UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

DESINTEGRANDO LA CUARTA PARED: HACIA UNA TEORÍA ESTRUCTURAL DE LA NARRATIVA MEDIÁTICA DIGITAL. EJEMPLOS DE FACEBOOK, X Y VIDEOJUEGOS EN LÍNEA

TESIS

PARA OBTENER EL GRADO DE DOCTORADO EN FILOSOFÍA
CON ACENTUACIÓN EN ESTUDIOS DE LA CULTURA

PRESENTA
MARIBEL MALDONADO ALCOCER

DIRECTOR: **DR. JOSÉ LUIS CISNEROS ARELLANO**
CO DIRECTOR: **DR. ROBERTO KAPUT GONZÁLEZ SANTOS**

AGOSTO 2025

UANL
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

La excelencia por principio la educación como instrumento

FFyL
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

ACTA DE APROBACIÓN DE TESIS DE DOCTORADO

(De acuerdo al RGSP aprobado el 12 de junio de 2012 Arts. 77, 79, 80,104, 115, 116, 121,122, 126, 131, 136, 139)

Tesis

DESINTEGRANDO LA CUARTA PARED: HACIA UNA TEORÍA ESTRUCTURAL DE LA NARRATIVA MEDIÁTICA DIGITAL. EJEMPLOS DE FACEBOOK, X Y VIDEOJUEGOS EN LÍNEA

Comité de evaluación

Dr. José Luis Cisneros Arellano _____
Director

Dr. Roberto Kaput González Santos _____
Co director

Dr. Víctor Barrera Enderle _____
Lector

Dr. Pol Popovic Karic _____
Lector

Dra. Martha Eugenia Sañudo Velázquez _____
Lectora

San Nicolás de los Garza, N.L., agosto 2025
Alere Flammam Veritatis

DR. FELIPE ABUNDIS DE LEÓN
SECRETARIO DEL ÁREA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

Dedicatoria y agradecimientos

El presente trabajo de investigación no hubiera sido posible sin el gran apoyo y ayuda de varias personas e instituciones que me brindaron su confianza y creyeron en mí, por eso quiero agradecerles enormemente y dedicarles el fruto de mi esfuerzo: mi tesis de Doctorado.

Primeramente, a mi compañero de vida y amado esposo, Carlos Rascón Duarte, por siempre estar a mi lado y ofrecerme su amor, apoyo, comprensión, confianza y aliento para poder lograr mis objetivos. A mis tres amados hijos: Carlos Emil, María Inés y José Carlos, quienes son mi motivación, motor de vida y lo más grande que tengo, quienes han sabido amarme y respaldarme a pesar de su corta edad.

En segundo lugar, a mi madre, Teresa, y a mi padre, José Luis, por su enorme cariño, dedicación, apoyo incondicional, porque les debo gran parte de lo que soy y por darme la mejor herencia: educación y buen ejemplo. Así también, a mis cuatro hermanas, Mireya, Mayda, Marisela y María Teresa, por su gran afecto, comprensión, sostén y confianza. Y a toda mi familia mi agradecimiento, en especial a mi primo Edgar Alonso Maldonado por todo su apoyo y ayuda en esta etapa.

Terceramente, a mi director de tesis, el Dr. José Luis Cisneros Arellano, por su valiosa guía, asistencia, apoyo y generosidad al momento de compartir sus conocimientos y sabiduría, y por creer en mi trabajo. De igual forma a mi codirector, el Dr. Roberto Kaput González Santos, por su gran respaldo, ayuda y conocimientos para la realización de esta investigación.

Por otro lado, quiero agradecer a todos mis profesores del doctorado, a mis lectores, a mi tutor de la estancia académica y a mis sinodales por su sabiduría, ayuda y apoyo en clases, en el transcurrir del doctorado y en la elaboración de mi investigación. Por ejemplo: al Dr. Francisco González Gaxiola, al Dr. Pol Popovic Karic, a la Dra. Martha Eugenia Sañudo Velázquez, al Dr. Víctor Barrera Enderle, al Dr. Rolando Picos Bovio, al Dr. Eleocadio Martínez Silva, a la Dra. María Eugenia Flores Treviño, a la Dra. Nithia Castorena Sáenz, al Dr. Jonathan Gutiérrez Hibler, al Dr. Jorge Ignacio Ibarra Ibarra, al Dr. Edgar Ibarra, por mencionar algunos. Así como también a mis compañeros y amigos del Doctorado: Mariana, Alexa, Ricardo y Gabriel, por los buenos momentos vividos, por su invaluable ayuda y por compartir sus opiniones y conocimientos.

Me gustaría agradecer también a la Universidad Autónoma de Nuevo León, a la Facultad de Filosofía y Letras, al Área de Estudios de Posgrado y al Doctorado en Filosofía con acentuación en Estudios de la Cultura, por el apoyo y la confianza brindados en estos tres años. Al director de la facultad, el Dr. Francisco Javier Treviño Rodríguez, al secretario del área de estudios de posgrado, el Dr. Felipe Abundis de León, a la encargada del departamento de escolar, la Lic. Diana Elizabeth Rodríguez Villanueva, a la antigua encargada de actividades académicas y asistente de SECIHTI, la Lic. Mayela Estefanía Villarreal Treviño, al actual encargado de las actividades académicas y de asistencia en lo referente a SECIHTI, el Mtro. Carlos Guadalupe González Cardona, y a la encargada del departamento de titulación, la Mtra. Jennifer Natalia Ley Martínez. Así como también reconozco a la Universidad de Sonora y al Doctorado en Humanidades de dicha institución, por haberme permitido realizar la estancia de investigación ahí.

Por otra parte, quiero mencionar y reconocer a mis mejores amigos por estar a mi lado, por su confianza, respaldo y fraternidad, María Elena González Borgaro, Jorge Iván Quintana Navarrete, Carmen Leticia Soria Álvarez, Ramiro Ávila Godoy, María de los Ángeles Galindo, Ana Álvarez, Adriana Velderrain Carreón, Fermín González Gaxiola, por mencionar algunos.

Finalmente, reitero mi agradecimiento y reconocimiento a SECIHTI (antes CONAHCYT), por su invaluable ayuda y apoyo durante estos tres años de investigación.

La más ambiciosa promesa del nuevo medio narrativo es su potencial para contar historias acerca de sistemas completos. El formato que explota mejor las propiedades de los entornos narrativos no es el hipertexto o el juego de lucha sino la simulación: un mundo virtual lleno de seres relacionados, un mundo en el que podemos entrar, manipular y observar sus procesos.

Janet Murray, *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*

En una experiencia artística, la ilusión es un juicio del yo del mundo real al estado mental del *alter ego* de ficción, es decir, el equivalente recentrado del yo en el mundo textual. La misma duplicidad que diagnostica la ilusión permite a uno de los *yoes* permanecer inmerso mientras que el otro aprecia el vehículo de la experiencia.

Marie-Laure Ryan, *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*

Esa pared
que nos separa siempre
debe caer
debemos platicar

Leo Dan

Índice:

Portada Institucional……1

Acta de aprobación de Tesis de Doctorado……...……2

Dedicatoria y agradecimientos……3

Epígrafes……...4

Índice……5

Resumen……...……8

Capítulo 1.- Consideraciones Fundamentales……...……10

1.1.- Antecedentes Históricos y Teóricos……10

1.2.- Planteamiento del problema……21

1.3.- Justificación……..33

1.4.- Objetivos……..57

1.4.1.- General……57

1.4.2.- Específicos……..57

1.5.- Preguntas de Investigación……...58

1.6.- Hipótesis……...59

1.7.- Estado del Arte: Antecedentes Científicos…….....62

Capítulo 2. Marco Teórico y Metodología…….....74

2.1.- Marco Teórico……..74

2.1.2.- Categorías Narratológicas y su relación con la categoría del Lector…….….81

2.1.3.- La cuarta pared……...……...105

2.1.4.- Retórica Procedural……...……107

2.1.5.- Hipertexto……...……...108

2.1.6.- Literatura Ergódica……...….111

2.1.7.- Virtualidad y virtual……...113

2.1.8.- Game Studies……...……..115

2.1.9.- Interfaz……..126

2.1.10.- Modelo Narratológico Adaptado y Actualizado……..128

2.1.11.- Nueva Narratología……139
2.1.12.- La cibercultura o la cultura digital……..141
2.2.- Metodología……...156
2.2.1.- Diseño del Instrumento…….……...157
2.2.2.- *Corpus*, Criterios de selección y Pertinencia de la muestra……..169
Capítulo 3. El muro imaginario y su transgresión …….....174
3.1.- Origen……175
3.2.- ¿Qué significa transgredir el cuarto muro y cómo se logra?.....180
3.3.- Las primeras rupturas: del teatro al cine…….....184
3.4.- Rompiendo la pared metafórica: del cine a la televisión, pasando por la radio..……..191
3.5.- Destruyendo la barrera simbólica en: la literatura no teatral y analógica, y los cómics…….……199
3.6.- La disrupción del muro en: el hipertexto analógico, el digital y la literatura ergódica…….....201
3.7.- Desintegrando la cuarta pared: de la narrativa multimodal (y transmediática) a la mediática digital interactiva y disruptiva…….204
Capítulo 4. La desintegración de la cuarta pared en la narrativa mediática digital……...……..210
4.1.- La ruptura del muro metafórico en Facebook…….....217
4.1.2.- Primer nivel de desintegración R(p)1…….220
4.2.- Segundo nivel de ruptura R(p)2……..……238
4.2.1. La disrupción en X……..251
4.2.2. *Los mil trinos y un trino* de Héctor Abad Faciolince……252
4.2.3- El hilo de X ……...…….259
4.3.- Tercer nivel de desintegración R(p)3…….....263
4.3.1.- *The Chef* de James Patterson: una novela escrita y difundida en la aplicación de Messenger ……..270
4.3.2.- La ruptura en los videojuegos en línea……..278
4.3.3.- Dos ejemplos de videojuegos en línea que corresponden al tercer nivel de disrupción: *The Abbey of Crime Extensum* (2016) y *Traum* (2018) ……284
4.4.-El cuarto nivel de desintegración de la cuarta pared R(p)4: *The Stanley Parable*…….297
* Código QR que contiene todas las imágenes (figuras) utilizadas en la tesis……..312

Capítulo 5. Una segunda mirada de interpretación y análisis a la narrativa mediática digital disruptiva……313

5.1.-Significados e implicaciones del primer nivel disruptivo…….313

5.2.-Consideraciones interpretativas del segundo nivel de ruptura…….316

5.3.-Las posibilidades narrativas en el tercer nivel de ruptura……...……..319

5.4.-Implicaciones interpretativas del cuarto nivel de desintegración de la cuarta pared….325

5.5.-Una tercera interpretación posible al fenómeno de la transgresión de la cuarta pared Digital……..333

Conclusiones…….....343

- Mapa conceptual de la narrativa mediática digital disruptiva……351

Referencias……...……352

Anexos……..373

Glosario o marco conceptual……..373

Matriz de Congruencia……..…….379

Validación Interna del Instrumento: Tres Expertos……...…….....380

Estudio piloto (prueba): Validación Interna…..……..383

Código QR para acceder a la página Web *Know your meme*…….390

Resumen

La presente tesis propone una teoría estructural basada en la activación creativa del narratario por parte de los receptores debido a la ruptura de la cuarta pared en el soporte digital, la cual, sustentada en una perspectiva narratológica, ha hecho posible interpretar, definir, describir y caracterizar el fenómeno narrativo digital expresado en redes sociales y videojuegos en línea; pues se considera que la condición de disrupción es una de las características identitarias y determinantes de una parte importante de las narraciones que tienen cabida en los medios digitales de información y comunicación, como lo son: una selección de *memes* en Facebook, una Tuitnovela y un hilo de Twitter en la red social X, una novela en Messenger y tres videojuegos en línea de la plataforma Steam.

El capítulo 1 está conformado por una breve reflexión en torno a los antecedentes históricos, teóricos y filosóficos que motivaron la realización de la investigación y también la fundamentan. En este se abordan, concisamente, transformaciones específicas experimentadas por la narrativa literaria en la época contemporánea, gracias, en gran medida, al cambio de soporte que ha experimentado la sociedad actual en los ámbitos de la información y la comunicación en términos generales, y que se ha traducido en características y posibilidades narratológicas distintas en comparación con lo sucedido en el soporte analógico. En el segundo subapartado del mismo capítulo 1, se presenta el planteamiento del problema que permite explicar la definición de este y también el origen de la raíz de dicha problemática, desde el cual nació la inquietud y necesidad de plantear las expresiones en los medios virtuales como fenómenos digitales narrativos en los que se observa la desintegración de la barrera digital entre los relatos y los lectores o jugadores, esto debido a la interacción y a la participación de los usuarios en el proceso de creación de la historia y/o en la dirección de la trama.

Por su parte, en el tercer subapartado de este capítulo se exponen los argumentos y consideraciones culturales, filosóficas, tecnológicas, sociales y narrativas que justifican la realización de la investigación, en concordancia con la naturaleza ontológica del objeto de estudio y de los medios donde tiene cabida, así como también con la perspectiva epistemológica de la tesis. En el cuarto subapartado se encuentran explicados y desarrollados los objetivos perseguidos en la investigación de acuerdo con lo señalado en el planteamiento del problema y la justificación, y en directa relación con la inquietud y motivaciones indagatorias y de resolución del problema o la situación planteada. Mientras que en la quinta y sexta sección de este primer capítulo se exponen las preguntas de investigación y la hipótesis de la tesis, las cuales han buscado ser resultas y constatadas por medio del análisis interpretativo del *corpus* seleccionado, de la aplicación de la metodología adecuada para tal objetivo y de la propuesta y aplicación de la nueva teoría narratológica al estudio hermenéutico del objeto observado. El capítulo 1 finaliza con la presentación del Estado del Arte: los antecedentes científicos, donde se nos conduce hacia los principios conceptuales y las perspectivas necesarias, y brinda información sobre lo que se ha logrado investigar y definir sobre el tema, lo que proporciona un punto de partida para el enfoque teórico de la tesis.

En lo que respecta al capítulo 2, en él se expone y desarrolla el marco teórico adecuado para clarificar las principales teorías y conceptos que conforman la base estructural del trabajo de investigación, en concordancia con la hipótesis, los objetivos, las preguntas de investigación y el planteamiento del problema presentados. Asimismo, se brindan los elementos, categorías, posturas teóricas y pautas necesarias para conformar y delimitar una nueva teoría estructural narratológica que dé cuenta, defina, describa, caracterice y explique el fenómeno de la narrativa mediática digital que desintegra la cuarta pared. En este capítulo también se presenta y explica la metodología

utilizada para llevar a cabo la investigación, la cual es la hermenéutica filosófica y analógica porque se basa en la interpretación de un *corpus* seleccionado de relatos digitales, de las redes sociales y los videojuegos en línea, donde se identifica la ruptura del muro metafórico desde distintos niveles de desintegración, tipos de ruptura y tipos de narratario, por lo cual se utiliza la técnica o herramienta denominada círculo hermenéutico como modelo de comprensión holístico.

Por otro lado, el tercer capítulo es un recorrido historiográfico sobre el origen de la ruptura de la cuarta pared y sobre los distintos tipos de disrupción que se han manifestado en diferentes medios de comunicación y/o expresión artística, desde su surgimiento hasta la actualidad. Dicho recorrido permite tener una idea mucho más amplia del objeto de estudio, un mayor conocimiento sobre su conformación ontológica originaria y también aporta mayor contexto para comprender el fenómeno estudiado y entenderlo ahora dentro del soporte digital, y lo que esto implica.

En el capítulo 4 se realizó el análisis interpretativo del *corpus*, aplicando la metodología, el instrumento y el marco teórico al proceso de identificación, definición, clasificación y comprensión de los ejemplos de narrativa mediática digital disruptiva, de acuerdo con la hipótesis de la tesis y con los distintos niveles y tipos de desintegración que se han reconocido y caracterizado, y con los diferentes tipos de narratarios propuestos en la nueva teoría narratológica adaptada y actualizada.

El capítulo 5 es la vuelta interpretativa que sigue la adaptación del círculo hermenéutico utilizado en la investigación, con la finalidad de ofrecer una segunda mirada analítica al objeto de estudio y presentar dos exégesis análogas a la primera, que atienden a consideraciones, significados e implicaciones de orden mucho más general, en torno a las consecuencias de la desintegración de la cuarta pared y de la activación creativa del narratario (como resultado determinante de la disrupción) en el soporte digital.

Finalmente, se exponen las conclusiones particulares y generales que se obtuvieron del análisis interpretativo del *corpus* y de la segunda observación exegética al objeto de estudio, por medio del recuento de lo realizado en la investigación. Se destacan los principales descubrimientos encontrados y las reflexiones realizadas sobre el fenómeno de la narrativa mediática digital disruptiva, en el contexto de la Cultura y la Sociedad contemporáneas que se encuentran inmersas en la Era digital e impregnadas en sus dinámicas de funcionamiento, en términos epistemológicos.

Capítulo 1. Consideraciones fundamentales

1.1.- Antecedentes Históricos y Teóricos

A partir de la época moderna muchos escritores han intentado ofrecer a sus lectores nuevas formas, enfoques y técnicas para experimentar el fenómeno literario y narrativo en general desde perspectivas y propuestas exploratorias que buscan diferenciarse del modelo tradicional. Entendiendo por ello el modelo en donde el autor crea a un narrador (omnisciente, deficiente o testigo) que se encarga de dirigir y presentar el orden de la historia, y de tener un dominio absoluto sobre la misma; por lo cual, los lectores sólo son testigos de los hechos narrados y no pueden participar de manera activa o ingeniosa en la creación y conformación del texto narrativo, sólo en su decodificación e interpretación. A pesar de las fructíferas e innovadoras propuestas de autores como Miguel de Unamuno, Jorge Luis Borges, Elena Garro, Julio Cortázar, Salvador Elizondo que ensayaron alternativas de narración, por mencionar algunos de los más representativos en lengua hispana, la guía del narrador seguía siendo fundamental para dar hilo y sentido a la trama. Las fronteras entre la ficción y la realidad aún eran distinguibles, aunque comenzaban a desdibujarse a partir de los autores aludidos.

El medio comunicacional que utilizaban estos escritores para expresar sus narraciones era dentro de un soporte con tecnología analógica, en el cual las innovaciones y propuestas experimentales correspondían a las posibilidades y características intrínsecas de la naturaleza tecnológica del medio y a sus limitaciones, en lo referente a la superación de los límites de la interacción entre el narrador y los lectores y a la participación de los receptores en la creación de los relatos. Por lo tanto, este tipo de narraciones fueron tipificadas por el canon (Todorov, 1965, Propp, 1965, Genette, 1970, Barthes, 1970, Bloom, 1995, entre otros) como relatos literarios tradicionales y expresados desde un enfoque jerárquico donde los autores, y por lo tanto los narradores, eran los únicos en crear y comunicar las obras[1] (Eichenbaum, 1970):

> Ya Otto Ludwig indicaba según la función de la narración, la diferencia entre dos formas de relato: "el relato propiamente dicho" (die eiqentliche Erziihlung) y "el

[1] Léase la siguiente cita para mayor contexto: Evidentemente el autor es responsable del conjunto de la obra, y cada elección, temática y forma, cada decisión, sobre el destino de los personajes, sobre el curso de los acontecimientos, sobre la disposición gráfica de lo escrito, cada innovación o aceptación de las convenciones literarias, incluso cada giro expresivo, cada palabra, son atribuibles, en tanto manifestaciones de la escritura literaria, al autor. El autor, diríamos, no se expresa en la obra en tanto subjetividad, sino que se manifiesta en tanto escritor. (Filinich, 1996, p.204)

> relato escénico" (die szenische Erziihlung). En el primer caso, el autor o el narrador imaginario se dirige al público: la narración es uno de los elementos que determina la forma de la obra, a veces el elemento principal. (Eichenbaum, 1970, p.147)

Cabe señalar y explicar también, para comprender mejor dicho planteamiento, lo siguiente:

> Un texto narrativo es una historia que se cuenta con len-guaje; esto es, que se convierte en signos lingüísticos. Como se hizo evidente a partir de la definición de un texto narrativo, estos signos los emite un agente que relata. El agente no es el escritor. Por el contrario, el escritor se distancia y se apoya en un portavoz ficticio, un agente al que se denomina técnicamente narrador. (Bal, 1990, p.5)

Ello no significa que dicha clasificación colocara a esas expresiones literarias en una posición hegemónica e inamovible con respecto a la narrativa que tiene cabida en el soporte digital; simplemente, dicha categorización puede comprenderse como una forma de identificar y analizar las diferencias entre las expresiones narrativas dentro de un soporte analógico y las que se comunican en las plataformas digitales. Por ejemplo, en las redes sociales y los videojuegos en línea, donde el papel de los receptores ha cambiado significativamente su posición y actividad en la enunciación y comunicación en gran parte de las obras narrativas que se dan dentro del soporte digital, lo cual implica un cambio en la estructura enunciativa de la narrativa, como se explica más adelante.

Por lo tanto, a pesar de las variantes experimentadas y los cambios paradigmáticos en la forma de plasmar sus historias dentro del soporte analógico, a fin de cuentas, seguían siendo manifestaciones en las cuales la acción comunicativa y creativa dependían exclusivamente de los escritores y de los narradores, y la interacción solo podía comenzarse y establecerse desde la figura del emisor.

¿Qué sucede cuando un mayor número de lectores, desde principios y mediados del siglo XX hasta nuestra época, comienzan a mostrarse más interesados e identificados con narraciones gráficas como el cómic y el manga o con historias visuales y digitales como los videojuegos? Considerando que la naturaleza y las características narratológicas de estas narraciones digitales representan un gran reto y enigma teórico-analítico para la academia literaria porque poseen

elementos y rasgos que pueden corresponder a la complejidad de lo que se identifica como literatura, a pesar de que sus principales intenciones comunicativas y estéticas responden, en primera instancia, a necesidades narrativas, ludológicas y mercantiles que difieren en su esencia de lo que tradicional y exclusivamente se ha definido como literario. Por dichas razones tales propuestas no pueden ser consideradas como literatura, de manera estricta y categórica, aunque sí como textos (debido en gran medida a la semiótica de la Cultura) y, más propiamente, como textos narrativos. En el libro, *La Semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto* (1996), Iuri M. Lotman asevera lo siguiente:

> El concepto de texto fue objeto de una transformación sustancial. Los conceptos iniciales del texto, que subrayaban su naturaleza unitaria de señal, o la unidad indivisible de sus funciones en cierto contexto cultural, o cualesquiera otras cualidades, suponían implícita o explícitamente que el texto es un enunciado en un lenguaje cualquiera. La primera brecha en esta idea que parecía obvia, fue abierta precisamente cuando se examinó el concepto de texto en el piano de la semiótica de la cultura. Se descubrió que, para que un mensaje dado pueda ser definido como «texto», debe estar codificado, como mínimo, dos veces. Así, por ejemplo, el mensaje definible como «ley» se distingue de la descripción de cierto caso criminal por el hecho de que pertenece a la vez al lenguaje natural y al jurídico, constituyendo en el primer caso una cadena de signos con diversos significados, y en el segundo, cierto signo complejo con un único significado. Lo mismo se puede decir sobre los textos del tipo de la «plegaria» y otros. […] El paso siguiente desde el punto de vista heurístico es la aparición de los textos artísticos. Al ser reexpuesto en el lenguaje de un arte dado, el material multivocal adquiere una unidad complementaria. (pp.52-53)

La explicación del semiólogo y teórico literario de origen ruso permite ubicar, considerar e interpretar los fenómenos narrativos que se producen, difunden y legitiman dentro del soporte digital como entidades textuales sujetas a ser “leídas” y decodificadas como tales, donde su particular narrativa posee características y peculiaridades estructurales y de cohesión ontológica que dependen de los receptores para subsistir.

De esto se puede colegir la necesidad de ampliar la teoría narratológica y, por qué no, también el concepto de literatura con el objetivo de comprender las posibilidades ficcionales y narratológicas de las nuevas generaciones. Las cuales van de la mano con el incremento, desarrollo y dominio de las nuevas tecnologías de información, comunicación y sociabilización, que dieron comienzo con la radio, el cine, la televisión, la computadora, Internet, los celulares inteligentes y, ahora, la IA, pero sin dejar de converger con los antiguos medios y/o tecnologías analógicas.

Se parte de lo valorado y considerado literario como un antecedente narrativo para la posterior existencia del fenómeno expresivo que se manifiesta en las redes sociales y los videojuegos en línea, en donde se identifica que la transgresión del muro digital ofrece otras posibilidades de acción y participación a los receptores dentro de la diégesis, y/o potencializa las ya existentes; e incluso, las características del nuevo soporte permiten que los nativos e inmigrantes digitales adquieran tal autonomía dentro del medio que puedan establecer la disrupción desde su posición de receptores, como se desarrolla más adelante (capítulos 2 y 4).

Con la llegada de Internet y el incremento de su uso tuvieron una mayor cabida los hipertextos, adicionalmente, más difusión y una notoria resignificación, porque su naturaleza vinculatoria es compleja y más amplia de lo estipulado por la tradición literaria; pues ofrecen relatos que exigen la participación (o incluso coparticipación) cada vez más activa del lector para acceder a narraciones complicadas, en lo referente al acomodo de la trama, y creativas con respecto a los tiempos actuales. Surge también la novela virtual y su propuesta desvinculadora y, a la vez, integradora de nuevos paradigmas narratológicos gracias a la adaptación a estos nuevos medios de comunicación y difusión.

En su libro *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, George P. Landow integra su definición de hipertexto con la de Roland Barthes con la intención de precisar más el concepto y relacionarlo con el de hypermedia:

> Hypertext […] denotes text composed of blocks -what Barthes terms a *lexia* [unidades de lectura mínima] -and the electronic links that join them. *Hypermedia* simple extends the notion of the text in the hypertext by including visual information, sound, animation, and other forms of data[2]. (Landow, 2006, p.3)

[2] Traducción: "El hipertexto [...] denota un texto compuesto por bloques -lo que Barthes denomina una *lexia* [unidades de lectura mínima]- y los enlaces electrónicos que los unen. El *hipermedia* simple amplía la noción de texto en el

El autor explica, en términos generales, cómo las características de la hipermedia enriquecen y complejizan los alcances del hipertexto, así como del acto comunicativo en su totalidad y de la narrativa que se transmite a través de ellos. También en la narrativa virtual los autores crean obras sugerentes y retadoras en lo referente a la manera en que los lectores deben abordarlas, ya que estas aprovechan al máximo las características intrínsecas del medio, del hipertexto y de la intertextualidad virtual. En el libro *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (1999 [1997]), Janet H. Murray reflexiona:

> Tanto las visiones utópicas como las antiutópicas nos recuerdan que utilizamos las obras de ficción en cualquier formato para ayudarnos a entender el mundo y qué significa ser humano. Con el tiempo, todas las tecnologías narrativas que tienen éxito se vuelven «transparentes»: dejamos de ser conscientes del medio y no vemos que es un libro impreso o una película, sólo sentimos el poder de la historia que cuentan. Si el arte digital llega a alcanzar el mismo nivel de expresión que estos medios más antiguos dejaremos de preocuparnos por cómo recibimos la información. Simplemente nos preguntaremos qué verdad nos ha contado acerca de nuestras vidas. […] Todas las formas de representación de los cinco mil años previos de historia humana han pasado ahora a la forma digital. No hay nada creado por el ser humano que no se pueda representar en este entorno proteico [.] Y el mundo digital aumenta sus poderes de representación día tras día, en tanto que los investigadores intentan construir una realidad virtual tan rica y profunda como la propia realidad. (1999, pp.37-39)

De acuerdo con las aseveraciones de Murray, se puede comprender que el medio no es determinante para identificar, disfrutar y valorar narrativas e historias que nos marcan como seres humanos por su propuesta artística o comunicativa (nos mueven algo o tocan fibras sensibles e importantes de nuestras vidas); pero, es innegable que cada soporte de expresión posee sus propias características y peculiaridades que trastocan, enriquecen y/o delinean significativamente las narrativas que se crean dentro de estos, aportándoles rasgos identitarios e, incluso, posibilidades

hipertexto al incluir información visual, sonido, animación y otras formas de datos" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

y/o limitaciones expresivas y físicas por la naturaleza del propio soporte. Empero, la autora menciona las grandes posibilidades y potencialidades comunicativas, creativas y de difusión prácticamente ilimitadas que identifican al medio digital debido a su esencia virtual y a su enorme capacidad de contener y aglomerar todo tipo de información, textos, datos, imágenes, videos, etcétera.

Por estas razones, se puede pensar que las tecnologías de comunicación e información creadas han influido directamente en la transformación cognoscitiva del pensamiento social porque sus características intrínsecas ofrecen formas distintas para acercarse, comprender, asir y explicar la realidad y el mundo. Como lo expresó Marshall McLuhan, en *La Galaxia de Gutenberg. Génesis del "Homo Typographicus"*, con respecto a la revolución tecnológica y epistemológica que representó el cambio de la supremacía de la oralidad al de la palabra escrita e impresa en Occidente, propiciando el desarrollo de la noción lineal de la historia y el tiempo, y de la civilización como organización social (McLuhan, 1962, pp.18-22).

Así también los avances, transformaciones e innovaciones tecnológicas han contribuido elocuentemente en el campo de los juegos, logrando la materialización visual y auditiva y la creación de escenarios, mundos, situaciones y acciones lúdicas y/o imaginarias que potencializan exponencialmente todo lo que conlleva la acción de jugar y el significado cultural y social del juego en sí mismo.

> EL ACTO de jugar comprende una actividad simbólica que sintetiza el hacer y el pensar, teniendo como resultado una forma particular de apropiación del mundo. En vista de que esta apropiación implica trabajo de construcción, no solo de una ficción sino también de vías de resolución de problemas y de adquisición de habilidades y conocimientos, el acto de jugar es una forma de pensamiento y un acto de lenguaje. Dada esta condición se observa que el lenguaje, que llamaremos videolúdico, es tanto manifestación de pensamiento como de construcción de sentido existencial, cultural, histórico y político, entre otros. Así, el videojuego puede considerarse como un sistema de lenguaje que es creado y jugado como lo habrían sido los textos literarios y cinematográficos en siglos anteriores, y que en consecuencia ofrece la posibilidad de creación, resignificación, modificación e, incluso, destrucción de formas de pensamiento. […] el videojuego y el acto de crearlo y jugarlo se presentan

> como fenómenos cuyo estudio demanda perspectivas inter y transdisciplinarias. (López Pérez, Hernández Torres y Núñez-Pacheco, 2022, p.15)

De hecho el estudio de los juegos tradicionales y analógicos también implicó y sigue involucrando diversas disciplinas y enfoques de naturaleza pluridisciplinaria para comprender todo lo que conllevan, abarcan y encarnan el acto de jugar y los juegos para la vida humana, en general, y para la conformación cultural y social de las antiguas y nuevas generaciones. En este contexto, el videojuego representa, a su vez, un fenómeno lúdico sin precedentes y de vital importancia epistemológica por su forma de evocar y ofrecer mundos posibles, a través de su narrativa, su jugabilidad y su naturaleza heterogénea, versátil y propositiva.

Con el surgimiento de las redes sociales y el incremento de las plataformas y foros de videojuegos, se presenta un fenómeno sumamente interesante y complejo: los usuarios y jugadores se han convertido en narradores no premeditados, al publicar, colaborar y contribuir dentro de las redes (tanto en sus propias publicaciones como en las ajenas), y también al elegir el orden de la trama de los videojuegos y/o participar en su creación al controlar el avatar protagonista, ampliando y complejizando el fenómeno narrativo. Lo anterior sucede con mucha mayor frecuencia en los videojuegos de rol (RPG[3]) donde los jugadores asumen el papel protagónico dentro de la narrativa del videojuego para lograr la "jugabilidad" propuesta por la historia del juego, adicionalmente de que en este tipo de propuestas lúdicas, la simulación del libre albedrío está cada vez mejor programada y ejecutada, permitiendo mucha mayor libertad de decisión y de dirección a los jugadores (Hernández Pérez, 2006):

> […] entendemos por juego de rol, todo aquel en el que las posibilidades de proyección e identificación con el personaje interpretado se maximizan. Nótese que por ello no deja de perderse el componente de azar que caracteriza a toda actividad lúdica. El jugador posee un máximo control sobre lo que su personaje es, pero no sobre las circunstancias en las que se desenvuelve. (Hernández Pérez, 2006, p.22)

[3] "Role-playing game: a game in which people dress up and pretend to be particular characters" (Cambridge, s.f., definición role-playing game). Traducción: "Juego de rol: juego en el que las personas se disfrazan y fingen ser determinados personajes" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

Los juegos de rol son el antecedente analógico de los videojuegos de rol. Son, sin duda alguna, una gran inspiración para la creación, el desarrollo y la mejora constante de este tipo de propuestas narrativas digitales dentro de los videojuegos, las cuales se caracterizan por tener una narrativa mucho más profunda, elaborada y atractiva. El primer juego de rol analógico (juego de mesa) que marco un parteaguas, no solo dentro de los juegos de mesa, es:

> Calabozos y Dragones es un juego de rol (rpg), creado en 1974 por Gary Gygax y Dave Arneson. Al principio no había una historia o contexto definido, o una narrativa común como ocurre hoy en día, solo entregaban las reglas del juego y unos ejemplos de cómo jugarlo. Los escenarios y las historias eran dejados a la imaginación de los jugadores. Con el tiempo el juego ganó popularidad, y comenzaron a salir escenarios de campañas con más historia. Uno de esos escenarios fue The Forgotten Realms creado por Ed Greenwood en 1985, el cual rápidamente se convirtió en uno de los escenarios favoritos de los jugadores, debido a su gran atención al detalle, y a la diversidad de personajes y lugares que se mostraban en sus historias. (Gómez, 2021, párrs.4-5)

Por lo tanto, se puede adelantar que la desintegración de la cuarta pared es una característica casi imprescindible en este tipo de juegos y, sobre todo, en los videojuegos que han inspirado, los cuales al tener cabida en un soporte digital con ciertas características, potencializan y extienden las posibilidades de la simulación del libre albedrío. Aunque, esta condición no ha sido lo suficientemente valorada y analizada en la teoría narratológica.

En el marco del contexto señalado, ¿qué criterios son requeridos para la construcción de una teoría interdisciplinaria que permita considerar y analizar este tipo de narraciones contemporáneas que se originan en un soporte tecnológico distinto al analógico, el cual es el digital? ¿Cómo esta narrativa desintegra la barrera entre autor y lector dentro de las redes sociales y los videojuegos? Las respuestas a estas interrogantes permitirán identificar aquellos tipos de relatos que aporten los elementos esenciales para complejizar la interpretación sobre el acto de narrar, y que aquí se asume como esencial a lo humano. Por su parte, la reflexión resultante contribuirá a entender la naturaleza de la relación entre los tipos de narraciones y las nuevas tecnologías de la Era digital y mediática contemporáneas. Por lo tanto, para responder a estas primeras interrogantes y al panorama teórico

expuesto, lo que se realiza en la presente investigación es una teoría y/o poética estructural narratológica que permita identificar, definir, comprender y clasificar este fenómeno narrativo que desintegra la cuarta pared del soporte digital.

En el libro *La obra literaria abierta: del soporte digital al impreso* (2016) Susana Patricia Ruiz Espinosa explica lo siguiente:

> Dada la reciente aparición de todas estas tecnologías utilizadas para la creación literaria que facilitan la interacción del lector con la obra así como la colaboración de varios autores, la ruptura de la linealidad en la estructura y otros fenómenos relacionados con esta descentralización de la literatura, es fácil llegar a la idea de que si la escritura y la forma de escribir cambian, los roles tradicionales del lector y el autor pueden cambiar también. Esto ha dado pie a otra de las reflexiones inevitables (mas no necesariamente nueva) en torno a la existencia de la literatura abierta, sea en soporte electrónico o no, la que concierne a la llamada "muerte del autor", que refiere a la desaparición de la figura del autor como creador, colocando en su lugar al lector. (2016, p.184)

No solamente se vuelve mucho más fácil y común la interacción de los receptores con las obras narrativas digitales, sino que ellos también logran participar creativamente en la conformación de este tipo de relatos, gracias a las posibilidades que les ofrece la naturaleza intrínseca del soporte en el que estos tienen cabida y a las potencialidades de la interacción y la inmersión; como se puede observar en el apartado del planteamiento del problema en este capítulo, así como en el capítulo 2 y en el capítulo 4. Más que la "muerte del autor", en esta narrativa mediática digital disruptiva lo que se resalta es la cooperación indispensable de los lectores y jugadores para complementar, crear y darle sentido ontológico a las narrativas, lo que se muestra en el capítulo 4 donde se realiza el análisis del *corpus* que fue seleccionado.

Como una breve introducción a la aproximación filosófica general desde la cual se lleva a cabo la tesis (y que se encuentra desarrollada en los Capítulos 2, 3 y 4), es fundamental comprender que la narrativa es un mundo ontológico completo que tiene sus propias reglas y condiciones de funcionamiento (J.L. Cisneros, comunicación personal, 30 de enero de 2023), y este constituye la base o el punto de partida de la narrativa digital, en términos análogos. Por esta razón, la

desintegración o ruptura de la cuarta pared la convierte en un nuevo universo ontológico autónomo y complejo que requiere su propia identificación, definición y comprensión; así mismo, la técnica disruptiva parece responder al cuestionamiento y/o a la reflexión en torno al mundo ontológico que representan, respectivamente, la narrativa analógica y la narrativa digital y su relación, entre sí mismas y entre ellas, en tanto *entes*. En el artículo "El método filosófico y la relación en cuanto relación como noción metafísica absoluta", José Luis Cisneros Arellano explica:

> […] la relación como concepto ontológico complejo se refiere a las aperturas y los cierres en *sí mismos* de la realidad. Esta complejidad de aperturas y cierres pueden ser identificadas en grado aproximado, lo que permite que la *relación en cuanto a relación* pueda mostrarse como una función que dé unidad y permita establecer, por medio de analogías, las identidades y las diferencias que definen a un ente cualquiera. Es decir, cualquier relación *de relaciones* produce al ente y este puede ser material o ideal; […] Esto significa que para estudiar un ente es indispensable asumir ontológicamente una multiplicidad *múltiple* que lo compone. (2022, pp.60-61)

Entonces para poder comprender, acceder a su esencia y definir el mundo ontológico de la narrativa digital que transgrede la cuarta pared es indispensable identificar y entender las relaciones en tanto relación que lo configuran como un *ente*, en términos metafísicos, como *explicación que da sentido* y no su acepción tradicional de investigación sobre entidades hipostasiadas. Es decir, la conformación de una teoría y/o poética estructural y narratológica permite expresar una explicación que dé sentido al ser del *ente* narrativo digital disruptivo, dentro del espacio virtual. En el libro *Metafísica*, Aristóteles señala lo siguiente:

> Es obvio, pues, que necesitamos conseguir la ciencia de las causas primeras (desde luego, decimos saber cada cosa cuando creemos conocer la causa primera). Pero de «causas» se habla en cuatro sentidos:, de ellas, una causa decimos que es la entidad, es decir, la esencia (pues el porqué se reduce, en último término, a la definición, y el porqué primero es causa y principio); la segunda, la *materia*, es decir, el sujeto; la tercera, *de donde proviene el inicio del movimiento*; y la cuarta, la causa opuesta

> a esta última, *aquello para lo cual*, es decir, el bien (éste es, desde luego, el fin a que tienden la generación y el movimiento). (1994, pp.79-80)

Por lo tanto, tomando en cuenta la perspectiva metafísica del Estagirita y adecuándola a la naturaleza ontológica de esta investigación, se puede interpretar que la desintegración de la cuarta pared funciona como una relación o conjunto de relaciones que proporcionan unidad y sentido ontológico a este tipo de expresiones narrativas interactivas, y también permiten identificar y comprender la composición relacional que configura al ser del *ente*, en este caso, al ser de la condición de disrupción dentro de la narrativa mediática digital (desde una perspectiva metafísica); pues este está conformado por una multiplicidad múltiple de relaciones que lo producen. Por ejemplo: las relaciones que originan la ruptura de la cuarta pared en el soporte analógico, las relaciones que hacen posible identificarla como desintegración, las relaciones de naturaleza análoga que establecen conexiones entre las relaciones de la ruptura tradicional y las de la disrupción en el soporte digital, el conjunto de relaciones que definen la transgresión en la narrativa mediática digital, entre otras.

> Lo que la filosofía cuestiona y explica nos conduce hacia su esencia o su posibilidad. Si podemos entender a la relación en cuanto *relación* podemos permutar este *concepto* como una *función metafísica* hacia todo ente en cuanto independiente de mi pensamiento y, por tanto, saber especulativamente sobre su Ser. (Cisneros, 2023)

Desde una perspectiva metafísica se puede lograr acceder y dilucidar el nuevo tipo de realidad narrativa que se encuentra expresada en diferentes manifestaciones y relatos digitales dentro de la Red, y que es un conjunto de entidades virtuales que se formó y se sigue configurando a partir de relaciones digitales y no típicas o tradicionales (como sucede en la mayoría de las narraciones dentro del soporte analógico); quienes a su vez incluyen a otras relaciones de naturaleza narratológica, literaria, comunicativa y humana. Por lo cual, se considera que en las sociedades virtuales que tienen cabida dentro de la Red, están apareciendo nuevos *entes* a partir de un sinfín de multiplicidades múltiples que no alcanzamos a vislumbrar todavía y que se están configurando y aportando sostenimiento a relaciones que hacen posible ver nuevos *entes*, en este caso *entes* narrativos (J.L. Cisneros, comunicación personal, 10 de marzo de 2023), que disrumpen su propia

conformación ontológica y crean una nueva forma de expresión narrativa digital, a partir de esa ruptura.

1.2.– Planteamiento del problema

El tipo de expresiones digitales que se dan en el ciberespacio (redes sociales y videojuegos en línea) son narraciones porque sus características, su estructura y el efecto causado en el "lector" corresponden con la definición y la esencia del relato; pues el acto de habla (perlocutivo) al que conciernen es al de narrar y el efecto producido es estético, en lo referente a la interpretación de los receptores. Aristóteles definió como género épico al que hoy se conoce como narrativo, en *El arte poética*: "En general, la épica y la tragedia, […] todas vienen a ser imitaciones. Mas difieren entre sí en tres cosas: en cuanto imitan o por medios diversos, o diversas cosas, o diversamente, y no de la misma manera" (Aristóteles, 1948, p. 9). Para el filósofo griego el modo esencial del arte es la *mímesis*, pero entendida como la representación de ciertos rasgos y aspectos de la realidad humana en relación directa con la búsqueda del placer al momento de crear la obra artística y de interpretarla.

> […] todos se complacen con las imitaciones, de lo cual es indicio lo que pasa en los retratos; porque aquellas cosas mismas que miramos en su ser con horror, en sus imágenes al propio las contemplamos con placer […] Ello es que por eso se deleitan en mirar los retratos, porque considerándolos, vienen a caer en cuenta y argumentar qué cosa es cada uno, como quien dice: Éste es aquél; que quien no hubiese visto antes el original, no percibiera el deleite por razón de la semejanza, sino por el primor de la obra, o del colorido, o por algún otro accidente de esta especie. (Aristóteles, 1948, p.18)

Según lo mencionado por el estagirita, el concepto de narración puede entenderse como acciones de imitación de la realidad a través del lenguaje, lo cual no se reduce a la mera repetición literal de una historia, anécdota, acontecimiento o hecho, sino que se persigue la representación y causar diferentes tipos de reacciones en el receptor, de acuerdo con la identificación de la referencia, con la originalidad y con la intención en la que se ha expresado el mensaje. Por ejemplo: uno de los principales elementos para reconocer una obra artística es identificar la intención estética

de esta y cómo se construye por medio de diferentes recursos comunicativos (tropos) de naturaleza literaria. Aunque, como veremos más adelante, el concepto de *mímesis* utilizado por estos dos filósofos griegos (Platón y Aristóteles) poco tiene que ver con la definición pura y esencial de la narración y con sus características, pero nos parece oportuno abordarlo porque nos permite ir explorando las diversas interpretaciones que el método hermenéutico hace posible.

Para arrojar más luz sobre el enfoque tradicional, nótese que Aristóteles menciona la distinción entre los actos de imitación que se llevan a cabo según la naturaleza de las obras artísticas para diferenciar la *mímesis* que se realiza en las obras teatrales (tragedias, comedias y dramas) a través de la representación de los actores y la *mímesis* que se efectúa en las obras épicas y epopeyas por medio de la enunciación y/o narración de los poetas:

> […] la épica hace su imitación sólo con las palabras sueltas o ligadas a los metros, usando de éstos o entreverados, o de un género determinado de versos. […] y según otra con Aristófanes, porque entrambos los representan practicando; de donde dicen que viene el nombre de actos, porque representan a los actores. (Aristóteles, 1948, pp.9-10)

Si bien es cierto que el enfoque y la clasificación del estagirita está hasta cierto punto superada, es una referencia indispensable y básica para comprender la clasificación de los géneros literarios, la evolución de estos y las distinciones y/o semejanzas elementales entre dichos tipos de expresiones literarias y también no literarias. En el libro *Los géneros literarios: sistema e historia* Antonio García Berrio y Javier Huerta Calvo realizan un recuento histórico y reflexivo sobre los cambios que ha experimentado la clasificación tradicional de los géneros literarios, desde la antigüedad hasta la época contemporánea, para explicar el desarrollo de dichas sistematizaciones literarias. Los autores exponen lo siguiente en torno a la categorización realizada por el filósofo griego:

> Aristóteles, a su vez, rubricó en sus divisiones una conciencia histórico-pragmática muy bien estabilizada ya en Grecia. La comunicación literaria sigue las vías de la narración épica de Homero o de la representación dramática de Esquilo a Eurípides; siendo también perceptible para Aristóteles la existencia en Grecia de otro bloque

> de modalidades mayoritariamente mélico- recitativas —*aulética, citarística, lírica,* etc.— que canalizan la expresión íntima, no narrativo-mimética, de las experiencias comunicadas (1447a, 14-29). (1992, pp.11-12)

Como se puede observar, los autores explican y sintetizan la concepción de Aristóteles sobre la literatura y el paradigma de comunicación artística en el cual se basó para llevar a cabo su clasificación genérica. Esto permite identificar y comprender, de manera general, la mayoría de los tipos de géneros literarios existentes, a pesar de su evolución, de su diversidad, de la naturaleza mixta de algunos de ellos, y de la aparición de nuevas expresiones literarias o artísticas que no coinciden de forma exacta con la categorización tradicional de Platón y Aristóteles. No obstante, aunque exista dicha diversidad, es posible y factible reconocer con cierta precisión tres tipos de expresiones literarias base por sus características e intenciones de comunicación básicas y generales: expresar o comunicar uno o más sentimientos y/o emociones (lírica), relatar o narrar una o más historias (narrativa), y representar y contar una historia mediante la actuación en un escenario (dramática). Aunque a simple vista pueda parecer reduccionista la clasificación presentada.

Por su parte, en el artículo "Diégesis: sobre la historia de una confusión terminológica" Mauro Jiménez explica:

> […] tanto Platón como Aristóteles coinciden en la diferenciación entre diégesis y mímesis en el sentido de que bajo el primer concepto se entiende que el poeta relata en su nombre mientras que en el segundo caso el relato tiene lugar poniendo en escena a personajes que imitan mediante sus palabras y sus gestos. En efecto, la diégesis sería la narración y la mímesis la representación, asumiendo también que en toda representación es posible la aparición de elementos diegéticos. (Jiménez, 2017, p.133)

Se observa entonces que las obras narrativas corresponden al concepto de *diégesis*, el cual se refiere al desarrollo narrativo de los hechos por medio de la enunciación, explicación o exposición del emisor (narrador y escritor); mientras que en el género dramático la *mímesis* se efectúa gracias a la representación que realizan los actores en las obras. Esta aclaración y diferenciación, así como también el tener presente el concepto de diégesis, son muy importantes para comprender, de ahora

en adelante, el significado que asignaremos al acto de relatar, el origen de la narración como expresión artística, la diversidad del género narrativo, y el rompimiento enunciativo y estructural que conlleva la utilización de la desintegración de la cuarta pared en las obras narrativas de esta índole. Cuestiones que son abordadas con más detalle en el marco teórico y en el tercer y cuarto capítulo de la tesis.

> […] puede afirmarse que la dialéctica entre diégesis y mímesis asumida por la poética clásica de raíz platónica y aristotélica es, finalmente, disuelta en la poética narratológica a manos de Genette, quien desliga el nudo entre narración y representación a partir de la distinción entre historia, relato y narración. En esta nueva configuración teórico-crítica, los problemas sobre cómo se presentan los hechos del relato deben estudiarse en el nivel de las relaciones entre narración y relato y entre narración e historia, esto es, a cuestiones de punto de vista, perspectiva y cómo el narrador se compromete en el relato y muestra los hechos. (Jiménez, 2017, p.135)

Como se puede notar y ya se subrayó previamente, las actuaciones de los actores en el teatro conciernen directamente a la narración que se representa en la *mímesis*, de acuerdo con las aseveraciones de Platón y Aristóteles; mientras que la *diégesis*, retomada por Gerard Genette, se contrapone a la noción de la primera, porque se refiere exclusivamente al acto de relatar o contar:

> La categoría del aspecto esencialmente las cuestiones del «punto de vista» narrativo y la del modo agrupaba los problemas de la «distancia» que la crítica americana de tradición jamesiana trata generalmente en función de la oposición entre *showing* («representación» en el vocabulario de Todorov) y *telling* («narración»), resurgimiento de las categorías platónicas de *mímesis* (imitación perfecta) y de *diégesis* (relato puro), los diversos tipos de representación del discurso de personaje, los modos de presencia explícita o implícita del narrador y del lector en el relato. (Genette, *Figuras*, 1989 [1972], p.85)

De igual forma, el escritor y crítico literario parisino explica que:

> *Relato* y *narración* no necesitan justificación. Respecto de *historia*, y pese a un inconveniente evidente, invocaré el uso corriente (se dice: «contar una historia») y un uso técnico, más limitado, cierto es, pero bastante bien admitido desde que Tzvetan Todorov propuso distinguir el «relato como discurso» (sentido 1) y el «relato como historia» (sentido 2). Emplearé también en el mismo sentido el término *diégesis*, que nos viene de los teóricos del relato cinematográfico. (*Ídem,* p.87)

A ciencia cierta, la forma en que Genette reutiliza y/o refuncionaliza el concepto de *diégesis* no se opone de manera tajante al de su uso original en Platón y Aristóteles, pero sí se contrapone al concepto de *mímesis* y permite esclarecer, primeramente, las diferencias sustanciales entre una obra teatral y un relato que se comunica a través de la narración oral o escrita por medio de la expresión de un narrador; y por otra parte, se deja en claro la distinción entre relato, narración e historia dentro de la *diégesis*.

Las apreciaciones realizadas por este teórico literario son fundamentales para identificar, clasificar y analizar la estructura narratológica pretendida. Asimismo, se utilizan como punto de partida para abordar cualquier tipo de expresión o comunicación de naturaleza narrativa, como es el caso de las obras que se analizan en esta tesis.

> Desde el punto de vista puramente analítico, que es el nuestro, hay que añadir […] que el propio concepto de *showing* como el de imitación o de representación narrativa (y, más aún, por su carácter ingenuamente visual), es perfectamente ilusorio: al contrario que la representación dramática, ningún relato puede «mostrar» o «imitar» la historia que cuenta. Sólo puede contarla de forma detallada, precisa, «viva», y dar con ello más o menos la *ilusión de mimesis*, que es la sola mimesis narrativa, por la razón única y suficiente de que la narración, oral o escrita, es un hecho del lenguaje y el lenguaje significa sin imitar. (Genette, *Figuras*, 1989 [1972], p.221)

Entonces, el lenguaje escrito que da vida a la narrativa no puede ser *mimesis* porque no es una imitación, sino que es una capacidad y un sistema de comunicación estructurado que tiene significado en sí mismo. De ahí la presión, contundencia e importancia del concepto de diégesis,

retomado y adecuado por Genette para explicar el fenómeno narrativo. En la misma sintonía teórica, el escritor francés puntualiza lo siguiente:

> ¿Cómo hacer, en el sentido literal, que el objeto narrativo, como quiere Lubbock, «se cuente a sí mismo» sin que nadie hable por él? A esa pregunta Platón se guarda mucho de responder, y de plantearla siquiera, como si su ejercicio de reescritura se refiriese sólo a las palabras y no opusiera, como diégesis a mimesis, sino un diálogo en estilo indirecto a un diálogo en estilo directo. Es que la mimesis verbal no puede ser sino mimesis del verbo. En el resto no tenemos ni podemos tener si no grados de diégesis. Así pues, hemos de distinguir aquí entre relato de acontecimientos y «relato de palabras». (*Figuras*, 1989 [1972], p.222)

En consecuencia, la significación de la *diégesis* adquiere sentido y congruencia narrativa mediante la expresión e interpretación del lenguaje que es comunicado a través de una instancia narrativa evidente y con diversos niveles de acercamiento (o posiblemente sugerida en las representaciones realizadas por los actores en el teatro).

Por otra parte, en "Introducción al análisis estructural de los relatos", Roland Barthes señala:

> El relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado, […], el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación. Además, en estas formas casi infinitas, el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos, tienen sus relatos y muy a menudo estos relatos son saboreados en común por hombres de cultura diversa e incluso opuesta: el relato se burla de la buena y de la mala literatura: internacional, transhistórico, transcultural, el relato está allí, como la vida. (1970, p.9)

Bajo esta premisa que universaliza la definición y campo de acción de la narración extendiéndola hacia casi cualquier expresión humana, es justificable aseverar que una gran parte de las publicaciones digitales que se comunican en las redes sociales y los videojuegos en línea son relatos, independientemente de la intención (acto ilocutivo) de sus creadores. Esto sucede porque al ser descifradas por los lectores, ellos pueden percibir la acción de relatar una historia (utilizando diferentes signos y recursos visuales y auditivos) y los propósitos estéticos de las obras, ya sea de manera intencional o de forma inconsciente.

Dentro de la misma sintonía conceptual, Mieke Bal afirma, con respecto a la definición de texto narrativo, lo siguiente: "Un *texto narrativo* será aquel en que un agente relate una narración" (1990, p.2). Ella declara esto sin condicionarlo al formato impreso, y extendiendo su interpretación de este hasta el ámbito digital y/o visual (imágenes y videos). Aquí se adopta la postura de Barthes y Bal y se asevera que el concepto de texto y de narración no están limitados a las formas tradicionales en que se les definía, en términos generales, dentro de la teoría literaria, y pueden ser ampliados y complejizados en lo referente a su delimitación significativa.

Se le ha dado una exacerbada preponderancia al análisis del fenómeno narrativo desde la concepción del texto como un medio fijo o impreso, y desde la idea tradicional de considerar el papel del lector como receptor pasivo del mensaje expresado en el relato, en lo referente a su creación. Ello a pesar de que los conceptos de relato, texto narrativo e, incluso, literatura no han sido estrictamente limitados a un único medio de expresión, al momento de ser definidos y caracterizados por teóricos literarios, lingüistas y filósofos del lenguaje del siglo XX, como Roland Barthes, Mieke Bal, Gerard Genette, Mijaíl Bajtín, Hans-Georg Gadamer, Paul Ricouer, Terry Eagleton por mencionar algunos de los más representativos. Lo anterior se puede observar en la definición de relato que Luz Aurora Pimentel apunta en el libro *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*:

> […] el relato [es] la construcción progresiva, por la mediación de un narrador, de un mundo de acción e interacción humanas, cuyo referente puede ser real o ficcional. Así definido, el relato abarca desde la anécdota más simple, pasando por la crónica, los relatos verídicos, folklóricos o maravillosos y el cuento corto, hasta la novela más compleja, la biografía o la autobiografía. (1998, p.10)

Al analizar la definición de la autora se puede notar que a pesar de que la narración es una expresión o discurso que se puede encontrar en cualquier espacio humano, existe una tendencia a encasillarla dentro del medio textual impreso, encima de otorgarle el poder total de la emisión al autor y al narrador creado por él para contar la historia. Todo esto sin considerar la participación del lector en la construcción de la historia, ni la posibilidad de inversión de papeles entre el productor original y el receptor, al entablarse una interacción más directa gracias a la transgresión de la cuarta pared.

Por su parte, Terry Eagleton explica, con respecto a la dificultad de definir con exactitud lo que es literatura, que "algunos textos nacen literarios; a otros se les impone el carácter literario" (1988, p.9), pues para el autor la elección de que un texto sea o no literario depende de la decisión, hasta cierto punto subjetiva o adaptativa, de las personas, más allá de la intención que se haya tenido al expresarlo. Ello debido a que la literatura no se considera e identifica tanto con una propiedad o conjunto de propiedades inseparables que quedan de manifiesto en determinados tipos de obras, sino más bien se refiere a las diversas y variadas formas en que la gente *se relaciona* con lo escrito.

No es sencillo categorizar o separar, de todo lo que hasta ahora se ha definido como literatura, un grupo inequívoco de características específicas (Eagleton, 1988) de este complejo y riquísimo arte. "No hay absolutamente nada que constituya la "esencia" misma de la literatura. Cualquier texto puede leerse sin "afán pragmático", suponiendo que en esto consista el leer algo como literatura; asimismo, cualquier texto puede ser leído "poéticamente" (1988, p.9). Incluso, el mismo Eagleton afirma que la definición de lo que se considera o no literatura surge de un supuesto consenso social que se determina a través de juicios de valores e ideologías, principalmente subjetivas, que un grupo hegemónico impone sobre otros, sin utilizar la violencia explícita, pero sí la simbólica (cuestión que es evidente al observar la jerarquización del arte y la literatura dentro de la cultura occidental).

Por otro lado, en lo referente a la narrativa digital, en la tesis titulada *Narrativas digitales: el arte de la narración en la cibercultura,* Alberto José Echeverri Ortiz la define como:

> […] cualquier forma de expresión o comunicación, con o sin fines estéticos, que recurre al aprovechamiento de los medios digitales y/o la convergencia de estos en distintas plataformas, soportes o redes. […] un modo amplio de comunicación que aprovecha los recursos electrónicos y digitales y donde tienen cabida formas no-

> literarias de expresión. Es decir, cualquier intento de utilizar los medios digitales en función de la narración y de la expresión cotidiana debe ser considerada como una forma de narrativa digital, porque puede resultar infructuoso dividir y analizar por separado los diferentes medios y gramáticas que convergen en un espacio de narración digital, sin importar el grado de refinamiento estético o la calidad artística del producto. (2011, p.15)

Como se puede observar la tesis de este autor es esclarecedora, sumamente relevante y establece uno de los puntos de partida para justificar la existencia de la presente investigación, al delimitar uno de los principales conceptos que conforman la base teórica de este trabajo; pero, Echeverri no dice nada sobre la desintegración de la cuarta pared en los relatos digitales, por tal razón también se debe tomar en cuenta a otras u otros autores que sí hayan tratado el tema del rompimiento de la cuarta pared en cualquier medio de expresión.

En el blog *El siglo de Torreón* Diana Miriam Alcántara Meléndez escribió un ensayo titulado "La cuarta pared", en el cual aborda el significado del término y las formas en las cuales se ha dado el rompimiento de esta en el teatro y el cine; se ha acudido a ella por la claridad con la que define el fenómeno:

> […] la cuarta pared […] se refiere a esa pared imaginaria frente al escenario, justo donde se ubica la cámara y que separa al mundo de ficción (la película, serie de televisión, videojuego u obra de teatro) del espectador. […] El objetivo principal de romper la cuarta pared (lugar donde se ubica la cámara) es involucrar al espectador en la historia y con la historia. La cuarta pared se rompe entonces cuando los personajes detectan e involucran al espectador al mirar directamente a la cámara que los ve, incluso hablándole, que es en realidad el personaje hablando directamente hacia aquel que mira, la audiencia. (2016, párrs.1 y 3)

Si bien es cierto que el concepto se originó en el teatro francés y ha sido sumamente utilizado en el cine y la televisión, las características de los nuevos medios de información, comunicación y entretenimiento digitales, como las redes sociales y los videojuegos en línea, permiten que este fenómeno o recurso de seducción e interacción también subsista dentro del ciberespacio y la Red,

y enriquezca y complejice creativamente la narrativa mediática digital. Esto último debido a que la realidad generada por las redes sociales y los videojuegos entraña formas de comunicación y sociabilización miméticas de las relaciones sociales presenciales, a pesar de las grandes diferencias de interconexión.

Por su parte, Violeta Lúa Heredia Villavicencio define el concepto como sigue:

> La cuarta pared, o bien la teoría parediana, es la razón de ser de estas líneas. [Diderot y/o, principalmente, André Antoine] asumió que existía una pared ficticia entre el escenario y el público. Hizo partícipe a los intérpretes de esa pared imaginaria justo enfrente de ellos. A priori, este término no se aplica en literatura. Pero tiene sentido si quieres hablar de la relación entre tú, como lector, y yo, como escritora. Desafortunadamente, cuanto más pasa el tiempo, la proximidad comunicativa entre nosotros se aleja más, hasta límites insospechados. Y eso es, como poco, peligroso. Esta teoría parediana y transgresora aboga por la supervivencia también e implementación de este concepto teatral en la literatura. (2018, párrs.5-7)

Heredia también acude al origen del término para explicar que el significado de la cuarta pared es una construcción ficcional que puede ser utilizada en cualquier medio donde exista esa barrera imaginaria entre la realidad cotidiana y el tiempo-espacio de una representación artística y/o de comunicación, por lo cual existe la posibilidad de desintegrarla por medio de distintas formas.

En el artículo periodístico que lleva por nombre *La cuarta pared: significado y ejemplos de ruptura de la 4ª pared en películas, series, juegos y literatura*, de la página web Cinconoticias.com, Adaysa Guerrero explica:

> Se trata de una expresión metafórica que hace alusión a la separación ficticia que existe entre el espectador y la escenificación de una obra teatral, televisiva, cinematográfica, literaria o juego electrónico. […] La cuarta pared se rompe cuando alguno de los personajes de la escena se da cuenta que es ficticio o entra en contacto con el público presente, observando directamente a la cámara o dirigiendo un mensaje explícito al oyente o lector. (2022, párrs.1-2)

Como se puede observar, la definición de la periodista coincide, en términos generales, con las anteriores, pero específica otras cuestiones, como el hecho de que el concepto de la cuarta pared es una construcción metafórica que permite visualizar una separación entre el contexto de la narración y el contexto del lector, espectador, jugador y/o usurario, respectivamente. Incluso, su concepción del término permite visualizar la problematización del pacto de ficción y, posiblemente, su disgregación como eje intencional de comunicación narrativa.

Por otro lado, en el artículo de investigación titulado "Rota una, rotas todas: La ruptura de la cuarta pared como ~~nuevo~~ [*sic*] canon narrativo" (2016), Jaime Oliveros García afirma lo siguiente:

> Ejemplos de ruptura de la cuarta pared existen desde hace décadas, especialmente en historias infantiles (Little Nemo en 1972) o en tiras de humor gráfico (Krazy Kat en 1939, por ejemplo). Parece algo inherente a la propia evolución de la cultura actual. El gusto por lo «meta», por lo que provoque una reacción al público en la que se sienta parte de la obra de ficción lleva existiendo desde siglos atrás. […] cualquiera podría observar el creciente uso popular de esta técnica. La transgresión, la ruptura del mundo de ficción para incluir al receptor como parte activa de la obra tiene una funcionalidad dual y complementaria. De esta manera, por un lado, se pretende que el receptor reflexione acerca de los conceptos de veracidad, realidad y ficción de su propia persona. Pone al límite al receptor. Por otro lado, se intenta acercar a más público a la obra, mediante alusiones directas (que podríamos incluir dentro del campo de la cortesía positiva) a la lectora. (p. 2)

El análisis de Oliveros García expone dos cuestiones sumamente importantes para comprender las posibilidades expresivas y las intenciones que subyacen en el uso y aplicación de esta técnica artística de comunicación: la reflexión del lector sobre cuestiones de realidad, verdad y ficción en torno a su propia vida y a la realidad en general, y la atracción de una mayor cantidad de espectadores, lectores, usuarios y jugadores a este tipo de narrativas. El autor considera que el aumento en el uso de la ruptura de la cuarta pared en la narrativa contemporánea es una prueba de

la reciente existencia de un canon[4] narrativo donde la barrera entre el autor y el lector ya no es parte del pacto de ficción, incluso, hay un cuestionamiento y un replanteamiento total de este último.

Por lo cual, existen publicaciones narrativas de Facebook, de X, así como videojuegos que rompen la cuarta pared del monitor de la computadora y de la pantalla del celular al dirigirse directamente hacia el lector, usuario y jugador, no sólo para obtener su atención, sino también para que ellos participen en la creación de la historia y/o en la dirección de la trama del videojuego. Lo cual conforma la construcción de una narrativa polifónica y multifacética, al permitir la ampliación y problematización del concepto de narración y de todo el fenómeno cultural y social que le da sentido a su existencia. Por añadidura, la desintegración de la cuarta pared dentro de las narraciones mediáticas digitales también se presenta desde la perspectiva del lector-usuario y jugador hacia el relato y el autor, es decir se invierten los papeles en los que comúnmente se crea el fenómeno del rompimiento de la cuarta pared.

Después de revisar, en términos generales, las definiciones tradicionales y no tan tradicionales de relato, así como también los conceptos de narrativa digital y del rompimiento de la cuarta pared, se puede aseverar que, aunque ya ha sido abordado e identificado el fenómeno de la ruptura de la cuarta pared en la narrativa en general, aún no se ha estudiado lo suficiente en las nuevas narrativas mediáticas digitales (que explícitamente, algunas de ellas, no tienen intenciones de crear un relato o una ficción). Esto sucede porque, de inicio, la teoría literaria no ha resuelto en qué medida y bajo qué criterios los nuevos relatos son literatura y/o narrativa con legitimidad. Así como tampoco existe una teoría narratológica propiamente que permita clasificar las principales características de la desintegración de la cuarta pared en este tipo de narrativa, y/o identificar y definir este fenómeno, a partir de la participación creativa de los receptores y del cambio en la estructura enunciativa de la narrativa.

Por lo tanto, es pertinente asumir la tarea de construir una teoría estructural interdisciplinaria que dé cuenta, defina, describa y caracterice el fenómeno narrativo mediático digital (narraciones que se presentan en los videojuegos y las redes sociales) que desintegra la cuarta pared (rompe la barrera entre el espacio ficcional y el jugador y/o usuario-lector); al reconocer esta técnica artística

[4] En este caso el concepto de canon se refiere a que la ruptura de la cuarta pared es una técnica artística antigua y consolidada que ha sido retomada, refuncionalizada y remediada dentro del soporte digital; por lo cual, no implica una contradicción con la noción de reciente, ya que la pared no se transgrede de la misma forma en el nuevo medio de comunicación y sociabilización actual.

como una de las características fundamentales de los relatos digitales. Aparte de presentar el escenario de comparación entre esta nueva narrativa y la del soporte analógico.

1.3.- Justificación

Las nuevas tecnologías y plataformas digitales y virtuales de comunicación e información de la Era digital juegan un papel fundamental, paradigmático y transformador en lo referente a la manera en que las personas se comunican, socializan, experimentan y conocen el mundo que les rodea en la época actual. Es importante reflexionar sobre cómo a través de estos medios se está conformando una nueva narrativa, que aprovecha al máximo los aspectos positivos de la posmodernidad y la Era digital: la convergencia y el proceso de remediación, que es "la pérdida de determinados rasgos que sufre cualquier producto de la cultura al pasar de un medio establecido a otro emergente, así como la paralela adquisición de nuevas características asociadas con el medio hacia el cual se emigra" (Cleger, 2009, p.371). Esta es una razón pertinente que abona a la justificación de la presente investigación debido al énfasis que Cleger coloca sobre la pérdida de rasgos en un fenómeno, y que cambia las reglas de la definición, descripción, catalogación y delimitación de lo que canónicamente se entiende como narrativa. Conformar una teoría interdisciplinaria estructural sobre las narraciones mediáticas digitales que desintegran la cuarta pared permitiría entender procesos culturales contemporáneos.

Por lo tanto, se considera pertinente y necesario llevar a cabo esta investigación para poder formular dicha teoría narratológica que permita comprender el fenómeno narrativo digital disruptivo, por medio de la interpretación de diferentes niveles de ruptura del muro metafórico que posibilitan una estructura enunciativa distinta a la que se identifica en los relatos dentro del soporte analógico. Esto también conlleva a observar, descifrar y concebir realidades discursivas diferentes y complejas que se originan dentro de los medios digitales de comunicación y expresión de la Era de la Red, en donde se manifiesta la reciente cultura digital (este concepto se aborda y explica en la última sección del marco teórico).

Al ser las redes sociales y los videojuegos en línea escenarios digitales donde se produce una enorme actividad comunicativa y una gran cantidad de expresiones narrativas, desde diferentes perspectivas y con diferentes intenciones, es fundamental señalar que no en todos esos relatos es posible identificar la desintegración de la cuarta pared. La dinámica de las nuevas narrativas, en su

interacción con la diversidad y multiplicidad de lectores, se presenta alterada por las características particulares de la posmodernidad, de ello dan cuenta:

Elena Valero Cano, quien reflexiona al respecto en la tesis titulada *La ruptura de la cuarta pared en el relato audiovisual contemporáneo*:

> Al romper la cuarta pared dejamos que el personaje, que no el actor, deje de representar su papel para reconocerse como un agente de su historia. […] Además del elemento metaficticio, el romper la cuarta pared permite una cercanía emocional con el espectador, colocando ambos mundos al mismo nivel y permitiendo que este participe en el desarrollo de los acontecimientos de alguna manera. […] al romper la ficción e interactuar con la realidad, se sitúan metafóricamente realidad y simulacro en el mismo plano. Esta equivalencia de mundos constituye un tipo concreto de ruptura en la que los personajes nos ven como igual de ficticios o reales, pero también engloba el fenómeno de ruptura en sí. (2018, pp.4-5)

En la definición y explicación de la autora podemos colegir que las características de la posmodernidad influyen en la concepción y caracterización del fenómeno del rompimiento de la cuarta pared, ya que el uso de esta técnica artística de disrupción implica un cuestionamiento del pacto de ficción –un metarrelato para los personajes mismos– y de los consensos comunicacionales entre los emisores y los receptores, e, incluso, la ruptura con estos. Como sucedió con la posmodernidad que rompió con los grandes metarrelatos, según la concepción de Jean-François Lyotard: "se tiene por «postmoderna» la incredulidad con respecto a los metarrelatos. Ésta es, sin duda, un efecto del progreso de las ciencias; pero ese progreso, a su vez, la presupone" (1987, p.4). Dichos metarrelatos funcionaron como verdades absolutas de la época moderna, pero en la era posmoderna no son suficientes para explicar y comprender la complejidad y multiplicidad de la realidad (Lyotard, 1987), y la preponderancia de la individualidad y la subjetividad humanas:

> En la sociedad y la cultura contemporáneas, sociedad postindustrial, cultura postmoderna, la cuestión de la legitimación del saber se plantea en otros términos. El gran relato ha perdido su credibilidad, sea cual sea el modo de unificación que se le haya asignado: relato especulativo, relato de emancipación. Se puede ver en esa

> decadencia de los relatos un efecto del auge de técnicas y tecnologías a partir de la Segunda Guerra Mundial, que ha puesto el acento sobre los medios de la acción más que sobre sus fines; o bien el del redespliegue del capitalismo liberal […] auge que ha eliminado la alternativa comunista y que ha revalorizado el disfrute individual de bienes y servicios. […] Sea el enunciado especulativo: un enunciado científico es un saber si y, solamente si, se sitúa a sí mismo en un proceso universal de generación. La cuestión que se plantea con respecto a él es: ¿este enunciado es en sí mismo un saber en el sentido determinado por él? Sólo lo es si puede situarse a sí mismo en un proceso universal de generación. (Lyotard, 1987, p.32)

Se consideran pues otro tipo de formas y mecanismos epistemológicamente distintos para legitimar el conocimiento y la verdad, los cuales corresponden a los cambios y acontecimientos sociales, políticos, culturales y artísticos experimentados y sufridos por la civilización moderna. En el artículo "La Posmodernidad. Nuevo régimen de verdad, violencia metafísica y fin de los metarrelatos", Adolfo Vásquez Rocca interpreta y sintetiza la concepción y el pensamiento de la postmodernidad planteados por el filósofo y sociólogo francés de la siguiente manera:

> […] Lyotard explica la Condición postmoderna de nuestra cultura como una emancipación de la razón y de la libertad de la influencia ejercida por los "grandes relatos", los cuales, siendo totalitarios, resultaban nocivos para el ser humano porque buscaban una homogeneización que elimina toda diversidad y pluralidad: "Por eso, la Postmodernidad se presenta como una reivindicación de lo individual y local frente a lo universal. La fragmentación, la babelización, no es ya considerada un mal sino un estado positivo" porque "permite la liberación del individuo, quien despojado de las ilusiones de las utopías centradas en la lucha por un futuro utópico, puede vivir libremente y gozar el presente siguiendo sus inclinaciones y sus gustos". (2011, p.4)

La desintegración de la cuarta pared entonces vendría a ser la libertad creativa ejercida por los usuarios, lectores y jugadores que rompen el "gran relato" de su narrativa, y quienes, gracias a la

interacción que posibilita el medio digital, pueden participar en la creación, continuación o dirección de las narrativas dentro de las redes sociales y los videojuegos en línea.

> Actualmente, la ruptura de la cuarta pared es un método bastante extendido en la mayoría de medios audiovisuales que busca principalmente el impacto, la sorpresa del espectador, a veces llegando a obviar la coherencia narrativa necesaria para que un personaje sea consciente de la ficcionalidad de su existencia, sobre todo si no se desarrolla posteriormente [.] (Valero, 2018, p.5)

En esta explicación Valero resalta una de las intenciones más comunes para utilizar el rompimiento de la barrera metafórica: el despertar de consciencia del protagonista y/o de los otros personajes sobre la naturaleza de su existencia, a la vez que se conforma una postura crítica en torno a la veracidad del mundo construido dentro de la ficción como un reflejo de la realidad empírica. Esta cuestión puede ser interpretada como una alegoría de una de las condiciones del pensamiento posmoderno: el despertar de consciencia en torno al fracaso de la modernidad y la razón para mejorar la vida humana en todos sus aspectos, y para darle sentido a la realidad contemporánea y coalición a los fenómenos sociales y culturales del siglo XX y XXI.

Por su parte, José Hernández Rubio, en el artículo "Internet y posmodernidad: un soporte de comunicación tan necesario como irreverente en la actualidad. Necesidades pedagógicas", considera que los avances tecnológicos y sus implicaciones, en los campos de la comunicación y la interacción social dentro de Internet, deben ser observados y analizados desde un enfoque didáctico para comprender sus alcances y evitar que las personas se vuelvan esclavos pasivos de estos espacios virtuales de expresión, al desconocer su complejidad estructural y todas las características que han heredado de la posmodernidad:

> […] el mundo postmoderno desecha las grandes ideas salvadoras de los últimos siglos, sobre todo atendiendo a la multiplicidad de posturas o verdades de que es capaz la comunidad virtual o digital. Y al igual que en el ámbito del pensamiento, el mundo del arte ya no se rige por reglas establecidas, por cánones interpuestos; ahora se trabaja para buscar esas reglas desde cada obra, algo que las vanguardias de principios de siglo asimilaron en un afán de inquietud y curiosidad permanentes,

> dejando atrás categorías definidas. La consecuencia es la propia expresión del mundo interior del creador, desde diversidad de formatos y propuestas. La civilización, por tanto, se proyecta gracias a una existencia enormemente compleja donde cada realidad humana constituye un relato propio, un microrrelato, máxime con la multitud de visiones subjetivas que se dan en la Red. (Hernández Rubio, 2019, p. 29)

Como se puede observar, el autor percibe Internet y sus características como un espacio donde la confluencia de millones de personas conectadas a la vez, la diversidad y multiplicidad de perspectivas, de información, posturas, datos, imágenes, noticias, videos, entre muchas otras expresiones son un reflejo de las implicaciones y consecuencias de la posmodernidad dentro de la tecnología de la comunicación. Esto debido a que muestran una pluralidad cultural, social y cognoscitiva que caracteriza a la concepción del pensamiento posmoderno.

Por otra parte, en los espacios digitales y virtuales la individualidad y la subjetividad parecen tener una mayor preponderancia e intensificación debido a la estratosférica creación de contenido que aparece en la Red diariamente y a las posturas que toman los inmigrantes y nativos digitales en torno a las publicaciones. Ello puede ser interpretado, a simple vista, como una apropiación de los medios digitales por parte de los usuarios, consumidores, lectores y jugadores. Pese a lo cual, también es un espacio donde la posverdad aparece de forma más reiterada que en cualquier otro lugar de comunicación e interacción social, debido a la aparente falta de regulación de la veracidad de lo que se publica en Internet. En el libro *Posverdad* (2018) de Lee McIntyre, el autor define el concepto como:

> […] la posverdad no es tanto la afirmación de que la verdad no existe, sino la de que los hechos están subordinados a nuestro punto de vista político. La definición del diccionario de Oxford se centra en «qué» es la posverdad: la idea de que los sentimientos importan más que los hechos. […] equivale a una forma de supremacía ideológica, a través de la cual sus practicantes tratan de obligar a alguien a que crea en algo, tanto si hay evidencia a favor como si no. Y esta es la receta para la dominación política. (p.32)

McIntyre explica que la posverdad se refiere a darle una mayor importancia a las emociones, sentimientos y subjetividades por encima de los hechos, así como también a interpretarlos y/o valorarlos en base a los sentimientos y emociones que estos provocan y a su equivalencia con las creencias personales, pensamientos y juicios de los individuos; es decir, que por medio de la posverdad los sujetos o grupos seleccionan y buscan dar legitimidad solamente a los hechos que coincidan y respalden su visión de mundo y su perspectiva. Mientras que las otras versiones que se oponen a su verdad, a pesar de estar basadas en datos comprobables, no son tomadas en cuenta e, incluso, pueden ser desvaloradas. Lo cual es una de las consecuencias de la posmodernidad que con facilidad es asumida como negativa, y es suscitada por la incertidumbre y la pérdida de confianza en la modernidad y en su ideología positivista y racional.

> En el siglo XXI, Internet emerge como una ventana de consumo de todo tipo de contenidos de no ficción, ficción, interactivos, y con opción de convertirnos en prosumidores gracias a la web 2.0. Aquí confluye el resto de medios en su formato digital con los agregados que proporciona el afectar el contenido y producir feedback inmediato. Internet permite un flujo total de información entre las distintas plataformas y contacto directo de marcas y celebridades con los usuarios, por lo que no hay ningún tipo de obra que permanezca inalterable. En cuanto al tema que nos concierne, en el ámbito de ruptura de la cuarta pared, estas plataformas mezclan todos los estilos vistos. (Valero, 2018, p.17)

En Internet confluyen aspectos positivos de la posmodernidad como: la pluralidad de voces, culturas, sociedades, perspectivas, sentimientos y/o pensamientos que caracterizan la complejidad y la riqueza de la sociedad occidental y no occidental, y que promueven la inclusión, la tolerancia y la reflexión; pero también tienen cabida las consecuencias negativas de esta: el relativismo extremo y la posverdad. Por lo tanto, la desintegración de la cuarta pared dentro de los espacios digitales, como las redes sociales y los videojuegos en línea, refleja y adapta las características de la posmodernidad a su propia esencia, pues la ruptura de la barrera metafórica entre los emisores y receptores no se realiza de la misma forma en cada medio expresivo y artístico donde tiene y ha tenido cabida, ni tampoco implica los mismos componentes y niveles.

En el trabajo de investigación titulado “El sujeto posmoderno en las redes sociales”, Mauricio Elizondo y Carla Picot afirman que es imposible analizar al sujeto posmoderno dentro de estos espacios virtuales de expresión si no se considera el contexto y la cultura en la cual se halla sumergido. Cultura que, en gran medida, se encuentra influenciada por el apogeo de las TICs y las redes sociales, las cuales permiten nuevas formas de subjetivación de la realidad y las interrelaciones sociales, al ofrecer la posibilidad de que los usuarios modifiquen las significaciones de los conceptos de lo público y lo privado. Lo anterior a causa del contenido que comparten dentro de las redes:

> Las redes sociales, enmarcadas en lo que hoy en día son las TICs (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) son uno de los tantos fenómenos que caracterizan a la posmodernidad. Si bien su surgimiento no es de larga data, es innegable su continua y avanzada expansión, […] Al sumergirse cada sujeto en una red social, pasa a pertenecer a una comunidad virtual que le permite al usuario una interconexión simbólica con los demás actores, y a su vez, potencia la explosión identitaria. A medida que cada uno busca nuevos amigos o contactos, parece como si quisiera mostrar más de sí mismo. “A mayor presencia de otros alteres [*sic*], comunicamos más sobre nuestra identidad”. La forma en cómo uno se presenta ante "el otro" también cambia, es como si cada usuario intentara presentarse "narrativamente", pues a partir de enunciados textuales, somos capaces de darnos a conocer ante el otro, para persuadirlo a permanecer con nosotros. (2011, pp.157-158)

Se les identifica como sujetos de la posmodernidad gracias a estas posibilidades y formas de dar a conocer su identidad, o más bien de construir una identidad para interactuar con los otros usuarios y una subjetividad distinta, desde la cual asumen una postura particular para conocer e interpretar la realidad. Con todo, debido a las posibilidades expresivas y comunicativas ilimitadas que provee la Red y sus diversas plataformas sociales, se corre el riesgo de caer en la subjetividad extrema y de profesar un individualismo exacerbado, como consecuencia de la simulación de libertad absoluta que ofrecen estos espacios virtuales; lo cual va en perjuicio de la visión crítica, de la

capacidad de discernir y de la realidad objetiva. Hernández Rubio señala lo siguiente, en relación con las reflexiones anteriores:

> Las redes sociales producen así una gran paradoja basada en la supuesta libertad individualizada que ofrece Internet, y por el contrario, la necesidad de someterse a hipotéticos juicios aprobatorios de unos semejantes virtuales. "Internet se ha convertido en el mayor laboratorio social para la experimentación en las construcciones y reconstrucciones del yo que caracterizan la vida postmoderna" [Brito & Alvarado, 2016, p. 25]. Y es que en ese culto a la tecnología, la humanidad se deja llevar inconscientemente por una reorganización comunicativa que forja otros modos de vida "postmodernos", quizá menos solidarios. De nuevo se producen otras grandes paradojas que presiden dichas estructuras de contacto virtual, que deberían someterse a una pedagogía suficiente para evitar esas subjetividades, en ocasiones egocéntricas. (2019, p.32)

El autor explica cómo otro de los aspectos negativos del pensamiento posmoderno se representa dentro de las redes sociales y plataformas digitales en forma de “libertad” absoluta, cuando en realidad muchos usuarios terminan cayendo en el discurso enajenante de la cultura de masas, en la subjetividad exagerada y egoísta, y en la dependencia y subordinación a la atención y reacciones de un público desconocido y muy severo y cruel en sus juicios.

En relación con lo que los autores citados han afirmado acerca de las semejanzas entre los elementos que conforman el Internet y las particularidades de la posmodernidad, Jesús Cendrós Guasch y Eugenio Enrique Urdaneta Bracho tienen un artículo titulado “Internet icono del Posmodernismo”, en el cual afirman que, a pesar de la dificultad de definir claramente el concepto de posmodernismo, existe el consenso de interpretarlo como una condición en la que sus rasgos se contraponen con las principales características de lo que conocemos como modernismo. Por ejemplo: “certeza frente a incertidumbre; consenso ante pluralidad; contemplación contra participación; control oponiéndose a caos; deducción frente a intuición; homogeneidad opuesta a heterogeneidad; jerarquía contra igualdad; verticalidad ante horizontalidad” (Cendrós y Urdanate, 2006, p.143, cuadro 2). De igual manera, se le considera como una forma de pensar y actuar orientada hacia cierta clase de reacción o confrontación al pensamiento moderno (2006, p.136).

Los autores asemejan estas oposiciones a las particularidades que caracterizan Internet, por lo tanto, lo identifican como una representación de la posmodernidad:

> El Internet facilita la conformación de una realidad social a través de la simulación que es poderosamente significada y representada en un ambiente de riesgo e incertidumbre en cuanto a la información que se encuentra en ella. Esa hiper realidad conduce al estado mental donde el usuario conforma su propia realidad basada en la información y la percepción real de un conocimiento abundante. Cualquier persona con una computadora y un módem puede presentarse como un investigador o publicador electrónico, con la posibilidad de diseminar información a un público global. Este poderoso medio de publicación se expande y explota con información, […] Simplemente porque un documento aparece en línea en Internet no significa que contiene información válida. […] Depende del usuario lanzar un ojo crítico para separar, por ejemplo, el hecho de la ficción, la realidad de la irrealidad. El Internet abunda con toda las clases de información, pero a menos que el internauta pueda estar bastante seguro de su fuente y exactitud, debe ser cauto. De hecho los recursos de Internet requieren ser evaluados por el usuario antes de considerarlos válidos y confiables como información. Vale destacar el avasallante efecto que produce la súper abundante "información y conocimientos" diseminados por toda la red y que, en una intención, ningún ser humano puede abarcar. Esta perspectiva confiere la propiedad necesaria y cuasi suficiente para conferirle el sentido de un icono posmodernista. (2006, pp.146-147)

Las principales características de Internet se pueden agrupar, en términos generales, en cuatro poderosas propiedades, según lo explican Cendrós y Urdanate al citar a Conway para abordar las primeras tres: la desintermediación, la asincronicidad [*sic.*], la ocularidad y, los autores agregan, el volumen de datos e información que se puede almacenar y transmitir en la Red. La primera se refiere a la facilidad de acceder, publicar, compartir y establecer comunicación o algún tipo de relación con otros en Internet sin la necesidad de utilizar recursos intermediarios. La segunda es "la posibilidad real de eliminar la temporalidad como una barrera para la comunicación" (Cendrós y Urdanate, 2006, p.145). Finalmente, la tercera propiedad es "la habilidad de transmitir y

comunicar mensajes por medio de imágenes y efectos audiovisuales" (2006, p.145) que requieren el uso de varios sentidos humanos a la vez para identificarlos, interpretarlos y valorarlos.

Todas estas particularidades y propiedades de la Red influyen directamente en las formas como tiene cabida la desintegración de la cuarta pared en la narrativa de las redes sociales y los videojuegos en línea, y, sin duda alguna, la proveen de otras características esenciales, que en el antiguo soporte analógico no se presentaban. No obstante, es muy importante resaltar que estas propiedades que ahora posee Internet fueron posibles gracias a la evolución de la Web, pues esta no ha sido la misma desde los comienzos de Internet ni ha ofrecido las mismas posibilidades de interconexión, consumo, creación, distribución e interacción a los cibernautas. Por tal motivo, es necesario realizar un breve recuento de las definiciones y particularidades de cada una de las webs para comprender los alcances de estas y las facultades, cada vez más amplias, que ofrecen a los inmigrantes y nativos digitales en cada experiencia de navegación. Pues a simple vista podemos notar cómo los usuarios son cada vez más activos y productivos dentro de la Red; así como también el fenómeno de las redes sociales, su popularidad e incremento fueron factibles hasta la aparición de las Web 2.0 y Web 3.0:

> WEB (World Wide Web, o www), es un conjunto de documentos (webs) interconectados por enlaces de hipertexto, disponibles en Internet que se pueden comunicar a través de la tecnología digital. Se entiende por "hipertexto" la mezcla de textos, gráficos y archivos de todo tipo, en un mismo documento. Web no son [*sic.*] sinónimo de Internet; Internet es la red de redes donde reside toda la información, siendo un entorno de aprendizaje abierto, más allá de las instituciones educativas formales. La web es un subconjunto de Internet que contiene información a la que se puede acceder usando un navegador. Tanto el correo electrónico, como Facebook, Twitter, wikis, blogs, juegos, etc. son parte de Internet, pero no la web. (Latorre, 2018, p.1)

Por otra parte, las características, particularidades, la cantidad de enlaces de información y las posibilidades de acceso e interacción con dicho contenido se han ido transformando, mejorando y potencializando en cada una de las webs que han existido hasta ahora, véase figura 1:

La Web 1.0 empezó en los años 60, de la forma más básica que existe, con navegadores de sólo texto, como ELISA, después surgió el HTML que hizo las páginas más agradables a la vista y a los primeros navegadores visuales como Netscape e Internet Explorer. Esta Web es de sólo lectura, el usuario no puede interactuar con el contenido de la página, se encuentra limitada a lo que el Webmaster sube al sitio Web.

Figura 1

Estructura del funcionamiento de la Web 1.0

Nota. Gráfica del funcionamiento de la Web 1.0. Tomado de *Evolución de la Web 1.0, 2.0 y 3.0 - Diferencias y atributos* (párr.2), por H. Delgado, 2012, akus.net.

Algunos elementos de diseño típicos de un sitio Web 1.0 incluyen:

Páginas estáticas para el usuario que la visita

El uso de framesets o marcos

Extensiones propias del HTML como el parpadeo y las marquesinas, etiquetas introducidas durante la guerra de los navegadores.

Libros de visitas en línea o guestbook

Botones gif.

Formularios HTML enviados vía email. (Delgado, 2012, párrs.1-3[5])

Como se puede observar, en la Web 1.0 el acceso a la información era en una sola dirección, las oportunidades del hipertexto aunque eran amplias no permitían acceder a la infinita cantidad de enlaces e información que sí es posible en las otras webs, y de la misma forma, la facultad de interactuar con el contenido y de crear nuevo no era factible aún para los usuarios. Cuando surge la Web denominada 2.0, las posibilidades se magnifican significativamente:

> Debemos tratar de pensar y circunscribir el auge de las redes sociales, dentro del marco del fenómeno de la "Web 2.0". El concepto "2.0" aparece para dar cuenta de este nuevo funcionamiento por el que se caracterizan hoy en día los espacios en la Web, en donde ya no hablamos de un sistema unidireccional, sino que ahora hablamos de un sistema bidireccional, caracterizado por la forma en que funciona el mismo, es decir, por la forma en que ahora los usuarios interactúan, alimentándose de lo que añaden otros usuarios, y a la misma vez, añadiendo a la Web, cosas que ellos también aportan. (Elizondo y Picot, 2011, pp.158-159)

En la Web 2.0 el sistema de comunicación y acceso a la información y al contenido publicado en Internet se vuelve bidireccional (y multidireccional) y es posible la interacción con el contenido y con los creadores y/o usuarios, porque esta nueva web está provista de características y herramientas que permiten a los internautas tener una experiencia de comunicación digital y no sólo el acceso pasivo a fuentes de información proporcionadas por terceros. Es decir, que partir de la Web 2.0 se puede decir que comienza la Era del intercambio comunicacional virtual y la participación creativa de los usuarios, obsérvese figura 2:

[5] https://disenowebakus.net/etapas-de-transicion-de-la-web.php

El término Web 2.0 tiene un origen claro: fue utilizado por primera vez por *O'Reilly Media* en una conferencia en octubre de 2004.

Figura 2

Diagrama de conceptos que se asocian a Web 2.0

Nota. Gráfica de los conceptos asociados a la Web 2.0. Tomada de *Web 2.0 historia, evolución y características* (párr.11), por H. Delgado, 2012, akus.net.

En ese momento la definición de O'Reilly incluía:

- La Web como plataforma
- Efectos de red en una arquitectura de participación
- Innovación y desarrolladores independientes
- Pequeños modelos de negocios capaces de publicar servicios y contenidos
- Datos abiertos
- El perpetuo Beta.

La Web 2.0 es una segunda generación de servicios basados en la Web, que enfatiza en la colaboración online, la conectividad y la posibilidad de compartir contenidos entre los usuarios. La Web 2.0 implica la evolución de las aplicaciones digitales

> hacía aplicaciones dirigidas al usuario final, que incluyen servicios como redes sociales, blogs wikis y las folcsonomías[6]. (Delgado, 2012, párrs.9, 12, 14-15[7])

A partir del surgimiento de estas plataformas digitales y redes sociales dentro de la Web 2.0, comienza a tener un mayor significado, sentido y empieza a consolidarse la llamada cultura digital (este concepto se define y aborda a más detalle en los capítulos 2, 3 y 4 de esta tesis), pues ahora ya es posible la interacción, y la producción y/o difusión de contenido por parte de cualquier persona con acceso a Internet.

> […] una segunda generación de tecnología web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis, los chats, foros, álbumes de fotografía, presentaciones en red, etc., que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios de una comunidad o red social. La web 2 posibilita la conexión de personas con personas – redes sociales, wikis, colaboración, con posibilidad de compartir--. Es dinámica, interactiva, de lectura y escritura, desarrolla la inteligencia colectiva y favorece el trabajo colaborativo, etc. La web 2.0 se vincula a los servicios que permiten compartir datos e interactuar con gran facilidad. Las redes sociales y las plataformas de colaboración constituyen la base de esta evolución de Internet. La web 2.0 es también llamada web social por el enfoque colaborativo y de interacción social de esta herramienta. […] Con la llegada de la web 2.0, se produjo un fenómeno social que cambió para siempre nuestra relación con la información y la comunicación, principalmente porque nos hizo parte de ella; en la actualidad, una noticia acerca de una manifestación en contra del maltrato animal no está completa sin mostrar cuántos usuarios de Facebook leyeron y participaron de la misma, qué porcentaje de lectores está a favor del movimiento y los comentarios que hicieron, que, en muchas ocasiones, aportan datos o señalan errores. (Latorre, 2018, p.3)

[6] "Una folksonomía [o folcsonomía] es un término creado por Thomas Van Der Wal con la finalidad de unir las palabras folk y taxonomía y un método de clasificación abierto/informativo que se basa en la utilización de etiquetas. Los portales web, generalmente utilizan estas herramientas para almacenar los datos de sus usuarios" (Martínez Ojeda, 2021, Párr.2).

[7] https://disenowebakus.net/la-web-2.php

Como se puede observar, las nuevas características y elementos tecnológicos que posee la Web 2.0 hacen posible la creación y desarrollo de comunidades digitales en continua comunicación e interacción. Colectividades que si bien aún no manifiestan todos los intereses, motivaciones, relaciones y necesidades de la sociedad denominada "tradicional" (empírica, material), ya presentan diversos acuerdos, formas de organización que persiguen objetivos similares, y actividades, expresiones y convenciones desde las cuales conocen, interpretan y dan sentido a la realidad que les rodea, como sucede en la vida cotidiana no digital o virtual.

La Web vuelve a evolucionar y surge la denominada Web 3.0, en la cual la interacción se incrementa y también se potencializan las posibilidades creativas y productivas de los inmigrantes y nativos digitales (Delgado, 2012), véase figura 3:

Figura 3

Web 3.0

Nota. Gráfica de la dinámica de la Web 3.0. Tomado de *Web 3.0 - Significado, origen y ventajas* (párr.1), por H. Delgado, 2012, akus.net.

> […] la Web 3.0 (que incluye la Web semántica, orientada hacia el protagonismo de motores informáticos y procesadores de información que entiendan la lógica descriptiva en diversos lenguajes más elaborados de metadatos, utilizando software avanzado como el RDF/XML), gestionada en la nube o cloud computing y ejecutada

> desde cualquier dispositivo con un alto grado de viralidad y personalización, constituye un nuevo tipo de Web en la que se añade contenido semántico a los documentos que la forman y ello conlleva que la ejecución de la misma sea realizada por máquinas que, basándose en nuestros perfiles en la Red, descubren información para nosotros. Un ejemplo claro sería, que en la Web tradicional nosotros buscaríamos información sobre "gato", y Google nos presentaría todo tipo de felinos y así la propia Web semántica nos presentaría diferentes alternativas de "gato" pero desde una perspectiva mecánica. […] La Web 3.0 se encarga de definir el significado de las palabras y facilitar que un contenido Web pueda ser portador de un significado adicional que va más allá del propio significado textual de dicho contenido […]. Desde el punto de vista del marketing, esta Web 3.0, permite construir un mensaje publicitario que será difundido mediante una tecnología digital avanzada. (Delgado, 2012, párrs.3-6[8])

Ante lo cual, los procesos de búsquedas se hacen más precisos y a la vez ofrecen más opciones porque esta web funciona con una gama más amplia de significados e interpretaciones de búsqueda. Así también, cualquier empresa o negocio puede publicitar sus productos y/o servicios de forma interactiva y tomando en cuenta la propia información, datos e intereses brindados por los usuarios, al hacer uso del historial y de las navegaciones realizadas por ellos:

> […] las tecnologías de la Web 3.0, que utilizan datos semánticos, se han implementado y usado a pequeña escala en compañías para conseguir una acumulación y personalización de datos más eficiente, como por ejemplo cualquier empresa que sepa implementar una estrategia 3.0, la cual se basa en cuatro pilares:
> 1.- La apuesta por el elemento multimedia (audio, video, imagen)
> 2.- La socialización a través de las redes sociales
> 3.- La distribución en multisoporte
> 4.- Los contenidos
> Datos semánticos obtenidos a través de social media, social network y otros servicios colaborativos, como Flickr, Delicious, Digg, que extraen el sentido

[8] https://disenowebakus.net/la-web-3.php

> semántico y el perfil de los usuarios en la red correspondiente, permitiendo a la empresa el uso interactivo de los datos y ofreciendo contenidos con presencia en todas las redes y en todos los dispositivos (iPhone, iPad, etc.). (Delgado, 2012, párrs.8-10[9])

Por lo tanto, gracias a la Web 3.0 se incrementa exponencialmente la publicidad, las estrategias de mercadotecnia y la oferta y demanda de productos y servicios, con lo cual se da paso al capitalismo digital en su máxima expresión. Las llamadas *cookies* de las páginas webs y sitios de Internet aparecen para recopilar todo tipo de información relevante que pueda ayudar a las empresas a publicitar y vender sus productos y/o servicios, pero también les permite mejorar las experiencias de búsqueda de los usuarios, como ya se mencionó. Esto se realiza, algunas veces, de forma sutil, a través de las TIC y los medios virtuales de comunicación y sociabilización. Gracias a la Web semántica los mercados acuden a sus clientes y se expande la construcción de necesidades de consumo dentro de los espacios digitales.

La interacción y sociabilización que habían comenzado con la Web 2.0 se intensifican, fortalecen y se diversifican al permitir la conjunción de diferentes redes sociales y plataformas digitales a la vez dentro de una misma. Ello debido a las posibilidades y herramientas que ofrece la Web 3.0, entre ellas: la innovación en lo que respecta a la compilación, interpretación y utilización de información y de datos por medio de la Web semántica. En esta evolución de la Red a 3.0 también se incrementan, complejizan y se formalizan las comunidades digitales, en las cuales la Cultura Digital conforma las perspectivas, las cosmovisiones, el sentido y el pensamiento (epistemológicamente hablando) de la sociedad virtual en la era digital.

Por supuesto, la narrativa tiene un papel fundamental en las nuevas expresiones que se dan dentro de las redes sociales, plataformas virtuales y videojuegos en línea, porque refleja y, a la vez, se nutre de las características y peculiaridades de la transformación de la Web y sus múltiples potencialidades: interacción, disrupción, inmediatez, creatividad y apropiación. De ahí que sean las plataformas de Facebook y X las que contienen de manera más evidente y continua este fenómeno narrativo e interactivo.

Recuérdese que la popularidad y trascendencia de estas redes sociales es mundial, a su vez que son espacios virtuales donde pueden "convivir" millones de personas de distintas edades,

[9] https://disenowebakus.net/la-web-3.php

nacionalidades, estratos socioeconómicos, profesiones, pensamientos, intereses, géneros, entre otras características, bajo una relativa armonía y por medio de acuerdos sociales implícitos. En las otras redes sociales la diversidad de los usuarios es hasta cierto punto "limitada" si la comparamos con las plataformas seleccionadas (por ejemplo: Instagram y Tik Tok son aplicaciones menos utilizadas por las generaciones pasadas en comparación con las nuevas, quienes representan sus principales consumidores), y los recursos de comunicación son menos variados. Incluso, el uso de Facebook ha trascendido los aspectos del mero entretenimiento y la diversión, para convertirse en un espacio y/o herramienta didáctica y cultural utilizada por todo tipo de Universidades, Instituciones Educativas, Centros Artísticos y de difusión, entre muchos otros, quienes lo utilizan para transmitir, promover, facilitar y universalizar el conocimiento. A continuación pueden consultarse los siguientes enlaces, a pie de página, en donde se encuentran ejemplos ilustrativos[10].

Por su parte, en el caso de los videojuegos en línea o digitales, aunque todos tienen algo que contar en términos generales, no todos poseen una narrativa explícita y evidente, ni mucho menos todos ellos rompen la cuarta pared. Por esa razón el *corpus* seleccionado (más adelante se proporciona la lista de los juegos considerados) corresponde a videojuegos que de una u otra forma ofrecen relatos que desintegran la cuarta pared desde diferentes niveles y grados, los cuales están delimitados y caracterizados en el marco teórico, la metodología y el análisis, para poder llevar a cabo la construcción de la teoría estructural de esta investigación. De la misma forma, en el caso de Facebook y X se explican y categorizan los diferentes niveles y grados en que las narraciones transgreden la cuarta pared.

Por lo pronto, se puede afirmar como uno de los primeros y más evidentes niveles de desintegración de la cuarta pared a la oportunidad de que las personas ordinarias puedan contar una historia, crear entidades ficcionales por medio de las cuales adquieren identidades distintas para narrar desde las perspectivas de estas (aunque escriban anécdotas o historias reales basadas en sus vidas), e incluso adentrarse en historias de videojuegos con opciones limitadas de dominio de rol y de la elección de la trama. Todo lo anterior, dentro de las tecnologías de la información y la

[10] https://www.facebook.com/FFyLUANL/videos/318656712661487
https://www.facebook.com/CulturaUANL
https://www.facebook.com/Cultura.UNAM.pagina
https://www.facebook.com/UNAM.MX.Oficial
https://www.facebook.com/Cosalyl
https://www.facebook.com/uam.mx
https://www.facebook.com/FFyLUANL

comunicación y específicamente en las redes sociales y los videojuegos en línea. Esto sucede porque el usuario y/o jugador asume un papel específico dentro de estas plataformas, la mayoría de las veces de manera inconsciente, y eso le permite ser parte de un espacio narrativo que puede interpretarse como la ficcionalización[11] de la interacción social y las relaciones humanas en la modernidad. Es decir, las características intrínsecas de los medios posibilitan la creatividad espontánea de los usuarios y jugadores, y los proveen de elementos para crear y/o participar en la narración al momento de que ella se dirige directamente a ellos y apela a su colaboración.

Un ejemplo muy notorio de lo anterior se da en los llamados *memes*:

> La palabra meme hace referencia a ideas, comportamientos o estilos que se extienden culturalmente entre personas. Fue acuñada por Richard Dawkings en su libro «El gen egoísta». Es un derivado del griego "mimema" que hace referencia a lo que es imitado. Este concepto se ha trasladado a internet para describir ideas que se viralizan o son replicadas de forma masiva a través de las redes sociales, blogs, emails… y pasan de persona a persona de manera explosiva. […] El formato de un meme puede ser una frase, una imagen, un vídeo o un concepto más abstracto. En general su temática es humorística rozando casi lo absurdo aunque en ocasiones también se conviertan en pequeñas píldoras filosóficas. (40deFiebre, 2021, párrs.1-3)

En el estudio "Memes ahora", Pilar García Carcedo presenta una definición más amplia y reveladora del concepto:

> Ya en 2018, la RAE incorporó entre otras novedades la del término meme, al que otorgó dos acepciones principales. La segunda es la más conocida actualmente en las redes, el meme como "una imagen, vídeo o texto, por lo general distorsionado con fines caricaturescos, que se difunde principalmente a través de Internet". La primera acepción conduce hacia el origen histórico del término, tal y como lo

[11] "La ficcionalización es la puesta en escena de la creatividad de la humanidad y como no existen límites para lo que puede ser espectacularizado, el proceso creativo, en sí mismo, carga la inscripción de la ficcionalidad: la estructura de doble significado" (Iser, 1990, p.951).

> acuñara R. Dawkins en 1976: "Rasgo cultural o de conducta que se transmite por imitación de persona a persona o de generación en generación". […] Los memes deberían considerarse estructuras vivas, no solo en un sentido metafórico… cuando plantamos una idea fértil en la mente de otro, la parasitamos en sentido literal, a transformamos en un vehículo para la propagación de dicho meme" (Dawkins 1976: 192). Así, basándose en Dawkins, un meme se puede definir como la unidad teórica de información cultural transmisible de un individuo a otro o de una generación a la siguiente; serían por tanto el contrapunto cultural de los genes biológicos. (2020, p.1)

Por lo tanto, estas frases, imágenes, sonidos, videos y/o la combinación de dos, más o todos estos recursos y medios de comunicación en una sola expresión narrativa también son una manifestación inequívoca de la cultura contemporánea en el siglo XXI, y de su relación y adaptación con el soporte digital. Y como ya se señaló, las características intrínsecas del propio soporte digital pueden verse como motivadoras, facilitadoras y potenciadoras de la imaginación, la creatividad y las posibilidades expresivas y narrativas de los nativos e inmigrantes digitales. En el libro *Memes. Inteligencia idiota, política rara y folclore digital*, Jaron Rowan explica el origen de los *memes*:

> […] los memes nacieron alrededor del año 2006, y la primera definición académica rigurosa de esta variación particular de memes la propuso Patrick Davison en un ensayo de 2009 llamado *The Language of internet Memes*. Pero aquí quiero aprovechar para argumentar, muy en sintonía con Friedrich Kittler y Siegfried Zielinski, que los memes no tienen una única genealogía y que, como cualquier objeto mediático, poseen orígenes híbridos y ciertamente promiscuos. Los memes se conciben y nacen en medio de una gran orgía digital. Viajemos en el tiempo, a los albores de internet, hacia finales de la década de los 70, cuando los primeros ordenadores ya eran capaces de conectarse en red (de forma lenta y costosa) a través de líneas telefónicas. […] Una buena forma de sacar de quicio a otros usuarios del canal era introducir fragmentos de monólogos de Monty Python (aparentemente, los humoristas favoritos de las primeras comunidades de usuarios). Estos cortaban todo

> intento de conversación puesto que saturaban la pantalla, haciendo el seguimiento de los demás prácticamente imposible. Uno de los gags favoritos de los geeks era el de «SPAM» (una cafetería habitada por vikingos que cantan a coro la palabra spam), cuyo humor está basado en la repetición sistemática de la palabra spam. Esto se debía a que «la gente podía escribir la palabra una sola vez y después usar el comando lecha/arriba para repetirla. De esta manera, «spamear» consistía en llenar un chat de ruido». Cual vikingos cantemos a coro: Spam spam spam spam. (2015, pp.14-15)

La evolución y los cambios experimentados por los *memes* a lo largo de estas últimas décadas, su uso masivo y extendido y su enorme popularidad son el resultado de muchos factores y situaciones de índole cultural, social, política y tecnológica, sin duda alguna; pero también se deben, en considerable medida, a la búsqueda de los internautas de nuevas formas de expresar, comunicar y significar a través de conexiones o asociaciones entre nuevos y antiguos signos con recientes y conocidos símbolos, que les aportan novedosos y distintos significados a su sentido original, en lo que respecta a las implicaciones semióticas que conlleva dicha situación. Lo que muestra las consecuencias materiales del símbolo (N. Castorena Sáenz, comunicación personal, 17 de noviembre de 2023) en las sociedades virtuales, dentro del soporte digital.

> El símbolo «es el nombre general de una descripción que significa su objeto por medio de una asociación de ideas o una conexión habitual entre el nombre y el elemento significado» (*CP*: 1.369). Una distinción entre un símbolo, de un lado, y un icono o índice, del otro, es que para aquél no es necesaria una conexión natural con su cualidad material para funcionar como signo significando el objeto que representa. La conexión puede ser puramente mental, y en el comienzo puede ser en parte arbitraria, aunque luego se vuelva necesaria por medio de convenciones sociales. El lenguaje natural, como es obvio, es el ejemplo por excelencia de los símbolos. Por ejemplo, la enunciación, «El universo está formado por átomos», es, como entidad propia, un símbolo compuesto de símbolos más sencillos de varios tipos representando su objeto. El significado de esta composición de símbolos estriba en la propensión de la mente a asociar «universo» y «átomos» con lo que

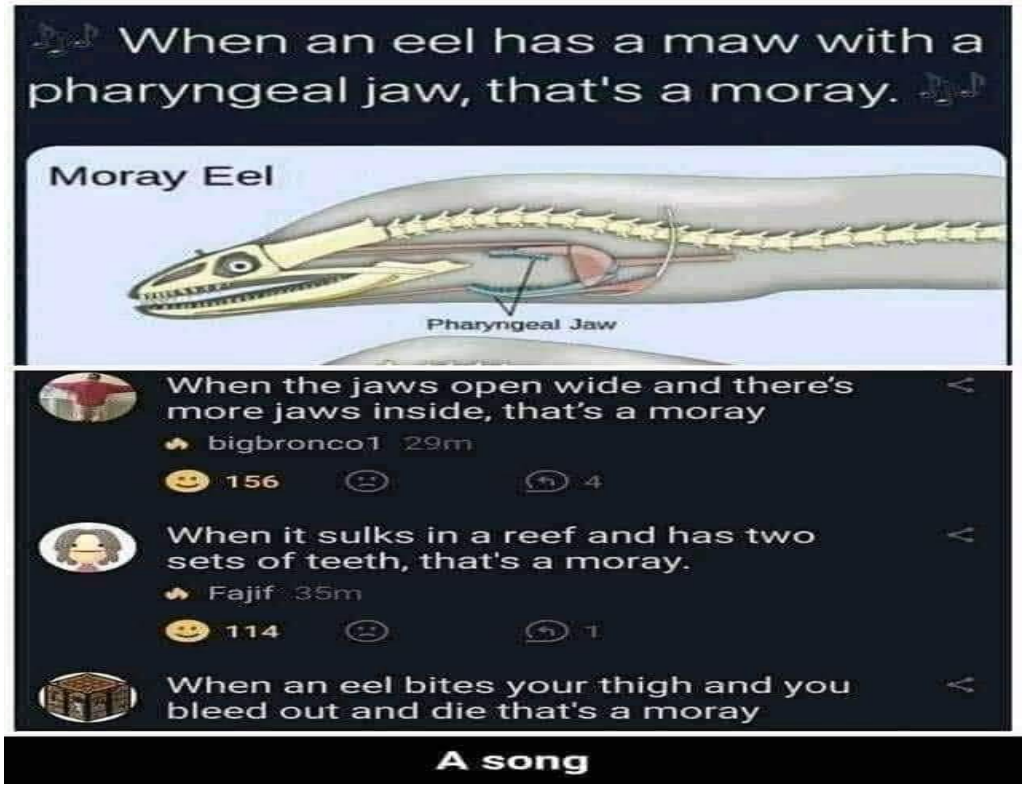
> construye como el objeto -un objeto imaginado o «semióticamente real»- en vez de «real» de la enunciación. Así que la función de cada símbolo es la de representar su objeto como resultado de alguna asociación convencional. (Merrell, 1992, p.83)

Se puede decir que bajo esta concepción del símbolo se han creado y se siguen haciendo los *memes*, sobre todo los más populares y mediáticos, independientemente de si se es consciente o no de las distintas relaciones de sentido y significado establecidas o evocadas por los diferentes recursos y elementos gráficos e imágenes, para aludir e identificar exitosamente las referencias.

Se comprende entonces que al utilizar este tipo de expresiones narrativas tan multifacéticas y dinámicas se puede dar un tipo de desintegración de la cuarta pared, descrito más arriba, ya que es posible construir un *meme* incluyendo las réplicas de los usuarios a la primera imagen o idea expuesta, dentro de la misma publicación original. Por ejemplo:

Figura 4

Moray´s song



Nota. *Meme* compartido en un grupo público de Facebook. Tomado de *Dinosaurs Against Christians*[12], grupo público, 2021, Facebook.

En este caso se puede observar cómo lo expresado en la primera publicación genera una reacción directa de los otros usuarios/lectores, al momento de que interpretan que están siendo aludidos por el post original al dirigirse directamente a ellos. Por lo tanto, se da una reacción en cadena mediante las publicaciones siguientes de estos lectores (con diferentes intenciones), y se crea una narración prolongada con fines lúdicos y paródicos (componen una canción gracias a las rimas que conforman las palabras utilizadas) que desintegra la cuarta pared al romper esa distancia digital entre el primer usuario que escribe y comparte la publicación y los receptores que reaccionan a esta. De esta manera, los lectores se convierten en autores y coautores de un relato mayor, al

[12] https://www.facebook.com/groups/833056713990319?locale=es_LA

replicar con sus propias narraciones, basadas en la original, dentro de un espacio narrativo intersubjetivo creado gracias a la interacción que posibilita la transgresión del cuarto muro.

El ejemplo anterior se utiliza para mostrar un adelanto de la forma en que se realizaron los primeros acercamientos interpretativos al *corpus* analizado, el cual se trata de una elección de diferentes tipos de narrativas digitales que desintegran la cuarta pared dentro de sociedades virtuales como las de Facebook (incluyendo Messenger) y X (antes Twitter), y de los videojuegos en línea. Dicha selección se encuentra presentada y justificada en su pertinencia en la sección del *corpus* de esta investigación, la cual se encuentra en la última parte del capítulo 2, después de la metodología.

Ante dicho panorama expuesto en los apartados anteriores de este capítulo, se puede comprender la necesidad epistemológica, ontológica y cultural de realizar el análisis interpretativo de este tipo de relatos digitales disruptivos porque su creación, modificación, adaptación y/o refuncionalización responden a necesidades de expresión narrativa de índole artística (a pesar de que la mayoría de los ejemplos estudiados no son propiamente literarios), identitaria, social y cultural, que entrañan un pensamiento y una forma de estar en la realidad actual y de conocer y comprender el mundo del siglo XXI. Todo esto, por medio del acto de narrar y de involucrarse creativamente en la narrativa digital de los otros para complementarla simbólica y/o literalmente, o crearla. Como se puede ver en el capítulo 4 de esta investigación, que corresponde al estudio hermenéutico de las obras seleccionadas.

Por lo tanto, llevar a cabo esta tesis ha permitido un mayor acercamiento científico, por medio de la hermenéutica filosófica, al fenómeno narrativo mediático digital que transgrede la cuarta pared, así como a sus implicaciones metafísicas y ontológicas. Con la finalidad de dar cuenta de la existencia de dichos relatos disruptivos, de definirlos, de categorizarlos y de comprenderlos, dentro de sus contextos: cultural, social, tecnológico, político e histórico, que les dan vida como tal.

En el siguiente apartado se identifican los objetivos, tanto el general como los específicos de la tesis, a la vez que las preguntas de investigación que se plantean como cuestionamientos pertinentes para la consecución de dichos objetivos.

1.4.- Objetivos

1.4.1.- Generales

Formular una teoría estructural narratológica que dé cuenta, defina, describa y caracterice la narrativa que se conforma dentro de espacios mediáticos digitales –como lo son los videojuegos en línea y las redes sociales– y cuya principal peculiaridad es que rompe la cuarta pared al establecer un contacto inmediato con los lectores y jugadores. Por lo cual, se reconoce que a partir de dicha desintegración "parediana" la estructura de la narrativa se modifica, transforma y/o extiende por la acción e incursión de los receptores dentro de la diégesis de cada relato.

Colegir esta teoría considerando la relevancia de la narrativa analógica y/o tradicional como punto de referencia para definir y diferenciar a la narrativa mediática digital, en términos análogos. Así como se toma en cuenta a la ruptura de la cuarta pared originaria, que se dio en los medios analógicos de arte, comunicación y expresión, para poder identificar, comprender y explicar la disrupción dentro de los relatos estudiados. Todo lo anterior conlleva una reflexión en torno a las consecuencias narrativas que se derivan de los cambios que muestran las nuevas narraciones digitales disruptivas frente a la narrativa previa y analógica, en términos narratológicos.

Se busca también dilucidar, como resultado, las implicaciones y consecuencias expresivas en los ámbitos de la comunicación, la narrativa y la cultura que comprende este fenómeno disruptivo. De esta manera se pretende dar cuenta y comprender las recientes necesidades sociales, artísticas y culturales, y los cambios paradigmáticos y epistemológicos (quienes parecen responder a distintas necesidades de convivencia, sociabilización, expresión y creatividad) que se generan debido al uso constante del soporte digital y de las tecnologías de la comunicación y la información, los cuales ahora forman una parte crucial de la vida cotidiana. Por lo tanto, también se considera la influencia del contexto socio-histórico posmoderno y el posterior a este como movimientos y corrientes filosóficas, culturales y artísticas que hacen eco, permean e impregnan (en alguna medida) la realidad actual, tanto dentro como fuera de la Red.

1.4.2.- Específicos

Se espera conceptualizar las características narrativas de la ruptura de la cuarta pared en los medios digitales, mediante la definición, el análisis, la descripción y la caracterización realizada de la narrativa mediática digital que transgrede el muro imaginario, a través de la conformación de una teoría pertinente para abordar este fenómeno narrativo.

Resulta, pues, fundamental identificar y señalar las condiciones mínimas que se requieren para justificar la medición, descripción y conceptualización de una estructura narratológica que implique la incursión en el ámbito mediático digital, en particular en los videojuegos en línea y las redes sociales, para concentrar el esfuerzo interpretativo en una de sus principales características: la desintegración de la cuarta pared. De ahí se desprenden los siguientes cuestionamientos básicos para la investigación, los cuales exploramos en la siguiente sección.

1.5.- Preguntas de investigación

En virtud de que existe un fenómeno narrativo que tiene cabida dentro de las tecnologías de la información y la comunicación, específicamente en las redes sociales y los videojuegos en línea, y que dicha narrativa desintegra la cuarta pared y posibilita la participación creativa de los receptores: ¿Cómo dar cuenta de la existencia de este tipo de narrativa digital disruptiva que hace evidente la relación y dependencia con los lectores y jugadores para existir y conformarse como tal? ¿Por qué y cómo formular y presentar una teoría narratológica que dé cuenta, defina, describa y caracterice la narrativa digital a partir del cambio estructural que supone la acción creativa de los receptores dentro de los relatos, gracias a la desintegración de la cuarta pared? ¿Qué bases teóricas se deben de considerar para conformar dicha teoría y por qué? ¿qué consecuencias narrativas conlleva hoy frente a las narrativas expresadas en el soporte analógico? ¿Cuáles son los fundamentos y consideraciones para definir este tipo de expresiones como narrativa mediática digital? ¿Cuáles son las necesidades comunicativas a las que responde y obedece este fenómeno cultural? ¿Estas necesidades corresponden a la misma naturaleza epistemológica que crea y presenta el espacio narrativo analógico? ¿Hasta qué punto es legítimo ampliar a tal grado los conceptos como narrativa y narratividad para considerar estos fenómenos expresivos como relatos? ¿Cómo sucede esto?

Las cuestiones arriba planteadas permiten colegir una realidad narratológica alternativa: ¿por qué es necesario y pertinente crear una teoría estructural narratológica que la explique, es decir, que la defina, describa y caracterice –en el contexto de lo digital como condición de ruptura de la cuarta pared? ¿Cómo los usuarios y jugadores se convierten en narradores que ficcionalizan, de manera consciente o inconsciente, las historias publicadas en las redes y los videojuegos narrativos? ¿Cómo estas expresiones narrativas rompen la cuarta pared? ¿Cuáles son las características y elementos que el espacio mediático digital proporciona a estas narraciones y por qué? ¿El ciberespacio es un medio de comunicación e interacción social que conlleva una nueva

forma de pensamiento epistemológicamente completo (en el mismo nivel de la oralidad y la escritura), o sólo es un recurso de imitación y/o representación de los medios analógicos?

En consecuencia, si lo narrativo se extiende más allá de lo analógico, el medio digital entonces es un espacio donde existen las redes sociales y los videojuegos, por lo tanto, la narración se dará en ellos. No obstante, una cantidad considerable de estos relatos poseen una característica fundamental que los define: la transgresión de la cuarta pared, en diferentes niveles y con distintas intenciones comunicativas.

1.6.- Hipótesis

Como ya se mencionó, el fenómeno narrativo no es exclusivo del medio analógico, ya que también se manifiesta en otros soportes tecnológicos como el digital, al responder a una necesidad innata en los seres humanos de relatar y/o relatarse a través de cualquier conducto que lo permita, que para el caso son los nuevos medios de información, comunicación e interacción social. Estos proveen de características particulares a las historias que se crean y comparten en la Red, y que dan cuenta de las formas en que los usuarios y jugadores interpretan la realidad, la cuestionan, complejizan y aceptan, por medio de recursos artísticos como el rompimiento de la cuarta pared.

En concreto, aquí se asume como hipótesis general que la ruptura de la cuarta pared en la narrativa de los medios digitales se tipifica así en función del tipo de relación que el texto establezca con sus lectores. Si esto es de esa forma, es posible una teoría narratológica emergente que dé cuenta del fenómeno cultural de la interacción social gracias a la narración digital que hace participes a todos en su creación. Como si, inconscientemente, los usuarios y jugadores se hubieran puesto de acuerdo para expresar su postura ante la realidad experimentada a través del acto de relatar y/o continuar la historia iniciada por otro. Se considera que existe un cambio, transformación y/o extensión de la estructura narratológica enunciativa a partir de la reacción, acción e intromisión de los usuarios y jugadores dentro de la diégesis de cada relato; por lo tanto, dicha aseveración justifica la formulación y creación de una teoría estructural que permita determinar, interpretar y explicar el objeto de estudio, en tanto fenómeno narrativo digital disruptivo.

Por lo demás, a partir de la concepción del *corpus* como narrativa, se desprenden una observación, comparación y diferenciación con la narrativa dentro del soporte analógico; por lo cual, se genera una reflexión en torno a las consecuencias narrativas de dicha situación, considerando las características intrínsecas del soporte digital. Así mismo sucede en el caso de la

ruptura tradicional o que se ha dado en los medios analógicos en comparación con la desintegración en el medio digital. Se cree que existen fundamentos suficientes dentro de las teorías narrativa, narratológica y literaria, en general, para considerar y justificar este tipo de expresiones como narrativa mediática digital de acuerdo con sus peculiaridades intrínsecas, con sus intenciones comunicativas y con la naturaleza del soporte en el cual se crean y difunden.

Es importante clarificar lo siguiente. Nótese que ontológicamente hablando, es el caso que existe una narrativa mediática digital contemporánea que transgrede el cuarto muro imaginario, debido a que una de sus propiedades ónticas consiste en hacer factible la relación con los usuarios para que ellos continúen la narración. Esto abre con ello una nueva dimensión ontológica y hace visible un nuevo nivel de interacción en donde la "libertad" que experimentan los usuarios les permite elegir la trama, el hilo conductor de la historia y a participar creativamente en la construcción de los relatos. Por tales motivos, se pueden deducir los elementos mínimos no triviales para una teoría narratológica estructural que dé cuenta, defina, describa y caracterice una gran parte del fenómeno narrativo que tiene cabida en los medios digitales y virtuales de la era de la Red.

Es pertinente señalar, adicionalmente, que las variables que se presentan en el fenómeno narrativo digital y que son objeto de estudio de esta tesis poseen las características esenciales básicas de la ruptura de la cuarta pared de los medios analógicos, como lo son la disrupción (por medio de distintos recursos autorreferenciales) y la reflexión. Estas dos condiciones fundamentales se amplifican y potencializan dentro de las narraciones digitales porque las características intrínsecas de los medios tecnológicos donde se expresan permiten e incrementan la interacción de manera más natural y contundente (gracias a las particularidades de la Web 2.0 y la Web 3.0, como ya se explicó). Asimismo, en el medio virtual existe la posibilidad de que los receptores (nativos e inmigrantes digitales) participen en la continuación, ampliación y/o guía de la narración gracias a la transgresión de la barrera metafórica, e incluso que los receptores establezcan la ruptura del muro desde su postura.

Por otro lado, las tipificaciones de la ruptura clásica pueden clasificarse en:

- a) Una dirección y/o alusión directa al público (como en el teatro, cine y televisión).
- b) Mostrar un "detrás de cámaras" o los elementos que evidencian la ficcionalidad de la narración (cine y televisión).

- c) Algún tipo de alusión directa o indirecta sobre la artificialidad y naturaleza de la obra artística (teatro, literatura, cine y televisión).
- d) La metaficción, principalmente, el uso de la metalepsis (literatura y narrativa).
- e) La consciencia de los personajes sobre su naturaleza y la de su mundo (teatro, cine, literatura, narrativa y televisión).
- f) Establecer una complicidad con el receptor (teatro, cine, televisión, literatura y narrativa).
- g) Paridad o coincidencia entre dos mundos o realidades sustancial y estructuralmente distintas (cine, literatura, narrativa, televisión y radio).

Estos tipos de disrupciones no son las únicas que existen, pero sí son las más comunes, al igual que sus diversas variantes; pese a que, en términos generales, corresponden a las clasificaciones que se pueden detectar con mayor facilidad y frecuencia dentro de los medios analógicos de expresión artística y comunicación.

En lo que respecta a los tipos de desintegración de la cuarta pared que se dan en los espacios mediáticos digitales de acuerdo con el nivel de ruptura, se pueden sintetizar y clasificar en los siguientes apartados:

- a) Interacción: grados y posibilidades.
- b) Continuación de la narración por parte del usuario.
- c) Complementación y/o modificación de la historia original por parte del receptor.
- d) Apropiación y difusión del texto por parte de los usuarios.
- e) Grados de infinitud de la narración.
- f) Grados de libertad para dirigir la trama de los videojuegos.
- g) Niveles de persuasión.
- h) Grados de finitud e infinitud de la historia.
- i) Apropiación de la narración por parte de los jugadores a través del "libre albedrío" y de la forma particular en que cada usuario juega.

Como se puede observar, las principales diferencias que se presentan entre los tipos de ruptura de la cuarta pared en los medios analógicos y las que se dan en el medio digital son: la participación creativa de los usurarios en la conformación de la obra, las facultades y libertades adquiridas por

los receptores al momento de continuar, guiar, modificar y compartir la narración, y la apropiación de los textos por parte de los lectores y jugadores. En otras palabras, la transgresión de la cuarta pared dentro de la narrativa mediática digital posibilita diferentes niveles de participación de los usuarios en la creación, dirección y apropiación de las narraciones. Mientras que en la ruptura dentro del soporte analógico la disrupción se limita, en su mayoría, a la intromisión de un elemento, discurso o componente ajeno al nivel de enunciación originario de la narración, a provocar la reflexión y autorreflexión de los lectores, y a causar extrañamiento y atraer la atención de los receptores; pero, las posibilidades de participación de los lectores son muy limitadas y siempre son dirigidas por el narrador. Incluso, es casi imposible que los receptores puedan efectuar desde su postura la desintegración de la cuarta pared dentro de los medios analógicos.

Es indudable que los principales receptores de la narrativa digital son los nativos e inmigrantes digitales, quienes poseen suficientes conocimientos y referencias para interpretar las narraciones que encuentran o se les brindan dentro del soporte digital, y para ser coautores o cocreadores de este tipo de relatos.

1.7.- Estado del arte: Antecedentes Científicos

En la teoría y los estudios exclusivamente literarios sí se ha abordado el análisis de la narrativa digital, hasta cierto punto (como en *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* de Espen J. Aarseth, 1997), pero desde perspectivas relacionadas a la interpretación de las intenciones ético-poéticas de los autores (el caso de *El Arte de Narrar en la Era de las Blogoficciones: una aproximación interdisciplinaria a la Literatura en los Blogs* de Osvaldo Cleger, 2009, e "Internet y literatura: La novela virtual de Gustavo Sainz" de Orestes Cabrales Lara, 2014). Se han concentrado en los temas que abordan las obras (por ejemplo: *El potencial creativo de la remediación en la literatura digital hispánica* de Ana Cuquerella Jiménez-Díaz, 2016). Así como también se han enfocado en el aspecto de la difusión de la lectura y en el ámbito de la enseñanza de la literatura a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación digital, en las narraciones dentro del nuevo soporte (como en "De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición" de Daniel Cassany, 2000).

Aunque, todavía no se ha conformado una teoría estructural narratológica que permita analizar, clasificar y describir este fenómeno, y su dinámica de interacción y coparticipación implícita. Prácticamente existen muy pocos estudios que hayan abordado el tema de la narratividad

espontánea en las redes sociales y los videojuegos, en lo que respecta a los relatos y voces narrativas generadas de manera inconsciente en las publicaciones, o en la creación y/o las elecciones de la trama dentro de los videojuegos en línea, y de las formas en que estos relatos rompen la cuarta pared.

Al ser narraciones valoradas como no literarias, sino más bien como expresiones ingeniosas, creativas, lúdicas, en las que se ficcionalizan elementos de la realidad y posturas de enunciación, han sido un poco más estudiadas por otras disciplinas como la comunicación, la narratología, la ludología, la sociología, el estudio de cultura de masas, entre otras, puesto que forman parte del folklore mediático digital. A continuación expongo algunos de los trabajos, tanto literarios como no literarios que han abordado, desde distintas y diversas perspectivas, el estudio de este fenómeno narrativo.

El libro titulado *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997), de Espen J. Aarseth, es un análisis tipológico de la comunicación textual (*textonomy*) en los cibertextos no lineales y sus variables. Aarseth define estas narrativas como literatura ergódica porque existe un proceso mediante el cual el lector realiza el esfuerzo de tomar decisiones que le permiten recorrer la obra sin seguir un orden lineal tradicional. Como se puede observar, el estudio de Aarseth aporta un camino sumamente revelador y enriquecedor en la comprensión de este tipo de relatos innovadores en las formas de acceder a la trama e, incluso, constituirla gracias al recorrido realizado por los lectores y jugadores, porque comprende y explica la relación activa entre el texto y los receptores para poder ingresar a su conformación significativa como narrativa. Por esa razón, la propuesta y perspectiva teórica del autor conforman una parte vital y fundamental del nuevo modelo narratológico adaptado a los relatos digitales disruptivos y de la nueva teoría narratológica ideada en esta investigación. De esta forma, funciona como una de las bases estructurales de la teoría conformada en esta tesis, al explicar el papel activo que pueden adquirir los receptores al ordenar y/o formar la trama, en los relatos que corresponden a uno de los niveles de desintegración identificado.

Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio (1997) es un libro de Janet Murray, en el cual se subraya la importancia de las historias, las narraciones y el contenido por encima del medio o soporte en el que se expresan; pues considera que lo más esencialmente atrayente de la narrativa y de los conocimientos que se pueden obtener de esta es la forma en cómo se lleva a cabo el procedimiento de inmersión en el universo ficcional y la relación que los

receptores establezcan con los textos. Pues dichas sumersión y conexión son los principales factores para despertar el interés, curiosidad y gusto de los lectores y usuarios hacia la narrativa; por lo que, las características intrínsecas de cada medio y soporte de comunicación se consideran determinantes y relevantes de analizar en la medida en que favorezcan, faciliten e incrementen la inmersión. Por lo tanto, Murray toma en cuenta y destaca el potencial tecnológico, proyectivo y sugerente del soporte digital y su estética para lograr e incrementar la inmersión de los usuarios, aparte de desarrollar y aumentar la interacción con ellos.

La autora considera que el medio electrónico posee todas las cualidades y características para recrear de forma renovada la antigua narrativa oral y analógica acorde con las necesidades, gustos y preferencias de los nativos e inmigrantes digitales, en el contexto de la realidad tecnológica, cultural y social de las nuevas generaciones de internautas. De la misma manera, motiva y posibilita a crear una nueva narrativa que aproveche al máximo las condiciones de convergencia, remediación e interacción del soporte digital para ofrecer una nueva forma de inmersión desde la virtualidad.

En su artículo, "De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición" (2000), Daniel Cassany analiza y reflexiona sobre el impacto que significa la supremacía de lo digital sobre lo analógico en ámbitos como la enseñanza de la composición, al considerar que esta nueva expansión tecnológica ha sustituido de modo casi completo al libro impreso en la producción del discurso escrito en los países más desarrollados; aunque, no aún en el aspecto de la recepción. Por lo cual, el autor explica y cataloga algunos de los principales cambios que se están generando y sus consecuencias en la organización social y la enseñanza. El trabajo de Cassany es sumamente relevante y enriquecedor para poder lograr la conformación teórica de este proyecto, ya que, a pesar de estar centrado en el contexto educativo, aborda aspectos fundamentales de los cambios paradigmáticos de la escritura en los entornos analógico y digital: ámbito pragmático, ámbito discursivo y ámbito del proceso de composición.

Marie-Laure Ryan escribió el artículo "Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media" (2001), en el cual realiza una explicación y una crítica sobre dos de los "mitos narrativos" que los teóricos de los medios utilizan para promover formas literarias o de entretenimiento de la textualidad digital (Ryan), pues considera que dichas concepciones representan una idealización del género que describen y pueden provocar falsas expectativas en los lectores y/o usuarios, aunque funcionen para despertar e incrementar la imaginación y el interés del público. Es decir, el análisis de Ryan trata de presentar una visión hasta cierto punto realista de

las posibilidades y limites estructurales del hipertexto y de la narrativa de la realidad virtual en lo referente al papel activo del lector en la dirección de la trama e, incluso, en la conformación de la historia.

Finalmente y después de llevar a cabo estas reflexiones, la autora afirma que la estructura cognitiva abstracta a la que se le llama narrativa es de tal magnitud e importancia que puede ser recordada y representada por muchos medios diferentes (me atrevería a decir que por todos los medios existentes), pero que cada uno de ellos tiene distintos recursos expresivos y por esa razón originarán manifestaciones concretas y diferentes de esta estructura abstracta. Por lo tanto, considera que dicha estructura esta supedita, en gran medida, a la interactividad entre el usuario y el contenido narrativo. Entonces, presenta una amplia explicación y un análisis de las cuatro formas estratégicas de interactividad que ella identifica como las que mejor representan las distintas funciones e implicaciones de los usuarios dentro de la narrativa de los medios digitales, las cuales se basan en dos pares binarios: interno/externo y exploratorio/ontológico (Ryan, 2001). El trabajo de Ryan es sumamente importante en la conformación de esta investigación porque brinda antecedentes teórico-estructurales para conformar, consolidar y fortalecer las principales categorías de análisis del modelo narratológico actualizado de esta tesis, por lo tanto, sus aportaciones forman parte integral del marco teórico y del instrumento metodológico.

El libro *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos* (2004), de Marie-Laure Ryan, es un recorrido por diferentes narrativas, desde algunos ejemplos de literatura tradicional (pasando por la poesía electrónica, las películas y las obras de teatro interactivas) hasta las narraciones digitales y los juegos de rol por computadora para explicar y destacar la importancia vital y complementaria de las condiciones de inmersión y de interactividad en el texto narrativo. Esto permite establecer a la narración como una realidad virtual donde el papel y la acción de los lectores es cada vez más imprescindible y enriquecedora para conformar estructuralmente el acto de narrar.

La autora manifiesta que la literatura preelectrónica y las tradiciones artísticas ya plantearon muchas de las cuestiones producidas por las nuevas tecnologías interactivas (Ryan, 2004); con todo, las características del medio y/o soporte analógico limitaban, hasta cierto punto, las posibilidades de la inmersión y de la interactividad, cuestiones que el cambio de soporte han vuelto una realidad y las han potencializado significativamente. Por otra parte, Ryan hace uso de dichos conceptos para desplegar una fenomenología de la lectura, al considerar (según una cuestión central

de la teoría literaria moderna) que existe una oposición fundamental entre un tipo de lectura supuestamente pasiva y sometida por el mundo representado en el texto, y una lectura activa, deconstructiva y que permite la participación imaginativa en la creación del texto (Ryan, 2004), de acuerdo con las posibilidades que brindan los nuevos medios digitales.

El libro anterior también es primordial para establecer la correlación y la adaptación de las categorías de la narratología tradicional con las categorías narratológicas que se suscitan en la narrativa digital, en directa correspondencia con el papel activo y determinante de los usuarios y jugadores en la creación de la narración. Ello a partir de las posibilidades que les permite la desintegración de la cuarta pared.

El Arte de Narrar en la Era de las Blogoficciones: una aproximación interdisciplinaria a la Literatura en los Blogs (2009), de Osvaldo Cleger, es una tesis de doctorado donde su autor propone y delimita una teoría para comprender y clasificar la literatura que se crea en los blogs (blogoficciones, blogonovela), desde una perspectiva social y comunicacional, en la cual se explica la existencia de la blogosfera (una red de convergencias sociales) y la forma como sus características influyen en la manera en que las personas se comunican y relacionan a través de esta. Esto se refleja directamente en las particularidades de las ficciones que se construyen y difunden dentro de la blogosfera. Cleger también parte del hecho de aceptar, describir y analizar la convergencia y remediación de diferentes subgéneros y propiedades propiamente literarios dentro de este tipo de relatos, lo cual permite la conformación de una literatura que responde a las necesidades expresivas, dinámicas y artísticas de un público asiduo a la lectura y/o escritura de blogs, en los primeros años del siglo XXI.

La tesis del doctor Cleger trata puntos fundamentales para comprender no sólo aspectos de caracterización ficcional, sino también cuestiones de naturaleza social y de comunicación que dan cuenta de un cambio de paradigma en las formas de relacionarse, y de crear y experimentar la ficción dentro de la era de la Red. Aunque, su pertinente análisis se limita a la blogosfera y no aborda otros espacios mediáticos digitales.

En la tesis titulada *Narrativas digitales: el arte de la narración en la cibercultura* (2011), Alberto José Echeverri Ortiz se centra en la evolución del concepto de "narrativas digitales" que surge a través del hipertexto hasta la convergencia transmediática y las perspectivas que anuncian su devenir, hasta el momento, para comprender de qué manera los entornos digitales han afectado a la narrativa y a sus modos de producción. Lo que causa que esta se enfrente a nuevos medios,

recursos, lenguajes y gramáticas, debido a las características estructurales e intrínsecas de las plataformas digitales. El autor considera una definición más amplia del concepto de narrativa digital para realizar su investigación y hacer una revisión de la cronología de las prácticas y de los modos que se ha presentado esta hasta la actualidad. Como se puede observar, este trabajo es de gran ayuda en la consolidación y fortalecimiento del marco teórico de la presente investigación, así como también en la interpretación del fenómeno narrativo digital.

"Internet y literatura: La novela virtual de Gustavo Sainz" (2014) es un ensayo crítico literario donde Orestes Cabrales Lara realiza un acercamiento analítico a la novela de Sainz y al Internet, en el cual concibe a este último como un fenómeno humano comunicativo y social donde la interacción, las relaciones humanas, la realidad, la vida y la creación narrativa se adaptan y/o transforman de acuerdo con la globalización digital y con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Por lo tanto, Cabrales considera que la novela de Gustavo Sainz es innovadora, pionera y sumamente relevante por su intertextualidad y sus características neobarrocas, estas permiten que los lectores adopten una conducta más dinámica y cibernáutica con la obra.

Espectros de lo real. Virtualidad y mundos posibles en la literatura y el cine posmodernos (2014) es una tesis doctoral, de Hamza Boulaghzalate, en la cual estudia el concepto de virtualidad, su estilo, sus poéticas, sus modalidades y su estética, dentro de un contexto social donde:

> predominan los ideales de inmersión, presencia e interactividad, [en el cual] la virtualidad se convierte en un «estilo posmoderno intermediático» [y] la noción de lo virtual es un elemento temático integrado en una estética cuya principal articulación es la oposición de lo virtual a lo real. (Boulaghzalate, 2014, p. 4)

La virtualidad es analizada como un espacio provocativo y dinámico que posibilita la configuración de mundos posibles, dentro de la literatura y el cine, gracias a sus características y particularidades que permiten la creación o actualización de algo nuevo, autónomo, capaz de producir nuevas formas de vivir la realidad o, incluso, nuevas realidades. El autor denomina estos mundos posibles como "simulacros" o "espectros" de lo real, porque a pesar de su autonomía dependen o se desprenden, de cierta forma, de la realidad física o no virtual.

La tesis de Hamza Boulaghzalate contribuye a la delimitación del marco teórico de esta investigación porque su análisis aclara puntos fundamentales en lo referente a la comprensión de los espacios virtuales, mediáticos y digitales, dentro de los cuales se expresan y crean distintas formas de narrativa y de comunicación e interacción social. Estas no sólo posibilitan la creación de mundos posibles, sino que también complejizan, cuestionan y refuncionalizan el pacto de ficción y la realidad "objetiva" de la cotidianidad.

En su ensayo, "Los raíles ocultos, narrativa multiopción invisible de videojuegos" (2015), Pablo Medina realiza un análisis del papel que tienen los sistemas de bifurcaciones de las acciones en las nuevas narraciones interactivas, tomando como ejemplo tres videojuegos: *The Walking Dead*, *Mass Effect* y *Fallout 3*. El autor señala que sin duda alguna la capacidad de empatía es la razón por la cual las personas se sienten tan atraídas por las narrativas que se desarrollan y se han presentado en cualquier medio de comunicación, expresión artística y/o entretenimiento, como la literatura, el cine, la televisión, por mencionar algunos. Empero, para Medina los videojuegos representan ese paso definitivo de la pasividad del espectador a la actividad del jugador, gracias a la creación de un sistema narrativo interactivo donde el público es el protagonista real, cuestión que según el autor sólo sucede en los videojuegos. Pablo Medina afirma que, aunque los videojuegos creados con intenciones narrativas completas son espacios para la libertad contextual (al poder tomar aquellas decisiones que están relacionadas con la situación planteada), es necesario que ellos tengan un sistema de raíles para evitar cometer errores donde los jugadores puedan llegar a tomar decisiones que en nada ayuden a avanzar en la trama, lo cual podría generar un grado de frustración en el jugador lo suficientemente fuerte para sacarlo del universo creativo, llevarlo a sentirse ajeno a las decisiones tomadas y a perder los lazos de empatía creados con el personaje y la historia (Medina, 2015, pp.67-68). Ante este panorama analítico, sin duda alguna el trabajo académico de Medina es sumamente importante y revelador para realizar el análisis del corpus de videojuegos de esta tesis, al proporcionar definiciones y caracterizaciones específicas de las formas cómo funcionan las posibilidades de toma de decisiones en ciertos videojuegos y sobre la autonomía adquirida por los jugadores en torno a las acciones de los avatares.

"El poder de los usuarios y su influencia en las narrativas digitales: el caso Mass Effect 3" (2015), de Belén Mainer Blanco, es un acercamiento a la forma radical en que ha cambiado el fenómeno de la relación establecida entre los usuarios y el producto cultural, desde un caso concreto. Mainer afirma que la interacción e innovación tecnológica (la demanda se da en cualquier

momento y en cualquier lugar) y las altas tasas de proactividad de las comunidades virtuales representan un reto para los autores de videojuegos de hoy, que reciben el "feedback" (retroalimentación) de sus creaciones casi en tiempo real; pues la actividad y productividad de los jugadores y consumidores también se expresa como exigencia y demanda de la mejor calidad y transparencia entre lo que se publicita y lo que finalmente llega al mercado.

La autora explica cómo las comunidades virtuales de consumidores generan contenido y sociedades de conocimiento a partir de productos originales, que los propios usuarios explotan al crear material de cada nuevo lanzamiento de la industria, por ejemplo: merchandising, webs, foros, material literario, entre otras expresiones donde los fans toman las riendas de las licencias creativas para producir extensiones de los universos narrativos que consideran una continuación de sus experiencias de juego. Es decir, ellos asumen las líneas argumentales y pasan de ser meros receptores de los contenidos a ser parte intrínseca de su desarrollo; a este fenómeno se le denomina *fan fiction* (la autora lo identifica como uno de los grupos de presión hacia las industrias de videojuegos) (Mainer, 2015, p.113). Este genera una inmensa cantidad de productos complejos y desde posturas críticas, donde los usuarios expresan necesidades y deseos particulares de consumo.

El análisis elaborado por Belén Mainer Blanco es muy revelador y útil para comprender cómo el fenómeno de participación e involucramiento de los jugadores y *fans* influye de manera directa en las consideraciones y perspectivas de los creadores originales y en la industria de los videojuegos, permitiendo que los jugadores tengan una mayor libertad de decisión, al brindarles productos que transgreden la cuarta pared digital.

Concepción Torres Begines escribió el ensayo, "Novelas en Twitter: el fenómeno de la narrativa en 140 caracteres" (2015), donde busca abrir un camino revelador para futuros estudios al presentar diferentes ejemplos de la nueva narrativa digital que se ha dado en X a través del tiempo, desde una perspectiva meramente descriptiva. Estos relatos poseen características muy específicas que los diferencian significativamente de la narrativa tradicional, pues no sólo se generan en un medio muy distinto, sino que también responden a otro tipo de necesidades (brevedad e inmediatez) de consumo de los usuarios y lectores dentro de una sociedad digitalizada en la era de la Red. Por tales razones, el análisis de Torres Begines es muy valioso para comprender cuestiones sobre la evolución y el impacto de la narrativa digital en esta popular comunidad virtual, hasta llegar a las nuevas propuestas de interacción narrativa que desintegran la cuarta pared.

El artículo titulado “Lectura y escritura de narrativas en la red social Facebook” (2015), de Ángela Virginia Neira Uneme, es un acercamiento analítico a las publicaciones narrativas de Facebook, considerando que esta red social “ se constituye como una plataforma de comunicación que ofrece múltiples lenguajes y formas de expresión que se tejen en territorios móviles y en un tiempo instantáneo”[13] (p.38). Por lo cual, se pretende esbozar algunas de las características para la interpretación de estas narrativas virtuales que involucran conversiones, desplazamientos y multiplicaciones en las figuras del lector y el escritor dentro de la red.

La autora cita a J. D. Bolter, quien afirma lo siguiente: “La escritura electrónica no finge al autor múltiple o al lector participativo: los exige”[14](p.40). Esto permite comprender que las redes sociales y sus características intrínsecas consienten el surgimiento o creación no sólo de nuevos paradigmas comunicacionales, sino también de un tipo de pensamiento, epistemológicamente distinto, desde el cual se producen procesos escriturales y de lectura esencialmente diferentes a los que se dan en el soporte y medios analógicos; pues el nuevo soporte digital y sus medios virtuales son primordialmente multifacéticos.

Sin duda alguna, uno de los trabajos de investigación fundamentales para este estudio y que permitió cumplir con los objetivos de la tesis es “Rota una, rotas todas: La ruptura de la cuarta pared como ~~nuevo~~ canon narrativo” (2016), de Jaime Oliveros García. En el artículo, Oliveros afirma que ya existe un modelo o conjunto de reglas sobre el rompimiento de la cuarta pared en las narrativas multimodales (aunque es relativamente reciente), como lo son: las novelas hipertextuales, los videojuegos y los comics, lo que subraya el aumento en la producción de este tipo de relatos en los últimos años. Por medio de su análisis, el autor presenta las principales influencias de esta técnica disruptiva, así como también las conclusiones más importantes a las que llegó al realizar el estudio, a través de una perspectiva sociocultural desde la cual interpreta que la ruptura del mundo de ficción es una herramienta para que el lector sea involucrado en la historia, se sienta atraído por esta y también para que reflexione sobre la naturaleza ficcional de la obra y en torno a su propia realidad.

Pues el lector no sólo debe participar en la interpretación del relato, sino también entrar a formar parte literal de este, ser testigo activo de su construcción, y de la alteración del pacto de ficción

[13] https://digital.magisterio.com.co/reader/lectura-y-escritura-revista-internacional-magisterio-72?location=38
[14] https://digital.magisterio.com.co/reader/lectura-y-escritura-revista-internacional-magisterio-72?location=38

implícito. Finalmente, Oliveros García compara el uso de esta técnica artística de "persuasión" en las narrativas anglosajonas y las de habla hispana, con el objetivo de aportar un panorama analítico sobre este fenómeno de expresión que ha tomado relevancia en los últimos años.

El potencial creativo de la remediación en la literatura digital hispánica (2016), de Ana Cuquerella Jiménez-Díaz, es una tesis doctoral de naturaleza metodológica inductiva donde la autora busca situar la literatura digital hispánica como un eslabón más en la cadena de la historia de la literatura hispánica. Ello debido a que se considera que las obras literarias digitales remedian multitud de recursos, *memes* y figuras retóricas heredadas de la literatura analógica, lo cual les proporciona literariedad y permite que puedan ser definidas, analizadas y caracterizadas como manifestaciones literarias. Así también, Cuquerella presenta un canon de obras literarias digitales hispánicas con la finalidad de visibilizar internacionalmente las creaciones que se dan en los medios virtuales, en idioma español, y las investigaciones y análisis críticos que se realizan con respecto a este fenómeno. Por lo cual, la pertinencia de la tesis anterior proporciona relevantes y significativos aportes teóricos a los fundamentos de esta investigación, en lo referente a la definición y caracterización de la narrativa mediática digital contemporánea, y también en la concepción del papel vital de la remediación para la creación de este tipo de expresiones narrativas.

Alfonso Vargas Franco escribió el artículo "Redes sociales, prácticas letradas e Identidad(es): el caso de Facebook. Una aproximación al estado del arte" (2018) [capítulo de un proyecto más extenso titulado: *Redes sociales, literacidad e identidad(es)* (2016)]. En él analiza y clasifica la actividad letrada de los usuarios de la red social Facebook como un fuerte componente de su identidad individual y social, mediante las cuales se contraponen a los discursos hegemónicos. Vargas Franco considera que en este tipo de perspectiva de investigación como la que él realiza: "el concepto de literacidad se amplía para ser comprendido como un conjunto de prácticas sociales que varían según el contexto de uso" (Vargas, 2018, p.195). De acuerdo con la afirmación anterior se puede comprender que también el concepto de narración se transforma y se adecua a las nuevas necesidades de comunicación, sociabilización, interacción e información de la era del soporte digital.

En su análisis, el autor considera que la narrativa es un acto de identidad (conforme a la definición que cita de Davies) y por eso para él es fundamental explorar y dar cuenta de las relaciones que se dan entre prácticas letradas y la construcción de las identidades en una red social como Facebook, por medio de los discursos multimodales de los usuarios. Desde estas alocuciones

adquieren identidades en línea que se presentan como fluidas, cambiantes y aleatorias, gracias a las características estructurales de la comunidad digital. Como se puede notar, el trabajo de Vargas Franco aporta considerablemente en la estructuración y teorización de esta investigación.

En la tesis titulada *La ruptura de la cuarta pared en el relato audiovisual contemporáneo* (2018), Elena Valero Cano expone las claves utilizadas para aplicar el recurso de la transgresión de la barrera imaginaria en los medios audiovisuales. Hace un recuento, a través del tiempo, para explicar el desarrollo y la innovación que los distintos medios audiovisuales han tenido hasta llegar a los más actuales, donde se centra su análisis. Valero compara las distintas aplicaciones del fenómeno, la eficacia en la recepción del público y la forma cómo se percibe en cada contexto, también, presenta los tipos de ruptura más comunes.

Para la autora, la utilización de este tipo de recursos representa la ficcionalidad o la consciencia propia de la expresión, por lo cual se puede interpretar que el uso de esta técnica artística dota de "autonomía" a la narración y se posibilita la inversión inmediata de los roles de comunicación al desaparecer la pared entre emisores y receptores, gracias a las características digitales y virtuales de la red.

Iván Sánchez López escribió la tesis *Narrativas en la Era digital: mediaciones del relato y empoderamiento creativo en la generación Z* (2020), donde analiza y coloca a la narrativa como clave gnoseológica, ontológica y sociológica, dejando de lado su adscripción a la literatura, para tomar una postura prospectiva con respecto a las potencialidades digitales en la red (interactividad, hipermedia, conectividad, cualidad transmedia, virtualidad, así como las distintas modalidades mediáticas) como elementos y/o herramientas que permiten el empoderamiento narrativo de las nuevas generaciones. Este hecho es de suma relevancia en el ámbito educativo porque muchos expertos han subrayado los beneficios de la creación narrativa para el aprendizaje, y desde esta perspectiva se delimita la propuesta del autor. De igual modo, Sánchez López da cuenta de distintos proyectos de origen mediático que se están interesando en la educación, como lo son: Educ'Arte, NFB Education, Minecraft Education, Scratch y la Maleta 7 de cinema, en los cuales se puede identificar el aprovechamiento de los elementos y propiedades de las plataformas digitales y virtuales dentro de la red.

De las investigaciones revisadas se desprenden, entonces, conceptos centrales que permiten acotar los alcances de este trabajo y proporcionan un marco de referencia y de interpretación pertinente en función del objeto de estudio identificado. Ahora bien, desde el punto de vista del

problema de investigación señalado en la sección anterior, se propone el siguiente marco teórico, el cual será nutrido por otras teorías y posturas que dan soporte a las primeras.

Capítulo 2. Marco Teórico y Metodología

2.1.- Marco teórico

Las posturas teóricas de Aristóteles sobre el género épico y su caracterización, así como también los aportes analíticos y conceptos de Gerard de Genette, siguen siendo el punto de partida de muchos estudios del fenómeno narrativo y/o literario en general (por ejemplo los trabajos de Rimmon, Pimentel, etc.). Pues se considera que los estudios realizados por estos autores son relevantes y contundentes en lo referente a comprender el tipo de acción que se realiza al contar o al actuar una narración y su significación social, esto sucede concretamente por el manejo de los conceptos de *mímesis* y *diégesis*. A pesar de que el género épico de aquel tiempo difiere en varios aspectos del género narrativo actual, la esencia de su naturaleza sigue siendo prácticamente la misma: relatar una historia o anécdota, real o ficticia, de cualquier tema, utilizando todo tipo de recursos retóricos, discursivos o comunicacionales, desde cualquier medio o canal.

Otros autores que también fueron esenciales para la elaboración de esta investigación, por sus aportes teóricos y conceptuales en relación con la definición y estructuración del relato, son: Iuri Lotman, Roland Barthes, Claude Bremond, Tzvetan Todorov, Mijaíl Bajtín, Terry Eagleton, Umberto Eco, Mieke Bal, Dominique Combe, Luz Aurora Pimentel, por mencionar algunos.

En lo referente a las propuestas narrativas disruptivas del hipertexto, los relatos multimodales, las metanarrativas, los videojuegos y las narrativas que rompen la cuarta pared, se tiene a Landow, Aarseth, Murray, Ryan, Bogost, Booth, Oliveros García, Valero Cano, Río Castañeda, Sánchez López, entre otros.

Y para delimitar la metodología y la perspectiva desde la cual se está interpretando el corpus narrativo de esta tesis, se cuenta con las teorías y posturas hermenéuticas de Hans-Georg Gadamer, Paul Ricouer y Mauricio Beuchot, quienes abordan la problemática de la interpretación en los campos de las artes, las humanidades y las ciencias sociales, principalmente. Se trata con más detalles los aspectos metodológicos de estos tres últimos teóricos en la siguiente sección de la investigación, con la finalidad de explicar la metodología que fue utilizada para realizar el análisis de las obras narrativas seleccionadas.

Cabe señalar que conceptos como: narración, *mímesis*, *diégesis*, hipertexto, metanarrativa, metaficción, metalepsis, literatura ergódica, literariedad, narratividad, ficcionalización, remediación, videojuego multiopción, narrativa multimodal, verdad en la interpretación, metáfora

viva, analogía, por mencionar algunos de los más importantes, son de gran importancia para configurar los fundamentos teóricos de esta investigación, porque representan el punto de partida en el cambio paradigmático que ha estado experimentando el arte de narrar, en términos generales. Estos conceptos son abordados y definidos en los textos señalados en el estado del arte y dentro del marco teórico.

Para lograr los objetivos de la investigación fue necesario construir una base teórica fuerte que respalde el análisis de los relatos estudiados, de acuerdo con la hipótesis propuesta. Por lo cual, es indispensable retomar obras teóricas esenciales para comprender la naturaleza estructural del relato, como lo son:

- *El Arte Poética* (1948) de Aristóteles.
- *Estructura del texto artístico* (1982 [1970]) y *La semiosfera* I. *Semiótica de la cultura y del texto* (1996) de Iuri Lotman.
- "Introducción al análisis estructural de los relatos" (1970) de Roland Barthes.
- "La lógica de los posibles narrativos" (1996) de Claude Bremond.
- "Las categorías del relato literario" (1970) de Tzvetan Todorov.
- "Fronteras del relato" (1970), *Figuras III* (1989 [1972]) y *Palimpsestos. La literatura en segundo grado* (1989 [1962]) de Gerard Genette.
- *Estética de la creación verbal* (1982) de Mijaíl Mijáilovich Bajtín.
- *Una introducción a la teoría literaria* (1988) de Terry Eagleton.
- *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)* (1990) de Mieke Bal.
- *Obra Abierta* (1992) y *Lector in Fabula* (1993) de Umberto Eco.

Dichas obras teóricas y autores ayudan a precisar y comprender mejor los conceptos de narrativa y de relato, en términos generales, así como sus características y estructuras esenciales para establecer la relación analógica con el objeto de estudio analizado, en términos interdisciplinarios. De esta forma se logra aportar a la definición y comprensión del fenómeno interpretado con mayor claridad.

Por su parte, *Verdad y Método. Hermeneia 7. Fundamentos de una hermenéutica filosófica* (1993) y *El giro hermenéutico* (1995) de Hans-Georg Gadamer; *Teoría de la interpretación* (1995) y *Tiempo y Narración I. La configuración del tiempo en el relato histórico* (1995) de Paul Ricoeur; *Tratado de hermenéutica analógica. Hacia un nuevo modelo de interpretación* (2000 [1997]) y

"Elementos esenciales de una hermenéutica analógica" (2015) de Mauricio Beuchot, son obras y teóricos que aportan a la delimitación, consolidación y justificación de la metodología utilizada para llevar a cabo la interpretación analítica del *corpus* seleccionado, como ya se indicó, porque sus fundamentos y planteamientos brindan sustento ontológico y epistemológico al cómo y desde dónde abordar y comprender el fenómeno observado y estudiado, tomando en cuenta su naturaleza ontológica, su origen y las relaciones que lo hacen posible como tal.

Así también, con textos como:

- *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997) de Espen J. Aarseth.
- *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (1999 [1997]) de Janet H. Murray.
- *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa* (1998) y *El Espacio en la Ficción. Ficciones Espaciales. La representación del espacio en los textos narrativos* (2001) de Luz Aurora Pimentel.
- "La referencia desdoblada: el sujeto lírico entre la ficción y la autobiografía" (1999) de Dominique Combe.
- "De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición" (2000) de Daniel Cassany.
- "Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media" (2001) y *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos* (2004) de Marie-Laure Ryan
- *El Arte de Narrar en la Era de las Blogoficciones: una aproximación interdisciplinaria a la Literatura en los Blogs* (2009) de Osvaldo Cleger.
- *Hypertext 3.0. Critical theory and new media in an Era of Globalization* (2006) e *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología* (1995) de George P. Landow.
- *Persuasive games. The expressive power of videogames* (2007) de Ian Bogost.
- *La retórica de la ficción* (1978) de Wayne C. Booth.
- *Narrativas digitales: el arte de la narración en la cibercultura* (2011) de Alberto José Echeverri Ortiz.
- *Espectros de lo real. Virtualidad y mundos posibles en la literatura y el cine posmodernos* (2014) de Hamza Boulaghzalate.

- "Los raíles ocultos, narrativa multiopción invisible de videojuegos" (2015) de Pablo Medina.
- "El poder de los usuarios y su influencia en las narrativas digitales: el caso Mass Effect 3" (2015) de Belén Mainer Blanco.
- "Novelas en Twitter: el fenómeno de la narrativa en 140 caracteres" (2015) de Concepción Torres Begines.
- "Lectura y escritura de narrativas en la red social Facebook" (2015) de Ángela Virginia Neira Uneme.
- "Rota una, rotas todas: La ruptura de la cuarta pared como ~~nuevo~~ [sic] canon narrativo" (2016) de Jaime Oliveros García.
- *El potencial creativo de la remediación en la literatura digital hispánica* (2016) de Ana Cuquerella Jiménez-Díaz.
- "Redes sociales, literacidad e identidad (es): el caso de Facebook" (2016) y "Redes sociales, prácticas letradas e Identidad(es): el caso de Facebook. Una aproximación al estado del arte" (2018) de Alfonso Vargas Franco.
- *La ruptura de la cuarta pared en el relato audiovisual contemporáneo* (2018) de Elena Valero Cano.
- "La grieta en la pantalla. Definición y análisis de la ruptura de la cuarta pared en el medio audiovisual" (2019) de Laro del Río Castañeda.
- *Narrativas en la era digital: mediaciones del relato y empoderamiento creativo en la generación Z* (2020) de Iván Sánchez López.

Por mencionar algunos de los más representativos y reveladores en torno al objeto de estudio. Estas obras son transcendentales y esclarecedoras al momento de llevar a cabo el análisis interpretativo de los relatos seleccionados, porque se centran en los aspectos esenciales que conforman una narrativa, en las expresiones narrativas digitales y sus características, y en las posibilidades expresivas y creativas que ofrece el soporte digital y la ruptura de la cuarta pared dentro de este. En especial, los trabajos de Genette, Aarseth y Ryan que son el fundamento teórico para conformar y consolidar la nueva teoría narratológica propuesta en esta investigación, como se explica más adelante en este capítulo.

Los estudios teóricos y analíticos anteriormente citados construyen y delimitan el marco teórico de esta investigación al proporcionar herramientas metodológicas, estructurales, interdisciplinarias

y conceptuales que son un punto de partida para conformar los principales parámetros de interpretación y circunscripción de la teoría conformada, que da cuenta del fenómeno narrativo que desintegra la cuarta pared digital. Pues como ya se mencionó (Marco Teórico, párrafo 1), son términos y sustentaciones que de una u otra manera definen, modelan y permiten comprender y cuestionar el concepto de relato, los espacios en los que tiene cabida, las maneras en que los lectores interactúan con la narrativa (dependiendo del medio de comunicación), el papel de los receptores, el pacto de ficción y otras cuestiones que son replanteadas y resignificadas en la teoría literaria, la teoría narratológica, la teoría lingüística y las teorías de la información y la comunicación. Ello se identifica en las formas en cómo estas van modificando sus posturas analíticas y sus enfoques con respecto al acto comunicativo "ficcional", a sus participantes directos e indirectos y a la construcción de este.

El modelo teórico de esta tesis permite transitar por una plataforma interdisciplinaria desde la cual se busca alcanzar los objetivos del trabajo de investigación, ya que todavía es reciente el estudio y análisis de este fenómeno disruptivo digital y aún no existe un sistema "lógico" y ordenado con el cual identificar, definir y comprender las características y variables de la desintegración de la cuarta pared dentro de espacios mediáticos digitales narrativos y sus implicaciones en lo referente al papel de los receptores en la creación.

Las teorías, tesis, estudios y artículos que conforman la base fundamental de esta investigación se dividen principalmente en tres temáticas cruciales, con las cuales se entabló un diálogo y una discusión. Primero, las referentes a la definición, caracterización y evolución de la narrativa en general y de la narrativa literaria. Segundo, las que se centran en explicar el concepto de la cuarta pared en diferentes medios artísticos, lúdicos y de comunicación, así como también las distintas formas de romper este muro imaginario y sus finalidades. Y tercero las que analizan los cambios paradigmáticos, culturales, sociales, artístico-ficcionales y de comunicación que subyacen de este tipo de fenómenos, y su impacto en la humanidad.

Del primer grupo, se debatió con dos de los cuatro paradigmas o abordajes de la teoría literaria, pues esto permitió realizar el enlace con la teoría literaria tradicional y con ello tener un punto de partida desde el cual plantear un nuevo sistema lógico-inductivo de análisis para la narrativa mediática digital disruptiva. Estos dos paradigmas o abordajes son: las teorías pragmáticas que se enfocan en el lector, y las teorías objetivas o inmanentistas, las cuales se centran en las obras (narratología).

En “Las categorías del relato literario”, Tzvetan Todorov explica:

> Estudiar la «literariedad y no la literatura: esta es la fórmula que, hará pronto cincuenta años, señaló la aparición de la primera tendencia moderna en los estudios literarios: el Formalismo ruso. Esta frase de Jakobson pretende redefinir el objeto de la investigación; no obstante, uno se ha engañado bastante tiempo sobre su verdadera significación, pues no apunta a sustituir el enfoque trascendente (psicológico, sociológico o filosófico) que reinaba hasta entonces por un estudio inmanente; en ningún caso uno se limita a la descripción de una obra, la que por otra parte no podía ser el objetivo de una ciencia (y, por cierto, aquí se trata de una ciencia). Sería más justo decir que, en lugar de proyectar la obra sobre otro tipo de discurso se la proyecta aquí sobre el discurso literario. Se estudia, no la obra, sino las virtualidades del discurso literario que la han hecho posible; es así como los estudios literarios podrán llegar a ser una ciencia de la literatura. (1970 [1966], p.155)

Como ya se manifestó (en el subapartado del capítulo 1 sobre el planteamiento del problema de esta tesis), la mayoría de los relatos que se analizaron en la investigación no encajan de manera estricta y formal en lo que se considera como literatura actualmente; aun cuando este concepto no es rígido, sino más bien flexible y dependiente de la relación y reacción que los lectores establezcan con las obras. A pesar de que aquellos textos sí corresponden a la definición de narrativa, así como también tienen rasgos característicos de la narrativa de ficción. Por lo tanto, estos pueden ser interpretados y analizados por medio de la estructura del discurso narrativo y de la identificación de cierta literariedad que los conforma. Por ejemplo: reconocer el papel fundamental del narratario, que ha sido asumido por el receptor, en este tipo de expresiones narrativas digitales transgresoras.

A partir de esta dialéctica se elaboró una nueva teoría estructural narrativa que muestra, define, comprende, describe y clasifica el fenómeno planteado en esta investigación. Es decir, que fue esencial establecer una comunicación ilustrativa entre las teorías de la narratología (tradicionales y contemporáneas) y las teorías que se centran en el análisis del papel de los lectores, con la finalidad de construir un puente explicativo entre los aspectos exclusivamente diegéticos de la narrativa en general y los aspectos prácticos que implica el acto comunicativo de narrar, su efecto en los lectores, y el papel de ellos dentro y fuera de la narración. Un primer resultado de esto es

señalar la relación que hace posible una teoría estructural narratológica actualizada y útil para poder explicar las nuevas narrativas que se dan en los espacios digitales, y en las cuales se presenta la desintegración de la cuarta pared como particularidad esencial y determinante. Esto último tiene un hilo conductor hacia la segunda temática, aquella que habla de la ruptura del muro imaginario, y para la que Aristóteles y Gerard Genette son de utilidad como punto de enlace.

Claude Bremon señala lo siguiente, en torno a las perspectivas semióticas en que suele ser estudiado un relato, de acuerdo con su estudio titulado "La lógica de los posibles narrativos":

> El estudio semiológico del relato puede ser dividido en dos sectores: por una parte, el análisis de las técnicas de narración y, por otra parte, la investigación de las leyes que rigen el universo narrado. Estas leyes mismas derivan de dos niveles de organización: a) reflejan las exigencias lógicas que toda serie de acontecimientos ordenada en forma de relato debe respetar so pena de ser ininteligible; b) agregan a estas exigencias válidas para todo relato, las convenciones de su universo particular, característico de una cultura, de una época, de un género literario, del estilo de un narrador y, en última instancia, del relato mismo. (1996, p.99)

En el caso del objeto de estudio de esta investigación, se considera que se atendió principalmente lo referente a las técnicas de narración, en una primera instancia, porque nos enfocamos en el cambio o modificación de la estructura narratológica, a partir de las reacciones y acciones de los nativos e inmigrantes digitales dentro del mundo diegético de cada relato digital, gracias a las posibilidades que les proporciona la ruptura de la cuarta pared. Esto resulta en la constitución de la narrativa mediática digital transgresora como tal.

No obstante, se puede interpretar que se presenta la modificación de las leyes que rigen el mundo narrado, hasta cierto punto, porque la facultad de los usuarios y jugadores también modifica las leyes tradicionales que solían regir el universo relatado. Lo anterior sucede cuando los receptores llegan a formar parte integral de la diégesis, al quitarle la batuta enunciativa al narrador original y al expresar su propia versión de la narración y/o de la historia. Ello comunica la cultura que influencia y se manifiesta en los nuevos usos y costumbres de narrar, frente al acontecimiento de la ruptura de la cuarta pared, dentro del soporte digital.

2.1.2.- Categorías narratológicas y su relación con la categoría del lector

En vista de que se abordan diferentes conceptos y categorías que forman parte de la narratología, es fundamental conocer su definición para comprender su funcionamiento, sus características y los objetos de estudio que analiza, define y clasifica:

> Narratology studies the nature, form, and functioning of narrative (regarldless of médium of representation) and tries to characterize NARRATIVE COMPETENCE. More particularly, it examines what all and only narratives have in common (at the level of STORY, NARRATING, and their relations) as well as what enables them to be different from one another, and it attemps to account for the ability to produce and understand them[15]. (Prince, 1987, p.66)

La explicación del teórico literario, Gerald Prince, es muy esclarecedora, precisa y significativa para conocer el enfoque de estudio y los conceptos teóricos básicos de esta disciplina semiótica literaria, que se basa en el estudio de las partes estructurales que conforman un texto narrativo, primordialmente literario. Dicha definición también fue vital para comprender el papel esencial de la teoría narratológica en el desarrollo de esta investigación; pues a partir de ella se estableció el puente conductor para el desarrollo de nuevos conceptos y categorías de análisis, o para la transformación y/o adaptación de las categorías ya existentes con las particularidades de la narrativa mediática digital disruptiva. Es decir, que esta funciona como un vínculo dialéctico entre la teoría narratológica tradicional y una teoría estructural que estudia los relatos transgresores de la barrera imaginaria digital.

Entonces, *El arte poética* de Aristóteles, *Figuras III*, "Fronteras del relato" y *Palimpsestos* de Gerard Genette son lecturas y análisis bases para comprender y reflexionar sobre la esencia de la narración, en términos generales, y el acto de narrar, porque la acción comunicativa y el mensaje expresados siguen partiendo de los conceptos planteados por el filósofo griego y el escritor francés para definir este género: *mímesis* y *diégesis*. La obra teórica-narratológica de Genette fue un punto

[15] Traducción: "La narratología estudia la naturaleza, la forma y el funcionamiento de la narración (independientemente del medio de representación) e intenta caracterizar la COMPETENCIA NARRATIVA. Más concretamente, examina lo que todas y cada una de las narraciones tienen en común (a nivel de la HISTORIA, la NARRACIÓN y sus relaciones), así como lo que les permite ser diferentes entre sí, e intenta dar cuenta de la capacidad de producirlas y comprenderlas". (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL.com, 2025, https://www.deepl.com/es/translator)

de partida para establecer las similitudes y, sobre todo, las diferencias entre las características inmanentistas de la narrativa literaria tradicional y la narrativa digital disruptiva, para poder establecer los ajustes y replanteamientos necesarios que permitan instaurar una nueva teoría narratológica que corresponda con el análisis del fenómeno narrativo virtual que se estudió.

Como ya se explicó en el planteamiento del problema, la acción de crear una narración o representación visual corresponde al hecho de contar (relatar) o imitar (actuar) uno o más referentes de la vida real y recrearlos con distintas finalidades e intenciones artísticas y ficcionales a través de la enunciación del emisor, para producir el efecto estético en el público, en los lectores, en los usuarios y en los jugadores.

Platón, Aristóteles y Genette abordan la *diégesis* (aunque no definida ni utilizada en el mismo sentido de significación) en correspondencia a la exposición de los hechos o acontecimientos narrativos, expresados por el narrador (dentro de la diégesis) y el autor (fuera de la *diégesis*): "Hay, pues, en los orígenes de la tradición clásica, dos divisiones aparentemente contradictorias en que el relato se opondría a la imitación, en una como su antítesis y en la otra como uno de sus modos" (Genette, 1970 [1966], p.194). Por lo tanto, para Genette el concepto de *diégesis* no es la contraposición directa al de *mímesis*, pero tampoco es uno de sus modos porque él considera que el texto narrativo no puede imitar la realidad de la misma manera como lo hace la actuación, ya que solo depende de la utilización del lenguaje oral, escrito y retórico (y de diversas figuras o tropos literarios) para comunicar una historia por medio del relato (del discurso de este) y del narrador:

> […] es necesario introducir aquí una observación de la que ni Platón ni Aristóteles parecen haberse preocupado y que restituirá al relato todo su valor y toda su importancia. La imitación directa, tal como se da en escena, consiste en gestos y palabras. En tanto consiste en gestos, puede evidentemente representar acciones, pero escapa aquí al plano lingüístico, que es donde se ejerce la actividad específica del poeta. En tanto consiste en palabras, en parlamentos (es evidente que en una obra narrativa la parte de la imitación directa se reduce a esto), no es, hablando con propiedad representativa, puesto que se limita a reproducir tal cual un discurso real o ficticio. (1970 [1966], p.196)

Como se puede observar, la narración cuenta o relata una historia utilizando un tipo de discurso lingüístico y por medio de una entidad narrativa, que puede tener un mayor o menor grado de aparición e incidencia dentro del relato. No existe la representación que llevan a cabo los actores, mediante su lenguaje corporal y oral, en una obra teatral, así como tampoco se lleva a cabo la imitación "perfecta" o "imperfecta" de las actividades o actos de la realidad humana. En vez de ello, en la *diégesis* se realiza la reproducción del lenguaje oral, escrito o grafico para narrar historias y/o anécdotas de diversas temáticas y propósitos, principalmente de naturaleza literaria.

> Genette rechaza la noción misma de pura imitación o de puro mostrar. Ninguna narración puede mostrar o imitar la acción que expresa, ya que todas las narraciones están hechas de lenguaje, y el lenguaje significa sin imitar. Todo lo que puede hacer una narración es crear ilusión de mímesis, pero lo hace mediante la diégesis. Por esta razón la distinción crucial no está entre el contar y el mostrar, sino entre diferentes grados de contar. (Rimmon, 1996, p.183)

Entonces para Gerard, la narración no puede ser considerada como *mímesis*, en el sentido estricto de la palabra, porque los lenguajes mediante los cuales se expresa son completos, complejos y autosuficientes en términos de significación y representación de la realidad humana; por lo tanto no imitan acciones, acontecimientos, o sentimientos, si no que cuentan historias por medio de una instancia narrativa, la cual puede estar explícita o implícita en la enunciación.

Es aquí en donde Aristóteles puede ser de utilidad por su tesis metafísica de la analogicidad del ser (la importancia de establecer relaciones de similitud, diferencia u oposición para acceder a la entidad, esencia y/o posibilidad del ente en sí mismo), de acuerdo con Cisneros Arellano, y que más adelante permite desplegar la hermenéutica analógica como metodología. Recuérdese que para el Estagirita el ser de todas las substancias es analógico y esto significa que el establecimiento de nexos en virtud de su proporcionalidad, en su forma y su significado estructural es esencial para el *logos* (discurso), el *nous* (pensamiento) y la *dianoia* (reflexión) (Aristóteles, 1994). Elementos necesarios que toda narrativa busca como relación con los lectores, espectadores o creadores de relatos en la ruptura de la cuarta pared (J.L. Cisneros, comunicación personal, 30 de abril de 2022).

> Es posible que la metafísica no sea únicamente -y tampoco en Aristóteles- esa ontoteología que intenta averiguar en el ente supremo lo que es ser. Significa más bien la apertura hacia una dimensión que, sin fin como el tiempo mismo y presente permanente como el tiempo mismo, abarca todo nuestro preguntar, decir y anhelar. […] Aristóteles distinguió el ente supremo como aquello que se encuentra siempre en un presente ante sí mimo, en tanto energeia, "actus purus", caracterizando este algo divino a partir de las más elevadas posibilidades del ser humano como un estar despierto, como un ver y contemplar pensante de aquello que es. Es este un aspecto del ser que contiene sin duda verdad. Ser es presente, y toda conciencia presente quiere decir ser. […] el ser del "estar ahí" es más que eso. No es únicamente lo que está presente entre el no ser de lo que fue y el no ser de lo que todavía no es presente, y tampoco es únicamente eso que es presente respecto a sí mismo y que llamamos "conciencia de sí mismo". Es también el despertar en el "mundea" de todas las mañanas. (Gadamer, 1995, pp.36-37)

En consecuencia, la analogía como paradigma y perspectiva de indagación filosófica permite identificar, reconocer y significar al ser de la narrativa mediática digital disruptiva como un nuevo *ente* y/o realidad ontológica que es reconocible y explicable en términos metafísicos, gracias al conjunto de relaciones que la constituyen y le aportan sentido en sí misma. Cuestión que es abordada con mayor profundidad en la sección de la metodología.

Gerard Genette hace una indispensable y fundamental diferenciación entre relato, historia y narración, que permite comprender toda la complejidad, esencia y diversidad del fenómeno narrativo en términos estructurales y narratológicos: “Historia: significado o contenido narrativo (acontecimientos). Relato: significante, enunciado o texto narrativo mismo. Narración: al acto narrativo productor y, por extensión, al conjunto de la situación real o ficticia en que se produce” (Genette, *Figuras*, 1989, p.83). Esta clasificación es vital para poder comprender el relato y para realizar el análisis estructural de este; por medio del estudio de un grupo de acciones y situaciones estimadas en sí mismas, realizando abstracción del medio por el cual se expresan, ya sea de naturaleza lingüística o de otra índole (p.82). Esta importante diferenciación conceptual y significativa permite comprender y estudiar a mayor profundidad el fenómeno narrativo y sus características, en términos estructurales y semióticos.

El escritor y crítico francés consideró prudente y esencial diferenciar entre los tres términos porque suelen ser confundidos; de esta manera se facilita la identificación de las características enunciativas y estéticas del relato en sí mismo, en el cual el autor centra su análisis teórico. En el caso de las narrativas mediáticas digitales de las redes sociales y los videojuegos en línea, la desintegración de la cuarta pared corresponde al nivel del relato y al de la narración, principalmente, porque son los niveles que trastoca o afecta la disrupción causada por la ruptura, al interactuar con los lectores y hacerlos participar en la creación o continuación de la obra. De igual forma, esto también se da desde la perspectiva del usuario, quien asume el papel del enunciador para responder (de cierta forma) al autor original.

Genette explica lo siguiente:

> el único modo que conoce la literatura en tanto representación es el relato, equivalente verbal de acontecimientos no verbales y también […] de acontecimientos verbales, salvo que desaparezca en este último caso ante una cita directa donde queda abolida toda función representativa […]. La representación literaria, la *mímesis* de los antiguos, no es pues el relato más los «discursos»; es el relato y sólo el relato. Platón oponía *mímesis* a *diégesis* como una imitación perfecta a una imitación imperfecta; pero la imitación perfecta ya no es una imitación, es la cosa misma y finalmente la única imitación es la imperfecta. *Mímesis* es *diégesis*. […] en el seno mismo de la diégesis, una distinción que no aparece ni en Platón ni en Aristóteles y que trazará una nueva frontera, interior al dominio de la representación. Todo relato comporta, en efecto, aunque íntimamente mezcladas y en proporciones muy variables, por una parte representaciones de acciones y de acontecimientos que constituyen la narración propiamente dicha y por otra parte representaciones de objetos o de personajes que constituyen lo que hoy se llama la *descripción*. (Genette, 1970 [1966], p.198)

Para Genette el relato es, en términos generales, la única forma de representación de acontecimientos y/o anécdotas por medio del lenguaje escrito dentro de la literatura, pero el autor también consideró que todo lo que conlleva la significación del concepto de relato y sus posibilidades estéticas y enunciativas abarcan muchos más aspectos y características que son

sintetizadas en su definición, por cuestiones prácticas. Por estas razones, los tres conceptos utilizados por él para clasificar el relato proporcionan una guía narratológica significativa para comprender el fenómeno narrativo tradicional, su discurso y el papel indispensable del narrador como principal o único emisor dentro de este tipo de narraciones. El autor propone una nueva clasificación del campo de estudio, tomando como punto de partida la división formulada por Todorov en 1966, para establecer una partición de los problemas del relato en tres categorías: tiempo, modo y voz (con sus respectivas subcategorías):

> […] la del *tiempo*, «en la que se expresa la relación entre el tiempo de la historia y el del discurso»; la del *aspecto* «o la manera de como percibe la historia el narrador»; la del *modo* […] «el tipo de discurso utilizado por el narrador». […] el término de *voz* […] designará una relación con el sujeto (y de forma más general, la instancia) de la enunciación. […] el tiempo y el modo funcionan, los dos, en el nivel de las relaciones entre *historia* y *relato*, mientras que la voz designa a la vez las relaciones entre *narración* y *relato* y entre *narración* e *historia*. (Genette, *Figuras*, 1989, pp.85-87)

Las relaciones que se conforman entre las tres categorías formuladas por Genette y sus subcategorías dan cuenta de los distintos enlaces y conexiones significativas en las cuales se puede interpretar y comprender las enunciaciones narrativas, en términos del análisis de lo narrado y del discurso narrativo en sí mismo.

> [Genette] examinó los nexos entre el orden en que los sucesos (se dice que) ocurren, y el orden en que se presentan; aquellos que se dan entre la duración de lo narrado y la longitud de la narración, y aquellos que surgen entre el número de veces que sucede un hecho, y el número de veces en que éste se menciona [frecuencia]; […] exploró los enfoques o puntos de vista en términos de la perspectiva, a partir de la cual, los hechos narrados pueden ser representados, las clases básicas de mediación narratorial y las maneras fundamentales de describir los pensamientos o las preferencias de los personajes; y estudió (los rasgos distintivos de) los narradores,

> los personajes –aquellos quienes son narrados– y las situaciones narrativas. (Prince, 2010, p.139)

Todas estas cualidades son manifestables y reconocibles gracias al papel determinante y contundente del narrador dentro de los relatos hegemónicos, por lo cual podemos conocer prácticamente el 100% del contenido de la historia y deducir otros asuntos, elementos y hechos de vital importancia para comprender la narración.

Puesto que el acto de narrar es una acción comunicativa, corresponde con el modelo de la teoría de comunicación establecido por Roman Jakobson: emisor, mensaje, contexto, código, canal y receptor. En dicho esquema, dentro del mundo diegético, el narrador es el emisor y el narratario es el receptor ficcional de la enunciación, pues es a quien el narrador dirige su narración; aunque en la realidad empírica son los lectores, usuarios y jugadores los que reciben el mensaje. Las intervenciones, expresiones y afirmaciones del narrador son las que permiten identificar al narratario de cada relato, pues la instancia narrativa se encarga de proporcionar los elementos y pistas dentro de su discurso para reconocer a quién se dirige la enunciación:

> Toda narración, sea ésta oral o escrita […] presupone no solamente (al menos) un narrador sino también (al menos) un narratario, es decir, alguien a quien el narrador dirige sus palabras. En una narración de ficción […] el narrador es, como su narratario, una criatura ficticia. […] es posible que muchos problemas de la poética narrativa que habrían podido ser abordados a la luz de la figura del narratario, lo han sido desde la del narrador; después de todo, la persona que cuenta y a la cual se cuenta dependen más o menos la una de la otra en cualquier narración. […] el retrato de un narratario se desprende ante todo del relato que le es hecho. Si consideramos que toda narración se compone de una serie de señales destinadas a un narratario, podremos distinguir dos grandes categorías de señales. [:] existen algunas que no contienen ninguna referencia al narratario, o […] ninguna referencia que lo diferencie del narratario de grado cero. […] existen algunas que lo definen en tanto narratario específico, puesto que lo hacen desviarse de las normas establecidas. (Prince, 1996, pp.151-154)

Se estima que el narratario es una de las entidades que permite establecer el pacto de ficción, al igual que lo hace el narrador, porque es un receptor imaginario y ficticio que cumple una función específica en el modelo de comunicación dentro de la narración. Aunque, probablemente, sea el sujeto más difícil de identificar en el espacio de la enunciación (inclusive algunos relatos parecen no tener narratario o este se encuentra en un grado cero y es aún más difícil de precisar), su función es determinante y permite conocer ciertos elementos de las intenciones, perspectivas y focalizaciones de los narradores, a pesar de que sea el propio discurso del narrador el que indique el tipo de narratario al cual se dirige.

> If there is at least one narrator in any narrative, there also is at least one narratee and this narratee mayor may not be explicitly designated by a 'you'. In many narratives where he is not, the 'you' may have been deleted without leaving any traces but the narrative itself. […] In many narratives where he is, the 'you' may constitute the only reference to a narrative audience. […] we learn nothing explicit about the narratee as such, except that he takes part in the events recounted to him: we do not know What he thinks of these events as he is told them; we do not perceive what his attitude towards the narrator and his narration is; and so on and so forth. Indeed, the 'you' does not function differently from the 'she' and the 'Joan' in (33) and (34) respectively: each acts simply as a character's name. But there are also many narratives where numerous signs representing the narratee and signifying his presence in them are evident, whether or not a 'you' designating him ever appears[16]. (Prince, 1982, pp.16-17)

[16] Traducción: "Si hay al menos un narrador en cualquier relato, también hay al menos un narratario, y este narratario mayor puede no estar designado explícitamente por un «tú». En muchas narraciones en las que no lo es, el «tú» puede haber sido suprimido sin dejar más rastro que la propia narración. [...] En muchas narraciones en las que sí está, el «tú» puede constituir la única referencia a un público narrativo. [...] no aprendemos nada explícito sobre el narratario como tal, excepto que participa en los acontecimientos que se le cuentan: no sabemos qué piensa de estos acontecimientos mientras se los cuentan; no percibimos cuál es su actitud hacia el narrador y su narración; etcétera, etcétera. De hecho, el «tú» no funciona de forma diferente al «ella» y al «Juana» en (33) y (34) respectivamente: cada uno actúa simplemente como el nombre de un personaje. Pero también hay muchas narraciones en las que son evidentes numerosos signos que representan al narratario y significan su presencia en ellas, aparezca o no alguna vez un «tú» que lo designe" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL.com, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

Si bien, el narratario es una entidad ficcional difícil de identificar para una aproximación analítica – al delimitarla con conceptos–, pero es intuida por el lector; entonces se puede decir que se muestra ocultándose en algunas narraciones. Por tanto, este elemento es indispensable para que sea posible la creación de narrativa en la ruptura de la cuarta pared en medios digitales. "De hecho, dicha figura ficcional es muy heideggeriana[17]" (J.L. Cisneros, comunicación personal, 23 de febrero de 2023) desde la concepción ontológica, porque su existencia e identificación están supeditadas a las intervenciones y posicionamientos expresivos del narrador.

Solamente se puede distinguir al narratario observando y analizando el discurso de los narradores y a quién se dirige este; pues muchas veces se le menciona de manera implícita. La figura del narratario está presente porque es parte integral de los elementos narratológicos del relato, en términos semióticos y pragmáticos (dentro de la lógica del modelo de comunicación que este establece). En *Narratology. The Form and Functioning of Narrative* (1982), Gerald Prince clasifica y analiza los distintos tipos de narratarios y sus características generales:

> Signs of the you: Some of these signs may function indirectly. Thus, just as any 'you' designating a narratee implies a narrator, any 'I' designating a narrator implies a narratee' But some - we may call them signs of the 'you' - function more directly and represent the narratee (and his situation) […]; Narratee-Character: just as he may or may not be explicitly designated by a 'you', the narratee may be a participant in the events recounted to him [.] When he is, we can make a distinction between the second person as narratee and the second person as character […]; Knowledge: The narratee may know the narrator more or less well or not know him at all; sometimes too, he may know him but not recognize him. The narratee may also know several of the characters portrayed in the narrative or, on the contrary, he may never have heard of any of them. Moreover, he may already know some of the events narrated to him and he may even have played a role in them […]; Change: Clearly, the narratee may be more or less touched, more or less innuenced by the narration addressed to him […]; Individual Narratee and Group Narratee: The narratee may

[17] Véase *Ser y Tiempo* (1926) de Martin Heidegger.

> be represented as a group addressed by the narrator or as an isolated individual. […] The group addressed by a teller is often a perfectly homogeneous one, whose members are indistinguishable. But it may also be heterogeneous […]; [and] Hierarchy of Narratees: There are many narratives in which there is only one narratee. […] But there are also many narratives in which there is more than one; indeed, in a given narrative, there may be an indefinite number of them (two, three, ten, etc.). When there are two or more, the one to whom all of the events recounted are ultimately addressed is the main narratee. On the other hand, one who is told only some of the events is a secondary narratee; and so on[18]. (pp.17-24)

Como se puede observar, la figura del narratario posee múltiples características e identidades que se denotan en la enunciación de cada narrador, y que también nos permiten conocer más detalles específicos de la historia que se está contando y de su propio narrador. Esto sucede porque se evidencian los matices de intersubjetividad ficcional, que aunque no son idénticos a los de la realidad material de las situaciones de comunicación, simulan, representan o alegorizan las relaciones de comunicación humana, pero con muy distintos fines prácticos. Según la interpretación de Cisneros serían, a partir de la perspectiva de Edgar Morin, *entes* complejos, *entes* con un rango de posibilidad de relación y coexistencia más allá de las categorías ontológicas clásicas de delimitación e identidad (Cisneros, 2020).

[18] Traducción: "Signos del tú: Algunos de estos signos pueden funcionar indirectamente. Así, del mismo modo que todo «tú» que designa a un narratario implica a un narrador, todo «yo» que designa a un narrador implica a un narratario' Pero algunos -podemos llamarlos signos del «tú»- funcionan más directamente y representan al narratario (y su situación) [...]; Narratario-personaje: del mismo modo que puede o no estar explícitamente designado por un «tú», el narratario puede ser un participante en los acontecimientos que se le cuentan [...]. Cuando lo es, podemos distinguir entre la segunda persona como narratario y la segunda persona como personaje [...]; Conocimiento: El narratario puede conocer más o menos bien al narrador o no conocerlo en absoluto; a veces también, puede conocerlo pero no reconocerlo. El narratario también puede conocer a varios de los personajes retratados en la narración o, por el contrario, no haber oído hablar nunca de ninguno de ellos. Además, es posible que ya conozca algunos de los acontecimientos que se le narran e incluso que haya desempeñado algún papel en ellos [...]; Cambio: Evidentemente, el narratario puede estar más o menos tocado, más o menos influenciado por la narración que se le dirige [...]; Narratario individual y Narratario de grupo: El narratario puede ser representado como un grupo al que se dirige el narrador o como un individuo aislado. [...] El grupo al que se dirige un narrador es a menudo un grupo perfectamente homogéneo, cuyos miembros son indistinguibles. Pero también puede ser heterogéneo [...]; [y] Jerarquía de narradores: Hay muchas narraciones en las que sólo hay un narratario. [...] Pero también hay muchas narraciones en las que hay más de uno; de hecho, en una narración dada, puede haber un número indefinido de ellos (dos, tres, diez, etc.). Cuando hay dos o más, el narrador principal es aquel a quien se dirigen en última instancia todos los acontecimientos relatados. En cambio, aquel a quien sólo se relatan algunos de los acontecimientos es un narrador secundario; y así sucesivamente..." (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL.com, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

> […] el intento de definir y establecer tipologías puede ser peligroso: el narratario provoca engaños perceptivos como todas las prótesis. Puede ser visto como un receptor del narrador porque posee casi todas las propiedades de éste y porque, además, es un constructo definido a partir de su imagen, aunque exhiba caracteres particulares e individuales. A ratos, el narratario pareciera que roba la función al narrador. Por eso está construido sobre una regla proyectiva según los críticos: a la imagen del narrador se proyecta la del narratario. Los movimientos del narratario nos introducen en otros juegos: a) él puede multiplicarse. El narrador múltiple acoge la presencia de varios narratarios y ello es una multiplicación hasta el infinito; b) el lector lo puede reconocer como reflejo; c) una combinación de narratarios puede crear muchas imágenes; d) el lector, quien conoce la naturaleza del juego del narratario, goza estéticamente de esa manipulación y percibe mejor la puesta en escena, porque ésta está destinada a la percepción estética de las posibilidades de la prótesis (narratario). Si la novela es autorreflexiva, esta manipulación será más obvia; e) el lector focaliza su atención, no sólo sobre la historia que le cuentan, sino también en la manera como están dispuestos los recursos del narratario; f) el funcionamiento del narratario tiene mucho que ver con el del lector, pues hay campos de resonancias intertextuales que afectan la significación. (Perdomo, 2002, p.25)

Precisamente en esta coincidencia entre el narratario y el lector se puede establecer la relación entre estas entidades narrativas dentro de los medios digitales. Nos interesa la figura del narratario porque es a quien el narrador se dirige e interpela dentro de la narración, sin importar la naturaleza y el medio en cual se expresa esta, y su figura funciona como un puente o enlace teórico para poder desarrollar la teoría narratológica que pueda explicar el fenómeno narrativo mediático digital disruptivo. Lo cual se da porque tradicionalmente el narrador establece cierto grado de interacción con el narratario, aunque él no pueda responderle; mas esta interacción se queda en el ámbito interno de la *diégesis* y no trasciende otros niveles de comunicación que permitan la ruptura oficial del cuarto muro metafórico. Dicha situación, en cambio, sí se logra cuando el narrador puede comunicarse directamente con el lector empírico y le otorga la facultad de participar en la narración (continuando o modificando la historia, eligiendo el orden de la trama o creando su propio relato a

partir del original), o cuando por su propia iniciativa los nativos e inmigrantes digitales establecen la interacción con el narrador y/o con lo narrado y se apropian de la creación, dirección y conformación de los relatos al desintegrar la cuarta pared.

Entonces, cómo podría un usuario, lector o jugador empírico disrumpir un plano de comunicación ficticio e interactuar con una figura ficticia y una historia imaginaria, pues a través del papel del narratario; ya que al asumir este papel, los usuarios reales crean (de manera inconsciente) una entidad ficcional –relacional– que cumple la función de narratario activo, puesto que toma el título de receptor dentro de la ficción y es capaz de intercambiar los papeles entre el narrador y él para participar en la narración.

> […] se puede hablar acerca de una necesidad estética absoluta del hombre con respecto a1 otro, de la necesidad de una participación que vea, que recuerde, que acumule y que una al otro; solo esta participación puede crear la personalidad exteriormente conclusa del hombre; esta personalidad no aparecería si no la crease el otro; la memoria estética es productiva y es ella conciencia de que yo no exista fuera de este objeto completamente delimitado, es la que jamás resulta convincente: un índice necesario de toda percepción y concepción de mi expresividad externa es la conciencia del hecho de que yo no me encuentro, en toda mi plenitud, en esta imagen. (Bajtín, 1982, p.41)

La reflexión anterior de Mijaíl Bajtín es entorno a la relación estética que un autor puede llegar a establecer con su personaje al momento de crearlo, configurarlo y concederle una forma espacial aparte y autónoma de su propia existencia como escritor histórico. Pese a lo cual, puede también extrapolarse a la comprensión del fenómeno que sucede dentro del fenómeno estudiado, al momento de que los nativos e inmigrantes digitales se asumen como los narratarios activos de cada relato. Ya que esto supone una relación explícita y complementaria entre los receptores y las narraciones, y también una paradoja estética entre la identidad de los receptores y los narratarios, debido a la participación creativa de los lectores y jugadores dentro del mundo diegético de cada obra.

Con respecto a la conexión o puente relacional que se ha establecido entre el narratario y el receptor empírico como condición estructural para identificar y comprender cómo se da la ruptura

de la cuarta pared en la narrativa digital, se puede acudir a lo que José Luis Cisneros Arellano afirma sobre la concepción de relación, como perspectiva teórica. Es decir, desde una postura metafísica:

> […] la relación en cuanto relación es un cimiento ontológico por antonomasia en virtud de que, ontológicamente hablando, el ser es múltiple y la analogía facilita identificar las articulaciones entre las porciones –medidas– o "entes" que expresan esa multiplicidad, es decir, el ser. […]"el ´ser en cuanto ser" es la relación del modo de estar dispuesto de un ente o un conjunto de entes, y a esto, entendido globalmente, se le conceptualiza como existencia. […] la relación permite deducir el ser del ente. […] una relación hace posible un producto y, al hacerlo, otra relación implicada hace posibles los predicables del producto; son ellos, los predicables más allá de su condición enunciativa, los que "están dispuestos de un modo" – parafraseando a Aristóteles– y constituyen el ser de algo. (2017, pp.7, 12, 13 y 15)

Por lo tanto, la relación en tanto relación, como concepción metafísica, complementa y amplia la visión metodológica hermenéutica que posibilita la interpretación y comprensión del ser de la narrativa mediática digital que desintegra la cuarta pared (que en este caso es el *ente*). Así también, la relación, como propiedad ontológica absoluta, proporciona sentido y significado de un todo identitario y congruente a la nueva realidad narrativa, la cual ha sido creada por la ruptura y por sus posibilidades disruptivas dentro del soporte digital, porque son precisamente las relaciones las que producen al ser de este fenómeno.

Si una de las principales intenciones y consecuencias de la utilización de la ruptura de la cuarta pared es la de lograr que el receptor reflexione y tome consciencia acerca de la noción de ficción, realidad y verdad, en torno a la situación disruptiva y de interacción que se presenta en la narración, y en torno a su propia vida, podemos notar que estas condiciones ponen en crisis la suspensión voluntaria de la incredulidad y, por lo tanto, el pacto de ficción en el sentido y uso que cotidianamente se les identifica en relatos dentro de un soporte analógico. La narrativa digital y los nativos e inmigrantes no sólo ponen en tela de juicio estas condiciones inherentes de la ficción, sino que proponen un nuevo acuerdo o pacto de ficción y un nuevo enfoque desde el cual suspender de forma voluntaria la incredulidad, gracias a las posibilidades de la transgresión de la cuarta pared

y del medio digital en el cual se presenta. Esto lo logran al asumir el papel de los narratarios y desde esa postura participar de manera creativa en algún aspecto formativo de las narrativas.

> Esta comunicación responde no solo a la intención de comunicar un mensaje, sino que encarna modos de ser, formas de vida y visiones al observar diferentes producciones dentro de la red social Facebook, es común encontrar relatos fragmentados, sin articulación y con una gran heterogeneidad discursiva que implican narrativas múltiples, así como variados personajes que se conectan en interacción, donde el autor es a la vez, lector y público, y, a su vez, el lector interactúa transformándose también en autor. Para Lévy (2007), la interacción y la inmersión, propias de la realidad virtual otorgan inmanencia a la obra que se pone al alcance de la mano del receptor, el cual puede participar de ella y transformarla, convirtiéndose parcialmente en autor. Teniendo en cuenta los planteamientos de Jaime Alejandro Rodríguez (2011), quien se centra en el desarrollo de la ciberliteratura y aporta elementos importantes en el manejo de textos y expresiones dentro de la virtualidad, "El medio digital facilita una morfología múltiple" (p. 9). Este es un reflejo de un accionar de construcción colectiva que se puede observar en los diálogos e interacciones que tienen lugar en la red. (Neira, 2015, p.41)

Entonces, en estas narraciones mediáticas digitales transgresoras el narrador ya no es la principal y/o única voz que tiene dominio absoluto sobre la historia que se relata, debido a que los receptores tienen facultad sobre esta al poder participar en la creación, continuación y dirección de la narración. La acción de narrar se complejiza, se re-funcionaliza y se distorsiona, a causa de la paradoja creada por la inversión de los roles de comunicación dentro del relato digital, pues son múltiples entidades las que participan en la creación de narraciones por medio del lenguaje escrito y visual, gracias al uso de esta técnica disruptiva y autorreferencial –porque provoca la reflexión en torno al acto de narrar y a la conformación de un relato.

Inclusive, el hecho de que la ruptura de la cuarta pared también sea realizada por los lectores, permite visualizar cómo la *diégesis* se conforma en dos dimensiones metanarrativas:

- 1) El usuario tiene la capacidad y facultad de crear, continuar y/o dirigir la narración comenzada por el escritor, al fungir como un nuevo tipo de narratario

creado en otro nivel de ficción desde el cual se desintegra la cuarta pared, y de ese modo conforma otra diégesis donde él es el emisor y/o el personaje.

- 2) Al invertirse los papeles, el usuario apela al autor a través de la transgresión de la barrera imaginaria entre el relato y los receptores.

La figura del narratario es el puente conductor entre los conceptos y entidades propuestos por la narratología clásica y la teoría estructural narratológica que surge de esta tesis, para dar cuenta y explicar el fenómeno estudiado. De esta forma, se obtiene un nuevo *ente* que es producto de una relación o de un conjunto de relaciones de naturaleza comunicativa, narratológica y ficcional.

Por esa razón, es necesario modificar, adaptar y/o crear nuevas categorías y concepciones que se adapten y vayan de acuerdo con las características intrínsecas del medio digital en el cual se expresan este tipo de narraciones. No obstante, la figura más importante y que nos interesa abordar es el lector o los lectores por varias razones: por las distintas funciones que desempeñan en el fenómeno narrativo digital, por el poder que adquieren sobre la narración gracias a las posibilidades de interacción que les otorga el narrador o el medio digital interconectado con múltiples plataformas y redes al mismo tiempo, y también por la facultad que ellos alcanzan para establecer la interacción desde su iniciativa y perspectiva. Como consecuencia, se logra la ruptura de la cuarta pared desde estos dos enfoques.

Dentro de todas las escuelas, corrientes y paradigmas de la teoría literaria el papel del lector ha sido abordado, estudiado y analizado (desde distintas perspectivas y con diversos grados de profundidad analítica) porque sus funciones son vitales, indispensables e irremplazables en la comunicación narrativa, en el fenómeno literario y, por supuesto, en todo lo que compete el ámbito de la interpretación:

> El texto literario no explica ni evoca los objetos reales, más bien los presenta con una apertura, brindando al lector una perspectiva diferente. […] los textos literarios operan con un elemento de apertura que no se da en otro tipo de escritura, una idea familiar a otras corrientes de la teoría literaria […] debido a su apertura, son de algún modo más emancipatorios, menos restrictivos y, por lo tanto, de mayor valor pedagógico que otras experiencias textuales. […] Los textos literarios […] interactúan con los lectores de dos modos fundamentales. Al ofrecer aspectos esquematizados y […] limitar el número infinito de posibilidades para un objeto,

> mueven en dirección determinada. Izer se refiere a esta actividad como Leserlenkung («dirigir al lector»). Sin embargo, al dejar vacíos que el lector debe completar o eliminar, invitan o incluso demandan su participación. La interacción con estas facetas activas y pasivas de los textos determina la naturaleza del proceso de lectura. […] quizá el aspecto más importante del esbozo que Izer hace del proceso de lectura tiene que ver con su implicación epistemológica, […] comenta que la lectura elimina temporalmente la dicotomía tradicional entre sujeto y objeto. Al mismo tiempo, el sujeto se ve forzado a dividirse en dos partes, una que acomete la concretización y otra que se combina con el autor (o al menos con la imagen construida del autor). […] nos reconstruimos al mismo tiempo que rellenamos los vacíos del texto. (Holub, 2010, pp.365 y 368)

Como se puede observar, dentro de la teoría literaria el papel del lector siempre ha sido tomado en cuenta (en especial para las teorías de la recepción, la interpretación y las teorías hermenéuticas), sobre todo desde la época moderna. Se le considera como una entidad activa que complementa el texto de alguna forma con su comprensión lectora, su interpretación y con su lectura entre líneas, aunque no se encuentra dentro del relato. Desde su posición las personas lectoras encuentran múltiples significados y símbolos en las obras, los cuales pueden coincidir o no con las intenciones expresivas de los autores, o estos van más allá de lo expresado por los escritores. Esto ocurre porque se estima que las narraciones son autónomas de sus creadores, ya que una vez terminada la obra literaria y puesta a disposición de los lectores, ellos adquieren cierto nivel de poder de interpretación sobre las obras, a pesar de que si no fuera por las acciones de los escritores estos textos no existirían.

Pese a ello, el poder o la facultad del lector no trascendía hacia la participación creativa en la continuación y/o creación de las obras (coautoría), en la dirección de la trama, o en el establecimiento de la interacción desde la perspectiva del receptor, solamente se limitaba a la codificación, interpretación y valorización de los relatos. Sin embargo, a partir del surgimiento de los textos precursores del hipertexto (desde principios del siglo XX) y del hipertexto en sí mismo (después de la segunda mitad del siglo XX), los lectores adquirieron la posibilidad de elegir entre las diferentes series de bloques de texto, que se encuentran conectados por nexos, y que ofrecen distintas rutas de lectura a los receptores. Como sucede en la novelas de *Finnegan's Wake* de James

Joyce, *Pale Fire* de Vladimir Nabokob, *Tristram Sandy* de Sterne, *El Castillo de los destinos cruzados* y *Si una noche de invierno un viajero* de Italo Calvino, y *Rayuela* de Julio Cortázar.

A partir de estas propuestas literarias, los lectores incrementaron el campo de dominio de su poder o facultad de participación y decisión en lo relativo a la interpretación y al orden de la trama, pero sus acciones aún no traspasaban el límite de interacción y participación en la creación de las narraciones. En las narrativas digitales que rompen la cuarta pared esto sí es posible.

"Concibo la relación entre el texto y su lector de una manera más socializada [en comparación con la de la hermenéutica textual], más abiertamente contractual, formando parte de una pragmática consciente y organizada" (Genette, *Palimpsestos*,1989, p.19). Para Genette y muchos otros críticos y teóricos literarios, el lector dejó de ser una entidad absolutamente pasiva desde hace mucho tiempo, probablemente desde la llegada de la narrativa moderna, porque de alguna manera este tenía y tiene la tarea de realizar una lectura interpretativa, reveladora, relacional, residual y conectiva, así como también la de rellenar vacíos argumentales de la historia (los cuales pudieron ser premeditados por el autor o improvisados por los lectores).

> A este texto de escritor se contrapone el "texto de lector", que es aquel que "puede ser leído, pero no escrito". Estos conceptos los compara con la descripción que hacían los creadores del sistema de hipertexto Intermedia, que lo juzgaba como "uno de los más avanzados desarrollados hasta la fecha" (cuando publicó su texto corría el año de 1995). Ellos explican los que hoy son usos comunes, tales como la conexión de datos, la creación de grupos, anotaciones a textos existentes. Dicen, "El lector puede pasearse por esos textos anotados, referidos y conectado de forma ordenada aunque no secuencial". De Derrida, Landow destaca la manera como se adelantó a su tiempo al reconocer "que una nueva forma de texto más rica, más libre, más fiel a nuestra experiencia potencial, y tal vez a una experiencia real aún desconocida, depende de unidades discretas de lectura" (Landow, 1995). El hipertexto tecnológico permite esta intertextualidad de manera inmediata (esto es, ofrece la información contextual en el mismo nivel y momento en que se accede a la lectura), lo que, permitiría lectores activos, constructores de significados. (Piedrahita, 2006, p.9)

Dos temas de suma relevancia para comprender las implicaciones y posibilidades que ofrecen los relatos de la ruptura en el soporte digital, son el papel activo del lector y la relación interactiva entre él, el emisor y las obras. Si bien, los lectores siempre han sido parte fundamental y crucial en la relación comunicativa que establece la obra narrativa –ya que se expresa un mensaje y/o historia que va dirigida a alguien (implícito, ideal y/o real)–, su campo de acción se había visto casi exclusivamente reducido al ámbito de la recepción y la interpretación; aunque este es un aspecto vital para la propia existencia de las expresiones. En el libro *Obra Abierta*, Umberto Eco afirma:

> […] el autor produce una forma conclusa en sí misma con el deseo de que tal forma sea comprendida y disfrutada como él la ha producido; no obstante, en el acto de reacción a la trama de los estímulos y de comprensión de su relación, cada usuario tiene una concreta situación existencial, una sensibilidad particularmente condicionada, determinada cultura, gustos, propensiones, prejuicios personales, de modo que la comprensión de la forma originaria se lleva a cabo según determinada perspectiva individual. […] puede ser vista y comprendida según múltiples perspectivas, manifestando una riqueza de aspectos y de resonancias sin dejar nunca de ser ella misma. […] una obra de arte, forma completa y cerrada en su perfección de organismo perfectamente calibrado, es asimismo *abierta,* posibilidad de ser interpretada de mil modos diversos sin que su irreproducible singularidad resulte por ello alterada. Todo goce es así una *interpretación* y una *ejecución*, puesto que en todo goce la obra revive en una perspectiva original. (Eco, 1992, p.33)

Eco explica que la obra puede considerarse completa o cerrada, en cierta forma, hasta que los lectores tienen la posibilidad de realizar sus interpretaciones sobre el significado de esta; pues una vez que los autores publican o dan a conocer y leer su trabajo este ya no les pertenece exclusivamente a ellos, y los lectores lo interpretan y le asignan otros significados a parte del planteado por el escritor. Por mucho tiempo, los lectores no habían tenido la oportunidad de integrarse en lo referente a la conformación de la trama de los textos, pero después pudieron seleccionar una o varias direcciones ofrecidas por las narraciones laberínticas de la literatura ergódica para continuar la historia desde diversas tramas; y ahora también pueden participar creativamente para elaborar y/o continuar las obras narrativas como coautores, gracias a la

interacción y a las alternativas disruptivas que permite la transgresión de la cuarta pared en los espacios virtuales de la era de la Red.

Considerando lo anterior, se podría adaptar la definición de Eco sobre la obra abierta al fenómeno aquí investigado. Por lo tanto: los escritores literalmente dejan la obra abierta o inconclusa para que los lectores (ahora como coautores) continúen y/o terminen la historia relatada de acuerdo con su propio criterio –incluso de forma inconsciente–, y también para que desde su propia iniciativa y perspectiva como receptores provoquen la ruptura, al invertirse los papeles de comunicación debido a la interacción.

Otra de las categorías que es de vital importancia para realizar un análisis estructural y narratológico de los relatos es el espacio; aunque es un elemento no abordado ni estudiado por Genette, existen otros teóricos y especialistas literarios que sí lo han definido, configurado y analizado, como es el caso de Luz Aurora Pimentel:

> […] no se concibe un relato que no esté inscrito, de alguna manera, en un espacio que nos dé información, no sólo sobre los acontecimientos sino sobre los objetos que pueblan y amueblan ese mundo ficcional; no se concibe, en otras palabras, un acontecimiento narrado que no esté inscrito en un espacio descrito. Ahora bien, dada la oposición tiempo/ espacio que dispara la dialéctica narrativa, la forma discursiva privilegiada para generar la ilusión del espacio es la descripción, que definiremos provisionalmente y de manera muy general como el despliegue sintagmático de los atributos y partes constitutivas de un objeto nombrado, así como de las relaciones que guarda con otros objetos en el espacio y en el tiempo. La descripción es la expansión textual de un *stock* léxico, ya que se propone como una equivalencia entre una nomenclatura y una serie predicativa. […] La descripción, por otra parte, se opone a la narración, que se encarga de los sucesos y no de los espacios del universo diegético. (2001, pp.7-8)

El espacio, al igual que las otras categorías, es trascendental para analizar y comprender la historia que se está narrando y la configuración y concretización de la narración en general; pero, como la misma Pimentel lo menciona, la única forma de conocer y acceder a ese espacio ficcional en el cual tiene cabida la *diégesis* es a través de la descripción, con la cual se muestra el panorama

donde se encuentran los personajes de la historia y su relación con este. Por supuesto que en la narrativa literaria tradicional es muy fácil identificar el espacio por las descripciones que se hacen del mismo; no obstante, en la literatura experimental, hipertextual, disruptiva y contemporánea no siempre es algo sencillo de reconocer y clasificar, puesto que la descripción es menos detallada e, incluso, utilizada en comparación con la narrativa hegemónica.

En el caso de la narrativa mediática digital, la gran mayoría de las veces la descripción del espacio es reemplazada por imagines, videos y otros recursos visuales y virtuales que muestran el espacio de la ficción a los lectores, jugadores y nativos digitales. De hecho, existen muchos videojuegos de realidad virtual que permiten crear la sensación de estar físicamente en ese lugar o escenario sin haberte movido de tu habitación o casa, lo cual no solamente representa un gran avance en la innovación tecnológica, sino que también es un recurso que potencializa la interacción con la historia por la simulación realista de los escenarios, ambientes y/o medios donde tiene lugar la *diégesis*.

Dentro de la narrativa mediática digital no sólo el espacio de la ficción y las formas de darlo a conocer son tangencialmente distintas a las que suelen encontrarse en las narrativas analógicas, sino que el propio medio tecnológico en el cual se expresa y tiene cabida la narración es esencial y sustancialmente distinto al soporte analógico. Por lo tanto, las características intrínsecas de este influyen y determinan una parte vital de la historia narrada, de su estructuración, de la manera en que es percibida, interpretada y comprendida por los receptores, y de los distintos grados de interacción que se pueden establecer entre los emisores y los receptores. Por estas razones, para el análisis de la narrativa mediática digital de esta investigación se consideran sumamente importantes los dos planos espaciales: el espacio de la *diégesis* y el espacio digital donde se cuenta la historia; ya que ambos lugares dotan de sentido y significación la totalidad de los relatos dentro de la Red.

Ya que se ha abordado, de cierta manera, el tema de los dos planos espaciales, podemos enfocarnos en tratar y explicar el concepto de metalepsis, el cual es uno de los tipos de metaficción[19] que tienen cabida, principalmente, en las narrativas literarias analógicas, a través de

[19] La noción de metanovela alude a la condición narrativa de la autorreferencialidad, de la mirada del relato sobre sí mismo, de la inserción en el texto narrativo de las propias preocupaciones por el estatuto de la narrativa, el acto de la escritura, los límites de la ficción y la referencialidad; alude, en suma, a lo que podría resumirse como «metatextualidad interna». Se trata, pues, en general, de toda narrativa que se interroga o versa sobre la naturaleza de la escritura, ontología o estructura de la narrativa y, en particular, la narrativa que habla sobre sí misma, el discurso que aborda su propio acto de enunciación. […] la metaficción surge con el comienzo de la autoconciencia del acto de la escritura con la novela moderna y se caracteriza por la presencia de la doble preocupación sobre el proceso de creación narrativa y sobre las relaciones entre realidad y ficción o mundo y arte. (Valles y Álamo, 2002, pp.435-436)

la coincidencia de distintos niveles de enunciación y ficcionalidad, empalmando dos o más planos de la realidad dentro del mismo relato:

> El paso de un nivel narrativo al otro no puede asegurarse en un principio sino por la narración, acto que consiste precisamente en introducir en una situación, por medio de un discurso, el conocimiento de otra situación. Toda otra forma de tránsito es, si no siempre imposible, al menos siempre transgresiva. […] el principio es el mismo: toda intrusión del narrador o del narratario extradiegético en el universo diegético (o de personajes diegéticos en un universo metadiegético, etc.) o inversamente […] produce un efecto de extravagancia ora graciosa (cuando se presenta como en Sterne o Diderot, en tono de broma) ora fantástica. (Genette, *Figuras*, 1989, pp.289-290)

Las obras literarias como: *Don Quijote de la Mancha* (1605) de Miguel de Cervantes, *Niebla* (1907) de Miguel de Unamuno, "Cómo se salvó Wang-Fo (1936) de Marguerite Yourcenar, "El Sur" (1953) de Jorge Luis Borges, "Continuidad de los parques" (1956) y "Las babas del diablo" (1959) de Julio Cortázar, por mencionar solo algunas, son ejemplos de narrativas en las que se ha utilizado esta técnica transgresiva de comunicación enunciativa de dos niveles, planos o universos distintos de realidad (principalmente entre el espacio-tiempo de diferentes grados de ficción y el de la vida cotidiana).

Sucede un fenómeno similar, hasta cierto punto, dentro de las narrativas digitales disruptivas del cuarto muro, pues las narrativas como los *memes* y, en cierta manera, los *shipos* pueden clasificarse como metalepsis por sus características trasgresoras al empalmar varios niveles de ficción y/o realidad en una misma publicación.

> La metalepsis narrativa se define como el traspaso de la frontera entre el nivel diegético del narrador y la diégesis, es decir el mundo narrado por el narrador. Siguiendo la primera definición del término, propuesta en 1972 por el teórico literario francés Gérard Genette, los narratólogos han destacado varios tipos de metalepsis narrativas. El más chocante de estos tipos es la metalepsis ontológica, es

> decir cuando un personaje novelesco o cuando el narrador autorial parecen superar literalmente la frontera entre el mundo real y el mundo diegético. (Lutas, 2009, p.39)

Precisamente, se puede trasladar el concepto de metalepsis a las disrupciones que se presentan en las narrativas de las redes sociales, como una remediación de esta técnica. El tipo más común de metalepsis que se puede identificar y caracterizar es el ontológico porque los nativos e inmigrantes digitales tienen una participación sumamente activa en las publicaciones de otros usuarios, ya que no sólo las comentan, sino que también las continúan, complementan y se apropian de estas, al hacer uso de ellas y al compartirlas en su propio muro y/o *post*.

Dicha categoría es muy acertada porque permite comprender que un relato tiene su propio mundo ontológico, con sus propias reglas y alcances; pero cuando se traspasa ese mundo, se ha dado un salto o conexión con otro mundo ontológico. Este tipo de brincos son comunes en todos lados, y es tarea de la filosofía y la ciencia brindar un puente explicativo entre uno y otro universo, hacer las veces de transmisores o traductores (intérpretes) entre el significado de un mundo con respecto a otro (el expresado por el emisor original y el creado por el receptor, a partir del primero). De esta tarea también se encarga la analogía y los conceptos metafísicos, como ya se mencionó, pues brindan un puente explicativo que da sentido entre un mundo y otro (Cisneros, 2017), y desde el cual se busca acceder a la esencia de cada ser y a su verdad.

> Metalepsis is a good example in such an endeavour, since its definition was coined within the frame of a linguistic medium, namely literature. This is, I argue, no reason to persist in studying metalepsis from a language-based perspective, which is the tendency even in the numerous cases of approaching metalepsis in other media types than linguistic ones. It is, I argue, not sufficient to acknowledge the transmedial potential of metalepsis. The device should also be seen completely beyond its initial connection to the language-based context, which is best done by using Elleström's model of intermedial relations. The initial definition of metalepsis is, as mentioned, clearly linked to language, especially written language, in the form of the qualified medium of literature. […] The all-importance of the narrator is something that all subsequent studies have had a hard time avoiding, even in the case of media types where the existence of a narrator is not necessary, or even impossible. Indeed,

> theorists explain metalepses in narrator less media, such as painting or music by analogies to literature, finding that certain devices are ways to imitate a narrative voice where such a thing cannot exist. Even if this is true in many individual cases, it is my contention that it should not be transformed into a rule. Indeed, narrative levels can be both constructed and transgressed without the use of a narrative voice[20],[.]. (Lutas, 2021, p.150)

El potencial transmediático de la metalepsis permite que esta técnica puede ser utilizada prácticamente en cualquier medio de expresión y comunicación, aunque no posee exactamente las mismas características o cumple con las mismas funciones que la metalepsis tradicional utilizada en los textos literarios, pero sí contiene la esencia disruptiva que permite la interacción entre los emisores y receptores, y la reflexión en torno a los ámbitos de la realidad y su ficcionalización o representación, por medio de lo expresado en distintas publicaciones de las redes sociales.

La metalepsis es pues una de las formas más utilizadas e interesantes de romper la cuarta pared en el medio literario y narrativo, en general; pero su uso no se limita a los medios analógicos y artísticos, por lo cual ofrece otras implicaciones, significados y propuestas comunicativas en los nuevos espacios digitales a los que ha emigrado. Un ejemplo muy claro de la remediación de metalepsis lo podemos encontrar en la Tuitnovela "Los mil trinos y un trino" (2012-2014) de Héctor Abad Faciolince, donde se empalman tres niveles de ficción y realidad en un mismo plano narrativo, como se explica en el análisis de la obra en el capítulo 4 de esta tesis.

Por otro lado, es fundamental reflexionar sobre el concepto de texto artístico para comprender por qué las narraciones dentro de la Red pueden ser interpretadas y analizadas de esa manera, ya

[20] Traducción: "La metalepsis es un buen ejemplo en tal empeño, ya que su definición se acuñó en el marco de un medio lingüístico, a saber, la literatura. En mi opinión, esto no es razón para persistir en el estudio de la metalepsis desde una perspectiva basada en el lenguaje, que es la tendencia incluso en los numerosos casos de aproximación a la metalepsis en otros tipos de medios distintos de los lingüísticos. En mi opinión, no basta con reconocer el potencial transmediático de la metalepsis. El dispositivo también debería verse completamente más allá de su conexión inicial con el contexto lingüístico, lo que se consigue mejor utilizando el modelo de relaciones intermedias de Elleström. La definición inicial de metalepsis está, como se ha mencionado, claramente vinculada al lenguaje, especialmente al lenguaje escrito, en la forma del medio cualificado de la literatura. [...] La omnipresencia del narrador es algo que todos los estudios posteriores han tenido dificultades para evitar, incluso en el caso de tipos de medios en los que la existencia de un narrador no es necesaria, o incluso es imposible. De hecho, los teóricos explican las metalepsis en los medios sin narrador, como la pintura o la música, por analogías con la literatura, encontrando que ciertos dispositivos son formas de imitar una voz narrativa donde tal cosa no puede existir. Aunque esto sea cierto en muchos casos individuales, sostengo que no debería transformarse en una regla. De hecho, los niveles narrativos pueden tanto construirse como transgredirse sin el uso de una voz narrativa,[.]." (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

que corresponden con la esencia original de esta clasificación (desde un enfoque semiótico de la cultura), en el fenómeno literario. Al mismo tiempo, la conformación de este fenómeno subvierte o complejiza la noción tradicional del término, por medio de su propuesta disruptiva porque, en varios casos, las expresiones parecen no tener intenciones estéticas explícitas. Iuri Lotman, en el libro *Estructura del texto artístico*, explica que este debe contar con expresión, delimitación y carácter estructural:

> El texto se haya fijado en unos signos determinados y […] se opone a las estructuras extratextuales. Para la literatura se trata […] de la expresión del texto mediante signos de la lengua natural. La expresión en oposición a la no expresión obliga a considerar el texto como la realización de un cierto sistema, como su encarnación material. En la antinomia saussuriana de lenguaje y habla el texto pertenecerá siempre al dominio del habla. Por ello el texto poseerá siempre, junto a los elementos sistémicos, elementos extrasistémicos (Lotman, 1982, p.71)

Las expresiones narrativas de las redes sociales y los videojuegos en línea que desintegran la cuarta pared también se manifiestan dentro de un sistema de signos y símbolos, el cual se relaciona o entra en contacto con el literario, al momento de ser interpretado. En este los elementos extrasistémicos son indispensables para comprender el significado y los alcances de los relatos, ya que la técnica de la ruptura va del interior del texto hacia el exterior y comunica directamente a los sistemas y extrasistemas del fenómeno narrativo y del habla, en general, en un solo espacio de comunicación.

Por ejemplo: el sistema desde el cual se expresan las narrativas mediáticas digitales está directamente relacionado con el sistema de habla natural, pero, no es exactamente el mismo porque dentro de las redes sociales y videojuegos en línea se utilizan otro tipo de símbolos o signos que no suelen formar parte integral de la realidad física cotidiana o no se usan con tanta frecuencia. Como lo son: el lenguaje de abreviaturas de oraciones o frases en su idioma original o con extranjerismos (GPI, LOL, X2, F, etc.), gifs, cierto tipo de simbología utilizada en los *memes* (POV, letras, imágenes o videos con significados mucho más abstractos e indirectos), entre otros. Los cuales requieren ser referidos a los sistemas del habla natural para su interpretación y comprensión.

2.1.3.- La cuarta pared

Es primordial tener muy claro el significado del concepto de la cuarta pared: esta es una barrera, separación o distanciamiento simbólico y/o abstracto que aparta el mundo de la ficción (la *diégesis*) de la realidad histórica y cotidiana, con la intención de establecer un consenso implícito entre el emisor y el receptor, sin importar la naturaleza y/o el medio en que tienen cabida las expresiones narrativas o comunicativas. Este acuerdo entre los creadores y los lectores, jugadores y usuarios, se instaura de manera inconsciente y avala una de las principales condiciones para garantizar el éxito del pacto de ficción (trato indispensable para que las obras de ficción adquieran sentido dentro del mundo propuesto): la credibilidad, o el principio formulado por Wordsworth y Coleridge "The willing suspensión of disbelief", en *Lyrical Balladas* (1798):

> Coleridge called for "That willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith." By this he meant that the reader will accept the poem on its own terms, temporarily giving over to the author's vision of the world long enough to appreciate the work[21]. (Gordon, 2011, párr.1)[22]

Cuando se rompe o desintegra esta pared imaginaria se establece una comunicación o interacción inmediata y directa entre los emisores o enunciadores con los lectores, usuarios, jugadores o público, y se reconoce la naturaleza ficcional de las narraciones dentro del mismo discurso y contexto diegético. Por lo cual, la "simulación" estética y retórica que le aporta relevancia al pacto de ficción se suspende y/o subvierte, y se estimula en el receptor la reflexión en torno al fenómeno de la ficción, al concepto de verdad y a su propia condición y/o papel dentro de la realidad, debido a que la desintegración de la cuarta pared es una técnica autorreferencial que facilita la autorreflexión humana.

En el artículo "La grieta en la pantalla. Definición y análisis de la ruptura de la cuarta pared en el medio audiovisual", Laro del Río Castañeda explica, de manera más precisa, qué supone la desintegración de la cuarta pared:

---

[21] Traducción: "Coleridge pedía «Esa suspensión voluntaria de la incredulidad por el momento, que constituye la fe poética». Con ello se refería a que el lector acepte el poema en sus propios términos, cediendo temporalmente a la visión del mundo del autor el tiempo suficiente para apreciar la obra" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

[22] https://www.gradesaver.com/coleridges-poems/study-guide/the-willing-suspension-of-disbelief

> 1. Ruptura… implica disrupción. Señala la aparición de un elemento incoherente en el mundo de ficción autónomo de cada obra; algo ha de «molestar» en la textualidad, en la sintaxis particular del filme.
> 2. …de la cuarta pared supone reflexividad. Se refiere a una llamada de atención al espectador acerca del carácter artificioso de la obra cinematográfica y, por ende, una advertencia de la existencia de un pacto pragmático y convencional que todo receptor acepta de modo tácito al ver una obra de ficción. En definitiva, propone una reflexión sobre la ficción y la no-ficción, tomando como base su propia ficcionalidad. (2019, p.404)

Aunque la definición de Río Castañeda alude directamente a la narrativa cinematográfica y televisiva, es muy esclarecedora en torno a las condiciones que se deben cumplir para que se logre la ruptura de la cuarta pared dentro de cualquier tipo de obra; pues a pesar de que los soportes y/o los medios de expresión y sus características son muy distintos entre sí, en todos se identifica la separación o barrera entre el emisor y el receptor, así como también se reconoce el acuerdo implícito entre ellos para que funcione la comunicación dentro de cada contexto artístico específico.

Por lo tanto, la ruptura puede interpretarse como una alegoría de la pérdida de confianza y legitimidad en los grandes discursos y relatos históricos, científicos y narrativos de la época moderna (y anterior a esta) –como ya se reflexionó e insinuó en el apartado de la justificación de esta investigación–, y la conformación de una postura crítica, descentralizada y a la vez abierta a nuevas experiencias expresivas y artísticas, influenciadas por el paradigma posmoderno. Si bien, también puede interpretarse como un modo de perspectiva metafísica, desde una cosmovisión filosófica más amplia y profunda, porque va más allá del mundo ontológico establecido para la narración o el relato –o la narrativa del videojuego– y ese ir más allá da sentido. Esta es la definición de metafísica que José Luis Cisneros Arellano concibe a lo largo de sus investigaciones y trabajos filosóficos, es una explicación que da sentido de un todo, o al menos de un mundo ontológico en concreto (Cisneros, 2017).

Por estas razones, dicha perspectiva metafísica aplicada a la interpretación y comprensión del fenómeno narrativo digital disruptivo proporciona una explicación holística y reveladora de la esencia, el sentido y la posibilidad del ser de este *ente*.

2.1.4.- Retórica Procedural

Ian Bogost considera, en el libro *Persuasive Games. The expressive power of videogames*, que existen videojuegos capaces de persuadir a los jugadores por medio de los argumentos que crean, de su programación, de su dinámica de funcionamiento y por la historia que cuentan, a causa de lo que el autor llama retórica procedural:

> I suggest the name procedural rhetoric for the new type of persuasive and expressive practice at work in artifacts like Tenure. Procedurality refers to a way of creating, explaining, or understanding processes. And processes define the way things work: the methods, techniques, and logics that drive the operation of systems, from mechanical systems like engines to organizational systems like high schools to conceptual systems like religious faith. Rhetoric refers to effective and persuasive expression. Procedural rhetoric, then, is a practice of using processes persuasively. More specifically, procedural rhetoric is the practice of persuading through processes in general and computational processes in particular. Just as verbal rhetoric is useful for both the orator and the audience, and just as written rhetoric is useful for both the writer and the reader, so procedural rhetoric is useful for both the programmer and the user, the game designer and the player. Procedural rhetoric is a technique for making arguments with computational systems and for unpacking computational arguments others have created[23]. (Bogost, 2007, pp.2-3)

Como el autor lo explica, la persuasión utilizada por los videojuegos para atraer a los jugadores y facilitar aún más la sumersión en las acciones lúdicas propuestas por cada juego se cimenta en un tipo de exhortación, gracias a las operaciones implicadas en el funcionamiento, sistema y mecánica

[23] Traducción: "Sugiero el nombre de retórica procedimental para el nuevo tipo de práctica persuasiva y expresiva en artefactos como Tenure. La procedimentalidad se refiere a una forma de crear, explicar o entender los procesos. Y los procesos definen la forma en que funcionan las cosas: los métodos, técnicas y lógicas que impulsan el funcionamiento de los sistemas, desde sistemas mecánicos como los motores hasta sistemas organizativos como los institutos o sistemas conceptuales como la fe religiosa. La retórica se refiere a la expresión eficaz y persuasiva. Así pues, la retórica procedimental es la práctica de utilizar procesos de forma persuasiva. Más concretamente, la retórica procedimental es la práctica de persuadir mediante procesos en general y procesos computacionales en particular. Al igual que la retórica verbal es útil tanto para el orador como para el público, y al igual que la retórica escrita es útil tanto para el escritor como para el lector, la retórica procedimental es útil tanto para el programador como para el usuario, el diseñador de juegos como para el jugador. La retórica procedimental es una técnica para argumentar con sistemas computacionales y desentrañar los argumentos computacionales creados por otros". (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL.com, 2025, https://www.deepl.com/es/translator)

de los videolúdicos. Lo cual, Bogost considera y denomina retórica procedural o procedimental porque en esencia supone causar o producir un efecto similar al del arte de la retórica en los jugadores, pero por medio de "representaciones basadas en reglas e interacciones antes que con la palabra hablada, la escritura, las imágenes y las imágenes en movimiento" (Ciaurriz, 2009, p.293). Todo esto, de acuerdo con la naturaleza estructural y con la conformación sistemática de los juegos. Dichas representaciones tienen cabida en los espacios digitales de los videojuegos, debido a las características de interconexión y vinculación de la Red.

La posibilidad de persuadir que poseen algunos juegos, puede ser vista como una consecuencia de las implicaciones de la desintegración de la cuarta pared en el medio lúdico digital; ya que este fenómeno y técnica de expresión es de naturaleza interactiva, disruptiva hasta cierto punto (pues apela a los jugadores), y ha sido más utilizada en los videojuegos que en las redes sociales, a causa de que en estos los jugadores casi siempre asumirán el papel de los protagonistas del juego o de personajes relevantes en la historia. Por lo tanto, ellos realizan directamente las acciones de sus avatares y tienen el control "absoluto" de estos (sobre todo en los videojuegos de rol y/o multiopción), o por lo menos eso simula la dinámica y mecánica de varios videojuegos (como se explica en los últimos dos subapartados del capítulo 4).

2.1.5.- Hipertexto

Se abordó breve y sintéticamente el concepto de hipertexto en los antecedentes de la tesis (pág.13) y en la parte de la justificación (pág.42) con la intención de presentarlo como una referencia para comprender cómo los cambios de soporte influyen directamente en las características y transformaciones de las distintas narrativas que se expresan en cada medio, así como también en el surgimiento de nuevas narrativas. Por estas razones, es fundamental retomar el concepto y ampliar la explicación de su definición. Tomando en cuenta que la idea básica y fundamental del hipertexto ya existía dentro del soporte analógico, en cierta forma (a partir del hecho de que todo texto hace referencia a otros textos), pero posee distintas peculiaridades y posibilidades de comunicación, proyección y potencialización en el medio digital, y que este soporte es crucial en la forma como se comportan y funcionan los nodos de conexión dentro de la Web 2.0 y la Web 3.0, principalmente:

> Hipertexto, expresión acuñada por Theodor H. Nelson en la década de 1960, se refiere a un tipo de texto electrónico, a una tecnología informática radicalmente nueva y, al mismo tiempo, a un modo de edición. Como él mismo explica: «Con *hipertexto* me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que se bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por enlaces que forman diferentes itinerarios para el usuario» (*Literary Machines*, 0/2). El *hipertexto* […] implica un texto compuesto por fragmentos de texto -lo que Barthes denomina lexias- y por los enlaces electrónicos que los conectan entre sí. La expresión *hipermedia* simplemente extiende la noción de texto hipertextual al incluir información visual y sonora, así como la animación y otras formas de información. Puesto que el hipertexto, al poder conectar un pasaje de discurso verbal a imágenes, mapas, diagramas y sonido tan fácilmente como a otro fragmento verbal, expande la noción de texto más allá de lo meramente verbal, no haré la distinción entre hipertexto e hipermedia. Con *hipertexto*, pues, me referiré a un medio informático que relaciona información tanto verbal como no verbal. (Landow, 2006, p.25)

Como se puede observar, el hipertexto logra alcanzar su máximo despliegue y, podría decirse, que se magnifica el sentido de su significado y esencia a través de las características intrínsecas del soporte digital, porque este nuevo medio potencializa sus posibilidades y vuelve una realidad inmediata y virtual los logros y aspiraciones del hipertexto analógico. Ello sucede porque se logra conectar una enorme cantidad de enlaces de información, datos y textos de distintas fuentes en un mismo texto por medio de redes y nodos de fácil acceso gracias a un *click*.

A su vez, las interacciones entre usuarios y los contenidos, o entre cibernautas con sus pares, se convirtieron en una realidad simultánea, así como también se extendieron y normalizaron la no linealidad y la fragmentación de los textos y de la información a la que dan acceso por medio de *links.* De hecho, observando los estudios sobre el funcionamiento de los medios, el lenguaje informático y las herramientas de Internet y de la Red (*World Wide Web*), estas son o se comportan como un inmenso hipertexto de conexión casi infinita:

> El World Wide Web, también conocido como WWW o simplemente "Web", es el servicio de información más novedoso y eficiente para explorar la Internet. Este nuevo medio está ganando popularidad más rápido que cualquier otro medio en la historia. Su funcionamiento es muy intuitivo y fácil para cualquier usuario, de forma que no se requiere ser un experto en computación para emplearlo. Está basado en una tecnología llamada hipertexto: un método para presentar documentos (Páginas Web) donde las palabras seleccionadas en el texto (enlaces) pueden ser "expandidas" en cualquier momento para proporcionar información sobre la palabra. Esto significa que estas palabras forman "vínculos" o "enlaces" con otros documentos, que pueden ser texto, archivos, imágenes o cualquier otra cosa. Estos documentos, así como las ligas dentro de ellos, forman una gran "telaraña" de información. […] El hipertexto permite que el seguimiento de enlaces sea tan fácil como dar vuelta a una página; esto permite a los lectores escapar de la organización secuencial de páginas y perseguir tópicos que resulten más interesantes. (Collado y Chorro, 2000, párrs.45-49)

El uso de hipertextos digitales dentro de la Web es lo que hace sumamente sencilla y natural la conexión entre distintos enlaces que permiten acceder a todo tipo de información, recursos, datos y elementos textuales de manera instantánea, lo cual ha simplificado de manera muy práctica el uso de las páginas Web, la búsqueda en Internet y la familiaridad con el espacio y la cultura digital o cibernética.

Se puede observar la misma percepción en la siguiente definición:

> Hipertexto es un texto que está vinculado a otra locación en el mismo documento o a diferentes documentos en la misma computadora o en Internet. Es una herramienta con estructura no secuencial que permite crear, agregar, enlazar y compartir información de diversas fuentes por medio de enlaces asociativos. Es un sistema para accesar información organizado de forma que pueda vincular lexías o fragmentos de datos que están interconectados de una manera no lineal por medio de lo que conocemos como hipervínculos (*hyperlinks* en inglés). […] Los hipervínculos pueden vincular diferentes objetos digitales además del texto, como

> fotografías, audio, video, mapas, modelos en 3-D y un largo etcétera. Lo anterior ha llevado a la idea de hipermedia, grandes estructuras de código que pueden enlazar diferentes objetos digitales en un medio como la página de internet. (Glosario, 2018, párrs.1-2[24])

Y también podemos notar el gran beneficio de la extensión del uso del hipertexto en el lenguaje informático desarrollado para la Web:

> HTML son las siglas en inglés de HyperText Markup Language, que significa Lenguaje de Marcado de HiperTexto. Se llama así al lenguaje de programación empleado en la elaboración de páginas Web, y que sirve como estándar de referencia para la codificación y estructuración de las mismas, a través de un código del mismo nombre (html). (Editorial Etecé, 2021, párr.1[25])

El hipertexto no sólo logra potencializar sus características de texto multiopción, en lo que respecta a la selección de posibles tramas e historias de la narración, también es capaz de ofrecer opciones de bifurcación narrativa en su conformación, dentro del soporte digital. Al mismo tiempo, este consigue facilitar y ampliar significativamente la participación y la interacción de los usuarios de Internet al ser un lenguaje de programación digital que conforma la estructura comunicativa de la Web, simplifica enormemente su uso y permite que la comunicación y el intercambio de información sean multidireccionales, "multitextuales" y complementarios.

2.1.6.- Literatura Ergódica

El siguiente término también es de suma importancia para comprender cómo la migración de la narrativa desde un tipo de soporte hacia otro ha facilitado y aumentado exponencialmente las propuestas y técnicas innovadoras de los relatos, en cuestiones de estructura, significado y recepción. En el libro *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997), Espen J. Aarseth define y explica el concepto de literatura ergódica:

[24] https://editorial.centroculturadigital.mx/glosario/hipertexto
[25] https://concepto.de/html/#ixzz83QkFhkCF

> The performance of their reader takes place all in his head, while the user of Cybertext also performs in an extranoematic sense. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for. This phenomeno I call ergodic, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words ergon and hodos, meaning "work" and "path." In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extranoematic responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages[26]. (pp.1-2)

Para Aarseth la literatura ergódica es un laberinto de secuencia semiótica donde el lector debe seleccionar entre diversas opciones, en versión impresa o digital, que le posibilita el cibertexto, para poder acceder y/o continuar la trama de la narración, realizando para ello un esfuerzo y un proceso de reflexión que no se requiere efectuar en la literatura lineal. Encima, los lectores no solo incrementan su nivel de participación en la decodificación e interpretación de las obras, sino que sus decisiones son fundamentales en la dirección que tomará la trama de la historia y su temática, de acuerdo con las opciones que seleccionen.

Por lo tanto, cada lector será capaz de crear o conformar una historia distinta al seleccionar determinado orden de la trama y las secuencias narrativas. Inclusive, el receptor puede realizar diversas versiones de un mismo texto, al combinar las opciones a las cuales la narración le da acceso. En el caso de la literatura ergódica dentro del soporte digital, la cual aprovecha al máximo las características estructurales del hipertexto, el número posible de tipos de trama y versiones de las historias se multiplican exponencialmente, y el acceso a estas se vuelve mucho más sencillo y

[26] Traducción: "La actuación de su lector tiene lugar toda en su cabeza, mientras que el usuario del Cibertexto también actúa en un sentido extranoemático. Durante el proceso cibertextual, el usuario habrá efectuado una secuencia semiótica, y este movimiento selectivo es una obra de construcción física de la que no dan cuenta los diversos conceptos de «lectura». A este fenómeno lo llamo ergódico, utilizando un término apropiado de la física que deriva de las palabras griegas ergon y hodos, que significan «trabajo» y «camino». En la literatura ergódica se requiere un esfuerzo no trivial para que el lector pueda recorrer el texto. Para que la literatura ergódica tenga sentido como concepto, también debe existir la literatura no ergódica, en la que el esfuerzo para recorrer el texto es trivial, sin responsabilidades extranoemáticas para el lector, excepto (por ejemplo) el movimiento de los ojos y el paso periódico o arbitrario de las páginas...»" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL.com, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

versátil. De igual forma, las características intrínsecas del medio permiten crear y/o agregar otras posibilidades estructurales, comunicativas y artísticas. Por ejemplo: se alcanza la interacción en distintos niveles, y estos les brindan una mayor facultad a los receptores, cada vez. Se logra crear y conformar narrativas hipermedias[27]; y también surge la Literatrónica[28], la cual es una propuesta literaria que depende por completo del medio electrónico para subsistir como expresión artística.

El objeto de estudio de esta investigación es heredero directo de todas estas expresiones, recursos, medios y posibilidades, pero no podría ser considerado estrictamente como literatura ergódica, a pesar de ciertas semejanzas, porque primeramente no ha sido aún valorado como literatura, propiamente; y, en segundo lugar, porque en la literatura ergódica no hay la posibilidad de que los receptores sean quienes tomen el control prácticamente total de la narrativa y decidan cómo continuar, construir y/o guiar la narración desde su posición enunciativa, sino que ellos sólo se encargan de ir uniendo los hilos de la trama, según lo que los textos ergódicos les ofrecen, y dando cohesión significativa a la historia que se va conformando.

2.1.7.- Virtualidad y virtual

Es de gran relevancia y coherencia analítica, para la naturaleza ontológica y epistemológica de la presente investigación, abordar, definir, esclarecer y puntualizar los conceptos de virtualidad y virtual porque estos aportan significativamente a la comprensión ontológica del fenómeno estudiado, y también permiten comprender mejor las posibilidades expresivas y de acción que ofrece y/o conforma el soporte digital; en tanto escenario y/o espacio de la virtualidad tecnológica contemporánea que se da en la Red. Por lo tanto, Hamza Boulaghzalate define, explica y diferencia los dos términos, de la siguiente forma:

> Lo virtual no es lo mismo que virtualidad. En lo virtual subyace la idea de virtualidad. De hecho, no sería contradictorio hablar de la virtualidad en lo virtual. Se trata aquí del paso de un calificativo a un sustantivo, o sea de la calificación de

[27] […] designa la convergencia interactiva de medios y sustancias expresivas de los mismos (imagen fija, imagen en movimiento, sonido, imágenes tipográficas, e, incluso, imágenes extraterritoriales) en soportes digitales (excepto las imágenes extraterritoriales) en los que el receptor-lector se convierte en lectoautor, en coautor del programa seleccionando, transformando e incluso construyendo. Hipermedia es sinónimo de multimedia interactivos, que en el uso coloquial se reduce a multimedia. Pero no debe olvidarse que multimedia es una suma de medios, no una convergencia interactiva de medios. (Moreno, 2012, p.21)

[28] "[…] acrónimo de «Literatura electrónica» creado por Juan B. Gutiérrez. Sería simplemente la literatura que no puede existir sin el medio electrónico" (Gamero, 2013, párr.6).

> un estado a la designación de un sustrato. La virtualidad califica el estado de lo virtual. Si *virtus* es una potencia en acto, *virtualis* una potencia susceptible de actualizarse, la *virtualidad* es una potencia que sigue estando en potencia, *una potencia realizada*. […] Este astuto juego entre el calificativo y el sustantivo, entre la virtualidad y lo virtual, deja entrever una nueva definición: lo virtual es la potencialidad (o posibilidad) de abrir un mundo cuya principal característica es la virtualidad. […] El interés de estas formulaciones reside en el uso de la potencialidad como una forma de realidad. Este singular uso que podría fácilmente verse incoherente conduce a combinar dos versiones del mundo en una sola versión. Es la versión de un mundo potencial (virtual) y real, donde lo real es virtual y lo virtual es real, en fin, un mundo de *realidad virtual*. (2014, pp.24-25)

Como se puede observar, estos conceptos implican la posibilidad y potencialidad cada vez mayor y palpable de crear e ingresar a un mundo y/o realidad alterna y emergente al espacio y universo físico "real", no virtual; pero que su concepción, planeación y configuración básica se originó en el mundo empírico: "La realidad virtual permite al hombre una forma de extracción de la realidad física para poder cambiar virtualmente el tiempo, el lugar y el tipo de interacción" (Boulaghzalate, 2014, p.32).

Es cierto que la narrativa desde sus orígenes ha tenido un enorme poder evocativo y productor de mundos imaginarios y posibles, gracias a sus características intrínsecas, al poder de las palabras, al talento, el ingenio y el compromiso ético-estético de las y los escritores en cualquier época y soporte de comunicación. Sin embargo, es un hecho que la naturaleza ontológica y tecnológica de los medios actuales de expresión e información convierten en realidad inmediata y empírica estos universos casi oníricos; tanto de los autores originales, como de los receptores que pueden asumir también el papel de emisores dentro de la misma enunciación primigenia, como se puede observar en los capítulos 4 y 5.

Por estas razones, se considera que lo virtual y la virtualidad que este conlleva son condiciones que se potencializan y magnifican debido a la desintegración de la cuarta pared en el soporte digital. A su vez, dichas manifestaciones le aportan características y peculiaridades únicas e innovadoras, en lo referente al involucramiento e importancia participativa y creativa de los receptores porque extienden significativa y culturalmente la noción y experiencia de realidad, gracias a su poder de

convocatoria e implicación holística de los *entes* participantes en el modelo de comunicación desarrollado por Roman Jakobson (como se explica en el capítulo 4).

2.1.8.- *Game Studies*

Existen muchos enfoques, perspectivas y teorías para analizar y estudiar a los videojuegos en línea, a partir del paradigma de abordarlos como fenómenos culturales. Empero, todas estas posturas de investigación se pueden agrupar dentro de las dos principales disciplinas de interpretación y comprensión del fenómeno videolúdico: la ludología[29] y la narratología.

> […] desde que Espen Aarseth publicara *Cybertext: Perspectives on ergodic literature* (1997) a finales de la década pasada, no se ha llegado a un consenso en lo que respecta a la naturaleza del videojuego. Al contrario, durante años hemos atendido a un enfrentamiento de posturas entre narratologístas (Janet Murray, Michael Mateas, Marie-Laure Ryan), quienes estudian el videojuego como nuevo medio narrativo, analizando las características que lo distinguen de otros medios narrativos y su relación con estos, y ludologístas (Espen Aarseth, Marku Eskelinen, Jesper Juul, Gonzalo Frasca), quienes, agrupados bajo una nueva disciplina denominada Ludología o Game Studies, abordan el estudio del videojuego desde un punto de vista formal y lúdico, centrando su atención en los elementos del juego (reglas, objetivos, actores, resultados) y su estructura y mecánica. Dicho debate ha sido incitado por la consideración de estos últimos de que analizar el videojuego como medio narrativo no es relevante ni, en ocasiones, posible. En la actualidad, esta dialéctica ha cesado, al menos en parte, gracias a la contribución conciliadora de Gonzalo Frasca en su artículo «Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place» (2003) y autores como Marie-Laure Ryan (2004), quienes defienden la posibilidad de encontrar una vía media que concilie estos dos polos y

[29] La ludología es una disciplina dedicada a la investigación, la creación y la experimentación del juego como un fenómeno de la cultura. En su labor apela a diversas ciencias y áreas del saber para generar conocimientos. Puede afirmarse que, en un sentido amplio, la ludología es el estudio del juego. Los expertos analizan el juego como un fin en sí mismo y no como una herramienta para conseguir un objetivo diferente. (Pérez Porto y Gardey, 2022, párrs.1-2)

> permita establecer unos parámetros válidos para el análisis y el estudio del videojuego. (Soler, 2012, p.762)

Si bien, es cierto que por la naturaleza semiótica de la investigación parecía más pertinente enfocarse exclusivamente en la narratología para abordar el análisis de los videojuegos seleccionados, pero fue más fructífero y útil realizar el estudio desde el punto medio de conciliación entre lo exclusivamente narratológico y los elementos propios del juego en tanto juego. Esto se considera debido a que la naturaleza ontológica del fenómeno videolúdico es una conjunción relativamente equilibrada entre lo lúdico y lo narrativo, sobre todo los videojuegos donde explícitamente se relata una historia identificable, estructurada y hasta cierto punto coherente dentro de ese mundo de ficción (o simulación). Es decir, es un conjunto de relaciones de más relaciones que la hacen *ser* una entidad narrativa, o con grandes elementos y características narrativas.

La parte ludológica se aborda en tanto su papel y crucialidad para ayudar a identificar las narraciones que forman parte de los videojuegos estudiados; pues se considera que la posibilidad de jugabilidad que atrae a los *gamers* se sustenta, en gran medida, gracias a las narraciones que encuentran en los juegos, las cuales se van presentando y desarrollando debido a las acciones que llevan a cabo los jugadores dentro de los videojuegos. Es decir, entre más interesante y atractiva sea la narrativa y las potencialidades de la mecánica que ofrece el videojuego, mayor será el deseo y la curiosidad de seguirlo jugando; o viceversa, entre mayor sean las posibilidades lúdicas se extenderá y acentuará la significación y amplitud de la narrativa de este, en especial con los videojuegos que son abiertamente narrativos.

> La aplicación directa de modelos teóricos procedentes de las Humanidades o los Media Studies en el estudio del videojuego ha sido criticada a menudo por los ludólogos, por la razón de que esto supone escamotear el esfuerzo fundamental de comprender en profundidad las particularidades formales del medio. No obstante, recientes aportaciones desde la Narratología y la Semiótica, y también desde los estudios de Efectos, etc., demuestran un creciente interés por la adaptación e integración de antiguos modelos teóricos a las especificidades del videojuego (Tosca, 2003, 2009; Maietti, 2004, 2008; Malliet, 2007). Reforzando esta línea de

> investigación, diseñadores "pro-narrativos" como los independientes Michael Mateas y Andrew Stern (*Façade*), y otros del *mainstream* comercial como David Cage (*Fahrenheit*) o Tim Schafer (*Psychonauts*), han alcanzado logros muy interesantes en la integración de lo lúdico en lo narrativo, y en cuidadas propuestas de puesta en escena y estética audiovisual. (Pérez Latorre, 2010, p.20)

No se puede negar que los principales objetivos de un videojuego son que se pueda jugar, cumplir con la dinámica propuesta y la satisfacción lúdica que esto conlleva. A pesar de que, la motivación que permite despertar y mantener el deseo de jugar se alimenta con distintos elementos y características que conforman la esencia de cada videolúdico, como lo son la propuesta temática; las reglas del juego; las mecánicas bajo las cuales se rigen las posibilidades de acción de los jugadores dentro del juego; la creatividad en las propuestas y recursos visuales (gráficos) y auditivos (cinematográficos); la interacción y sus posibilidades; y la narrativa expresada dentro de la dinámica del juego.

Sobre todo en los videojuegos más contemporáneos y de corte independiente, donde es más común encontrar expresiones videolúdicas con una oferta estética más evidente y desarrollada, basada en la narrativa presentada. Probablemente, el crecimiento de la industria del videojuego, de las comunidades de jugadores y del interés genuino en la definición y el estudio de estos se deba, en gran medida, al desarrollo, la diversificación y la evolución de las narrativas dentro de los videojuegos de género narrativo, sobre todo en los de rol y aventura. Por lo cual, estas propuestas videolúdicas se convirtieron en uno de los entretenimientos más populares a nivel mundial (muy posiblemente dentro de los dos o tres divertimentos mayormente consumidos).

> Con el paso del tiempo, los dos enfoques, primero enfrentados, dieron lugar a cruces y diálogos con una multiplicidad de perspectivas que incluyó la teoría del cine (Wolf 2001), la filosofía y la ética (Sicart 2009, Galloway 2006), la estética (Kirkpatrick 2011, Upton 2015), la psicología (McGonigal 2011) y la semiótica (Pérez Latorre 2012), entre muchos otros. Los desarrollos surgidos a partir de las posturas ludológica y narratológica se integraron rápidamente con esos abordajes y con otros, confirmando que la polémica había sedimentado un repertorio [de] conceptos necesarios acerca del videojuego en relación con su inscripción en la historia del

> juego, su carácter ergódico y su capacidad para apropiarse y reelaborar formas narrativas. Superada la polémica y la búsqueda inicial de una cierta esencia del medio, fue común que libros dedicados a cuestiones generales del videojuego reservaran un apartado a la cuestión de la narratividad, observando, por ejemplo, similitudes y diferencias con otros medios, tratamientos específicos y posibilidades creativas a futuro. Las indagaciones en torno a una y otra área de problemas (lo lúdico y lo narrativo) pudieron convivir sin problemas, poniendo de manifiesto que el campo había dejado atrás la división inicial: la vida social del videojuego, sus productos, sus apuestas estéticas, desbordaban las celdas teóricas que les reservaron las posturas ludológicas y narratológicas, y ahora los *game studies* empezaban a atender a esa complejidad. Cada vez más trabajos rehuyeron de cualquier atisbo de formalismo y se propusieron estudiar tanto los aspectos técnicos y discursivos del videojuego como sus efectos sociales. (Maté, 2020, pp.23-24)

Gracias a que cesó el enfrentamiento entre estas dos disciplinas y enfoques de estudio se pudo llegar a un consenso interdisciplinario que ha diversificado los análisis en torno a los videojuegos y sus características, lo cual ha permitido observar y abordar los cambios que experimenta la narrativa digital dentro del mundo lúdico del videojuego. Así como también a analizar las posibilidades que ofrecen los juegos a los jugadores, al incrementarse las potencialidades de la interacción, la implicación y la inmersión de los usuarios dentro de la propuestas narrativas de los videolúdicos más contemporáneos.

> En los últimos años surgieron nuevos aportes como los de Navarrete, Gómez y Pérez (2014) que proponen tres paradigmas en el campo de los *Game Studies*: teorías ontológicas, que buscan responder la pregunta: ¿Qué son y qué define a los videojuegos?; teorías metodológicas, que interrogan: ¿Desde qué punto de vista hay que observar al videojuego y cómo se capta desde esa perspectiva?, de ahí se toman los aportes de la semiótica, psicoanálisis, marketing, etcétera; y teorías de campo, cuya interrogante es: ¿Qué problemas puede iluminar el videojuego?, es decir, buscan la aplicación de los videojuegos en diferentes campos como la medicina, estudios de género, periodismo, educación, arte, empresas, etcétera, con el fin de

> resolver problemas de la vida real. Estos paradigmas planteados nos permiten comprender mejor la complejidad de estos nuevos objetos culturales que están predominando en la cultura actual. (Núñez-Pacheco, 2022, p.84)

Como se puede observar, tanto la teoría de la ludología como la narratología conforman parte de las teorías metodológicas que abordan y cuestionan desde dónde se debe ver, analizar y comprender a los videojuegos, pero también aportan de manera sustancial a la definición y comprensión ontológica de lo que es en sí mismo un videojuego; ya que estos dos paradigmas de estudio no se excluyen entre sí, sino que pueden complementarse para arrojar más información y conocimientos sobre el fenómeno de los videolúdicos. Por supuesto, sin exceptuar o desestimar las investigaciones y aportaciones que se enfocan en el tercer paradigma de análisis.

En el libro *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones* (2016), Lluís Anyó explica:

> En un videojuego, la historia misma depende de un factor externo al relato, la acción del jugador. Además, distintas partidas de un mismo videojuego darán como resultado distintos relatos, distintas tramas, distintos argumentos, por decirlo así. Esta es una fundamental constatación con respecto a las narraciones en los videojuegos en comparación con otras formas narrativas, como las novelas o los films donde, salvo excepciones experimentales, el relato no depende del lector o del espectador. […] La acción del jugador, por tanto, afecta o incluso crea la narración en una forma concreta. Esta diferencia fundamental con respecto a los relatos de la literatura o el cine plantea que los videojuegos cinemáticos y narrativos deben ser pensados en su peculiaridad. (pp.12-13)

Por lo tanto, las acciones de los jugadores no solamente son necesarias e imprescindibles para poder acceder e incluso crear la narración, por medio de sus decisiones y movimientos; sino que también esta posibilidad se potencializa e incrementa, debido a las particularidades tecnológicas de los nuevos medios digitales y a las oportunidades de la interfaz. Todo esto permite que se dé la desintegración de la cuarta pared, desde los dos enfoques de comunicación (emisión y recepción).

> Es indudable que la figura del jugador es esencial en la condición del videojuego. De hecho, el jugador modelo pasa a ser autor en el propio videojuego, convirtiéndose en un autor implícito de una obra personal que le involucra en su desarrollo (Pérez Latorre, 2011, p.95). Por tanto, existe una "doble figura" en cuanto al autor, siempre presente en el videojuego. Bien es cierto que la visión que produce cada uno es distinta. El autor de una obra de video lúdica puede establecer un reflejo propio de la realidad que concibe a partir de una serie de reglas jugables, de una historia o de un diseño de mundo establecido. Sin embargo, será el jugador quien saque una serie de conclusiones y una visión a partir de su propia experiencia, crucial para que el videojuego contenga todo su significado. (Campos, 2018, p.7)

La ruptura de la cuarta pared entonces representa tanto la libertad autorial del jugador para decidir el orden de la trama y el destino de la historia, así como la posibilidad de apropiarse de la narrativa del videojuego y de dirigirla por donde él desee (dentro de los limites mecánicos y de diseño virtual del espacio digital del juego); lo cual lo faculta de una autonomía y licencia casi absolutas dentro de las reglas o comandos del videolúdico y de las posibilidades de la interfaz. Inclusive, si el jugador posee las habilidades y experiencias programáticas de un *mooder*[30] puede arreglárselas para efectuar acciones o comportamientos que no estaban considerados dentro de la programación digital original del videojuego, como los *Mods*[31].

En el artículo llamado "Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media" (2001), Marie-Laure Ryan puntualiza lo siguiente:

> […] what constitutes the most distinctive resource of digital media: namely the ability to respond to changing conditions. When the changes in conditions are determined by the user's input, we call this resource interactivity. For the purpose of

[30] "[…] un mooder es aquel usuario que le gusta modificar o personalizar juegos y ordenadores" (Gamer Streamer, 2024, párr.2).

[31] […] son programas que pueden mejorar significativamente la experiencia del usuario en su respectivo juego. Mod es un término que proviene de la palabra *modification*, dicho término se ve constantemente en el ámbito de los **videojuegos**. Se asocia a las conversiones que pueden cambiar aspectos originales de un juego y generalmente éstos no afectan de manera negativa. Los **mods** funcionan como extensiones, las cuales proporcionan más características, ambientaciones, personajes, herramientas, objetos, entre otros. Las modificaciones o **mods**, son creados por **modders**, los cuales son los individuos que se encargan de extender las posibilidades en los juegos, a través de sus modificaciones. (Molina, 2018, párrs.1-3)

> my argument I would like to distinguish four strategic forms of interactivity on the basis of two binary pairs: internal/external and exploratory/ontological. These two pairs are adapted from Espen Aarseth's typology of user functions and perspectives in cybertexts (Cybertext, 62-65), which is itself part of a broader cybertext typology. But I use different labels that shift the emphasis toward the user's relation to the virtual world. The point of my discussion of these categories is not however to revise Aarseth's typology, but to show how different types of interactivity open different possibilities on the level of narrative themes and plot configuration[32]. (párr.14)

Dependiendo del grado o tipo de interactividad que el jugador pueda establecer con la narrativa del juego, logrará o no desintegrar la cuarta pared y apropiarse de la narración. De las cuatro formas estratégicas de interactividad propuestas y desarrolladas por Ryan solamente nos interesa el grupo número 4. Interactividad interno-ontológica, ya que es en este donde se da la ruptura de la cuarta pared:

> […] the category will have to be represented by computer games of the action and adventure type. Here the user is cast as a character who determines his own fate by acting within the time and space of a fictional world. In this type of system interactivity must be intense, since we live our lives by constantly engaging with the world that surrounds us. The interaction between the user and the fictional world produces a new life, and consequently a new life-story, with every run of the system. This destiny is created dramatically, by being enacted, rather than diegetically, by being narrated (4). The player of a game is usually too deeply absorbed in the pursuit of a goal to reflect on the plot that he writes through his actions, but when people

[32] Traducción: "[...] lo que constituye el recurso más distintivo de los medios digitales: a saber, la capacidad de responder a condiciones cambiantes. Cuando los cambios en las condiciones vienen determinados por la aportación del usuario, llamamos a este recurso interactividad. A efectos de mi argumentación, me gustaría distinguir cuatro formas estratégicas de interactividad sobre la base de dos pares binarios: interna/externa y exploratoria/ontológica. Estos dos pares son una adaptación de la tipología de Espen Aarseth de las funciones y perspectivas del usuario en los cibertextos (Cybertext, 62-65), que a su vez forma parte de una tipología más amplia de cibertextos. Pero yo utilizo etiquetas diferentes que desplazan el énfasis hacia la relación del usuario con el mundo virtual. El objetivo de mi análisis de estas categorías no es, sin embargo, revisar la tipología de Aarseth, sino mostrar cómo los distintos tipos de interactividad abren diferentes posibilidades en el plano de los temas narrativos y la configuración de la trama" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL.com, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

> describe their sessions with computer games, their reports typically takes the form of a story[33]. (párr.32)

Precisamente en este grupo es donde aumenta la inmersión del jugador debido a que el grado de interacción alcanzado es mucho mayor, y ello permite que la disrupción del muro digital se pueda llevar a cabo de forma más natural e intensa. El nivel de interacción Interna-ontológica es posible por diferentes factores y características que forman parte de este tipo de videojuegos en línea. Por ejemplo: las posibilidades interconectivas que brinda la interfaz; las mecánicas de funcionamiento y programación de software y su potencial creativo; y la temática y narrativa abierta de los juegos, todo lo anterior se conjuga para que los jugadores desintegren y traspasen la cuarta pared que separa los dos mundos: el de la realidad empírica (física, común) y el de la realidad digital y ficticia. El jugador asume la identidad de su avatar y a través de este se integra por completo al universo virtual del videojuego, por lo cual, sus acciones determinan y modifican el orden de la trama, el comportamiento del protagonista (e incluso el de los otros personajes), el destino del personaje principal y el desenlace de la historia del videolúdico.

Las acciones e incidencias de los usuarios dentro de un videojuego en línea, en el cual se presenta la ruptura de la cuarta pared, implican nociones y consecuencias de naturaleza ontológica (se complejizan las relaciones que lo hacen ser) porque involucra la experimentación y comprensión del videojuego en tanto videojuego, es decir en su esencia a nivel ontológico.

> […] los videojuegos al crear escenarios, personajes, relaciones y un punto de partida en el que se informa acerca del estado de la cuestión (intro), dan soporte a un nivel ontológico asumible. Es decir, quienes crean este tipo de juegos, independientemente de la naturaleza de este, tienen que situar a quien juega en el

[33] Traducción: "[...] la categoría deberá estar representada por los juegos de ordenador de tipo acción y aventura. En ellos, el usuario se convierte en un personaje que determina su propio destino actuando en el tiempo y el espacio de un mundo ficticio. En este tipo de sistema, la interactividad debe ser intensa, ya que vivimos nuestras vidas relacionándonos constantemente con el mundo que nos rodea. La interacción entre el usuario y el mundo ficticio produce una nueva vida, y en consecuencia una nueva historia vital, con cada ejecución del sistema. Este destino se crea de forma dramática, al ser representado, y no diegética, al ser narrado (4). El jugador de un juego suele estar demasiado absorto en la persecución de un objetivo como para reflexionar sobre la trama que escribe con sus acciones, pero cuando la gente describe sus sesiones con juegos de ordenador, sus informes suelen adoptar la forma de una historia" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL.com, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

> "universo" donde las acciones van a desarrollarse. La ambientación histórica, la recreación de un posible futuro o la invención de un presente paralelo son las opciones más frecuentes para crear el hilo discursivo que dote de coherencia a la trama del juego electrónico. Sin embargo, aunque el entramado fuera absurdo no ocasionaría problemas de jugabilidad, siempre y cuando la persona asumiera el sinsentido del escenario donde va a jugar y comprendiera los objetivos que persigue. (Portillo Fernández, 2017, p.4)

Como se puede observar, gracias a que se establece la interacción a un nivel interno-ontológico, los jugadores logran adentrarse (por medio de la jugabilidad y de las posibilidades que les permite la interfaz) a un universo ajeno al de la realidad empírica común, conjuntamente con ser los protagonistas de los principales acontecimientos y ser quienes dirigen las acciones. Esta realidad digital es un mundo completo y funcional, en tanto *ente*, y análogo en significado y función ontológica con respecto al mundo no virtual, porque su existencia sólo es asequible en oposición o complementación de este, al igual que la concientización sobre el ser del fenómeno. La naturaleza de la o las relaciones que se establecen, debido a la profundidad de este nivel de interacción que se alcanza entre el videojuego y su temática con los jugadores, es lo que permite acceder al ser, a la esencia, de dicho universo.

> El conjunto de presupuestos ontológicos empieza adoptando el concepto de *ente* como unidad mínima de significado, es decir, como moneda de cambio que substituiría a las expresiones conceptuales de objeto, fenómeno, situación o circunstancia. […] Sin embargo, los presupuestos ontológicos no son un conjunto cerrado ni cardinal; es acontecimiental, es decir, abierto. Esto significa que en cada conjunto se encuentra un subconjunto de apertura que permite la aparición insospechada de nuevos elementos que expanden, re-condicionan, re-interrelacionan o reconfiguran las características que habían venido definiendo al grupo originario. Es decir, en todo conjunto de entes existe al menos un ente que desafía su propio límite conceptual como ente y se presenta como *ápeiron* lleno de posibilidades. (Cisneros, 2021, p.503)

En el caso de los videojuegos en línea, su narratividad puede verse como ese subconjunto de apertura a nuevos significados en cada propuesta lúdica; pero, sin duda alguna, la "jugabilidad" de estos *entes* es lo que permite acceder y visualizar los elementos narrativos y la trama de los juegos. La transgresión de la cuarta pared, entonces, funciona como la técnica o el medio que posibilita la relación y/o las relaciones de naturaleza ontológica entre los videojuegos y los jugadores, pues permite que la interacción se establezca en un nivel más inmediato y profundo, proporcionándoles una mayor facultad de modificación y/o apropiación del juego a los usuarios.

> El jugador cuenta con la posibilidad de crear sus propios niveles, personajes, escenarios del videojuego, y puede también personalizar la práctica de este, sin que sea ilegal abrir los lenguajes de programación y de diseño de diversos juegos de video, mismos títulos que emergen a ese mercado cada vez con mayor frecuencia. […] Hay estudios que revelan que el jugador reconoce, a partir de distintos elementos gráficos del juego, patrones con los que se familiariza y decide actuar desarrollando así una narrativa, logrando progresar dentro de la trama del juego de video. (Cuenca, 2018, p.18)

Las oportunidades de "jugabilidad" y experiencia participativa que ofrecen los videojuegos en línea actualmente, asumen, potencializan y aumentan las aspiraciones y logros de interacción e intervención creativa de los jugadores, en comparación con las opciones que los videojuegos en el soporte analógico alcanzaron a visualizar y ambicionar como un futuro posible.

La desintegración de la cuarta pared en el soporte digital puede interpretarse como una de las técnicas o elementos que ha permitido e intensificado la inmersión de los jugadores; la reflexión en torno a la autorreferencialidad de la naturaleza ficcional de las narrativas lúdicas y su relación con las formas de conformar y significar la realidad empírica. Así como también ha motivado el interés por la investigación y la comprensión de los videojuegos como *entes* ontológicamente complejos y estructurados, y semióticamente significativos dentro de la cultura digital. Prueba de ello son las comunidades, foros y redes sociales que existen de jugadores, fans y creadores de videojuegos que no se conforman con ser testigos pasivos de la historia y las acciones de los juegos, o con tener una participación estrictamente delimitada por los autores, sino que aprovechan al máximo las posibilidades del medio digital y de la interfaz del videojuego para llevar la relación

interactiva y la inmersión un paso más adelante: hacia la coautoría y/o la apropiación de la narrativa del juego, gracias a la disrupción del cuarto muro digital.

En el libro *La Narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la Literatura y en los Medios Electrónicos* (2004), Marie-Laure Ryan explica:

> […] para que un texto sea inmersivo debe crear un espacio con el que el lector, el espectador o el usuario puedan establecer una relación, y debe poblarlo con objetos individualizados. En otras palabras, debe construir el escenario de una acción narrativa potencial, aunque carezca de la extensión temporal necesaria para que la acción se desarrolle en un argumento. Este concepto fundamentalmente *mimético* de inmersión es fiel a lo que entendemos por RV [realidad virtual], puesto que el propósito de la tecnología de la RV es conectar al usuario con una realidad simulada. Puede aplicarse a las novelas, las películas, las obras de teatro, la pintura figurativa y a los juegos de ordenador en los que el usuario interpreta el papel de un personaje dentro de una historia […]. (pp.32-33)

Aunque la inmersión ya tenía cabida dentro de las antiguas expresiones artísticas y comunicativas que implican una realidad narrativa en su discurso, sin duda alguna la transgresión del muro imaginario virtual y las características intrínsecas del soporte digital aumentan y potencializan la inmersión, y permiten que los jugadores exploren y experimenten con una mayor "libertad" (a pesar de que esta sea simulada, generalmente) de control sobre la narración y la historia dentro de los videojuegos, a pesar de los límites de programación diseñados por los creadores de los juegos.

Pues como la misma autora lo menciona en el libro, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación implican narrativas donde la inmersión se desarrolla exponencialmente en comparación a lo que sucedía en el soporte analógico; aun cuando, dicha sumersión no implica pasividad en los jugadores y usuarios al abstraerse por completo en el mundo diegético del videojuego; sino que por el contrario, se facilita la interacción, el aumento de esta y la participación creativa de los jugadores en la construcción de la narración.

> [En el] reciente panorama transmediático, la literatura y ahora los videojuegos ocupan un lugar importante. Sin duda, la literatura se erige como la soberana en los mundos narrativos, tanto por su antiquísima tradición y su presencia en todas las culturas, como por su poder de crear mundos a través del lenguaje. Por su lado, los videojuegos como artefactos culturales, en cuya corta existencia se han convertido en "el primer campo cultural del siglo XXI" (Gil, 2012, p. 283), han revolucionado las formas de interacción entre los hombres y las máquinas al agregarle ese elemento importante: lo lúdico. (Núñez-Pacheco, 2022, p.86)

En el videojuego, la parte narrativa es experimentada como una realidad que se está viviendo gracias a la "jugabilidad" y a las posibilidades que brindan la inmersión y la interacción de poder ser parte integral y activa (protagonista o personaje importante) del mundo diegético del juego. Por esa razón, la parte lúdica es también sumamente importante para comprender la estructura narratológica del relato dentro de cada videojuego, aunque no exista una estricta e irrevocable dependencia como tal para estudiar los aspectos propiamente narrativos de los videolúdicos. Empero, desde las alternativas de participación y libertad que permite la desintegración de la cuarta pared, la parte lúdica del fenómeno es donde los jugadores asumen su papel activo, modificativo e, incluso, apropiativo de la narración del mundo diegético del juego.

2.1.9.- Interfaz

Es esencialmente una relación. En concreto, en informática, la interfaz es el software que hace posible visualizar un programa de manera gráfica; es decir que es el mecanismo tecnológico que traslada y/o transforma los códigos de programación en lenguaje visual, auditivo e incluso oral para poder acceder al contenido de diversos programas y servicios que ofrecen los distintos dispositivos tecnológicos contemporáneos, dentro del soporte digital. Por ejemplo: poder acceder y utilizar los programas de Microsoft Office; usar un cajero automático; abrir y ejecutar cualquier tipo de contenido cibernético; y, por supuesto, acceder y jugar a todo tipo de videojuegos en línea, por mencionar sólo algunos.

> El concepto de "interfaz" podría actuar, a su vez, como aquello que "activa" tal inmediatez, y la "pantalla" es, privilegiadamente, lo que la "soporta". La interfaz

> define, de manera general, el tipo de relación que se establece con el usuario. La página digital, por ejemplo, se visualiza como un complejo conglomerado de códigos y lenguajes donde se articulan lo cromático, lo sonoro, lo interactivo, lo topológico. La interfaz es un "entre-dos", su función de "cópula" produce el modo del vínculo enunciativo. (Valdettaro, 2007, p.215)

Gracias a la interfaz se puede dar la interacción entre los usuarios, jugadores y receptores (es decir, toda una red de relaciones), en general, y el contenido y/o emisores de diversos y distintos programas de ejecución digital de la Era de la Red. Por esa razón existen muchos y diferentes tipos de interfaz, dependiendo la naturaleza del programa que se va a utilizar o de la posición de comunicación (si se es el programador o el usuario) desde la cual se ingresa a cada programa, aplicación o contenido virtual. En este caso, la interfaz de usuario en los videojuegos en línea es la que hace posible que se establezca la desintegración de la cuarta pared, desde las dos direcciones de comunicación (emisor y receptor) dentro de los juegos, y, por lo tanto, es importante conocer en términos generales su definición y comportamiento.

> […] la interfaz de usuario en un videojuego es el punto de interacción entre el jugador y el juego. Su objetivo fundamental es el de brindar la información necesaria para que el usuario pueda hacer todo lo que el juego le propone de manera totalmente fluida. Un buen diseño de UI guía de manera directa o intuitiva para que el jugador pueda recorrer el mundo de tu videojuego de forma correcta. (Rodríguez Mira, 2020, párr.4)

Con todo, a pesar de que todos los videojuegos digitales y también otros programas y servicios virtuales tienen un tipo de interfaz específica para poder visualizar correctamente el contenido o la programación que ofrecen, no todos los juegos en línea rompen la cuarta pared, aunque, por supuesto, que sí cumplen con la interacción y con cierto grado de inmersión del jugador, pero estas características por sí solas no son suficientes para establecer la desintegración de la cuarta pared, pues es necesario que también se establezcan las dos condiciones fundamentales de ruptura del muro metafórico: la disrupción y la reflexión en torno a esta y a la naturaleza ficcional de la narrativa lúdica.

2.1.10.- Modelo Narratológico Adaptado y Actualizado

En el apartado 2.1.2 se abordó y explicó las principales categorías de la narratología tradicional que, a pesar de las diferencias y cambios, pueden identificarse de cierta forma en la narrativa digital disruptiva, así como de su estrecha relación con el lector. Y como se explicó en esa misma sección, fue necesario retomar dichas categorías como elementos esenciales y característicos para poder identificar estas expresiones contemporáneas como narrativa. No obstante, es evidente que el cambio de soporte, al pasar de lo analógico a lo digital, y las peculiaridades de este implican diferencias y hasta cierto punto modificaciones de las categorías, porque este tipo de narrativa digital transgresora del muro simbólico se define y depende ontológicamente como tal de la relación explícita que establece con el receptor y de la participación creativa de él/ella dentro del acto narrativo.

Así también, dadas las implicaciones del cambio de soporte, fue necesario identificar un puente conductor y relacional entre la teoría narratológica y la que aborda el papel del lector con la nueva teoría estructural que da cuenta, define, describe y caracteriza los relatos digitales que desintegran la cuarta pared. Por lo tanto, la categoría del narratario es esa conexión que permite establecer la relación necesaria para el desarrollo de la teoría narratológica que explica el fenómeno analizado en esta investigación.

Como ya se mencionó, para que los receptores rompan la cuarta pared y puedan participar creativamente en la narrativa digital ellos asumen el papel del narratario activo que es capaz de sentirse aludido y también hacerse cargo de la enunciación de la narración e, incluso, pasar a formar parte del mundo diegético, como personaje, de alguno de estos relatos. Al partir de esta concepción, se asume que las otras categorías narratológicas experimentan cambios sustanciales debido a que el papel de este nuevo tipo de narratario corresponde a los lectores y jugadores, y su implicación enunciativa en la narración conlleva repercusiones y transformaciones estructurales en distintas categorías; sumado al hecho de asumir y/o tomar los papeles de participación y acción de otros *entes* ficcionales como lo son el narrador y los personajes, dependiendo del tipo de narrativa (*meme*, novela digital o videojuego) y del nivel y grado de ruptura.

En el caso específico del narrador, al momento de que los receptores adquieren la capacidad de participar en la narración al editarla, continuarla, ampliarla, desarrollarla o apropiársela, también colaboran con el narrador original o lo sustituyen, ya que ahora son ellos quienes enuncian los

relatos disruptivos; pues la desintegración les permite asumir dicho rol desde su posición de narratarios digitales, emisores, disruptivos o creadores.

> […] las narrativas innaturales presentan un factor metaficcional, que busca, como acontecimiento (Ereignis), en términos fenomenológicos, «el establecimiento de la lectura y la escritura como colaboración». […] Así, el lector es de manera directa interpelado, para convertirse en co-narrador/escritor del texto. […] las narrativas innaturales ponen el acento en una concepción fenomenológica del lector, el cual es arrastrado por la creación imaginativa de mundos alternos (que se pretenden arreferenciales) tan válidos discursivamente como el mundo real-material donde se asienta tal lector, «porque las convenciones de la ficción permiten al lenguaje crear objetos». Lo anterior implica que, para elaborar mundos posibles (ontologías anónticas), es preciso en las narrativas innaturales eliminar la referencialidad del lenguaje, la cual permitiría discriminar, por su interrelación dialéctica con lo real-material, valores de verdad entre los posibles mundos representados y, por ende, se traería abajo la idea del dominante ontológico (post)postmoderno, en tanto la referencialidad tiene indiscutiblemente un activo factor epistemológico: algo es real o no, nunca ambos a la vez. (Alfaro, 2016, pp.188-190).

No se podría asegurar con certeza que el tipo de obras estudiadas en esta tesis correspondan de manera contundente a narrativas innaturales, como las que describe Alfaro; a pesar de ello, sí son narraciones que transgreden varios ámbitos de lo que en términos ontológicos corresponde a una narrativa analógica y/o tradicional, principalmente en lo referente a la relación entre los autores y narradores con los receptores, a la complejización del modelo de comunicación dentro del acto de narrar, al cambio en la enunciación del relato, a la ruptura y/o modificación del pacto de ficción, y a la acción creativa y apropiativa de los usuarios y jugadores. Todas estas implicaciones significan que dicha narrativa no sólo es distinta por las características intrínsecas del soporte en el cual se expresa, sino que también puede comprenderse como un conjunto de relatos con propuestas narrativas que van más allá de las narraciones valoradas como originales, dentro del soporte analógico.

Por lo tanto, nos enfrentamos entonces a un narrador que no posee dominio absoluto sobre el acto de relatar, que no es el mismo enunciador de la narración durante todo el desarrollo o exposición de la historia o que no cuenta solo el relato, debido a las facultades y posibilidades que adquieren los lectores en este fenómeno narrativo. Así también, los aspectos y características propias del narrador, los cuales corresponden a los referentes a la voz y al modo, van formando parte de la jurisdicción de los lectores y jugadores, de acuerdo con el nivel y grado de ruptura de la cuarta pared. Estas subcategorías narratológicas se van identificando y caracterizando con respecto al tipo de narrativa disruptiva y también al nivel y grado de facultad de los lectores y jugadores dentro de la narración. Por ejemplo: no es lo mismo asumir el papel del narrador complementario en un *meme* que en un videojuego; por lo tanto, también la voz y el modo serán muy distintos en cada ejemplo de relato disruptivo dentro de las redes sociales o de los videojuegos en línea. Es decir, que los cambios en estos aspectos que corresponden exclusivamente al narrador pueden variar de acuerdo con el grado de facultad que adquieren los receptores en cada narración, gracias al nivel y grado de desintegración de la cuarta pared digital.

> La metalepsis naturalizada se caracteriza, por lo tanto, por la intervención del jugador extradiegético en el mundo de la diégesis mediante un sistema de control físico -simbólico, explícito o compuesto- y una interfaz de juego y que recibe, en contraprestación, una devolución metaléptica que se puede manifestar por la interfaz de juego -reducción de la vida, aumento de la puntuación- y/o por el control físico -vibración del mando [en el caso de los videojuegos de consola y control inalámbrico que tienen dicha función interactiva]-. (Planells, 2013, pp.269-270)

En el caso de los personajes, ellos también pueden ser complementados, asumidos (identificación, empatía, etc.) o sustituidos, hasta cierto punto o en su totalidad, por los usuarios y jugadores (de hecho en la mayoría de los videojuegos de rol los jugadores son los protagonistas de la historia del juego), en relación con la participación de los receptores dentro de la enunciación de la narración y del mundo diegético.

> In many videogames, the player controls an object, agent, or vehicle that he must pilot in a particular manner—toward a goal or to avoid enemies or obstacles.

> Graphical logics frequently encapsulate procedural representations of material phenomena, such as moving, jumping, or firing projectiles. Object physics and lighting effects offer additional examples, meant to depict changing environments rather than character movement. In the videogame industry, sets of graphical logics are often packaged together as a game engine, a software toolkit used to create a variety of additional games[34]. (Bogost, 2007, p.13)

Como sabemos, el funcionamiento programático de un videolúdico es esencialmente interactivo y, en su gran mayoría, se asume un rol específico y/o protagónico dentro del mundo diegético. Por lo tanto, la participación de los jugadores es primordial para lograr el desarrollo de la historia del juego; pero, el nivel y grado de facultad que obtiene el usuario no son los mismos en cualquier juego interactivo, pues no en todos ellos se da la desintegración del cuarto muro digital, ni se presenta la posibilidad de establecer la ruptura desde la perspectiva del jugador.

En lo que respecta al tiempo y al espacio, en este tipo de narrativa mediática digital, son distintos a los que se suelen encontrar en la narrativa dentro del soporte analógico, porque su relevancia e influencia dentro del relato y la historia obedece a otro tipo de factores que están determinados por las dinámicas de funcionamiento e interacción de las redes sociales y de los videojuegos en línea; así como también por la inmediatez y heterogeneidad de la realidad o de las múltiples realidades que el soporte digital exterioriza, y que también permite que los nativos e inmigrantes digitales las alteren, modifiquen y/o creen.

Por ejemplo: Genette explica que el tiempo se refiere a "la relación entre el tiempo de la historia y el del discurso" (1989, p.85). Por lo tanto, normalmente en una narración analógica se distingue entre el tiempo en que suceden los hechos narrados y el tiempo en el cual dichos sucesos son expresados en el relato (en lo que respecta a la frecuencia: se narra o describe una sola vez ciertos acontecimientos y acciones que en la historia puede que sucedan más de una vez, o por el contrario, se relata varias veces un hecho que sólo ha sido realizado o se ha dado una vez en la historia, o se

[34] Traducción: "En muchos videojuegos, el jugador controla un objeto, agente o vehículo que debe pilotar de una manera determinada, hacia un objetivo o para evitar enemigos u obstáculos. Las lógicas gráficas suelen encapsular representaciones procedimentales de fenómenos materiales, como moverse, saltar o disparar proyectiles. La física de los objetos y los efectos de iluminación son ejemplos adicionales, pensados para representar entornos cambiantes en lugar del movimiento de los personajes. En la industria del videojuego, los conjuntos de lógicas gráficas suelen agruparse en un motor de juego, un conjunto de herramientas de software que se utiliza para crear una gran variedad de juegos adicionales" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL.com, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

enuncia una vez lo que ha sucedido una sola vez en el mundo diegético. Como en *El Quijote* que el narrador menciona en una sola ocasión los gustos y hábitos de lectura del protagonista, cuando se sabe, por la historia, que la lectura de los libros de caballería era una actividad constante para el hidalgo. Entonces en este caso se relata una sola vez lo que ha pasado varias veces en la historia).

Por su parte, en la narrativa digital que rompe la cuarta pared, el tiempo también depende de la relación que se establece con el usuario, ya sea en la interpretación de él o en las diferentes acciones que este pueda llevar a cabo, al participar en la creación de la narración y/o en su enunciación. Entonces, el orden, la velocidad y la frecuencia se verán alteradas y/o complementadas por la percepción y la acción de los jugadores y usuarios. La comprensión del tiempo, por lo tanto, se extiende a la relación con el receptor, es decir que el tiempo en el que interactúan y participan los usuarios y jugadores dentro de la narrativa también forma parte fundamental y complementaria del tiempo total del fenómeno narrativo y sus distintas conexiones temporales. Existe, pues, un tiempo de la contextualización, la adaptación y la identificación del referente, desde la perspectiva del receptor interprete y cocreador.

En lo que respecta al espacio dentro del mundo diegético de los relatos digitales disruptivos, podemos notar cómo, en el caso particular de los videojuegos, este es sumamente relevante y hasta determinante para atraer la atención de los jugadores y lograr que sea posible la "jugabilidad" y el desarrollo de la historia. Esto sucede porque es un espacio visual e interactivo en el que los jugadores se sumergen (logran la inmersión) y se integran al juego, mientras lo están jugando, sin necesidad de que dicho ambiente les sea descrito por el narrador; pues independientemente de que el juego tenga o no narrador, los jugadores son quienes pueden acceder, visualizar y conocer los distintos escenarios y ambientes de cada videojuego. En cambio en una narrativa no visual y analógica, aunque el espacio pueda ser muy importante, este está supeditado a la descripción del narrador y/o los personajes y es mucho más complicado que cobre vida por sí mismo.

Si hablamos de los *memes*, los *shitpostings* en Facebook, de las publicaciones y novelas en X y en Messenger nos encontramos con que recurren a una combinación de la descripción del espacio con lo visual de este; pero aquellos dependen también del espacio imaginario o real en el cual los pueda colocar el receptor, al momento de reconocer la referencia en el caso de los dos primeros, y al sentirse identificado o empático con la historia, en el caso de los otros ejemplos. Entonces el imaginario de los receptores es un elemento fundamental en la concepción del espacio en la narrativa mediática digital. Y no es que no lo fuera en la narrativa analógica, simplemente es que

en esta narrativa digital es más explícita, directa y determinante la reacción y respuesta de los receptores ante dichas expresiones.

Con Aarseth nos encontramos ante una categorización y comprensión del cibertexto y la literatura ergódica, como el autor la define, a partir de cómo funciona y se comporta el texto y su narrativa, al requerir un esfuerzo extra por parte de los lectores para transitar los textos y establecer conexiones y significaciones semióticas que le den forma y sentido a los relatos. A manera de encontrar una estructura y orden que les proporcione suficiente narratividad y cohesión argumental, sin que se pierda o se reste autonomía funcional a este tipo de narrativa:

> The successful ergodic work of art maintains tension and excitement while providing a path for discovery, a coming into focus of a didactic of the design and hidden principles at work in the work. In some cases, typically adventure games, This coming into focus is in itself a design principle, a necessary part of the user's experience. In other cases, such as an abstract painting (e.g., works by Jackson Pollock), it is optional but enriching. In others again, such as Michael Joyce's *Afternoon*, it may be imaginary but still a necessary illusion for the reader's construction of narrative. […] The ergodic work of art is one that in a material sense includes the rules for its own use, a work that has certain requirements built in that automatically distinguishes between successful and unsuccessful users. The usefulness of this definition is limited not so much by the concept of ergodics as by the concept of the work of art, which, in the case of ergodic phenomena such as MUDs, becomes notoriously unclear[35]. (Aarseth, 1997, p.179)

[35] Traducción: "La obra de arte ergódica de éxito mantiene la tensión y la emoción al tiempo que ofrece una vía de descubrimiento, una toma de conciencia didáctica del diseño y de los principios ocultos de la obra. En algunos casos, como en las aventuras gráficas, este descubrimiento es en sí mismo un principio de diseño, una parte necesaria de la experiencia del usuario. En otros casos, como una pintura abstracta (por ejemplo, las obras de Jackson Pollock), es opcional pero enriquecedora. En otros, como en Afternoon, de Michael Joyce, puede ser imaginario, pero sigue siendo una ilusión necesaria para que el lector construya la narración. [...] La obra de arte ergódica es aquella que, en un sentido material, incluye las reglas para su propio uso, una obra que tiene ciertos requisitos incorporados que distinguen automáticamente entre usuarios exitosos y no exitosos. La utilidad de esta definición se ve limitada no tanto por el concepto de ergódica como por el concepto de obra de arte, que, en el caso de fenómenos ergódicos como los MUD, resulta notoriamente confuso" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL.com, 2025, https://www.deepl.com/es/translator)

Se puede notar, cómo la concepción de Aarseth y su definición sobre la literatura ergódica no implican un medio de expresión en el cual específicamente se desarrolle este tipo de narrativa, sino que dichos relatos se pueden encontrar en distintos medios y/o soportes, y su funcionamiento y autonomía no están delimitados por el espacio de expresión donde tengan cabida; aun cuando, no se puede negar el hecho de que el medio puede potencializar y ampliar la función y el comportamiento que previamente ya poseía el texto, e incluso, facilitarle más posibilidades de desarrollo. Por esa razón, las categorías y características identificadas por el autor pueden ser reconocidas en diversos tipos de narrativa que comparten estas principales distinciones estructurales: no linealidad, laberínticas y que implican un esfuerzo extra por parte de los lectores para seguir la trama (recorrer el texto), armar la historia y significarla (darle sentido semiótico).

En el caso exclusivo del *corpus* analizado en esta tesis, el soporte en el cual este se encuentra sí es fundamental y decisivo en lo referente a lo que hace posible su conformación ontológica, en los términos del esquema de comunicación de Jakobson; pero las categorías de Aarseth y su fundamentación son muy relevantes e importantes para comprender el funcionamiento en general de textos que en su conformación dependen de una relación explícita con los lectores, jugadores y receptores para existir y tener sentido, es decir que la participación creativa de los usuarios es esencial para la existencia de este tipo de narrativas estructuralmente complejas, como lo son la laberíntica y la disruptiva.

> "An interactive work is a work where the reader can physically change the discourse in a way that is interpretable and produces meaning within the discourse itself. An interactive work is a work where the reader's interaction is an integrated part of the sign production of the work, in which the interaction is an object-sign indicating the same theme as the other signs, not a meta-sign that indicates the signs of the discourse." This is an interesting description of the relationship between an adventure game and its player. It is a good description of the normal relationship between a musician and a composition or between a building and its inhabitant. What it describes, however, seems coincidental to the term interaction and is perhaps better described as participation, play, or even use. It is not an apt description of a work where the user can contribute discursive elements to the effect that the "theme" of the "discourse itself" is unknown in advance or is subject to change. Nor does it

describe discursive systems where the user's activity is limited to metasemiotic exploration[36]. (Aarseth, 1997, p.49)

A diferencia de la negativa del autor sobre la pertinencia del concepto de interacción para definir y caracterizar la relación de los lectores y jugadores con la literatura ergódica, se considera que dicho término sí es adecuado y esclarecedor para comprender la dinámica mediante la cual se conforma y adquiere significado este tipo de narrativa no lineal y laberíntica que implica un involucramiento activo de los receptores. Aunque, los planteamientos y teorías de Aarseth en lo referente al comportamiento de los relatos y de las acciones que debe llevar a cabo el lector, permiten y posibilitan visualizar a ese narratario jugador que está asumido en la figura de los receptores, dentro de una gran parte de la narrativa mediática digital disruptiva, los cuales tienen distintos niveles y grados de participación en la creación de los relatos.

Es decir que las categorías de análisis y la teoría en general desarrolladas por el autor sustentan, hasta cierta forma, nuestra afirmación de que los receptores no solamente asumen el papel de narratarios, sino que también el de narratarios-jugadores, porque sus acciones y las formas que utilizan para interactuar con los relatos les permite relacionarse con el texto de manera lúdica al transitar a través de este, independientemente de si se trata o no de un videojuego.

Por su parte, en los trabajos y estudios de Marie-Laure Ryan[37] la autora analiza y profundiza sobre cómo la narración puede ser vista y comprendida como un tipo de realidad virtual debido a

[36] Traducción: "«Una obra interactiva es una obra en la que el lector puede cambiar físicamente el discurso de un modo que es interpretable y produce significado dentro del propio discurso. Una obra interactiva es una obra en la que la interacción del lector es una parte integrada de la producción de signos de la obra, en la que la interacción es un objeto-signo que indica el mismo tema que los demás signos, no un meta-signo que indica los signos del discurso.» Esta es una descripción interesante de la relación entre un juego de aventuras y su jugador. Es una buena descripción de la relación normal entre un músico y una composición o entre un edificio y su habitante. Lo que describe, sin embargo, parece coincidir con el término interacción y quizá se describa mejor como participación, juego o incluso uso. No es una descripción adecuada de una obra en la que el usuario puede aportar elementos discursivos en el sentido de que el «tema» del «discurso en sí» se desconoce de antemano o está sujeto a cambios. Tampoco describe los sistemas discursivos en los que la actividad del usuario se limita a la exploración metasemiótica" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL.com, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

[37] Se considera que las declaraciones de Selmer Bringsjord son detractoras, hasta cierto punto, de las teorías de Ryan sobre las potencialidades narrativas y de realidad virtual que posibilitan la inmersión y la interacción dentro de los relatos electrónicos. Pues el autor se muestra escéptico sobre la posibilidad de lograr crear entretenimiento digital interactivo espectacularmente atractivo en forma de juegos de ordenador, porque él afirma que hasta ahora no existen videojuegos dramáticamente convincentes, ya que no poseen suficiente poder literario como el de otro tipo de narrativas en un soporte analógico. Bringsjord cree que esta situación no se modificará a menos que se superen una serie de desafíos clave; pero para lograrlo es necesario alcanzar algunos avances fundamentales en la intersección de la inteligencia (IA) y la narrativa. Por estas razones, el autor se centra en uno de los principales desafíos o problemas: el hecho de que para construir personajes virtuales dramáticamente atractivos es fundamental que tengan la propiedad de la autonomía, elemento primordial que el entretenimiento digital interactivo aún no alcanza, según lo expresado por

las diversas formas y niveles en que los lectores, jugadores y usuarios se sumergen en los textos, al mismo tiempo que interactúan con ellos. Esto pasa por las características y posibilidades que los relatos ofrecen y también gracias a las expectativas e interés de los receptores. Ryan llama a este hecho: fenomenología de la lectura, porque se da y desarrolla desde la relación que se establece entre los textos y los lectores; partiendo del paradigma en el cual el lector no sólo es un sujeto activo, sino que también es un sujeto participativo, creativo y con cierto grado de facultad que le otorgan la inmersión y la interacción dentro de cada obra.

> En la fenomenología de la lectura, la inmersión es la experiencia a través de la cual un mundo de ficción adquiere entidad como realidad autónoma, independiente del lenguaje, poblada por seres humanos vivos. […] el cambio de metáfora que marcó la transición de la inmersión a la interactividad como ideal artístico. Mientras que la estética de la inmersión asocia implícitamente el texto con un «mundo» que sirve de entorno a un cuerpo virtual, la estética de la interactividad presenta el texto como un juego, el lenguaje como algo con lo que jugar y al lector como a un jugador. La idea de arte verbal como juego que se sirve del lenguaje no es, desde luego, un invento reciente; en las literaturas antiguas y en el folclore abundan los complicados juegos de palabras, y la novela del siglo XVIII se adentró tímidamente en el terreno de los juegos narrativos. Pero no fue hasta mediados del siglo XX después de que el concepto de juego adquirió importancia al convertirse en tema de estudio de la filosofía y la sociología, y empezó a infiltrarse en muchas otras disciplinas, cuando

él en su artículo titulado: "¿Es posible crear entretenimiento digital interactivo espectacularmente atractivo (en forma, por ejemplo, de juegos de ordenador)? (2001, párrs.1-2). Así también, Bringsjord señala otras de las razones que han impedido la creación de videojuegos interactivos dramáticamente convincentes, como lo son: la falta de una formalización de temas literarios, el dominio de la historia, la construcción eficaz de caracteres robustos y autónomos, la "insuficiente" personalización de los personajes y el "escaso" desarrollo de una personalidad decisiva. (2001).
Sin embargo, siendo justos con los videojuegos en línea, se debe aceptar el hecho de que no podemos esperar encontrar propuestas narrativas igual de exitosas, dramáticamente, que las que ofrecen los géneros literarios porque simplemente no son obras de la literatura y dentro de sus principales intenciones u objetivos de comunicación no buscan provocar ese tipo de emociones e impacto en los jugadores de manera explícita; pues su misión básica es lograr que los jugadores se sientan interesados y atraídos por los videojuegos para que interactúen con estos y puedan tener una experiencia lúdica completa, en la que por medio de la simulación interactiva puedan lograr seguir la dinámica de funcionamiento de los juegos, recorrerlos, e incluso, protagonizarlos. Además, también se debe considerar que ya han pasado 22 años desde que el autor publicó su artículo, por lo cual el mercado de los videojuegos y sus propuestas narrativas se han ampliado y mejorado significativamente, al mostrar un mayor desarrollo argumental y una mayor exigencia y rigidez en el planteamiento y desenvolvimiento de la historia de gran parte de los videolúdicos contemporáneos de corte narrativo. Hecho que sin duda ha influido en el éxito apabullante y reiterativo de los videojuegos en las últimas tres décadas.

> los autores literarios desarrollaron la metáfora para convertirla en un programa estético. (2004, pp.32-34)

Como se puede observar, la autora desarrolla todo un estudio explicativo y analítico sobre la relación de los textos con los lectores y jugadores, a partir de las posibilidades de la inmersión y la interacción que suscitan las obras dentro de los medios electrónicos de comunicación; pues estas condiciones consienten que la narrativa funcione como una realidad virtual y alternativa para los receptores, porque les permite otorgarle un significativo nivel de objetivación a esa realidad y experimentarla como si se tratara de la cotidianidad empírica, incluso a pesar de saber que es ficticia. De hecho, Ryan explica que aunque la inmersión y la interacción parecen situaciones opuestas o contradictorias en lo referente al comportamiento de los lectores con respecto a los relatos, y al grado de abstracción que se logra desarrollar entre las historias y los receptores, estas pueden complementarse dentro de la experiencia que ofrece la narratividad digital y suscitar la integración, permitiendo que se conforme un mundo diegético completo y suficiente, en el cual los lectores y jugadores se sienten integrados y participes.

> En un juego genuino, sin embargo, el usuario tiene que cumplir una misión determinada, a través de la cual, como ya he comentado, controla un personaje y se identifica con él: si el personaje supera los obstáculos, el jugador gana; si el personaje muere, el jugador pierde. Cuando los diseñadores de juegos discuten sobre los distintos modos en que la personificación adoptada por el usuario se inscribe en el mundo del juego, toman prestados de la narratología los términos de puntos de vista de «primera persona» y «tercera persona». […] Debido a la atención creciente que se presta a la representación sensorial del mundo de los juegos, el placer de los juegos modernos es más una cuestión de «estar allí» que de «hacer cosas». Desde un punto de vista estratégico, los juegos más recientes […] no son superiores a los antiguos (Comecocos o Tetris), pero son infinitamente más inmersivos. Esta insistencia en la implicación imaginativa plantea la cuestión del estatus estético de los juegos de ordenador. (Ryan, 2004, pp.368-369)

Por eso, entre mayor y más elaborada sea la narratividad en este tipo de expresiones y videolúdicos, se facilita y se presenta la inmersión, la cual es fundamental para concebir y experimentar estos relatos como una realidad virtual. Y por supuesto, se le suma la parte interactiva que logra que los usuarios tengan una experiencia de realidad virtual completa y compleja. Cuando a estas dos condiciones se le agrega la desintegración de la cuarta pared es como si a dicha realidad digital alterna se le integrara otra realidad extra y suficientemente objetivable, la cual se establece a partir de la conformación de una narrativa emergente (Ryan, 2004), construida gracias a la relación explícita con los receptores, y también debido a su participación creativa y a su iniciativa enunciativa dentro de los relatos.

> la estructura cognitiva abstracta que llamamos narrativa es tal que puede ser evocada por muchos medios diferentes, pero cada medio tiene diferentes recursos expresivos y, por lo tanto, producirá diferentes manifestaciones concretas de esta. estructura abstracta. Dicho en palabras más simples: Hay tipos de trama y tipos de personajes que son mejores para la novela, otros son mejores para la narración oral y otros son mejores para el escenario o el cine. La cuestión, entonces, es decidir qué tipos de historias son adecuadas para los medios digitales. La respuesta a esta pregunta depende crucialmente de lo que constituye el recurso más distintivo de los medios digitales: es decir, la capacidad de responder a las condiciones cambiantes. Cuando los cambios en las condiciones están determinados por la entrada del usuario, a este recurso lo llamamos interactividad. (Ryan, 2001, párrs.23-24)

Por lo tanto, la ruptura de la cuarta pared, dentro de una significativa parte de la narrativa digital, puede interpretarse como un recurso que permite el cambio de las condiciones enunciativas, debido a las acciones de los receptores en los diferentes mundos diegéticos, una vez que han asumido su rol como narratarios con diferentes niveles y grados de participación. Las teorías y afirmaciones de Ryan, permiten dar sustento a la existencia del narratario lector-jugador-inmersivo que funge como uno de los *entes* ficcionales que se crean a partir de la actividad creativa de los usuarios, de acuerdo con un modelo narratológico adaptado a las características del soporte digital, como se ha formulado en la propuesta de esta investigación. En la sección de la metodología se exponen y explican las categorías y modelos narratológicos utilizados para el análisis del *corpus*.

Es fundamental aclarar por qué se prefirió utilizar el concepto de desintegración o ruptura de la cuarta pared para definir el fenómeno narrativo digital, en lugar de emplear el de metalepsis narrativa (que para muchos investigadores y estudiosos se refiere al mismo fenómeno disruptivo, pero en su equivalencia con el medio literario). Se considera que la definición de ruptura o desintegración corresponde con mucho mayor precisión a la compleja situación narrativa analizada en esta tesis, al margen de que es un término más general que parece abarcar una mayor cantidad de distintos tipos de transgresión del muro metafórico en prácticamente cualquier medio y/o soporte de expresión. Mientras que el significado de metalepsis es más específico para los relatos propiamente literarios y las narrativas analógicas, por el tipo de estructuración narratológica más rigurosa que se suele implementar, y también porque dentro del soporte analógico en el cual se encuentran es casi imposible que los receptores puedan iniciar o provocar la ruptura desde su postura; hecho que sí sucede en ciertos ejemplos de la narrativa mediática digital disruptiva (en los niveles 3 y 4 de desintegración).

2.1.11.- Nueva Narratología

Ante el panorama que se presenta de expresión narrativa y de libertad de acción por parte de los usuarios, dentro de las redes sociales y los videojuegos en línea que rompen la cuarta pared, es necesaria la conformación de una narratología adaptada y actualizada que corresponda a las peculiaridades del soporte digital y al uso de la técnica disruptiva dentro de dicho ambiente, considerando que esta relación influye de manera directa en la relación del lector y/o jugador con el texto y esta multiplicidad de relaciones ontológicas conforman un nuevo tipo de narrativa virtual que depende de las reacciones y acciones de los receptores para existir como relato.

Por lo tanto, las principales categorías de Genette, Aarseth y Ryan sobre narratología analógica y digital, así como también sobre ludología en el caso de los dos últimos, proporcionan las herramientas y fundamentos necesarios para analizar, comprender y explicar el fenómeno narrativo digital disruptivo, pero adecuándolas a las características del nuevo soporte; pues estas dan cuenta de estructuras narratológicas complejas, con un sistemático análisis de la enunciación en el caso de Genette, y basadas en la acción y participación de los lectores y jugadores para su conformación, como sucede con Aarseth y Ryan. Se identifica entonces un nuevo *ente* de ficción que se establece a partir de la figura del narratario y sus posibilidades de participación y creación, desde la postura

de los receptores, quienes asumen este papel gracias a la desintegración de la cuarta pared y a las potencialidades creativas que esta condición les ofrece.

Este narratario lector y jugador que participa creativamente en la construcción de las narraciones digitales constata el surgimiento de un nuevo tipo de narrativa que depende ontológicamente de la desintegración de la cuarta pared y del control y la facultad que adquieren los receptores sobre los textos narrativos, gracias a la disrupción. A partir de la ruptura del muro se manifiesta el paulatino cambio de la entidad enunciativa, de acuerdo con el grado y nivel de desintegración y de participación de los receptores dentro de cada obra, hacia la figura activa del narratario, quien ahora asume el control de la narración al ocupar también el papel de narrador *coautorial* y/o de protagonista o personaje.

Como se puede notar, los tres autores que conforman la base del marco teórico permiten realizar la conexión necesaria entre la narratología tradicional (analógica) y la narratología digital para hacer la debida transición hacia una narratología digital disruptiva, a partir de la entidad activa del narratario y su evolución facultativa y enunciativa, según las posibilidades que le confiera la desintegración de la cuarta pared. Por estas razones, el narratario va a adquirir distintas facetas y/o entidades de participación y de puente de unión con lo que es propiamente narratológico:

- Narratario-lector-receptor-relacional: se presenta cuando el lector reconoce la ruptura (de manera consciente o inconsciente), se identifica como el narratario a quien se dirige el discurso narrativo, participa de alguna manera en la desintegración de la cuarta pared (comentando, editando, etc.) e, incluso, puede llegar a integrarse a la diégesis (para fungir como personaje).
- Narratario-jugador-tránsito: se establece cuando el usuario tiene la facultad de dirigir la trama y, algunas veces, el destino de la historia y el protagonista (sobre todo en el caso de los videojuegos), y también se introduce en la narrativa para alterarla, instaurando la ruptura desde su postura como receptor.
- Narratario-lector-jugador-inmerso: es una condición en la cual el usuario y/o jugador se apropia de la narración porque ha adquirido la facultad de enunciarla y conformarla (o continuarla) de acuerdo con sus propios intereses y preferencias, a pesar de los límites de diseño o autoriales que la versión original de la narrativa pueda poseer.

A continuación se presenta una síntesis de las categorías, ejes y/o conceptos operativos del nuevo modelo narratológico adaptado y actualizado, el cual se basa en: cuatro niveles de desintegración identificados, cuatro tipos de narratarios obtenidos en cada nivel de ruptura y tres tipos de narratarios personificados que posibilitan el puente de unión entre la narratología tradicional y la nueva narratología digital disruptiva:

Niveles de desintegración:	Tipos de narratarios asumidos en cada nivel:	Tipos de narratarios que sirven de puente de unión:
Interacción = R(p)1	Narratario Digital	Narratario-lector-receptor-relacional
Participación= R(p)2	Narratario Emisor Virtual y Narración Colectiva	Narratario-lector-receptor-relacional
Introducción= R(p)3	Narratario Coautor y cocreador y Narratario Disruptivo	Narratario-jugador-tránsito
Apropiación= R(p)4	Narratario Creador y Dueño	Narratario-lector-jugador-inmerso

Tanto estas categorías, como las transformaciones experimentadas por la narrativa ante dicho escenario de disrupción, y también las que se refieren y señalan los grados de desintegración de la cuarta pared en cada nivel se encuentran clasificadas en la sección de la metodología, y están desarrolladas en el capítulo 4, el cual corresponde al análisis del *corpus*.

2.1.12.- La cibercultura o la cultura digital

En las últimas décadas y gracias al acelerado crecimiento y a la rápida expansión del Internet, de las Webs y de los dispositivos inteligentes que permiten un acceso mucho más sencillo e inmediato a las plataformas y redes sociales, se considera que se ha logrado conformar sociedades y/o comunidades virtuales en los distintos ambientes digitales que existen dentro de la Red porque las características de estas, sus intenciones, el tipo de relaciones que establecen los usuarios, las formas sociales de organización y las diversas actividades que los nativos e inmigrantes digitales realizan dentro de las distintas plataformas de comunicación y sociabilización virtual corresponden

o son análogas a las que se dan y desarrollan dentro de cualquier sociedad o comunidad (con sus respectivas singularidades y nuevas necesidades e intereses surgidos del nuevo soporte), con una tecnología predominantemente analógica o, inclusive, con una previa a esta.

Esto se debe a que son grupos u organizaciones de individuos que comparten intereses, objetivos y finalidades en común y que se encuentran en continua interacción. Adicionalmente, por supuesto, a estas comunidades digitales también las une e identifica una cultura en común, la cual se le ha designado como cultura cibernética o digital, porque el medio y el espacio tecnológicos le brindan características y peculiaridades únicas que sólo pueden tener cabida y desarrollo en el soporte digital y en la Red.

> […] cibercultura […] se refiere, en general, al conjunto de los sistemas culturales surgidos en conjunción con dichas tecnologías digitales [TIC]. En este sentido se pueden utilizar, asimismo, los términos cultura digital o cultura de la sociedad digital (utilizando la expresión sociedad digital como traducción de e-society) para designar la cultura propia de las sociedades en las que las tecnologías digitales configuran decisivamente las formas dominantes tanto de información, comunicación y conocimiento como de investigación, producción organización y administración. […] la cibercultura «se desarrolla conjuntamente con el crecimiento del ciberespacio» el cual viene dado por las infraestructuras materiales de las redes de ordenadores y demás artefactos electrónicos, las correspondientes TIC y las informaciones y comunicaciones digitales contenidas y mediadas por dichos dispositivos. (Medina, 2007, p.VII)

Se sabe que el concepto de Cultura es uno de los más complicados de definir y concretizar porque su evolución lo ha convertido en un término muy abstracto y, al mismo tiempo, se le suele identificar en campos muy específicos de la actividad humana (Artes y Humanidades), o se le ha generalizado de tal forma que se vuelve muy difícil distinguirlo entre manifestaciones que no son propiamente culturales.

Por esta razón, es de suma importancia aclarar y presentar las definiciones del concepto de cultura que más se adecuan al fenómeno social que se ha conformado en las redes sociales y las

plataformas de videojuegos digitales. [38]En el libro *Cultura primitiva,* el antropólogo inglés Edward Burnett Tylor afirma: "La cultura o civilización, tomada en su sentido etnográfico amplio, es ese complejo total que incluye conocimiento, creencia, arte, moral, ley, costumbre y otras aptitudes y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad" (Tylor, 1871, p.64). La definición de este autor fue una de las primeras referencias de la época moderna y significó un punto de partida para dimensionar la amplitud heterogénea que abarca el concepto, a la vez de posibilitar la comprensión de este y su ubicación como objeto de estudio.

Por otro lado, en "La dimensión cultural de la vida social", Bolívar Echeverría explica lo siguiente:

> El término *cultura* apareció en la sociedad de la Roma antigua como la traducción de la palabra griega *paideia*: "crianza de los niños" […] Desde entonces, […] su concepto, enraizado en la noción de "cultivo", ha mantenido invariable su núcleo semántico. Se trata del cultivo de la *humanitas*, de aquello que distingue al ser humano de todos los demás seres; de una *humanitas* concebida, primero, como la relación de las comunidades grecorromanas con los dioses tutelares de su mundo; después, como el conjunto de las costumbres, las artes y la sabiduría que se generaron en ese mundo, y, por último, esta vez en general, como la actividad de un espíritu (*nous*) metafísico encarnado en la vida humana. (2010, pp.27-28)

Aunque en su trabajo Bolívar expresa una postura crítica hacia la idea de cultura manejada en el discurso moderno, al considerarla contradictoria en su base, la definición que expone permite hacerse una idea más completa y esclarecedora en torno a todos los aspectos, características y ámbitos que han sido considerados como parte de la cultura desde el origen de las primeras civilizaciones hasta la actualidad, y poder desarrollar una noción más puntual de su esencia y significación en la realidad, y del valor que posee para la humanidad.

[38] Los fragmentos sobre las definiciones de Cultura (a excepción de la de Eagleton y Thompson) y remediación forman parte de un artículo de investigación titulado "La Remediación de la Cultura y la Sociedad en Facebook", de mi autoría, el cual fue publicado en la revista *Humanitas. Revista de Teoría, Crítica y Estudios Literarios*, en septiembre de 2022: https://doi.org/10.29105/revistahumanitas2.3-34

Por su parte, en el libro *La idea de la Cultura. Una mirada política sobre los conflictos culturales* (2001 [2000]), Terry Eagleton complementa y enriquece la definición del término al afirmar:

> […] la palabra «cultura» señala una transición histórica decisiva, pero, por otro lado, encierra por sí sola una serie de aspectos filosóficos claves. Para empezar, controversias como la de la libertad y el determinismo, la acción y la reacción, el cambio y la identidad, lo dado y lo creado, cobran una misma importancia. Entendida como un control organizado del desarrollo natural, la cultura sugiere una dialéctica entre lo artificial y lo natural, entre lo que hacemos en el mundo y lo que el mundo nos hace a nosotros. Desde un punto de vista epistemológico, es un concepto «realista», puesto que implica la existencia de una naturaleza o material crudo más allá de nosotros mismos; pero también posee una dimensión «constructivista», puesto que ese material crudo se ha de elaborar de una forma significativa en términos humanos. Más que deconstruir la oposición entre cultura y naturaleza, lo importante es entender que el término «cultura» ya incluye en sí mismo esa deconstrucción. (p.13)

A partir de estas posturas se puede conformar una definición de cultura que conjugue lo más posible todo lo que ha implicado y sigue envolviendo el concepto, y que corresponda con el significado que se busca identificar en las comunidades digitales que subsisten dentro de la Red. Entonces: la cultura es todo el conjunto de conocimientos, comportamientos, actitudes, actividades, concepciones y pensamientos que le aportan sentido, esencia e identidad a la vida humana más allá de la idea de supervivencia, que a su vez alimentan el espíritu y permiten distinguir al ser humano entre los animales.

Al tener explicadas las definiciones desde las cuales se aborda el concepto de cultura, se puede considerar que las distintas relaciones que se establecen entre usuarios, la convivencia, el intercambio de información, la interacción, las posibilidades de expresión, comunicación, creación, transformación, la transmediación, el tiempo que se le dedica al uso de la Red y la familiaridad con esta tecnología tan amplia y compleja pueden ser indicios suficientes para considerar la existencia de una cultura digital o, también llamada, cibercultura porque estas características parecen

responder o corresponder a necesidades análogas a las que permitieron la existencia, conformación, desarrollo y/o evolución de lo que el ser humano ha denominado como cultura. Por supuesto, adaptando, remediando y/o recreando las características y condiciones de esta al nuevo espacio y medio digital, el cual también le aporta nuevas peculiaridades.

En el artículo titulado "La Cultura Digital", Blanca Suazo Debernardi la define de la siguiente forma:

> La cultura digital es un concepto general que describe la idea de que la tecnología e Internet configuran significativamente la forma en que interactuamos, nos comportamos, pensamos y nos comunicamos como seres humanos en un entorno social. Es el producto de la tecnología penetrante y el acceso ilimitado a la información, resultado de la innovación tecnológica disruptiva en nuestra sociedad. La cultura digital es Internet, transhumanismo, inteligencia artificial, ética cibernética, seguridad, privacidad y política. […] cultura digital está utilizando las redes sociales como nuestro principal modo de interacción con los demás; compartiendo cada momento de tu vida en Internet; […] tecnología usable; el uso de emoji para mejorar la comunicación; adicción a internet, al teléfono celular; computación y almacenamiento en la nube; Internet de las cosas. La cultura digital es muchas cosas y aplicable a múltiples temas, pero todo se reduce a uno: la relación entre los humanos y la tecnología. (p.3)

La autora explica cómo el uso de la tecnología, su influencia y el poder que esta ejerce sobre el ser humano han sido decisivos para que se conforme una Cultura, epistemológicamente completa y compleja, dentro de los recientes medios digitales de comunicación e interacción social, como lo son las redes sociales y las plataformas virtuales, en general. Pues se crearon nuevos símbolos, significados y prácticas para comunicarse, para convivir, para comprender el mundo, para darle sentido y explicarlo.

Por ejemplo: el uso constante de todo tipo de recursos audiovisuales al momento de entablar comunicación; la conectividad instantánea de masas; la facultad de crear, modificar y/o compartir contenido dentro de estos espacios virtuales; la enorme importancia y trascendencia que se le otorga a mostrar casi todas las vivencias y experiencias en las redes sociales, en la espera ansiosa de la

aceptación y/o la aprobación social; la posibilidad de que los usuarios rompan la cuarta pared al establecer una interacción directa con los otros y con el contenido publicado, y al tener el poder de modificarlo, continuarlo y/o compartirlo; y el acceso a una cantidad ilimitada de información y datos de todo tipo.

Todos estos nuevos símbolos y significados que surgen de las nuevas formas de sociabilización y de experimentación de la realidad poseen una estructura compleja que les aporta el contexto en el cual se encuentran y les brinda los elementos y características intrínsecas suficientes para conformar un nuevo tipo de cultura que subsiste gracias al soporte digital, pero que también depende y se nutre de los medios y/o productos analógicos y orales gracias al proceso de remediación.

> […] Marshall McLuhan remarked that "the 'content' of any medium is always another medium. The content of writing is speech, just as the written word is the content of print, and print is the content of the telegraph […]. As his problematic examples suggest, McLuhan was not thinking of simple repurposing, but perhaps of a more complex kind of borrowing in which one medium is itself incorporated or represented in another medium. […] Again, we call the representation of one medium in another remediation, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media. What might seem at first to be an esoteric practice is so widespread that we can identify a spectrum of different ways in which digital media remediate their predecessors, a spectrum depending on the degree of perceived competition or rivalry between the new media and the old[39]. (Bolter y Grusin, 2000, p.45)

[39] Traducción: "[...] Marshall McLuhan señaló que «el "contenido" de cualquier medio es siempre otro medio. El contenido de la escritura es el habla, al igual que la palabra escrita es el contenido de la imprenta, y la imprenta es el contenido del telégrafo [...]. Como sugieren sus problemáticos ejemplos, McLuhan no pensaba en una simple reutilización, sino quizás en un tipo de préstamo más complejo en el que un medio se incorpora o representa a sí mismo en otro medio. [...] De nuevo, llamamos remediación a la representación de un medio en otro, y argumentaremos que la remediación es una característica definitoria de los nuevos medios digitales. Lo que a primera vista podría parecer una práctica esotérica está tan extendida que podemos identificar un espectro de diferentes formas en que los medios digitales remedian a sus predecesores, un espectro que depende del grado de competencia o rivalidad percibida entre los nuevos medios y los antiguos" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL.com, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

Como se puede observar, el proceso de remediación consiste en trasladar un recurso de expresión o producto cultural del pasado hacia un nuevo medio de comunicación, a través de la representación y adaptación de sus características esenciales, teniendo como consecuencia la pérdida de peculiaridades y también la adquisición de más y nuevas particularidades tomadas del espacio al que se desplazó. Por ejemplo: un chiste que provenga de la tradición oral es recreado con otros elementos y más características dentro de Facebook (u otras redes sociales), como imágenes, videos, *gifs*, *memes*, entre otras peculiaridades que facilita el nuevo medio en el cual se expresa, con la finalidad de causar una mayor gracia al redimensionar y explotar las referencias populares en un contexto de interacción social digital; o también el hecho de que los videojuegos, tanto los que están en línea como los de consola, son remediaciones de los juegos tradicionales y analógicos (infantiles, juveniles y de adultos, sin importar si son de actividad física, deportiva, o juegos de mesa) y de la necesidad lúdica del ser humano.

Los autores afirman que la remediación es muy antigua, pues en la biblia ya aparecen ilustraciones y otros recursos adaptados de la oralidad para que las historias narradas adquirieran una mayor y más profunda trascendencia, al utilizar más de un sentido humano para interpretarlas, pero sin abandonar por completo la sensación original evocada por el antiguo medio. Una cuestión muy relevante que mencionan Bolter y Grusin es que el nivel de competencia y/o rivalidad entre los medios permite, hasta cierta forma, reconocer los distintos modos en los que los recursos de los medios analógicos y/o tradicionales son remediados en las nuevas plataformas digitales de comunicación, información y sociabilización; por otra parte, los autores identifican el proceso de remediación como una de las cualidades más determinantes de los nuevos medios.

Los cambios paradigmáticos experimentados por la narrativa, al pasar del soporte analógico al digital también se deben a las transformaciones culturales experimentadas por la sociedad contemporánea, causadas en cierta medida por los avances tecnológicos y científicos que modifican constantemente las relaciones humanas y la vida en general, tanto en beneficio como en perjuicio.

Para poder llegar a una mayor comprensión de todo lo que conllevan, significan y posibilitan los conceptos de cultura y de cultura digital es pertinente abordar los términos desde el paradigma donde la cultura es estudiada como un fenómeno heterogéneo, ya que esta perspectiva posibilita el análisis de los matices y pluralidades que conforman a una cultura para comprender su complejidad estructural y su esencia múltiple, y dado que la Red es un espacio sumamente diverso y ramificado, este enfoque puede permitir la identificación de las características más relevantes de la cultura

digital, al igual que de la interpretación y comprensión de estas. Posteriormente, es pertinente examinar este fenómeno desde la concepción semiótica de la cultura para poder identificar sus símbolos y comprender sus significados y funciones dentro de las Webs (especialmente en la Web 2.0 y la Web 3.0) y de los espacios digitales, en general.

En el libro *Ideología y cultura moderna: teoría crítica social en la era de la comunicación de masas* (capítulo 3: El concepto de Cultura) (1998), John Thompson subraya la importancia de considerar y analizar la estructuración contextual de las formas simbólicas para comprenderlas y para entender el significado de Cultura. Gracias a su trabajo se puede descifrar el significado esencial de cada símbolo, pero dentro de la estructura del contexto que le da esa significación y trascendencia para que las personas lo identifiquen e interpretan de cierta manera, y no aislándolo de la realidad o fenómeno en el cual ha adquirido tal sentido y relevancia: "Los fenómenos culturales pueden entenderse como formas simbólicas en contextos estructurados; y el análisis cultural puede interpretarse como el estudio de la constitución significativa y de la contextualización social de las formas simbólicas" (1998, p.185). Entonces, para el autor aislar los símbolos que conforman parte integral de la Cultura de su contexto de acción para definirlos no es recomendable ni suficiente para comprenderlos y explicarlos, porque es necesario considerar integralmente la importancia del contexto, el cual se encuentra estructurado de formas específicas y es el que le da sentido integral a la significación de los símbolos dentro de una Cultura, permitiendo que los integrantes de esta los conciban e interpreten de ciertas formas.

> […] la comunicación masiva trata de la producción y transmisión de las formas simbólicas. La comunicación de masas es ciertamente una cuestión de tecnología y de poderosos mecanismos de producción y transmisión; pero también es una cuestión de formas simbólicas, de expresiones significativas de diversos tipos, que son producidas, transmitidas y recibidas por conducto de las tecnologías desplegadas por las industrias de los medios. […] el surgimiento y el desarrollo de la comunicación de masas pueden considerarse como una transformación fundamental y continua de las maneras en que se producen y circulan las formas simbólicas en las sociedades modernas. (Thompson, 1998 [1990], p.185)

A partir del incremento exponencial de los alcances de los medios de comunicación gracias a los avances tecnológicos de los dos últimos siglos que han permitido la comunicación de masas, la globalización y la condición cosmopolita, las formas simbólicas que constituyen y dan cohesión y sentido a las sociedades contemporáneas han sido más fáciles de transmitir y adoptar por una cantidad gigantesca de individuos alrededor de todo el mundo, y que a pesar de las múltiples diferencias de todo tipo de naturaleza, pueden sentirse integradas en un mismo contexto cultural moderno o multicultural posmoderno gracias a la comunicación global y a la identificación de objetivos humanos comunes, en ciertas temáticas universales.

En las redes sociales, las plataformas digitales y las comunidades virtuales de jugadores y creadores de videojuegos las formas simbólicas no sólo se transmiten a una velocidad impresionante y su alcance es aún mayor, sino que también dentro del mismo espacio digital de convergencia los usuarios pueden modificar estas formas simbólicas, de manera consciente o inconsciente; crear sus propias formas simbólicas; y transmitir las realizadas por otras personas debido a que las características intrínsecas del contexto digital en el cual se encuentran se los posibilita. Por ejemplo: el papel que han ejercido las opiniones y posturas públicas en las redes sociales para influir, modificar y/o señalar temáticas importantes en ámbitos sociales, políticos[40] y culturales, en general, lo cual ha representado grandes transformaciones en las cosmovisiones del mundo y en las relaciones que se establecen con la realidad contemporánea de las sociedades occidentales y no occidentales.

Considerando todas estas cuestiones y cambios paradigmáticos que caracterizan a la cultura digital, en términos generales, es fundamental acudir a las características de las formas simbólicas planteadas por John Thompson para elaborar la concepción estructural de la cultura, las cuales son: aspecto intencional; convencional; estructural; referencial y contextual. Estos cinco rasgos también los podemos rastrear en la cultura digital, ya que es indudable que existe una intención, explícita o implícita, al publicar, producir compartir o modificar contenido dentro de una red social, plataforma virtual o comunidad de jugadores y creadores de juegos en línea (así como también

[40] Léase la tesis titulada *Redes Sociodigitales y Ensamblajes Tecnopolíticos: Experiencias Juveniles del Proceso Electoral 2018 en México* (2019), de Isaac de Jesús Palazuelos Rojo. Revisar la tesis: *El papel de las redes sociales en la cibercultura: el caso de la "primavera árabe"* (2018), de Natalia Rihawi Pérez, por mencionar sólo algunos de los trabajos de investigación que hablan sobre los alcances y posibilidades que ofrecen las redes sociales para interpretar, reinterpretar y/o modificar cuestiones políticas, sociales y culturales, al re-significar las formas simbólicas o crear nuevas, de acuerdo con el contexto actual, tanto digital como empírico.

existe una intención final del creador de la red o plataforma al desarrollarla), independientemente del significado de la forma simbólica transmitida; no obstante, esta intención puede ser interpretada de diversas formas por los otros usuarios y posiblemente se pueda alejar de la intención original del autor de tal contenido, por esa razón es vital tomar en cuenta el contexto donde se produce o comparte dicha expresión.

Existen, sin duda alguna, convenciones sociales dentro de la Red que garantizan la eficacia comunicativa y el respeto o seguimiento de ciertas reglas o convenios sociales para producir, modificar, compartir contenido y al dar opiniones o críticas en estos espacios virtuales, a pesar de la libertad creativa, prueba de ello son las condiciones y/o reglas que aceptas cuando abres una cuenta privada o creas un perfil para utilizar cualquier red, plataforma social digital o ser miembro de una comunidad virtual de jugadores. Por su parte, también las formas simbólicas dentro de la cultura digital poseen un aspecto estructural, es decir que están construidas de acuerdo con una estructura articulada porque tienen elementos que guardan entre sí determinadas relaciones (Thompson, 1998, p.210), por ejemplo: las publicaciones personales, los *memes*, *shitpostings*, los chistes que se difunden en las redes sociales, las críticas políticas, sociales y de cualquier temática, y los distintos videojuegos en línea, así como también las modificaciones realizadas por los jugadores.

En lo que concierne al aspecto referencial, no cabe duda de que las formas simbólicas que constituyen la cultura digital también representan algo o varias cosas que no son lo mismo que el significado del signo, sino que el referente se refiere a un estado de cosas extralingüísticas, es decir que representan un objeto, sujeto o elemento existente en la realidad empírica, de hecho uno de los factores que explica el éxito apabullante de las formas simbólicas de los *memes* es la identificación de las referencias representadas por ellos. Un ejemplo ilustrativo son las imágenes o fotografías que comparan situaciones (satírica o paródicamente) que aunque no se desarrollaron en las mismas circunstancias ni significan lo mismo poseen similitudes significativas y chuscas con las cuales las personas se sienten identificadas o, por lo menos, les causa algún nivel de gracia porque comprenden el referente de la narrativa y asocian los posibles significados del símbolo. Y sucede lo mismo con muchos de los videojuegos en línea, pues aunque puedan tener propuestas innovadoras, provocativas y, en apariencia, nada o poco similares a la realidad empírica, poseen símbolos y significados trascendentales que refieren a la realidad física y que son fundamentales para comprender el significado global de los juegos y para sentirse atraídos a jugarlos.

Por último, en lo que respecta al aspecto contextual, como su propio nombre lo indica se refiere a que estas formas simbólicas siempre se insertan en contextos y procesos sociohistóricos por medio de los cuales se producen y reciben (Thompson, p.216), es decir que no pueden estar aisladas del conjunto de circunstancias históricas, sociales, políticas y culturales que las rodean y gracias a las cuales adquieren sentido, significados y simbología, pues el contexto en el que han tenido cabida también está socialmente estructurado para recibir, percibir, producir y reproducir las formas simbólicas.

El análisis desarrollado por Thompson es de una extensión considerable y se necesitaría más tiempo y espacio para poder abarcar toda su propuesta; pero, para un primer acercamiento reflexivo es vital resaltar la importancia que el autor le otorga al contexto como el espacio histórico-social y cultural en el cual se estructuran las formas simbólicas, y que a su vez también está estructurado por las relaciones sociales, ya que es uno de los aspectos más relevantes y potencial para tratar de asimilar y comprender, hasta cierto punto, la naturaleza de la cultura digital, desde una perspectiva semiótica, considerando que el contexto digital es el que le brinda la estructura necesaria para que sus formas simbólicas se produzcan y reciban, dado que también este contexto digital ha sido previamente estructurado por las relaciones sociales que se establecen en la Red, gracias al Internet, a las posibilidades ofrecidas por la evolución de las Webs y a la interfaz de los videojuegos en línea.

> Lo que son estas formas simbólicas, la manera en que se construyen, difunden y reciben en el mundo social, así como el sentido y el valor que tienen para los que las reciben, depende todo de alguna manera de los contextos y las instituciones que las generan, mediatizan y sostienen. […] la manera en que los individuos particulares interpretan un discurso, la percepción de éste como <<discurso>> y el peso que se le asigna, están condicionados por el hecho de que tales palabras son expresadas por un individuo en una ocasión y en un escenario y que son transmitidas por un medio específico […] al poner de relieve el aspecto contextual de las formas simbólicas, vamos más allá del análisis de los rasgos estructurales internos de las formas simbólicas. (p.216)

La propuesta analítica del autor es comprender cómo el contexto en el cual se producen y reciben las formas simbólicas de la cultura proporciona determinada estructuración a las formas simbólicas, porque influye y determina la manera en que estas pueden ser interpretadas dentro de este y, a su vez, el contexto posee una estructura específica otorgada por las relaciones sociales. Es decir, que las formas simbólicas por sí mismas no tienen el mismo significado, alcance e impacto si son estudiadas sin tomar en cuenta el contexto donde surgieron (si se les aísla). Igualmente, la intención de Thompson no es la de proporcionar el significado final o total de las formas simbólicas de la cultura, sino explicar cómo este está determinado por las características y la estructura del contexto.

Por estas razones, la tesis del autor abre una brecha muy prometedora para comprender la estructuración del contexto cultural y social en el que tiene cabida la cultura digital: las Web 2.0 y Web 3.0 (principalmente), el interfaz de usuario de videojuegos en línea, dentro de la Red en Internet, y cómo sus características (Web semántica, búsquedas geoespaciales, mayor interacción inmediata, mayor interconectividad, búsquedas inteligentes, videojuegos multiopción, hipermedia, transmedia, desintegración de la cuarta pared, entre otras) determinan la manera en que los usuarios perciben e interpretan las formas simbólicas que producen, reciben, modifican y comparten en los medios digitales. Por ejemplo: los *memes*, los post personales y los videojuegos representan formas simbólicas que muy difícilmente podrían adquirir si quiera una significación parecida a la que alcanzan dentro del soporte digital si estuvieran fuera del contexto que les proporciona dicha estructura, porque se alejarían completamente de su referencia, sentido y esencia original.

La identificación y clasificación que Thompson realiza sobre los diferentes aspectos de los contextos sociales (escenarios espacio-temporales, campos de interacción, instituciones sociales y estructura social) y sus distintos niveles de análisis ofrecen un enorme y enriquecedor panorama de estudio para aplicarse a las estructuras que hacen posible la Cultura digital, pues se puede interpretar que: los escenarios espacio-temporales corresponden al medio digital, a la interfaz, al tiempo real, a la inmediatez, a la infinitud y la conectividad virtual de la Red; los campos de interacción son todas esas reglas, convenios, consensos y esquemas que las personas siguen o acatan, de manera consciente o inconsciente, al interactuar y publicar en el soporte digital y que les permite establecer una comunidad y/o sociedad debido a los intereses que comparten y profesan al organizarse o agruparse de ciertas maneras estructuradas; aparte, dentro de estos espacios virtuales hay individuos que poseen más recursos para establecer un mayor poder de difusión y dominio debido a que son *influencers*, instauran una mayor cantidad de relaciones públicas, su popularidad

es gigantesca, tienen millones de seguidores en las redes sociales e, incluso, tienen poder económico.

Por su parte, las instituciones sociales en esta cultura digital están representadas por el funcionamiento estructural y social de las redes sociales, plataformas y comunidades digitales de jugadores, en general, ya que las características intrínsecas de estas y su conformación como contextos donde tiene cabida la cultura digital son evidencias de la existencia de los conjuntos relativamente estables de reglas, recursos y relaciones que subyacen dentro de los medios digitales de comunicación, interacción y convivencia social en la Red para darle cohesión, sentido y significación a la existencia de este tipo de fenómenos culturales. Finalmente, en lo que respecta a la estructura social, podemos identificar su presencia en el funcionamiento de las redes sociales y las comunidades y foros digitales de jugadores, pues a pesar de la pluralidad de voces, perspectivas y expresiones que inundan los medios virtuales, hay un orden relativamente estable de interacción y convivencia social, prueba de ello es que no existe el caos generalizado, sino más bien cierta "concordia" social, que no se ha destruido por las diferencias, desacuerdos, inconformidades, críticas y/o peleas que se llegan a dar dentro de estos contextos; de hecho, cada red social, plataforma, blog o comunidad digital de jugadores y/o creadores de juegos en línea tiene sus reglas y acuerdos explícitos de convivencia y si estos no son respetados por los usuarios, ellos reciben algún tipo de advertencia, sanción o incluso la eliminación o bloqueo permanente de sus cuentas personales o se les niega el acceso a dicho grupo, lo cual evidencia la existencia de las instituciones sociales y de la estructura social en estos contextos digitales.

Desgraciadamente, aunque las redes sociales, plataformas y comunidades virtuales que tienen cabida en el soporte digital son contextos abiertos y aparentemente incluyentes a cualquier persona que tenga acceso a Internet, y algunas veces hasta democráticos, no son neutrales y no están exentos de establecer relaciones de poder sistemáticamente asimétricas, es decir, de dominación y jerarquización donde los individuos o grupos que ostentan más recursos limitan, excluyen y/u oprimen a otros menos favorecidos por el medio, situación que se puede identificar en los cambios del funcionamiento del algoritmo de Facebook (sistema que prioriza las publicaciones de los grupos y/o usuarios más populares para que sean más visualizadas) y de las otras redes sociales y plataformas digitales. De igual manera, tienen cabida o se reflejan actitudes de dominación y poder que se trasladan desde la realidad empírica y desde los medios analógicos hacia la realidad digital para reproducir prácticas de violencia simbólica y opresión social, política y cultural, por ejemplo:

el *ciberbullyng*, las campañas de desprestigio, el acoso de cualquier tipo, la exhibición de contenido privado y sensible de otra persona sin su consentimiento, la discriminación, el racismo, la xenofobia, el machismo, la homofobia, el nepotismo, la violencia verbal, el plagio, entre otras prácticas fascistas, violentas y de odio.

A pesar de la existencia de estos discursos, actitudes y conductas de discriminación, rechazo y odio que pueden exteriorizarse en las comunidades o sociedades dentro del soporte digital, también se hacen presentes movimientos y sensibilidades estéticas contestatarias y libertarias en contra de la imposición, la opresión y la violencia simbólica de la hegemonía cultural, política, social y económica, como una reacción hacia sujetos, expresiones, acciones, productos y manifestaciones culturales distintas, provocativas y reaccionarias con respecto a la cosmovisión hegemónica de la Cultura y la Sociedad. Un gran ejemplo de lo anterior es la corriente artística denominada *camp*, la cual se refiere a:

> […] cuando las autoridades simulan y las masas se unen a la farsa, se produce un resultado inesperado, "una especie de parodia, de hipersimulación […] las masas, que no debían ser más que el ganado de la cultura", se transforman en el "agente exterminador de esta cultura" (Baudrillard, 1978, p.86). Si antes los movimientos explotaban, ahora implotan. Cuando tratamos de arreglar las incongruencias, pero el mundo es sordo ante los reclamos, entonces dejamos que sus formas crezcan y choquen entre ellas, provocando el más grande absurdo. Justo como las mascaradas femeninas, mujeres que se interpretan y exageran a sí mismas, o mejor dicho, que extreman el ideal hegemónico de la femineidad, […]. Sólo a través de la autoparodia existe la posibilidad de neutralizar la estética que las somete, de despojarla de su poder. […] ´implotar´ […] ´simular´ como ellos lo hacen [la autoridad], conlleva a una hipersimulación, la cual resulta más poderosa para vaciar las prácticas culturales de todo sentido; se vuelven incongruentes y pierden el poder de volver a tomarse por serias o legítimas. La afronta no se dirige al discurso que proponen las formas, va contra las formas mismas. (Rosales y Martínez, 2022, pp.257-258)

Por supuesto que la propuesta estética del *camp* no surge en el soporte digital, pues se tiene registro de su existencia desde principios del siglo XX, pero sin duda alguna sí tiene una presencia

destacada en las expresiones y narrativas contemporáneas que se crean, se comparten y se modifican dentro de las redes sociales y plataformas virtuales donde se puede percibir la postura crítica, la agudeza desestabilizadora y la desaprobación ética disfrazadas y ocultas entre la simulación exagerada (hipersimulación) (Rosales y Martínez, 2022), la autoparodia, el humor, la ironía, el sarcasmo, la banalidad, la artificialidad y el desenfado que se pueden identificar y reconocer en las temáticas e imágenes de ciertos *memes*, *shitpostings* y posts de corte humorístico y burlesco. La finalidad expresiva, como lo explican Rosales y Martínez, va mucho más allá de sólo causar humor en los receptores, ya que se pretende desgastar, ridiculizar y convertir en absurdas, disparatadas e ilegítimas las formas estéticas que aportan sentido a la violencia simbólica ejercida por las autoridades dentro y fuera de la Red.

> Esta profanación de parámetros culturales desestabiliza los signos y ofrece la posibilidad de cambiarlos, pero sin dictar las guías que ayuden a establecer sus remplazos. En este sentido, "la exacerbación y crispación *camp* llevan a una disgregación y diseminación de «lo fragmentario y antiorganizativo»" (Echavarren, 2001, p.211). Sería una forma de responder con la misma moneda: turbando las concepciones canónicas que han desorganizado la vida de los grupos marginados en primer lugar. Así, el *camp* podría considerarse como una resistencia y, a la vez, expresión consecuente de las vicisitudes de la *Modernidad*, definida por sus modos de producción y consumo, medios masivos e innovaciones tecnológicas que terminan impactando en las prácticas culturales y el pensamiento contemporáneo, cuya principal cualidad parece ser una amalgama problemática entre los conceptos de libertad, identidad e inseguridad. (Rosales y Martínez, 2022, p.266)

Dichas reflexiones y aseveraciones sobre las peculiaridades del *camp* contemporáneo y los efectos de la modernidad complejizan mucho más la comprensión de este fenómeno cultural y artístico porque identifican una muy delgada línea divisoria entre poseer una postura consciente de resistencia y crítica hacia la imposición hegemónica, a través de manifestar y crear expresiones culturales exageradas y absurdas, o ser sólo una víctima, algunas veces inconsciente, de las circunstancias y consecuencias culturales, sociales, económicas y políticas de la modernidad, que se expresan en el único lenguaje conocido y posible dentro de esta realidad moderna.

Las teorías y conceptos explicados, así como los artículos y trabajos de investigación pertenecientes al Estado del Arte y las otras fuentes bibliográficas de consulta son la estructura teórica y referencial para respaldar el análisis del *corpus* seleccionado, para interpretar los resultados de la investigación y para conformar una teoría estructural narratológica desde la cual se aborda, se define, se estudia y comprende el fenómeno de la desintegración de la cuarta pared en la narrativa mediática digital, a través de una perspectiva hermenéutica filosófica (dentro de la concepción semiótica de la cultura y la lengua).

En vista de que la técnica metodológica que se utiliza en este trabajo de investigación consiste en recopilar ejemplos específicos de tipos de narrativa digital que rompe la cuarta pared en base a la identificación de categorías variables y no fijas en los datos extraídos, en relación con sus características narrativas y niveles de desintegración de la cuarta pared, y partiendo de la interpretación de casos particulares hacia definiciones generales, se puede adelantar que la naturaleza metodológica de esta tesis corresponde a un enfoque cualitativo dentro del paradigma inductivo de la hermenéutica, por lo cual se hace uso del círculo hermenéutico para realizar el estudio y la comprensión del fenómeno, como se explica más detalladamente en la siguiente sección.

2.2.- Metodología

Se menciona al final de la sección anterior (marco teórico) que el enfoque de esta investigación es cualitativo y se aplica la metodología hermenéutica, dentro de la cual se utiliza una estrategia de recopilación aleatoria de fuentes como Facebook y X, y una selección específica de videojuegos en línea, como ejemplos de la narrativa mediática digital que rompe la cuarta pared. Dicha recolección se basa en la identificación de características variables en los datos extraídos con relación a las categorías narratológicas, así como a los niveles de desintegración de la cuarta pared; estas categorías narrativas y de disrupción se han sistematizado como elementos característicos del discurso que tiene cabida en el soporte digital. El paradigma de investigación de la tesis es inductivo porque se parte de la interpretación de casos particulares que permitan delinear exégesis generales. Por lo tanto, la interpretación del *corpus* seleccionado se lleva a cabo utilizando la técnica y/o instrumento denominado el "círculo hermenéutico", el cual se explica detalladamente en el siguiente subapartado de esta misma sección.

2.2.1.- Diseño del Instrumento

Considerar la conveniencia de una teoría estructural en torno a la narrativa digital que rompe la cuarta pared, sugiere mostrar un indicio de pertinencia entre este objeto de estudio (*ente* complejo de relaciones virtuales entre lo imaginario y lo digital) y su estrategia metodológica; se presta atención, por tanto, a los siguientes pasos y estrategias de aplicación, las cuales corresponden al "círculo hermenéutico" (Schleiermacher, 1819 y Dilthey, 1883) –adaptado a la naturaleza ontológica del fenómeno y a los objetivos de la investigación–, pero primero se presenta la definición de dicha herramienta filosófica y en qué consiste:

> El círculo hermenéutico tal y como es definido por Scheliermacher podría describirse como este movimiento constante de la parte al todo cuando intentamos comprender algo, una oscilación que va aparejada con otro vaivén complementario, el paso de una estrategia interpretativa gramatical a una intuitivo-psicológica (estilística o «técnica»), y el vaivén entre dos modos de acercamiento a la comprensión. Al interpretar, reelaboramos contantemente de forma retrospectiva lo ya conocido a la luz de la coherencia global entre esos elementos y el nuevo contexto. (García Landa, 2005, p.681)

Los pasos propuestos por Scheliermacher que conforman el círculo, para llevar a cabo la interpretación y comprensión de un texto o una obra, son los siguientes:

> Regla general metodológica: a) Principio con resumen general, b) Comprensión efectuada de ambos aspectos: del gramatical y del psicológico, c) Solo al coincidir ambos exactamente en un pasaje particular es lícito seguir adelante, d) Necesidad de retroceder cuando no coincidan ambos hasta que se haya encontrado la falta de cálculo. (Marías, 1963, p.854)

Por lo tanto, tomando en cuenta la definición del filólogo y filósofo alemán (sintetizada y explicada por García Landa) y los movimientos a seguir en dicha circularidad interpretativa (expuestos por Marías), pero actualizados y adecuados al objeto de estudio analizado, se tienen los siguientes pasos y estrategias que se llevaron a cabo al realizar la interpretación de los relatos:

Pasos:	**Estrategias:**
a)	Un primer acercamiento unívoco y literal que permita identificar los símbolos característicos de la desintegración de la cuarta pared en los medios digitales, al igual que su papel sintáctico.
b)	Una postura crítica sobre el contexto y la intencionalidad explícita de sus creadores en un primer acercamiento interpretativo más allá de la declaración explícita y unívoca del primer paso.
c)	Una investigación de los significados implícitos no evidentes que se manifiesten de la intersección entre la primera lectura, y la consideración del contexto y de la intencionalidad explícita.
d)	Retorno al punto de partida para la reconstrucción de una nueva interpretación de los planteamientos realizados, la cual permitirá tomar en cuenta un marco de segundas interpretaciones factibles.
e)	Proponer dos interpretaciones en función de su analogicidad con el primer paso y observar con ello, la posibilidad de vincular aquellos elementos estructurales canónicos que definan la ruptura de la cuarta pared en las narraciones tradicionales, con respecto a los medios digitales.
f)	Presentar un juicio crítico conclusivo del proceso de interpretación y de exposición de los criterios epistemológicos que permitan el diálogo y el debate entre las propuestas teóricas de esta investigación.

En las siguientes tablas, herramientas a partir del "círculo hermenéutico", se presentan las categorías de la ruptura de la cuarta pared digital y el nuevo modelo narratológico, dichas categorías se identifican y analizan en el *corpus* de la narrativa digital seleccionado y permiten ubicar los recursos narrativos que hacen posible la desintegración:

Desintegración de la cuarta pared:	Niveles:	Tipos:	Representación:
Interacción: ver, leer, percibir e identificar la disrupción.	Nivel 1	Narratario digital	R(p)1

Participar en la ruptura: editando, modificando, comentando, compartiendo y/o dirigiendo la trama.	Nivel 2	Narratario-Emisor virtual y narración colectiva.	R(p)2
Introducirse en la narrativa digital para alterarla y establecer la desintegración desde la postura del receptor.	Nivel 3	Narratario-Coautor y cocreador Narratario-Disruptivo.	R(p)3
Apropiación de la narración por parte de los usuarios y jugadores.	Nivel 4	Narratario-Creador y dueño.	R(p)4

Tabla de grados de ruptura, libertad, persuasión y finitud de la narrativa en los cuatro niveles de desintegración, dichos grados se refieren a las diferentes acciones y a las posibilidades a las que los usuarios y jugadores pueden acceder en cada uno de los niveles, así como también indican los cambios experimentados por la estructura de las narraciones en lo referente a la trama, a la historia y a la enunciación:

Ruptura:	Grados de disrupción:	Grados de Libertad:	Grados de persuasión (videojuegos)[Bogost, 2007]:	Grados de finitud de la historia:
Interacción	Básico	Mínima	Atracción	Finita
Continuación de la narración y dirección de la trama.	Intuitivo	Participativa	Inmersión	Posibilidad de ilimitación
Complementación de la narración e introducción en esta.	Creativo	Complementaria y extensiva	Libre albedrío	Posibilidad de infinitud

Apropiación.	Autónomo	Absoluta	Dominio	Infinitud

Modelo narratológico adaptado y actualizado en relación con la estructura narrativa de los relatos digitales disruptivos:

Autores:	Teorías:	Categorías:	Coincidencias:	Formas de ruptura de la cuarta pared:	Puente de unión:
Genette y Pimentel	Narratología analógica (clásica).	- Diégesis. - Historia, relato y narración. - Narrador y narratario. - Tiempo, modo y voz. - Espacio. - Lector.	- Incidencia, facultad y control del lector-usuario en lo que se narra (subordina o secunda el papel del narrador).	Metaficción: metalepsis (y su remediación en el soporte digital).	Narratario-lector-receptor-relacional.
Aarseth	Ludología de videojuegos y textos literarios.	- Literatura Ergódica. - Variables según el modo de recorrer el texto: 1) Dinámicas. 2) Determinabilidad. 3) Transitoriedad. 4) Perspectiva. 5) Acceso. 6) Enlace. 7) Función de usuario.	- Esfuerzo del jugador y lector por recorrer y conformar la narrativa y la historia del texto lúdico o literario (función fundamental que subordina y/o suple al narrador).	Narrativa laberinto.	Narratario-jugador-tránsito.
Ryan	Narratología digital en la literatura, los videojuegos y los medios electrónicos (fenomenología de la lectura).	- Formas estratégicas de interactividad sobre la base de dos pares binarios: interno/ externo y exploratorio/ ontológico. - Interactividad interno-ontológica.	- Inmersión, interactividad y dominio del lector-jugador de la narrativa y la historia del relato digital.	Narrativa inmersiva.	Narratario-lector-jugador-inmerso.

La validación de la inferencia que propone esta aproximación metodológica y las razones que justifican su proceso son las siguientes. Nótese que los límites epistemológicos del marco teórico permiten acotar los trayectos argumentativos, del mismo modo que los márgenes de interpretación posibles; para ello es importante el modelo básico de la teoría de comunicación propuesto por Roman Jakobson (emisor-mensaje-receptor-código-canal-contexto).

El sustento filosófico de hermenéuticas como las de Hans-Georg Gadamer, Paul Ricoeur y Mauricio Beuchot, adaptadas al contexto histórico, social y cultural de este trabajo, son cruciales para respaldar y justificar la pertinencia de la metodología seleccionada y del instrumento utilizado: el "círculo hermenéutico".

En *Verdad y Método*. *Hermeneia 7. Fundamentos de una hermenéutica filosófica* (1993), Gadamer señala que el origen histórico del problema de la hermenéutica denota que su aplicación e intereses no pueden ser limitados a las fronteras impuestas por el concepto de método de la ciencia moderna, ya que la hermenéutica forma parte de la experiencia humana del mundo y no se inclina ni puede ser reducida a una técnica específica de la comprensión, que corresponda al conocimiento científico, para interpretar los textos; ni siquiera se encarga de establecer un conocimiento seguro y acorde con el ideal metódico de la ciencia. Empero, es indudable que ella trata de ciencia y de verdad, desde el paradigma y espacio de las llamadas ciencias del espíritu. Por lo cual, la investigación de Gadamer toma partido a favor de esta resistencia de la naturaleza de la hermenéutica hacia la pretensión de universalidad de la metodología científica contemporánea, pues afirma que el principal objetivo de su trabajo es rastrear la experiencia de la verdad, allí donde se encuentre e indagar su legitimación; es decir, el autor intenta, por medio de la reflexión y el análisis filosófico, hacer comprensible el fenómeno hermenéutico en todo su alcance partiendo de la experiencia del arte y de su tradición histórica (1993, pp.8-9).

Bajo esta premisa es factible acudir a los fundamentos de la hermenéutica para interpretar, comprender y definir el objeto de estudio de la presente tesis como un fenómeno narrativo complejo, interactivo y directamente relacionado con las características intrínsecas del medio y/o canal por el cual se expresa, lo cual le permite desintegrar la cuarta pared digital, recíprocamente, y crear un efecto de continuidad infinita (a manera de muñeca *matrioshka*) gracias a que los usuarios comparten estas publicaciones en su muro o plataforma y/o escriben reacciones sobre ellas dentro del mismo espacio del *post* original; o en el caso de los videojuegos en línea las posibilidades de la multiopción y de la inmersión de los jugadores permiten que ellos se conviertan en los

narradores de diversas y variadas historias dentro de un solo juego, dependiendo de la selección o dirección de la trama por parte del jugador, quien también funge como narratario digital dentro del esquema de comunicación propuesto por la narrativa de cada juego. Considerando que la verdad expresada en tal interpretación depende de la observación y análisis de la narrativa mediática digital dentro de su contexto, al entenderla como un acto comunicativo que integra los tres tipos de acto de habla en una misma expresión: locutivo, ilocutivo y perlocutivo.

En el libro *El giro hermenéutico* (1995), Gadamer puntualiza lo siguiente, en torno a los cambios epistemológicos experimentados por la hermenéutica como procedimiento filosófico de interpretación y comprensión de fenómenos sociales, humanísticos, artísticos e, incluso, naturales contemporáneos:

> El clásico círculo hermenéutico ya no era una descripción metafísica del método, […]. La circularidad de la comprensión siempre había estado sin duda contrapuesta a los conceptos demostrativos lógicos de la ciencia, pudiendo afirmarse en las épocas posteriores como una descripción adecuada del ideal metodológico de las ciencias humanas. Cuando Heidegger retrocede a los griegos, no se trata ya de método. El intérprete que intenta comprender la construcción de sentido deja de ser el simple realizador de una reconstrucción, tal como aprendemos a construir por ejemplo una oración latina de Cicerón. El intérprete ya no es un simple investigador que se añade, sino que él mismo es oyente o lector, encontrándose por lo tanto incluido como un eslabón participativo con sentido. La respuesta con sentido que ofrece una construcción de sentido es reconocida ahora como respuesta a una pregunta, y esta pregunta misma, a su vez, como una respuesta, de tal modo que ahí no hay nunca un principio primero ni una eliminación definitiva del así llamado sujeto en favor de la objetividad de la ciencia. (1995, pp.150-151)

Como se puede observar, entre los diferentes cambios que experimentó la hermenéutica al pasar de una tradición metodológica preponderantemente teológica y filológica hacia una hermenéutica filosófica menos rígida y tradicional, el papel fundamental del sujeto interprete y su subjetividad logran formar parte intrínseca del modelo de comunicación que se conforma en la situación de lectura e interpretación, convirtiéndose en un elemento participativo vital dentro de la comprensión

del ser del fenómeno porque se parte de la concepción de que el texto, discurso, mensaje o expresión se dirige a un sujeto activo que debe descifrarlo y encontrar su significado y sentido, estableciéndose así una dialéctica entre el mensaje y el receptor.

Por su lado, en el libro *Teoría de la interpretación* (1995), Paul Ricoeur considera el concepto de discurso como una dialéctica entre el acontecimiento y el sentido, donde lo que se comunica principalmente es el sentido de esa experiencia, su significación y no la vivencia en sí misma, la cual se queda en el ámbito privado, mientras que su sentido se hace público a través del discurso; por lo tanto, solamente a través de la dialéctica del sentido y la referencia se expresa algo sobre la relación entre el lenguaje y la condición ontológica del ser humano en el mundo. Así también, para Ricoeur la escritura constituye la plena manifestación del discurso porque a través de ella el sentido del lenguaje se separa del suceso del habla, es decir que adquiere otra dimensión significativa por medio del símbolo que se manifiesta al desplazarse de la lectura literal a la interpretativa. Como consecuencia, el autor postula una teoría de la interpretación plenamente vinculada a la lectura de la obra literaria en sí (Ricoeur, 1995, pp.10-11).

Ante este escenario que fundamenta la tarea de la hermenéutica, cobra gran sentido y congruencia observar y analizar la problemática que se plantea en esta investigación por medio de la perspectiva y paradigma que subyace en el enfoque hermenéutico que propone Ricoeur en su obra, al tratar el tema de la metáfora viva y su valor significativo dentro de la realidad del lenguaje, ya que para el autor la metáfora viva no se refiere al uso de la figura o tropo literario y retórico para ocultar o disfrazar la realidad y su significado, sino que por el contrario, la metáfora viva es la representación de otra verdad y otra realidad que se manifiestan en la interpretación. En consecuencia, el enfoque interpretativo que se desarrolla en esta tesis se centra en la lectura de las publicaciones digitales y en las narraciones de los videojuegos, los cuales se dirigen de manera directa al usuario en espera de su respuesta y participación, considerando principalmente la significación alegórica y semiótica de los textos digitales.

Ricoeur señala, con respecto a las implicaciones hermenéuticas de su teoría de la interpretación, lo siguiente:

> Mi intento aquí es cuestionar las presuposiciones de esta hermenéutica [la anterior a él, la de Schleiermacher y Dilthey] desde el punto de vista de una filosofía del discurso, con el objeto de dejar libre a la hermenéutica de sus prejuicios

> psicologizantes y existenciales. Pero mi propósito no es oponer a esta hermenéutica, basada en la categoría del acontecimiento de habla, otra que sería meramente su antagonista, como lo sería un análisis del contenido proposicional de los textos. […] Si logramos demostrar que un texto escrito es una forma de discurso, el discurso bajo la condición de una inscripción, entonces las condiciones de la posibilidad del discurso, el discurso bajo la condición de una inscripción, entonces las condiciones de la posibilidad del discurso también son las del texto. […] la noción del acontecimiento del habla no está cancelada, más bien está sometida a una serie de polaridades dialécticas resumidas bajo el título doble de acontecimiento y sentido, y de significado y referencia. […] los conceptos de intención y diálogo no han de ser excluidos de la hermenéutica, sino más bien han de ser liberados de la unilateralidad de un concepto no dialéctico del discurso. (pp.36-37)

Esta posibilidad que permite la forma de hacer y aplicar la hermenéutica del filósofo francés aporta relevancia y sentido al momento de interpretar e identificar en las narrativas digitales (textos) significados, intenciones y funciones correspondientes al acto de habla que representa el discurso, pero bajo las condiciones y características del código y canal mediante el cual se expresa. Si los relatos digitales pueden ser valorados como discursos y permiten las mismas posibilidades, también la técnica de la desintegración de la cuarta pared entra a formar parte del conjunto de relaciones dialécticas dobles: de acontecimiento y sentido, y de significado y referencia. Lo cual, legitima la concepción hipotética de la investigación, desde la cual los receptores se sienten directamente aludidos por los discursos de las diferentes narrativas digitales, debido a la ruptura del muro imaginario, y deciden participar explícitamente en el diálogo instaurado por el discurso y convertirse en emisores, narradores y/o personajes, dentro del soporte digital.

En el libro *Tiempo y Narración I. La configuración del tiempo en el relato histórico* (1995), Paul Ricoeur realiza un amplio y profundo análisis hermenéutico y dialéctico de las obras: *Libro XI de las Confesiones* de San Agustín y *La Poética* de Aristóteles, con relación a la concepción y a la experiencia del tiempo en el primer texto, y en lo referente a la construcción y la configuración de la trama narrativa en la segunda obra, para después exponer su propuesta, la cual es el resultado de la comparación reflexiva entre los conceptos de tiempo y narración abordados en los dos textos (respectivamente); en tal proposición identifica y define tres tipos de *mímesis* como mediadores de

la construcción de la trama y, por lo tanto, de la relación entre el tiempo y la narración en una historia ("real" o ficticia), y la temporalidad y narratividad en la vida humana:

> La mediación entre tiempo y narración la constituyo precisamente al construir la relación entre los tres modos miméticos. Esta misma mediación es la que pasa por las tres fases de la *mímesis*. Con otras palabras: para resolver el problema de la relación entre tiempo y narración debo establecer el papel mediador de la construcción de la trama entre el estadio de la experiencia práctica que la precede y el que la sucede. En este sentido, el argumento del libro consiste en construir la mediación entre tiempo y narración demostrando el papel mediador de la construcción de la trama en el proceso mimético. (*Tiempo*, 1995, p.115)

Esta dialéctica que Ricoeur establece entre el tiempo y la narración permite tener y desarrollar una referencia analítica y comparativa con las formas en que se presenta el tiempo dentro y fuera de las narrativas digitales y su estrecha relación con la construcción de la narración en los *posts* virtuales y los videojuegos en línea; ya que también la construcción de la trama guarda una cercana correspondencia de mediación en el proceso de *mímesis* del acto de relatar y referenciar, en general.

Finalmente, Mauricio Beuchot explica, en su libro *Tratado de hermenéutica analógica. Hacia un nuevo modelo de interpretación* (2000 [1997]), lo siguiente:

> Una hermenéutica analógica intenta abrir el campo de validez de interpretaciones cerrado por el univocismo, pero también cerrar y poner límites al campo de validez de interpretaciones abierto desmesuradamente por el equivocismo, de modo que pueda haber no única interpretación válida, sino un pequeño grupo de interpretaciones válidas, según jerarquía, que puedan ser medidas y controladas con arreglo al texto y al autor. […] Creemos que puede darse un tipo de interpretación que sea preponderantemente abierto y, sin embargo, aspire a lograr cierta unidad. (Beuchot, 2000, p.11)

Por lo tanto, la teoría de Beuchot se basa en la mesura, en acotar a partir de los elementos que nos da la obra y del contexto de esta, para que la interpretación no sea reducida a una sola

posibilidad válida, sino que un conjunto de interpretaciones que respetan las características y lo que está alrededor de la obra sean consideradas como factibles y relevantes, siempre y cuando respeten la esencia de lo expresado –tanto en el sentido explícito como en el implícito–, tomen en cuenta como parte fundamental del análisis el contexto y la intención del texto, y posibiliten la unidad significativa de la obra. De esta forma, se evitará situarse en la dicotomía del significado unívoco (cerrado) o del significado equívoco (relativismo extremo), que el filósofo mexicano logró evadir al instituir formalmente la analogía como método hermenéutico.

Para Mauricio Beuchot la analogía es un procedimiento de interpretación de gran importancia porque le aporta una mayor objetividad a la hermenéutica y un sentido realista, debido, principalmente, a que oscila entre la metonimia y la metáfora, y porque es abierta pero sin caer en la falta de límites al comparar y balancear distintas interpretaciones factibles de un mismo texto (de acuerdo con lo dicho explícitamente, lo expresado entre líneas, el contexto en el cual se manifiesta y los posibles significados de los símbolos). Entonces, según el autor, la hermenéutica analógica tiene un carácter dialéctico (diferente), pues no destruye los opuestos sino que los pone a dialogar o los coloca en contexto.

Beuchot afirma:

> […] la analogía ha recorrido la historia hasta hoy revistiendo formas diferentes de pensamiento. […] en el fondo señala hacia lo mismo, tratar de encontrar lo que es alcanzable de semejante en las cosas sin olvidar que predomina lo diferente, la diversidad. Se respeta la diferencia sin renunciar a la semejanza que permite lograr alguna universalización. […] la hermenéutica analógica nos hace buscar vías intermedias e integradoras de interpretación, […] no solamente tener un rango mayor de interpretaciones posibles y válidas en las que se pueda trazar una jerarquía de aproximación a la verdad textual, sino además tratar de interpretar de un modo más abarcador y completo, buscando interpretaciones de los textos que no descuiden sus entresijos más recónditos (en los que se da la diferencia) y se haga justicia a los diversos elementos que están en juego dentro del texto. (p.12)

Según lo expresado por el filósofo, a través de la hermenéutica analógica se puede alcanzar un conjunto de interpretaciones coherentes y completas que permitan comprender el texto en todas

sus significaciones propuestas, de acuerdo con los símbolos que él mismo presenta y al contexto donde se ha expresado. Sin caer en el relativismo extremo de validar cualquier interpretación; ya que, de acuerdo con las palabras de Beuchot, un diálogo analógico puede tener más frutos, más elementos productivos, más reacciones y más progreso, en términos integrales.

En el ensayo "Elementos esenciales de una hermenéutica analógica" del mismo escritor, él explica que la hermenéutica no es una ciencia exacta, pero tampoco es una mera técnica o intuición artística que se incline al relativismo extremo, sino que toma el camino de la prudencia interpretativa porque la hermenéutica es el conocimiento en el contexto, la razón contextuada (Beuchot, 2015). Para Mauricio Beuchot interpretar es comprender con profundidad, sin importar el tipo de texto, ya que este no tiene que ser necesariamente escrito. El autor afirma que, al observar la historia de la filosofía, se puede notar cómo la hermenéutica ha peregrinado entre el camino de la univocidad (una sola interpretación válida) y el de la equivocidad (cualquier interpretación es permitida); ante este hecho, Beuchot propone la hermenéutica analógica como la significación de un término en relación con sus significados, en parte idéntica y en parte diferente. Es decir que el lenguaje de la analogía se define como un modo de significar y de predicar a medio camino entre lo absoluto y lo relativo para ofrecer una teoría de la interpretación en apego al texto en sí mismo y al contexto que lo hizo posible, buscando la proporción, el equilibrio y la acotación objetiva, al considerar los elementos que el propio texto u objeto de análisis provee (Beuchot, 2015).

> La hermenéutica es el arte y ciencia de interpretar textos, entendiendo por textos aquellos que van más allá de la palabra y el enunciado. Son […] textos hiperfrásticos, es decir mayores que la frase. Es donde más se requiere el ejercicio de la interpretación. […] la hermenéutica interviene donde no hay un solo sentido, es decir donde hay polisemia. Por eso la hermenéutica estuvo, en la tradición, asociada a la sutiliza. La sutiliza era vista como un transponer el sentido superficial y tener acceso al sentido profundo e inclusive al oculto. […] Sobre todo consistía en hallar el sentido auténtico, que está vinculado a la intención del autor, la cual está plasmada en el texto que él produjo. […] Es la intención del autor o la intención del texto frente a la mera intención del lector, pues en la interpretación convergen tres cosas: el texto (con el significado que encierra y vehicula), el autor y el lector. Y el lector o intérprete tiene que descifrar el contenido significativo que el autor dio a su

> texto, sin renunciar a darle también él algún significado o matiz. La hermenéutica […] descontextualiza para recontextualizar, llega a la contextuación después de una labor elucidatoria y hasta analítica. (pp.15-16)

Aplicando el método de la hermenéutica analógica a la interpretación de la narrativa digital que rompe la cuarta pared se puede acceder al sentido profundo del *ente*, a su identidad y a su esencia como *ente*, en términos metafísicos; ya que la analogía permite establecer relaciones, principalmente de semejanza, que revelan y conforman al ser de la narrativa digital disruptiva, en tanto ser. La hermenéutica analógica es la forma de interpretación y comprensión del ser del *ente*, es decir, de su sentido metafísico como ser. Dicho sentido metafísico no sólo devela la verdad sobre la identidad del ser, sino que también muestra la multiplicidad múltiple de la realidad del objeto estudiado, gracias a los diversos grupos de relaciones que lo hacen posible:

> La relación es transmisión de algo a otro algo reiteradamente…se *sostiene*. […] Mostrar una metafísica (cuestionamiento y explicación radical) de la relación que articula todo tipo de especulación materialista. No busco una contingencia necesaria… pero tal vez me aproxime a un principio de razón suficientemente legislador. (Cisneros, 2023)

El enfoque hermenéutico de esta investigación también busca ese equilibrio interpretativo entre una única posible significación (univocidad) y la exacerbada consideración relativista subjetiva (equivocidad), por medio de la aplicación de la analogía a la metodología de la interpretación, en directa relación con el contexto de las narraciones de las redes sociales y los videojuegos en línea; ya que la analogía fluctúa entre la metonimia y la metáfora (Beuchot, 2000), como ya se mencionó arriba, permitiendo que ambas pueden ser consideradas como válidas.

Las teorías sobre el concepto y la tarea de la hermenéutica de estos tres filósofos proporcionan suficientes bases metodológicas para dirigir y justificar el tipo de planteamiento analítico de la tesis, y también brindan herramientas necesarias para llevar a cabo la interpretación del objeto de estudio de esta investigación respetando su naturaleza, origen y contexto.

2.2.2.- *Corpus*, Criterios de selección y Pertinencia de la muestra

En la red social de Facebook se seleccionaron determinados ejemplos de *memes* y *shitpostings* que desintegran la cuarta pared, los cuales tienen temáticas relevantes y populares que se difundieron de manera reiterada, y que por su tipo de intención expresiva, forma y estructura ilustran, en términos generales, la estética de la disrupción de la cuarta pared en *memes y shitpostings* (se llega a la repetición o saturación de propuestas). Por otra parte, también se cuenta con la novela *The Chef*[41], del escritor estadounidense James Patterson, la cual fue publicada a través de la aplicación de Messenger en Facebook el 30 de octubre de 2018 y también corresponde a un ejemplo de la ruptura de la cuarta pared en el soporte digital.

La cuenta de Facebook que se utilizó para identificar y seleccionar ejemplos de distintos niveles de desintegración de la barrera metafórica digital en *memes*, *shitpostings* y una novela en Messenger, publicados en esta sociedad digital (red social) es la de Maribel Maldonado: https://www.facebook.com/maribel.maldonado.184. Es una cuenta personal y privada, pero sigue y es miembro de diferentes grupos públicos en los que se publican, difunden, crean, buscan y encuentran diversos tipos de *memes* con temáticas variadas, por ejemplo: Classic Art Memes Group, Humor De Intelectuales OFICIAL, El imperio de las morras que roban memes, Dinosaurs Against Christians, Morras lectoras con mucho carisma, Memes de Ciencias Sociales, Sociedad De Filosofía Aplicada, memes de filosofía, CineMorras, Mamá Cínica, Telehit Música, Maldita Summer, Sexprésate, Grupo que busca tu meme perdido si…, Memes Literarios Grupo Oficial 3.0, entre otros. Por otra parte, la cuenta de Facebook tiene 356 amigos, de los cuales alrededor de un porcentaje de entre el 20 y el 50 comparten este tipo de publicaciones, y algunas de ellas son de creaciones realizadas por esos amigos. Se sabe que el funcionamiento de la red social, el alcance, la visibilidad de publicaciones y la interacción en Facebook dependen de la forma en la cual se encuentre programado su algoritmo:

> Básicamente se trata de una aplicación matemática interna dentro de la estructura de Facebook que, dependiendo de cuáles sean nuestros gustos, nuestras habilidades,

[41] Se realizó un análisis preliminar de esta novela en un artículo titulado "La ruptura de la cuarta pared en dos novelas contemporáneas como consecuencia de la disolución del género" (es uno de los dos productos generados durante la estancia académica llevada a cabo de febrero a abril del 2022, con el Dr. Francisco González Gaxiola, en el Doctorado en Humanidades de la Universidad de Sonora), el cual fue enviado a una revista internacional (en mayo de 2022). Al no recibir respuesta sobre el dictamen, se mandó a otra revista donde no pudo ser publicado por tratarse de novelas de origen no hispánico. Actualmente se encuentra en preparación y adaptación para ser enviado a otra revista indexada.

> intereses e inclusive nuestra geolocalización, decide qué mostrar en nuestro feed particular al momento de abrir la aplicación. […] Este algoritmo se denomina EdgeRank y su nacimiento data del año 2009 cuando comenzó a clasificar publicaciones y noticias de acuerdo con engagement y la popularidad de cada una, obteniendo una respuesta muy positiva de los usuarios que sentían que los ayudaba a "acortar" sus búsquedas de intereses particulares. (Martínez, 2023, párrs.3 y 8)

Por lo tanto, se comprende que el funcionamiento del algoritmo, así como los cambios que este ha experimentado en el 2015, 2017, 2018 y en su versión actual del 2023, delimita (y algunas veces restringe) el contenido al cual los usuarios pueden tener acceso y/o hacer visible dentro de Facebook. Aunque, la popularidad, aceptación, creación y difusión de los *memes*, por parte de los usuarios, es un fenómeno de comunicación social y cultural que en ningún momento pasa desapercibido por el algoritmo de la red social y por esa razón permite su visibilidad y transmisión, al tratarse de contenido de gran interés para la mayoría de los nativos e inmigrantes digitales; sobre todo los que abordan temáticas y personajes actuales con un tono chusco, irónico, paródico o satírico.

Esta situación, sin duda alguna, favoreció la búsqueda e identificación de los ejemplos de *memes* y *shitpostings* que desintegran la cuarta pared desde una cuenta personal de Facebook, a pesar de las limitaciones de acceso o proyección que implica el uso de este tipo de herramienta personal para recolectar los ejemplos del *corpus*. Asimismo, el hecho de seguir páginas y usuarios públicos, con un mayor alcance mediático, y de pertenecer a grupos con cierto grado de popularidad y trascendencia mediática también facilitó y complementó la búsqueda y selección del *corpus* en esta comunidad digital.

En lo que respecta a X, se seleccionó la Tuitnovela *Los mil trinos y un trino* (2012-2014) del escritor colombiano Héctor Abad Faciolince y un ejemplo de los famosos hilos de Twitter (ahora X), los cuales fueron tomados en cuenta no solamente porque desintegran la cuarta pared digital de esta red social, sino también porque estas narrativas tienen un nivel de relevancia cultural, artística, creativa, original e, incluso, popular por el nivel de sus propuestas ético-estéticas (en especial la novela por tuits) y por la actualidad de sus temáticas. Si bien el algoritmo de X no es exactamente igual al de Facebook, comparten similitudes al hacer visibles y accesibles tuits (como se les llamaba y se les sigue nombrando a las publicaciones y mensajes compartidos en esta red social) que marcan

tendencias o polémicas, así como también al visibilizar las publicaciones de los usuarios que tienen un mayor número de seguidores y de reacciones positivas o negativas en sus tuits, es decir, que son usuarios que nunca pasan desapercibidos o son ignorados por el algoritmo. En este caso, la cuenta de X donde el autor colombiano publicó su tuitnovela cuenta con 20.6 mil seguidores, lo que significa que no es uno de los tuiteros más populares de esta red social, pero al ser un escritor reconocido a nivel internacional por la gran calidad de sus obras literarias, su propuesta novelística en tuits llamó la atención de una cantidad considerable de lectores contemporáneos deseosos de narrativas literarias disruptivas e interactivas, en las cuales pudieran inmiscuirse y participar creativamente en su conformación. A su vez, se escribieron artículos periodísticos y entrevistas al autor para informar sobre la propuesta artística de Faciolince en X. La cuenta que se utilizó para acceder a la Tuitnovela del escritor colombiano y al ejemplo del hilo de X es: Maribel Maldonado (@maribel_maldona), y también es de uso personal, pero, como ya se explicó, esto no representó ningún impedimento para lograr recolectar los ejemplos que integran el *corpus*.

La lista de los videojuegos seleccionados se realizó tomando en cuenta los niveles en que desintegran la cuarta pared, la temática, su propuesta lúdica y la aprobación por parte de los jugadores. Por lo cual, se eligieron los siguientes:

1.-*The Stanley Parable* (2013) de Galactic Cafe en Steam.

2.-*Traum* (2018) de Ruskatuli en Steam.

3.-*The Abbey of Crime Extensum* (2016) de Manuel Pazos y Daniel Celemín en Steam.

Como se puede observar, los tres videojuegos pertenecen a la plataforma digital estadounidense denominada Steam, donde se puede acceder a una gran cantidad de videojuegos en línea, tanto gratuitos como con costo (precios variados), a foros de discusión de jugadores y fanáticos (con recomendaciones y críticas sobre los juegos), y a la posibilidad de crear tu propio videojuego por las facilidades de programación que ofrece la plataforma. Características que sin duda alguna explican la relevancia, popularidad e importancia de esta plataforma digital de juegos en la actualidad, inclusive cuenta con videojuegos de empresas de programación y creación de distintos países (nivel internacional), y el acceso y registro como usuario son gratuitos, excepto por los videojuegos que están en venta (los precios son accesibles).

Los criterios que justifican el hecho de conjuntar dentro del *corpus* a la narrativa digital disruptiva que tiene cabida en las sociedades virtuales de Facebook y X con los relatos digitales que rompen la cuarta pared dentro de los videojuegos en línea parten del deseo filosófico de

comprender cómo las necesidades humana de narrar, de establecer algún grado de interacción con contenido y/o personas y de jugar no han dejado de formar parte integral del comportamiento propiamente humano, en términos ontológicos y culturales. Por lo tanto, se han adaptado y modificado para responder a los cambios, transformaciones y nuevas necesidades de naturaleza tecnológica, cultural, social, filosófica y comunicativa que ha experimentado la humanidad a lo largo de su existencia, hasta llegar a posibilitar la conformación de las nuevas propuestas narrativas digitales que transgreden la cuarta pared y aportan suficiente facultad a los receptores para que ellos establezcan la desintegración del muro metafórico desde su posición, modifiquen la narración e, incluso, se apropien de ella.

Se considera también que las necesidades e inquietudes humanas de narrar, de jugar y de interactuar son esenciales e inherentes al comportamiento humano (en general) y parecen responder a los mismos esquemas cognoscitivos y metafísicos de la existencia humana que se distingue de lo que es meramente animalesco. El uso de la técnica de la ruptura, dentro del soporte digital, exacerba la creatividad, la inmersión y la participación de los receptores en la narrativa, pero también establece un puente de conexión, irónicamente, entre la motivación creativa que hace posible la realización, modificación y apropiación de los relatos digitales de las redes sociales y la motivación lúdica que permite dirigir la trama, hacer uso del libre albedrío y adueñarse de las narraciones de los videojuegos en línea.

De igual manera, estos dos contextos de comunicación, narrativa y juego, dentro del soporte digital, representan dos de las manifestaciones más proliferas, activas y distintivas de las formas de ser, hacer, expresarse, convivir, relacionarse e interpretar y comprender la realidad que subyace dentro de la cultura digital.

> En lo pragmático, el soporte digital favorece la creación de comunidades o tribus virtuales, de personas que comparten rasgos particulares [y preferencias] y que se conectan, interactúan y se desarrollan como grupo a través del entorno digital. […] la diversidad de canales y códigos comunicativos que incluye el medio digital, así como su gran velocidad de transmisión, que permite grados casi simultáneos de interactividad, son las causas del notable dinamismo que presentan dichas comunidades, que nacen, crecen y mueren o evolucionan a un ritmo mucho más alto que las presenciales. Respecto a la integración de códigos, cabe destacar que lo

> digital integra todo tipo de lenguajes y formatos (habla, escritura, imagen estática y en movimiento, infografía, reproducción virtual, etc.), con lo que se convierte en un poderosísimo sistema multimedia de representación y comunicación de datos -como mínimo en comparación con los limitados recursos tipográficos del escrito. (Cassany, 2000, p.3)

Y a pesar de la diversidad de grupos y comunidades digitales que se conforman e interactúan dentro del soporte digital, una de las condiciones o características determinantes que las relacionan entre sí es el discurso narrativo que expresan al comunicarse, interactuar y participar en la dinámica de dichos grupos que forman parte fundamental de la cultura digital, sin importar la naturaleza narratológica de esos discursos, su temática o las peculiaridades y diferencias entre ellos, sobre todo en las redes sociales y las comunidades y plataformas de videojuegos en línea. Por su parte, la inquietud y/o actividad lúdica también se encuentra reflejada en la creatividad de los nativos e inmigrantes digitales que crean, continúan, modifican y participan de alguna manera en la construcción de los *memes* y las novelas digitales (la Tuitnovela y novela en Messenger).

Al final de la tesis, después de las referencias, en la sección de los anexos, se encuentran los siguientes agregados a la investigación: el glosario o marco conceptual, la matriz de congruencia, la validación interna del instrumento por parte de tres expertos, el estudio piloto (prueba): validación interna, y el código QR que da acceso a una página Web que contiene una enciclopedia digital sobre *memes*. Dichos apartados son suplementarios del marco teórico, la metodología y el análisis hermenéutico de la tesis, en general, por esa razón se determinó colocarlos al final del trabajo.

El siguiente capítulo es un recuento historiográfico sobre el concepto de la cuarta pared y de su ruptura, así como también de su definición y orígenes, y de los distintos usos que ha tenido a lo largo de varios medios de comunicación y expresión artística en que ha tenido una destacada cabida. Todo lo anterior como antecedente para entender mejor el funcionamiento y las implicaciones que conlleva el fenómeno “parediano” y su desintegración.

Capítulo 3. El muro imaginario y su transgresión

En el presente capítulo se busca definir el concepto de la cuarta pared y la técnica artística del rompimiento de esta de forma más detallada y precisa, también explicar sus orígenes e historia dentro y fuera de los medios artísticos y de comunicación, y finalmente describir su evolución hasta llegar a las particularidades de su uso en las narrativas de las redes sociales y los videojuegos en línea.

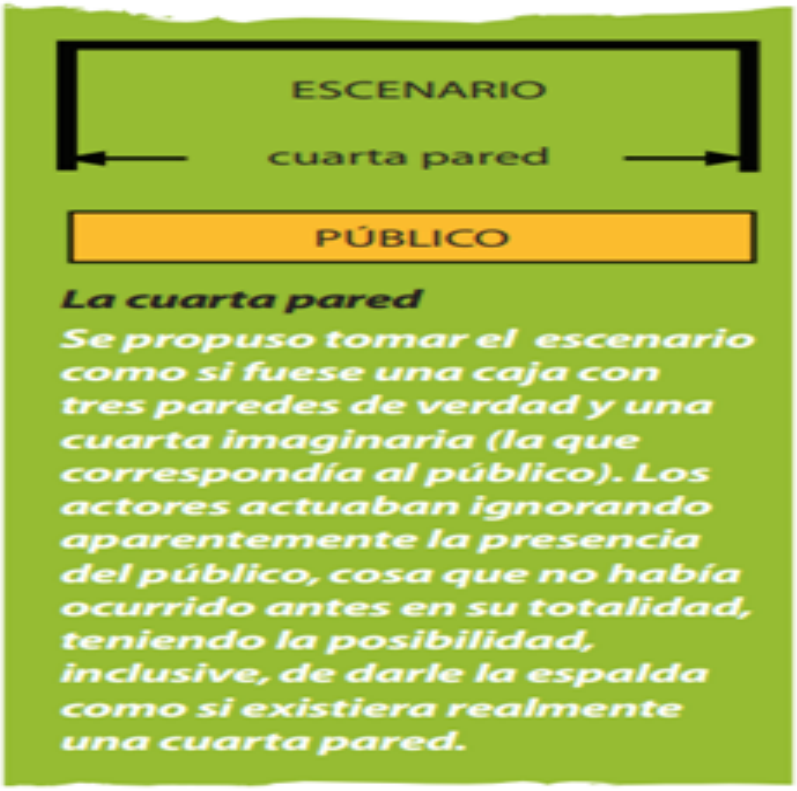
La cuarta pared es un término que se originó en el teatro y se utiliza para referirse a la barrera, separación o distancia entre el espacio de la realidad y cualquier mundo ficcional o que esté fuera de la cotidianidad. Por ejemplo: el ambiente y el tiempo-espacio de las obras de teatro, de las películas, de los programas televisivos, de la radio, de las obras literarias, de los cómics y tiras cómicas, de las series en plataformas, y el de las narraciones que se dan en los medios digitales y virtuales de Internet, principalmente.

> [André] Antoine enuncia la "teoría de la cuarta pared", es decir del plano ocupado por el telón antes de la representación: al abrirse, el telón debe descubrir el decorado de un lugar y las actuaciones de sus habitantes como si acabaran de suprimir una de las paredes de una habitación. (Vilvandre, 2000, p.247)

Como se puede notar, el concepto de la cuarta pared se refiere al muro o barrera imaginaria que separa la representación que se realiza en el escenario de la realidad del público. Es una de las nociones teóricas fundamentales que garantiza la eficacia del consenso o pacto de ficción entre los actores y el autor de la obra con los espectadores. Por lo tanto, su uso ha permitido la concientización, hasta cierto punto, de la acción y el efecto de “ficcionalizar” la realidad por medio de expresiones artísticas de diversa naturaleza. Obsérvese la figura 5 a continuación:

Figura 5

Escenario



Nota. Imagen que ilustra la representación de la cuarta pared en el escenario del teatro. Tomado de *Historia del Teatro* (p.20), por Ministerio de Educación, 2007, gob.pe. Plataforma digital única del Estado Peruano[42].

3.1.- Origen

Ha sido difícil establecer con exactitud quién es el autor del concepto de la cuarta pared, pues su invención es atribuida al escritor y filósofo francés Denis Diderot (1713-1784) en su obra *Discurso sobre la poesía dramática* (1758): "Imaginad justo al borde del teatro un gran muro que os separa del escenario: interpretad como si la tela no se levantara." (Diderot, 1758)" (Valero, 2018, p.4), y reafirmada por el escritor francés Stendhal (1783-1842) en su obra Racine et Shakespeare *Racine et Shakespeare* (1823-1825): "La acción ocurre en una sala en la que uno de los muros ha sido levantado por la varita mágica de Melpómene y ha sido sustituido por un hueco. Los

[42] http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/historia-del-teatro.pdf

personajes no saben que hay ahí un público.¨ (Stendhal, 1823)" (Valero, 2018, p.4); no obstante, también se considera que: "Aunque la idea de una escena cerrada en sí misma puede rastrearse en Diderot y en Stendhal, la noción de cuarta pared es adjudicada a André Antoine" (Mauro, 2017, p.529).

Por lo tanto, se puede afirmar que la concepción fue establecida, formal y profesionalmente, a finales del siglo XIX (después de 1880) y principios del siglo XX (1900-1904 aproximadamente) en el teatro realista y naturalista francés por André Léonard Antoine, como una forma de inmiscuir significativa y claramente a los actores en su propia interpretación y representación de sus papeles y del ambiente y el espacio ficcional de las obras, con la intención de que esa barrera imaginaria les permitiera actuar con naturalidad y, a la vez, con profesionalismo como si nadie los estuviera observando y así su actuación fuera más verosímil. Conjuntamente, se buscaba una representación mucho más realista de situaciones y momentos de la vida cotidiana utilizando escenografías y utilería que correspondía con exactitud a la propuesta por cada obra (muebles, comida, ruidos y otros objetos o elementos de la realidad).

> André Antoine influyó de modo determinante en las reformas teatrales del siglo XIX que derivaron de las ideas naturalistas de Émile Zola […] A través del Théâtre Libre de París (1887-1894), se anticipó además a las teorías que posteriormente concretaría Stanislavski, creador del método que lleva su nombre. Paradigma del teatro naturalista, Antoine puso en escena a los principales autores de esa corriente (Strindberg, Ibsen, Zola), creó el concepto de "cuarta pared" y exigió a sus actores que ignorasen la presencia del público y que trataran de conseguir una plena identificación con sus personajes, a fin de lograr una mayor verosimilitud; intentó asimismo el máximo detalle corpóreo en la escenografía, rompiendo con los decorados pintados. (Fernández y Tamaro, 2004, párr.1)

La cuarta pared es una concepción teórica-filosófica que permitió reflexionar y concientizar sobre el fenómeno de la representación teatral y la ficcionalización de la realidad, a través del discurso literario, el habla, el lenguaje gesticular y corporal; es una manera simbólica de establecer y/o fortalecer el pacto de ficción o acuerdo implícito entre los actores y el público, y facilita que

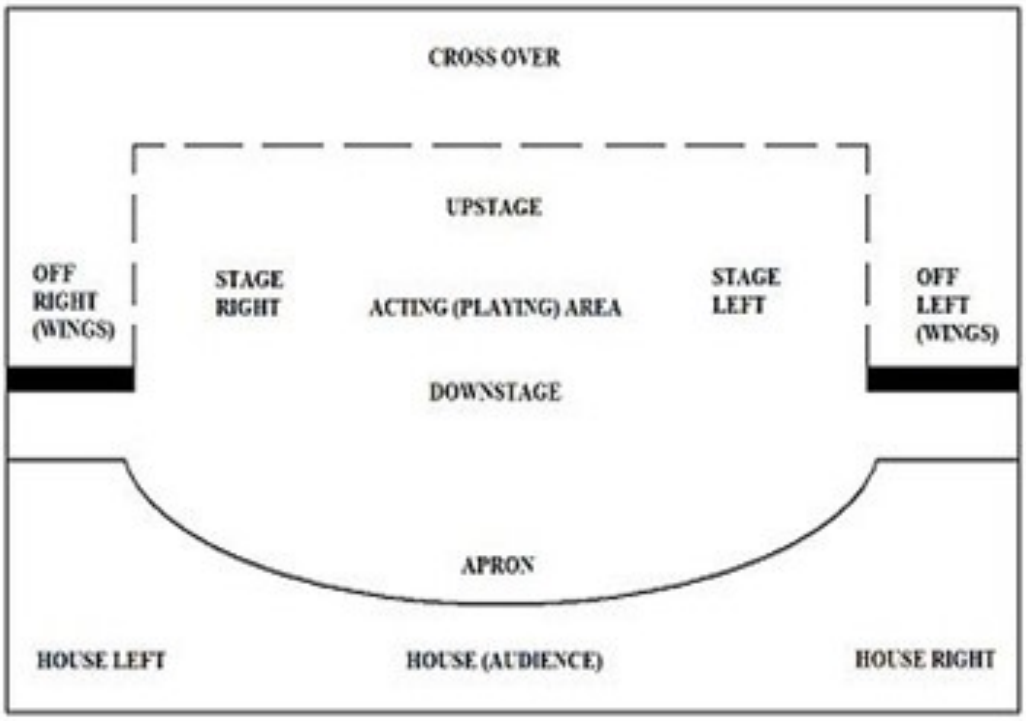
los actores y los directores desarrollen una posición y concepción artística de su interpretación al momento de realizar la representación teatral, buscando que esta sea lo más verosímil posible.

> [La cuarta pared es una] pared imaginaria que separa el escenario de la sala. En el teatro *ilusionista* (o *naturalista*), el espectador asiste a una acción que supuestamente acontece al margen de él, detrás de un muro traslúcido. El público es invitado a espiar a los personajes, los cuales a su vez se comportan como si el público no existiese, como si una cuarta pared les protegiese. […] El realismo y el *naturalismo* [*sic*.] llevan hasta el extremo esta exigencia de separación entre escenario y sala, mientras que, en cambio, el teatro contemporáneo prefiere romper la ilusión, (*re*) teatraliza el escenario u obliga a la *participación* del público. […] entre escenario y sala hay, a la vez, separación y límite, que entre ambos se establece un fuego cruzado y que de esta *denegación* nace el teatro. (Pavis, 1998, pp.105-106)

Como se puede observar en la figura 6:

Figura 6

Escenario típico, siendo la cuarta pared la casa



Nota. La imagen representa un escenario como si se estuviera dentro de una casa, para señalar donde está el cuarto muro imaginario. Tomado de *Cuarta pared*, https://hmong.es/wiki/Fourth_wall

Sin duda alguna esta convención revolucionó el teatro y muchas otras expresiones artísticas, porque estableció un antes y un después en la comunicación entre emisores y receptores, y también inauguró, hasta cierta forma, la noción de abstracción y profesionalismo en la acción de actuar, y de "pasividad" receptora en el público, cuestiones que antes de finales del siglo XIX no formaban parte integral e implícita de las obras teatrales. De hecho, desde el teatro griego y hasta antes del teatro realista del siglo XIX, varias puestas en escena tenían monólogos o diálogos dirigidos a los espectadores de forma explícita (existen algunas tragedias griegas donde el coro se dirige al público), e incluso también el público se comunicaba con los actores durante la obra. No obstante, esas antiguas "interacciones" no pueden ser consideradas como rupturas de la cuarta pared porque la convención que permite la existencia simbólica de una cuarta pared, que separa a los actores del

público, aún no existía como tal en el arte dramático, así como tampoco había propiamente la técnica de la desintegración de esta.

> El escenario del naturalismo original tuvo que remitir, por su propia ley, a una habitación donde ocurrían algunos hechos significativos: La máxima ley de la dirección no es ya la consecución del efecto frontal del cuadro de cara al espectador, sino la subordinación de los actores requerida por el curso de la obra y diálogos. Por ello dicha habitación debía mostrar los hábitos de la realidad ya que el estilo presuponía un mundo cotidiano, manejable, reconocible y comprensible. Pero, por otro lado, se cerraban las puertas a otros espacios (17). La reproducción de la habitación nos tenía que convencer de que si la habitación es correcta, la gente es real; que si el lenguaje es correcto, está diciendo algo, que si los gestos son correctos, significan algo. Este será uno de los principales aspectos que esta convención creará primeramente. Y desde dicha postura se produjo una división: el mundo de dentro que aparecía en dicha habitación y el mundo de fuera (es ese mundo, precisamente del que he hablado antes mencionando a Freud y a Adorno, de esa síntesis estética, psicológica -moral y social, que se fue entrando, inundando la habitación naturalista la cuarta pared...) que se tenía que intuir. (Herreras, 1996, pp.28-29)

Como se puede observar, este consenso o acuerdo implícito concretizó y fortaleció el pacto de ficción que permite a los espectadores aceptar como verosímil la diégesis que los actores les están representando en escena. Lo mismo sucede en la gran mayoría de las otras artes en las cuales el concepto de la cuarta pared forma parte integral del espacio ficcional y de la comunicación dirigida por los emisores hacia los receptores, pues la convención y/o noción de la barrera metafórica fue adoptada y adaptada a gran parte de las obras ficcionales, de una considerable cantidad de los diversos géneros artísticos.

Por lo tanto, el uso de la desintegración de esta pared simbólica también forma parte del cine, la literatura no teatral, la radio, la televisión, las redes sociales y los videojuegos en línea, como una estrategia disruptiva, autorreferencial y autorreflexiva que complejiza y cuestiona el acto artístico comunicativo y la representación ficcional. Lo cual dice mucho sobre los cambios de paradigmas experimentados por la sociedad moderna y posmoderna en lo referente a la concepción

de la realidad, de la historia, de las artes, de la ciencia, de la ficción y de la verdad, en torno al colapso de los grandes metarrelatos que constituyeron las bases de la cultura y la sociedad ilustrada y pionera del pensamiento moderno, y las raíces de la noción de veracidad:

> [La] condición «postmoderna» […] designa el estado de la cultura después de las transformaciones que han afectado a las reglas de juego de la ciencia, de la literatura y de las artes a partir del siglo XIX. […] se tiene por «postmoderna» la incredulidad con respecto a los metarrelatos. Ésta es, sin duda, un efecto del progreso de las ciencias; pero ese progreso, a su vez, la presupone. Al desuso del dispositivo metanarrativo de legitimación corresponde especialmente la crisis de la filosofía metafísica, y la de la institución universitaria que dependía de ella. La función narrativa pierde sus funciones, el gran héroe, los grandes peligros, los grandes periplos y el gran propósito. (Lyotard, 1987, p.4)

Si las grandes concepciones, paradigmas y modelos que hicieron posible la modernidad y su proyecto de progreso científico y tecnológico han perdido legitimidad y facultad para explicar y dar sentido integral a la realidad contemporánea, los múltiples cambios y/o replanteamientos que ocasionó y sigue suscitando esta crisis se manifiestan en todos los espacios y expresiones artísticas (así como también en todos los aspectos, rasgos, discursos y elementos de las actividades humanas), como una búsqueda, inquietud o experimentación de nuevas formas o concepciones para sentir, vivir, asir y comprender el fenómeno artístico y la complejidad de la realidad a través de este. Poder romper y traspasar esa pared metafórica y la convención que implica es un acto de autorreflexión y autoconsciencia sobre las diversas formas en que la humanidad construye símbolos, significados, sentidos y acuerdos para objetivar y legitimar la realidad.

3.2.- ¿Qué significa transgredir el cuarto muro y cómo se logra?

La cuarta pared se transgrede o desintegra cuando uno o varios actores, personajes, narradores, avatares o emisores, etc., de algún texto artístico (e incluso expresivo), se comunican e interactúan de forma directa con el público, los lectores, los jugadores, los usuarios y los receptores, en general; o también cuando uno de estos personajes mencionados arriba toma consciencia de su naturaleza ficticia dentro de la obra, sin importar la naturaleza de ella. De esta manera se forma una grieta que

destruye la barrera imaginaria que separaba estratégicamente a los emisores de los receptores. Significa, pues, traspasar ese muro entre el mundo de la ficción y el de la realidad material (física, empírica).

Esta técnica de disrupción metafórica ha sido adoptada por diferentes géneros artísticos y medios de comunicación, buscando la participación creativa y la integración del receptor a la narración; así como también se espera provocar la reflexión en los lectores, usuarios y jugadores con respecto a la ficción, a la realidad y a la delgada línea de separación que puede haber entre ellas. El despertar de la consciencia de los personajes sobre la condición de su propia "existencia" en la realidad que plantea la *diégesis*, independientemente si establecen o no una interacción explícita con los receptores de la obra artística, como sucede con el protagonista de la novela *Niebla* (1914) de Miguel de Unamuno, cuando se da cuenta de que es un personaje ficticio de una obra literaria y que su destino depende del escritor, es un ejemplo muy claro de uno de los tipos de ruptura más comunes que se dan en el medio literario, el cual, como ya se explicó, es una metalepsis y se encuentra dentro de la propuesta de la metaficción.

Cuando se desintegra la barrera entre los emisores y receptores se busca, principalmente, interactuar con los lectores, usuarios, jugadores y espectadores para adentrarlos en el espacio de la *diégesis* para que se sientan atraídos por la historia que se relata y la forma de contarla, pero también se espera causar extrañamiento e incomodidad, hasta cierto punto, con la finalidad de que el público tome consciencia y reflexione sobre el acto de ficción en sí mismo y su construcción, a la vez que reflexiona sobre la realidad y su percepción de ella; ya que la ruptura posibilita que la meditación transite del microcosmos de la narración al macrocosmos de la realidad empírica, gracias a sus características autorreferenciales.

En el artículo de investigación de Oliveros García, que fue citado en la sección del planteamiento del problema (en el capítulo 1), el autor explica cuáles son las implicaciones que conlleva el uso de la desintegración de la cuarta pared en la narrativa y su efecto o impacto en los receptores, quienes ahora son inmiscuidos con un papel operante dentro de la *diégesis* y su participación no queda solamente en el plano de la recepción y la interpretación. Como el autor lo afirma, la técnica de la ruptura cumple una doble función que complementa creativamente la propuesta de la obra: primeramente la de provocar la autorreflexión del receptor sobre la naturaleza de la expresión artística y sobre su propia existencia, en relación a la ficción y a la realidad; y

también la de despertar un mayor interés y atracción en los lectores, espectadores, usuarios o jugadores (Oliveros, 2016), al saberse parte activa y, posiblemente, transformadora de la narrativa.

Es importante aclarar que también pueden existir otras intenciones e implicaciones al hacer uso de la desintegración de la cuarta pared que no han sido abordadas hasta ahora en las definiciones y explicaciones sobre esta técnica artística de disrupción; mas, las funciones y propósitos mencionados anteriormente engloban las principales motivaciones para utilizar la ruptura como propuesta estética de interacción. Por otra parte, la desintegración de la barrera metafórica se realiza desde distintas formas o métodos que suelen depender de la naturaleza y las características de cada medio artístico y de las intenciones que motivan su uso; pues no sería posible romper la cuarta pared en las novelas y los cuentos o en las narrativas mediáticas digitales con las mismas estrategias disruptivas que se emplean en el teatro o en el cine para lograrlo, por esa razón existen diferentes tipos de rompimiento. En su tesis (la cual fue previamente citada en la parte de la justificación, en el capítulo 1), Elena Valero Cano hace una lista y explica los tipos de ruptura, según el medio artístico donde se presentan:

> […] romper la cuarta pared no se reduce al mismo esquema mecánico. […] queda contemplar los tipos de ruptura [:]
> -Consciencia leve: Es la experiencia diluida por la suspensión de la incredulidad, como la música extradiegética, los subtítulos o el uso de dispositivos para videojuegos.
> -Detrás de la pared: Sucede al mostrar la maquinaria, los escenarios, trabajadores...
> -Abuso de la cámara: Ocurre cuando un personaje, objeto o efecto altera, toca o hace referencia a la cámara que está enfocando la acción.
> -Complicidad con la audiencia: Al hacer uso de miradas y comentarios que muestran emociones de vergüenza, desconocimiento, peticiones de ayuda...
> -Falsa ruptura: La insinuación de ruptura que se desmiente posteriormente, como en las cartas encontradas o en testimonios.
> -Narración: Cuando esta se refiere al público y no a un oyente dentro de la historia[.]
> -Meta-referencialidad: También encontrado como "apoyo en la cuarta pared", que compara dos niveles, el "real" y ficticio. Por ejemplo, cuando los personajes hablan de una situación que ellos mismos viven en su historia.

> -Metaficción: Total consciencia de la obra de su propia ficcionalidad y uso de sus recursos para analizar o criticar su género o universo.
> -Inconformidad con el creador: Ruptura que sucede cuando uno o varios personajes se alzan en contra de su destino escrito, rebelándose y construyendo uno propio. […] la rebelión puede ocurrir contra el propio jugador.
> -Cambio de mundo: Sucede cuando los personajes cambian de mundo. Por ejemplo, si un dibujo animado aterriza en el universo "humano" o en crossovers.
> -Equivalencia de mundos: Los personajes nos reconocen como audiencia, pero al mismo nivel ficticio o real que ellos. (2018, p.21)

Sin duda alguna, los tipos de ruptura expuestos por Valero son los más frecuentes que se pueden encontrar en las distintas narrativas, aunque algunos de estos han sido más usados que otros, como: el denominado Narración, la Complicidad con la audiencia, Detrás de la pared, Meta-referencialidad, Abuso de la cámara, Equivalencia de mundos y Metaficción, posiblemente por los efectos que causan en los receptores y los niveles de involucramiento e interacción que estos tipos de rompimiento producen. Dentro de las narrativas mediáticas digitales se pueden localizar algunas de estas muestras de desintegración de la cuarta pared, pero gracias a las características de los medios digitales y de las posibilidades interconectivas de las Web también se identifican otros tipos de ruptura subyacentes e, incluso, se aborda cómo la técnica de rompimiento de la barrera imaginaria es utilizada desde la perspectiva de los receptores y cómo ellos participan explícitamente en la creación, continuación o dirección de la obra narrativa (algunas veces de manera inconsciente). La lista creada por Valero sobre las rupturas y sus definiciones son uno de los puntos de referencia y una de las bases que conforma y fortalece la teoría estructural narratológica que da cuenta, define, describe y caracteriza el fenómeno de la desintegración de la cuarta pared en las narrativas mediáticas digitales, de la presente investigación.

La autora también explica que a pesar de las particularidades de cada tipo de rompimiento, de las intenciones y del medio donde se da, un solo texto artístico puede combinar el uso de dos o más tipos de ruptura, por ejemplo en una comedia, en una parodia (las películas *Scary Movie*) o en una obra de terror o misterio experimental, por mencionar algunas.

Es importante destacar que también se puede confundir la ruptura de la cuarta pared con actitudes o acciones de los actores y/o personajes cuando realmente tienen otras intenciones y no

buscan traspasar o desintegrar la barrera metafórica, sino que simplemente son recursos expresivos con los que se busca representar la reflexión interior de los personajes o destacar un momento crucial, impactante, dramático o relevante para comprender la historia. Por ejemplo: cuando hay tomas directas de la cámara al rostro de los actores o cuando en el teatro los intérpretes se quedan viendo fijamente al público, pero sin interrogarlo o establecer algún tipo de comunicación con ellos; los observan y al mismo tiempo les sirven como un punto de referencia para simular que ven al horizonte. De hecho, Laro del Río lo explica en su artículo sobre la ruptura de la cuarta pared, pues afirma que el uso de esta técnica artística ha tenido tal incremento y popularidad en los últimos años que existe cierta confusión al no identificarla correctamente y considerar que casi cualquier expresión, reacción o recurso innovador o extraño en la conjunción total de las obras se trata de disrupciones de la cuarta pared, cuando no es así porque no cumplen con las dos condiciones desarrolladas y expuestas por el autor: disrupción o desintegración y reflexividad (autorreferencialidad).

3.3.- Las primeras rupturas: del teatro al cine

Cuando el consenso o acuerdo que permite la "existencia" del cuarto muro en el teatro y, después, en los otros espacios artísticos se convirtió en una realidad y en una norma formalmente aceptada por todos los involucrados en el texto artístico (tanto en la parte de la emisión como en la recepción), las propuestas narrativas de disrupción de esta pared que surgieron en la era moderna fueron recibidas con gran sorpresa y extrañamiento, e interpretadas como expresiones de innovación y experimentación porque en ellas el público adquirió un papel muy distinto al que había tenido, generalmente, en el teatro antiguo, pasando a formar parte activa de la obra.

> Tanto en el teatro romano como en el griego, se configuró un espacio donde poner en juego una representación de una obra dirigida a un público pasivo no participante en la acción, al contrario que en los primeros rituales primitivos de teatro. Los griegos convirtieron al público en observadores de las "Tragedias", tratando de inducirles en la purgación de los sentimientos conocida como "Catarsis". Avanzando en el tiempo encontramos el concepto de "La caja Italiana" en la cual el escenario se sitúa en un plano elevado y frente a los espectadores, siendo esta la configuración más clásica que conocemos, heredada por el cine. (Carpena, 2013) [.]

> Ya en el siglo pasado, en los ochenta se comenzó a contar con el espectador como un elemento activo, con una función propia, y la década siguiente la escritura dramática se volvió más flexible, autónoma y abierta, ampliando las posibilidades escénicas. (Hormigón, 1997). (Valero, 2018, pp.6-7)

En el antiguo teatro griego los actores se dirigían al público, pero las formas, perspectivas y/o paradigmas para llevar a cabo una representación teatral, ya fuera tragedia, comedia o drama, eran muy diferentes a las de la época moderna y contemporánea y también aún no existían los conceptos de la cuarta pared y la ruptura de esta, y mucho menos existía la noción del consenso para considerar la existencia, el uso y la significación de estos al momento de presentar una obra teatral o presenciarla como público. Lo más parecido a la desintegración del cuarto muro, en esa época, era la *parábasis* que se realizaba en las comedias, la cual consistía en la acción de despojarse de la máscara que utilizaban los actores que interpretaban al coro para descubrir su verdadero rostro al público y dirigirse a ellos, liberándose así de sus personajes: "Parte de la comedia antigua griega […] en la que el coro avanzaba hacia el público para exponerle, a través del corifeo, las opiniones y las reclamaciones del autor y para darle consejos. Interpelación al público" (Pavis, 1998, p.325). Con todo, formalmente no puede ser considerada como una ruptura oficial porque, como se acaba de explicar unas líneas arriba, no existía la noción y el consenso formal de la cuarta pared; por lo tanto, si esta aún no tenía cabida en las formas de hacer teatro en esa época y en el imaginario colectivo de los actores y el público, tampoco podía existir su transgresión o disrupción. Adicionalmente, las propuestas estéticas del teatro de aquellos tiempos, las actuaciones, las representaciones escénicas y todo lo relacionado con la puesta en escena y la cosmovisión teatral eran muy diferentes a lo que se realizó en el teatro de finales del siglo XIX y de todo el siglo XX, en lo referente al pacto de ficción (paradigmas y epistemologías muy distintas y diversas de hacer teatro en la antigüedad), a la ambientación, a la escenificación, a las temáticas e historias presentadas, y a las intenciones comunicativas y artísticas.

> El contacto con otras culturas y los cambios experimentados por la propia sociedad griega llevaron al teatro a centrarse en temas cada vez más mundanos, momento que coincide con la introducción paulatina de los actores y con el despegue definitivo del teatro como espectáculo de masas. Los actores, en un principio, no existían como

> entes individuales (en el teatro griego antiguo 'actor' era el que respondía al coro, aunque el origen de la palabra es latino: el que conduce o lleva a cabo algo) y no surgen hasta el siglo VI a.C. con el dramaturgo Thespis. Sería Eurípides (480-406 a.C.) quien finalmente decidiría concederles en sus obras todo el protagonismo, relegando al coro a un papel secundario; esto llevará a grandes transformaciones, tanto conceptuales como en la configuración del espacio físico de los teatros. (Revuelta, 2019, p.147)

De la misma forma que la relevancia y el protagonismo del papel de los actores se convirtió en la esencia de la representación teatral y significó en su momento una evolución e innovación artística, el establecimiento y concretización formal de la cuarta pared también representó un cambio y una revolución en lo que respecta a la ficcionalización de las obras (a la construcción de símbolos que denoten o marquen la separación entre la ficción y la realidad. En pro de la conformación y complejización de la ficción teatral profesional), al profesionalismo actoral y a la concepción de los actores y del público sobre las obras teatrales.

> A partir de finales del siglo XVI se introduce en los edificios teatrales académicos un proceso por el que los decorados dejan de ser solo un fondo, alcanzándose un punto en que ese lienzo comienza a ser propiamente un espacio; componente esencial de la escena, que se complementa con unas vistas urbanas en perspectiva a modo de 'cajas ópticas'. Posiblemente fuera ese intento de integración de la perspectiva en el teatro el que originó la eliminación del frente de escena, porque la necesidad de hacer cada vez más creíbles esas panorámicas o vistas fue lo que llevó a engrandecer el tamaño del hueco central o 'puerta regia', para acabar convirtiéndose en un arco escénico ya barroco (Teatro Farnesio en Parma, 1618). (Revuelta, 2019, p.163)

Como se puede observar, las transformaciones del espacio donde se representan las obras teatrales también es una parte fundamental en la conformación de la concepción del pacto de ficción y, por lo tanto, del consenso formal que permite la existencia simbólica de la cuarta pared. Empero, para poder destruir la cuarta pared también se requiere de la aceptación de un acuerdo mediante el

cual se supere la suspensión de la incredulidad y se establezca una nueva interrupción de la incredulidad donde tienen cabida las dos realidades a la vez: la ficción de la obra y la ficción de la ruptura, para crear un nuevo pacto de ficción en el que los espectadores acepten la propuesta disruptiva.

> "El público nunca está incómodo si la acción es permanentemente dinámica. Los espacios imponen ciertas condiciones y es fácil ver el precio que pagamos por cada uno de los factores que determinan la elección que hacemos del espacio." [Brook, 1987, p.113]. Durante las vanguardias artísticas del siglo XX, encabezadas por el Dadaísmo, se realizaban performances en público promoviendo una interacción con la gente que pasaba, a veces siendo entendidas estas interacciones como agresiones, cierto al buscar los artistas la reacción del público [Carpena, 2013]. También es de relevancia el surgimiento de los movimientos antiarte, como el movimiento Fluxus, las aportaciones de John Cage o Nan Jun Paik, pionero en el desarrollo de sistemas tecnológicos de interacción [Diago Romero, 2012]. (Valero, 2018, p.8)

Estas técnicas disruptivas buscaban ampliar los dominios del espacio físico y ficcional de las obras al integrar al público dentro de las propuestas estéticas de las representaciones, incluso de manera inesperada, para expandir las posibilidades de las expresiones artísticas y también para que los espectadores formen parte de las distintas reflexiones sobre la concepción de la realidad y de los mundos posibles y/o ficticios que suscita el rompimiento de la cuarta pared en el teatro, en el arte, en general, y en otro tipo de expresiones.

> Lo relevante en este medio para innovar con la ruptura es comprender la importancia del espacio como herramienta, como bien se lo dan los happenings. Este tipo de representación en espacio abierto o cerrado implica el deseo de interesar a la mayor cantidad de personas para que colaboren en su creación y ulterior desarrollo, provocando fácilmente la ruptura de la cuarta pared [Gómez Sánchez y Cristóbal Campoamor, s.f.]. (Valero, 2018, p.8)

Entonces, se puede comprender aún mejor el papel fundamental del espacio de representación como figura simbólica y extensa, antes que un lugar exclusivamente físico, concreto y limitado en su utilización. Por lo tanto, la ruptura de la cuarta pared permite abrir generosamente las posibilidades de la representación teatral y hace posible el diálogo directo y real con el público, gracias a la interacción.

No se sabe con certeza cuál fue la primera obra de teatro que desintegró el muro imaginario o si este fue destruida primero por el cine, pues al realizar las respectivas búsquedas en Internet las referencias que aparecen sobre cuáles fueron las primeras obras artísticas donde se utilizó la ruptura de la cuarta pared son de películas en blanco y negro y/o mudas, o series cinematográficas: La película *Asalto y robo de un tren* (1903) de Edwin S. Porter; películas de "El Gordo y el Flaco" (distintos filmes a partir de 1916); y la serie cinematográfica: *Our Gang* [*La pandilla o Los pequeños traviesos*] (1922-1944). Por su parte, en lo que respecta a las obras de teatro, la primera a la que se le asigna el uso de la desintegración de la barrera metafórica es a la obra de teatro *Peter Pan, o el niño que no quería crecer* (1904) de J.M Barrie. Lo anterior no se puede asegurar con certeza, a pesar de ello, por la fecha del estreno de la obra es indudable que fue una de las primeras en utilizar recursos disruptivos en la propuesta estética del texto artístico.

Podríamos decir entonces que aunque el concepto y la noción de la cuarta pared se originó en el teatro, probablemente la ruptura de esta sucedió primero en el cine o por lo menos su uso se hizo mucho más popular y rastreable que en las representaciones teatrales de principios del siglo XX. Pese a lo cual, obras como: *Seis personajes en busca de autor* (1921) de Luigi Pirandello, *La ópera de tres centavos* (1928) de Bertolt Brecht[43] y varias de sus puestas en escena pueden identificarse como unas de las primeras expresiones artísticas teatrales en transgredir la barrera metafórica, con diversas intenciones de reflexividad y autorreferencialidad.

> Brecht, utilizó el recurso de romper la cuarta pared como una manera de subvertir el orden tradicional de representación y obligar al público a tomar una distancia crítica de la acción. En las obras de Brecht los actores a menudo interpelaban directamente al público sin estar interpretando su personaje, rompían la cuarta pared, e interpretaban múltiples papeles. Para Brecht era importante que las opciones de

[43] Autor considerado como el pionero de la ruptura de la cuarta pared dentro del género dramático.

> los personajes fueran evidentes e intentó desarrollar un estilo de actuación en el cual los personajes elegían una opción en lugar de otra. (Crespo, 2021, párr.6)

La gran mayoría de las temáticas de las obras artísticas de Bertolt mostraban una aguda crítica social y el autor busca despertar, reflexionar y concientizar al público sobre diversos tipos de problemáticas, injusticias, desigualdad y opresión para que ellos pudieran formarse su propio juicio y opinión al observar y comprender las propuestas ético-estéticas de las representaciones. En otras palabras, Brecht inmiscuyó directamente a la audiencia en la acción de las obras con la finalidad de que dejaran de ser observadores pasivos de la acción y participaran de alguna manera en ella. Gracias a la técnica de la ruptura de la cuarta pared, el autor pudo establecer la interacción con el público e invitarlos a la reflexión, a la autorreflexión y a la adopción de una visión crítica, en torno a las problemáticas expuestas en su teatro.

Después de las propuestas de Pirandello y de Brecht también hubo otros escritores que utilizaron técnicas disruptivas propositivas e, incluso, innovadoras, principalmente durante las vanguardias y, tiempo después, en la época posmoderna; no obstante, a pesar de gozar de una popularidad considerable su trascendencia no superó lo que en el cine consiguió el uso de la ruptura de la cuarta pared en diversos filmes, ni tampoco lograron sobresalir más allá de las temáticas de otras obras teatrales de la época; salvo en el teatro experimental donde sí tienen un papel fundamental y determinante.

Si bien, en la década de los cincuenta también existieron propuestas y corrientes teatrales muy originales, críticas, subversivas y transgresoras, tanto en sus temáticas como en las posibilidades de establecer interacción con el público, como sucedió en el Teatro del absurdo, el cual surgió como resultado del pensamiento filosófico existencialista:

> surgió como una reacción al «teatro realista» y su intención era mostrar (no juzgar. no opinar. no lanzar juicios, no hacer lógica... sino manteniéndose en la expresión, en el modo que adquiere el pensamiento-sentimiento en el arte) la falta de sentido de la vida, y de esa manera hacer reaccionar al público. Enseñar, a fin de cuentas, a través de la piel, la vista y el oído, lo que Sartre enviaba a las cabezas... El objetivo no era, por tanto, cultivar esta falta de sentido: todo lo contrario: mostrando y revelando lo absurdo, por ejemplo en sucesos totalmente cotidianos y triviales. Y

> toda la abstracción que se quiera, o imaginación, para, en última instancia, mostrar al ser humano tal y como es, y, fundamentalmente, su falta de asombro, como el personaje creado por Chaplin, ante las situaciones absurdas que surgen secuencia a secuencia, día a día...Así la absurdidad, según el diccionario de Patrice Pavis, es lo que no puede ser explicado por la razón y lo que niega a la acción del hombre toda justificación filosófica y política. (Herreras, 1996, pp.68-69)

Entre sus principales representantes se encuentran: Ionesco, Beckett, Adamov, Pinter y José Ricardo Morales, por mencionar sólo algunos. Se considera que en gran parte de las obras del teatro del absurdo se desintegra el cuarto muro imaginario porque las propuestas ético-estéticas son autorreferenciales y sus temáticas, personajes y tramas parecen no tener ningún sentido lógico e integral (en lo referente a una congruencia anecdótica tradicional), con respecto a las obras realistas y naturalistas donde no se transgredía la barrera entre el mundo de la obra y la realidad de los espectadores, gracias al consenso de la cuarta pared, al pacto de ficción y a la suspensión voluntaria de la incredulidad. Encima, las historias absurdas de las obras requieren a un público más despierto y participativo en la comprensión de estas y en la autorreflexión que suscitan.

> Muchas veces la obra de teatro absurda se vuelve metaobra, es decir, una obra autorreflexiva que habla de sí misma, de su proceso de producción o del material del que está hecha: las palabras, el lenguaje. La metaobra se vuelve metaliteraria cuando habla de la literatura, del arte. Cuando parece que ya no hay nada de qué hablar, cuando es imposible encontrar contenidos para representar en el teatro porque los dramaturgos sienten que ya nada tiene sentido, paradójicamente, absurdamente, se vuelve más apremiante el acto mismo de hablar. El mismo Beckett lo resumía así: "No hay nada para expresar, nada con qué expresar… ninguna posibilidad de expresar, junto con la obligación de expresar". […] En el teatro absurdo se rompe la cuarta pared. El pacto mimético se destruye totalmente. Al espectador se lo somete a la incredulidad más absoluta. Nada es verosímil en el ámbito del absurdo. (Bovio y Ayelen, 2018, párrs.14 y 26)

Y aunque algunas veces la disrupción no es tan evidente como en otras obras, esta se puede detectar en la autorreferencialidad, en la autorreflexión y en que toda la propuesta temática de la historia es transgresora de la congruencia del pacto de ficción tradicional, incluso a este tipo de obras se les considera como antiteatro. Algunos de los ejemplos más sobresalientes de las obras que pertenecen al Teatro del absurdo son: *La cantante calva* (1950), *La lección* (1951), *Las sillas* (1952) y *El rinoceronte* (1959) de Eugéne Ionesco; *Esperando a Godot* (1953), *Final de partida* (1957) y *Días Felices* (1961) de Samuel Beckett; *La invasión* (1950), *La grande y la pequeña maniobra* (1950) y *La parodia* (1952) de Arthur Adamov; *La habitación* (1957), *El aniversario* (1958) y *El portero* (1960) de Harold Pinter; y *Cómo el poder de las noticias nos da noticias del poder* (1971) de José Ricardo Morales.

3.4.Rompiendo la pared metafórica: del cine a la televisión, pasando por la radio

La técnica de la ruptura de la cuarta pared en el cine se dio desde los primeros años del siglo XX (1903) y ha sido muy utilizada en este medio expresivo, al grado de pasar de ser una innovación artística a una recurrencia popular en varias películas de diversas temáticas. Cabe mencionar que la desintegración de la cuarta pared en el cine puede interpretarse como una remediación de esta técnica artística originada en el teatro[44], debido a que ahí nació el consenso que hizo posible su existencia, a pesar de que es más sencillo rastrear las primeras expresiones artísticas que utilizaron la ruptura en la gran pantalla. Entre estas propuestas se encuentran:

> *Asalto y robo de un tren* (1903) de Edwin S. Porter; *El gordo y el flaco* (921) de Jess Robins; *Plumas de Caballo* (1932) de Norman Z. Mcleod; [*Los olvidados* (1950) de Luis Buñuel]; *Psicosis* (1960) de Alfred Hitchcock; Annie Hall (1977) de Woody Allen; [los falsos documentales como: *This is Spinal Tap* (1984) de Rob Reiner y *Waiting for Guffman* (1996) de Christopher Guest]; *Todo en un día* (1986) de John Hughes; [*Dolly Back* (1986) y *Plaff o Demasiado miedo a la vida* (1988) de Juan Carlos Tabío]; *La loca historia de las galaxias* (1987) de Mel Brooks; [*Goodfellas* (1990) de Martin Scorsese]; *Funny Games* (1997) de Michael Haneke; *El Club de*

[44] Como lo propuso, ingeniosamente, el Dr. Roberto Kaput González Santos en los comentarios sobre las observaciones y sugerencias a los avances de esta investigación, en el Coloquio de Tesistas del Doctorado en Filosofía con acentuación en Estudios de la Cultura, de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Nuevo León. (R.K. González, comunicación personal, 26 de mayo de 2022).

> *la pelea* (1999) de David Fincher; [*Scary Movie* (2000) de Keenen Ivory Wayans]; *Kill Bill 2* (2004) de Quentin Tarantino; *El lobo de Wall Street* (2013) de Martin Scorsese; *Deadpool* (2016) de Tim Miller, [entre otras tantas]. (Rodríguez, 2019; y Crespo, 2021)

En todos estos los filmes se puede observar uno o varios tipos de ruptura de la barrera metafórica, pero con diferentes intenciones y propuestas estéticas que van desde: la crítica, el extrañamiento, la comedia, la parodia, la sátira, el sarcasmo, la ironía, el drama o dramatización, el suspenso, el terror, por mencionar algunos de los más frecuentes propósitos de las películas disruptivas; ya que no sólo se busca hacer más atractivas las historias, sino también cuestionar, problematizar y/o suspender (aunque no sea de manera definitiva) el pacto de ficción tradicional, y complejizar los grados de involucramiento de los espectadores con las obras artísticas.

Por ejemplo: en la película mexicana *Los olvidados*, el rompimiento de la cuarta pared se realiza cuando uno de los personajes lanza un huevo directo a la cámara y ensucia el lente y la visión de la escena (los restos del huevo se escurren en la imagen), destruyendo así la barrera imaginaria entre su mundo y el del público, para despertar de una forma drástica y directa la conciencia de los observadores que están ajenos de la realidad a la que se enfrentan los personajes y peor aún, están distantes de las situaciones similares o aún peores que viven miles de personas en condiciones vulnerables dentro del mundo real. Probablemente funcione como un reclamo a la pasividad de los demás, una demanda de atención y de acción ante y contra la desigualdad y las injusticias que sufren sectores de la sociedad que no pueden acceder a un trato digno, equitativo y a mejores condiciones de vida. Una forma de promover una postura crítica y un desarrollo de criterio ante la vida en general; posiblemente con la intención de alcanzar o por lo menos aspirar a la libertad humana y a la justicia social.

> Una grieta ha crecido en una de las cuatro paredes que la ficción finge tener para separarse de nuestra realidad; los límites entre los dos espacios, aparentemente, han desaparecido. Los efectos de la mirada y del huevazo contra la cámara, dentro de la interpretación de la obra, son más o menos evidentes: caracterizan al personaje, violento y rebelde, un niño que quebranta las normas, incluso las de su propia ficción. Pero, al mismo tiempo, esta ruptura recuerda al espectador que está ante una

> película, le obliga a tomar partido, a entender que el filme muestra una realidad ficcional que, mutatis mutandis, se corresponde con la no-ficcional: no es una cinta de evasión ni de entretenimiento, exige reflexión y participación. Inesperada y sorprendente, supone una incoherencia en el mundo de ficción creado durante sesenta minutos a través de complejas convenciones, premisas, expectativas… que funciona como un aguijonazo para el receptor de *Los olvidados*. El espectador ve la pantalla e identifica la cámara, ve la película como obra artificiosa creada por algo. E imagina a un autor, con unos intereses que pueden ir más allá de los económicos a la hora de rodar el filme. Y toma conciencia de su propio papel como público. (Río del, 2019, pp.405-406)

Por su parte, en las comedias y parodias donde se utiliza la ruptura de la cuarta pared los principales objetivos que se persiguen son: la creación de un ambiente y/o historia absurda, incoherente con respecto al pacto de ficción, pero a la vez provocativa y chusca al buscar la complicidad, la comprensión y la empatía del espectador; y también se espera despertar la sorpresa, el extrañamiento y la percepción analítica en el público al ofrecerles una historia donde ellos se convierten en encubridores, jueces o testigos activos de las acciones de los protagonistas, sin previo aviso.

> En los años consecutivos [principios del siglo XX], prácticamente en todas las obras se miraba a la cámara por desconocimiento de que eso fuera algo anormal. Solo fue después de que el cine americano asimilara las normas del teatro legítimo angloeuropeo que la ruptura de la cuarta pared se transformó en un concepto que destruía la ilusión de realismo. (Pennington, 2017). El género de la comedia es el que más uso le ha dado a este recurso. En la época del cine mudo, al basar los gags en humor físico y visual, era recurrente que el propio actor se comunicara con los espectadores (ruptura tipo complicidad con la audiencia) o, por ejemplo, que modificara el encuadre (ruptura tipo abuso de la cámara). "En las distintas películas de El gordo y el flaco, Oliver Hardy dirige su mirada al espectador cada vez que sufre algún percance fruto de la torpeza de su amigo, esta mirada es su forma de

> interactuar con nosotros, haciéndonos partícipe de su rabia y/o desesperación." (Borruel, 2016, párr.7). (Valero, 2018, p.9)

Como se puede observar, así como existen diferentes formas de traspasar la barrera metafórica, también hay diversas intenciones y/o propósitos que motivan la utilización de esta técnica artística, dependiendo de la temática de cada película y de la creatividad de los guionistas, directores, actores y encargados de la producción. En el artículo titulado: "417. Cómo y por qué romper la cuarta pared en cine y televisión" (2021) de David Esteban Cubero, el autor explica algunos de los principales efectos que se pueden producir al romper la cuarta pared en los medios audiovisuales, como el cine y la televisión: "1. Para generar complicidad; 2. para interpelar al espectador; 3. Para hacer reír; 4. para generar inquietud en el espectador; 5. para dar información; 6. para mostrar el backstage; y 7. para marcar el tono o género" (2021, párrs.16-39).

Algunos de los efectos señalados por el autor, corresponden o son equivalentes a los tipos de ruptura expuestos por Valero Cano en su trabajo, y los cuales se citaron en el subcapítulo 3.2. Pese a que, los punto 2, 3, 5 y 7 expuestos por Cubero no son abordados por Valero de manera directa, probablemente de forma implícita estén considerados ciertos aspectos de estos efectos, pero no se mencionan de modo explícito en la tesis de la autora, y también son muy relevantes al momento de comprender las propuestas estéticas de las películas que las utilizan y las intenciones de sus creadores hacia las reacciones y participación del receptor dentro de cada historia. Esto muestra que el involucramiento del público es vital para sus narrativas y va más allá de su papel como espectadores, en lo referente a la interpretación y comprensión de las obras, e incluso en su creación (conformación holística).

La utilización de diferentes recursos o técnicas para romper la cuarta pared no es exclusiva de las artes o de los medios audiovisuales, sino que también tuvo su aparición significativa en un medio analógico tradicional y meramente auditivo: la radio.

> En 1938, Orson Welles dejaba uno de los momentos más memorables de la historia radiofónica. Se emitía una adaptación del libro *The War of the Worlds* (1898) con un formato realista, de informativo. "En un contexto marcado por la Gran Depresión, el locutor norteamericano pensó que tal adaptación contada en forma de noticiario de última hora calaría en el seno de la audiencia." (Santos Moya, 2013,

> párr.3). Esta presunción de veracidad que implica la cercanía y seriedad del trato informativo es un gran potencial para la radio. No suele haber una cuarta pared que romper al mantener un constante contacto con los oyentes a través de sus cartas, llamadas, peticiones musicales o el direct addressing al tratarnos en segunda persona. (Valero, 2018, pp.11-12)

Con todo, aunque formalmente no existía el consenso de la cuarta pared en la radio, sí se establece cierta distancia o barrera entre los locutores y los radioescuchas, y esta suele ser respetada y/o considerada (la gran mayoría de las veces de forma inconsciente) dentro del pacto unidireccional de comunicación que se establece en este medio. Por lo tanto, a pesar de que las emisiones de radio se transmiten con la finalidad de entablar contacto y comunicación con el público con diversas intenciones, y existe alusión directa a la presencia de este, no suele establecer una interacción directa (a menos que la temática y dinámica del programa radiofónico así lo requiera, como sucede en los programas de denuncias ciudadanas, opiniones, entrevistas o en los que los radioescuchas solicitan canciones) y se asimila el distanciamiento o barrera entre la narración radiofónica y la realidad fuera de ella. Por estas razones, también existe una pared ficticia en este medio de comunicación y ella puede ser rota:

> En cuanto a la propia estructura de narración en la ficción sonora, la ruptura de la cuarta pared se puede presentar incluso sin referencias directas al oyente. Oliveros (2013) explica que no es la forma lo que indica la ruptura, sino el contenido en los textos protometanarrativos o protoenfocados a la cuarta pared, como en casos de narración testimonial a un personaje oyente o en formato de cartas encontradas que se descubre al final de la obra. La ficción sonora comprende una característica especial que la separa del formato en papel y es la falta de ruptura por consciencia leve: el acto de pasar páginas para engañarnos conscientemente sobre la naturaleza ficticia de las obras. Esta suspensión se compone por el acto y el efecto, en el que nos proponemos recibir un contenido ficticio y lo recibimos a cambio (Brown, 2010). En el caso de la lectura por audio, recibimos el contenido sin el esfuerzo de leer la palabra escrita. Por otro lado, Iser (1976) y Gerrig (1998) se centran en el acto de leer como el catalista de la imaginación y el mediador entre lo real y lo

> imaginario, por lo que no lo consideran un factor negativo a la hora de sumergirse. (Valero, 2018, pp.12-13)

Si bien, en la gran mayoría de los programas radiofónicos las temáticas o propuestas suelen ser no ficcionales y de tono informativo, la línea del programa de Welles era adaptar y representar textos o narraciones de ficción durante la transmisión; aunque se aclaró al comienzo de esa sesión que se haría una lectura y adaptación de una obra literaria, la forma de expresar la narración, las actuaciones de los locutores, los demás elementos de recreación utilizados (como la dramatización y los efectos de sonido) y el tono usado, convencieron a los radioescuchas de estar oyendo un programa informativo, en el cual les estaban dando a conocer la noticia de que el planeta tierra estaba siendo literalmente invadido por extraterrestres y la humanidad se encontraba en un peligro real e inminente. A pesar de las dos aclaraciones que se expusieron durante la transmisión del programas sobre la naturaleza ficcional de este, la actuación y adaptación de los locutores fue tan realista y convincente que traspasó la delgada línea entre la ficción de la obra literaria y la realidad, y entre el acto de narrar y la realidad del mundo común y empírico, por lo cual se considera que rompió la cuarta pared dentro del medio radiofónico.

> El potencial del poder de los medios quedó de igual forma demostrado, quizá no como el causante de la propia histeria, pero seguro como responsable de construir sobre la nada el mito posterior del pánico. Sea como fuere, el relato radiofónico de La guerra de los mundos queda ya grabado para siempre en el imaginario social como el programa que marcó un antes y un después en la historia de los medios de comunicación, estudiado en cada facultad de ciencias de la información del mundo entero y considerado como el preludio de las fake news que llegan hasta nuestros días. (Crespo Garay, 2019, párr.16)

La broma, el engaño, la farsa o el malentendido creado por el director, actor y locutor durante la emisión de 1938 puede verse como un parteaguas en la creciente sospecha, el cuestionamiento y, en ciertas ocasiones, la total desconfianza en los datos y las historias presentadas por los medios de comunicación, más ahora en la época de la cultura de la información, de las TIC y de las redes sociales.

En lo que respecta a los programas y series de televisión existen una gran cantidad de shows que han utilizado la ruptura de la cuarta pared, la mayoría con fines cómicos o con la intención de provocar empatía y/o complicidad con los televidentes. Algunos de los ejemplos más destacados son:

> *The George Burns and Gracie Allen Show* (1950); *Doctor Who* (1963); *Saved by the bell* (1989); [*Los Simpson* (1989)]; *El Príncipe del rap en Bel-Air* (1990); *Animaniacs* (1993); *Buffy, la cazavampiros* (1997); *Ángel* (1999); *Malcolm in the Middle* (2000); *Scrubs* (2001); *Peep Show* (2003); *The Office* (2005); *Phineas y Ferb* (2007); *Parks and Recreation* (2009); *Modern Family* (2009), [por mencionar algunas de las más populares]. (Rodríguez, 2019; Rivas, 2020; y Marder, 2021)

Los programas citados corresponden al medio analógico televisivo y por eso aún no están incluidas las series de las plataformas de streaming como las de Netflix, Amazon, Disney $^{+}$, HBO Max, Star y todas las demás que existen en la actualidad, las cuales serán consideradas en la sección 3.7. En lo que concierne a los shows televisivos anteriormente mencionados, las formas de romper la cuarta pared así como también los propósitos para hacerlo varían entre: mirar la cámara; dirigirse directamente a los televidentes; hacer referencia a la naturaleza ficticia de sus personajes y del programa; cuestionar el destino de los personajes o ciertas situaciones de las series; mostrar la escenografía y/o a los camarógrafos y personal del staff; y hablar de otros programas, personas o situaciones que existen en la vida cotidiana (hacer alusión al mundo real), pero que no pertenecen al universo de ficción de estos shows televisivos.

Por otra parte, aunque las intenciones para utilizar la disrupción del muro imaginario puedan parecer prácticamente las mismas que han motivado a los cineastas a hacer uso de esta técnica artística de reflexividad, autorreferencialidad y creatividad, no lo son, así como tampoco los efectos causados en el público son exactamente iguales; pues, primeramente, los espectadores esperan una propuesta distinta a la que se les ofrece en el cine: una historia y narrativa que continúa por varios días, meses e incluso años en la cual los televidentes sigan el desarrollo del relato y la conexión con los personajes es mucho más cercana por el período de tiempo que se ha invertido en ver el programa. Por esta razón, la ruptura de la cuarta pared en las series de televisión puede producir otro tipo de efectos en el público, por ejemplo: el efecto de sentirse inmiscuido en la historia y en

la vida íntima de los personajes; la complicidad y empatía puede ser mayor y más intensa; la audiencia puede mostrar de forma más evidente la aceptación o rechazo hacia la o las rupturas que lleven a cabo los personajes; en los programas de humor, parodias, sátiras y dibujos animados es un recurso que su uso ha tendido a normalizarse porque permite provocar el efecto deseado en el público: risa, sorpresa, extrañamiento, curiosidad, atracción, entre otras posibles reacciones o emociones, tanto positivas como negativas. Si bien es cierto que estos efectos también pueden lograrse en las películas humorísticas (y en todos los géneros) que desintegran la cuarta pared, la continuidad de los programas permite que los televidentes se sientan más involucrados con el desarrollo de los personajes y de la historia narrada y, por lo tanto, el uso de técnicas disruptivas también establece y potencializa la relación de cercanía entre los protagonistas y el público.

> He encontrado tres grandes grupos en los que se pueden incluir la mayor parte de las rupturas de la cuarta pared según el «significado» pragmático que, en nuestra opinión, tratan de expresar, cada cual con mayor o menor sutileza y eficacia. […] hay que tener en cuenta que toda ruptura conlleva también un doble efecto aparentemente contradictorio, como no podía ser menos en una estrategia basada en la incoherencia. Por un lado, se destruye la cuarta pared, se dejan a la vista los cimientos del edificio: las rupturas subrayan lo absurdo de las convenciones (que son constructos culturales y arbitrarios) que todo espectador acepta al interpretar arte. Por otra parte, se construye un nuevo espacio, se consigue un punto de vista novedoso y se iluminan áreas antes escondidas o bloqueadas: las rupturas permiten innovaciones narrativas no convencionales y expresivamente ricas. [Los tres grandes grupos son:] 1.- Superar la evasión [como en *Los olvidados*]; 2.- Desbordar los límites: la ruptura de la cuarta pared se basa, además de en la sorpresa, en la ficcionalización de un elemento incoherente. Por ello, una de sus utilidades es la de subrayar la imprecisión de los límites entre las ficciones y nuestra realidad, función típicamente posmoderna (Marshall, 1992: 147-78); y 3.- Reír ante el absurdo: Exagerar los tópicos del objeto parodiado hasta que resultan sin sentido, inverosímiles, sirve de crítica y de chiste al mismo tiempo. (Río del, 2019, pp.416-421)

La disrupción del cuarto muro no sólo representa la ruptura de la ficción que se expresa en las obras artísticas, sino que también puede funcionar como un detonante para desgarrar la veracidad o la noción de verosimilitud de la realidad cotidiana, de la realidad común, ya que esta tampoco es definitiva, homogénea y cerrada a sólo una interpretación o forma de comprenderse, pues depende de muchos factores físicos, sociales, filosóficos, culturales, organizacionales, entre muchos otros, para ser interpretada y "asimilada". La disrupción de la pared metafórica es entonces una técnica artística provocativa que estimula el pensamiento crítico en todos los sentidos y también la reflexión general hacia las concepciones humanas sobre el mundo, la realidad y las formas de explicarlos y darles sentido. Aunque parte del cuestionamiento a una narración artística, para permitir la comunicación y el vínculo del mundo ficcional con el no ficcional, se puede extrapolar a la realidad empírica para cuestionarla y problematizarla. Creando así un sinsentido posmoderno, pero también un nuevo espacio de ficcionalización y de consenso entre dos o más planos de la realidad humana.

3.5.- Destruyendo la barrera simbólica en: la literatura no teatral y analógica, y los *cómics*

En lo que respecta a la literatura no teatral, en el soporte analógico, también existen varias y diversas obras que han roto la cuarta pared, en un menor o mayor grado. No obstante, por las características intrínsecas del medio de expresión se ha catalogado a estas obras artísticas como metaficción[45] o meta-narrativa, principalmente, para establecer ciertas diferencias sustanciales entre la disrupción y la autorreferencia de las propuestas estéticas cinematográficas y televisivas, pues aquellas narrativas no dependen de la representación de los actores para relatar las historias; por lo tanto, la pared entre el emisor y el receptor no es tan evidente, consensuada y/o rígida en comparación con los medios artísticos y expresivos anteriormente abordados.

A pesar de estas discrepancias nominales y estructurales, en estas obras literarias se da el rompimiento de la cuarta pared porque se traspasa la barrera imaginaria entre el emisor y el receptor, estableciendo comunicación y/o interacción entre ellos y sus mundos, desde variadas formas y con diversas intenciones.

[45] "Patricia Waugh en *Metafiction: The Theory and Practice of Self-conscious Fiction* (1984). [la define como:] "[…] aquellas obras de ficción que de forma autoconsciente y sistemática, llaman la atención sobre su condición de artificio creado para así plantear cuestiones sobre las relaciones entre ficción y realidad" (34)" (Ardila, 2009, p.37).

> La metaficción es la ficción autorreferencial. […] La metaficción puede ser considerada como algo más que un recurso literario. Puede ser entendida como aquello que distingue a la modernidad narrativa. Su estudio ha desafiado todas las teorías literarias, llegando a afirmarse que es imposible teorizar sobre ella, pues cada texto metaficcional subvierte la idea misma de literatura. […] La metaficción puede ser considerada como una forma de intertextualidad, que es sin duda la estrategia productiva que define a los procesos semióticos de la cultura contemporánea. […] Al ser la metaficción uno de los elementos que definen a la narrativa moderna y posmoderna, sus manifestaciones más diversas se encuentran ya en el Quijote de 1605. […] La metaficción tiene antecedentes tan importantes como *Jacques le fataliste* (1796) del escritor francés Denis Diderot, *Tristram Shandy* (1759-1767) del escritor irlandés Laurence Sterne, y *At swim-two-birds* (1939) del también irlandés Flann O'Brien, entre muchísimas otras novelas de los últimos cuatro siglos. (Zavala, 2007, pp.741-742)

En la cita anterior se mencionan algunas de las primeras obras en las cuales se desintegra la barrera imaginaria, pero también hay otras narrativas literarias donde se da este fenómeno y que marcaron una antesala a las posibilidades de la metaficción, por ejemplo: *Afternoon* (1990) de Michael Joyce; *Niebla* (1914) de Miguel de Unamuno; el cuento la "Epopeya de Juan Crespo" en *Comarca del Jazmín* (1953) de Oscar Castro; algunos relatos de Julio Cortázar, como los que se mencionan en el marco teórico; “El otro” (1972) de Jorge Luis Borges; *Desayuno de campeones* (1973) de Kurt Vonnegut; *Umbral. Primer Pilar. El globo de cristal*. Tomo I. (1977) de Juan Emar; *Si una noche de invierno un viajero* (1979) de Italo Calvino; el cuento “A la manera de O. Henry” (2008) de Vicente Leñero, entre otros ejemplos. Todas estas obras ilustran una de las figuras retóricas más comunes dentro de la metaficción (que previamente ya fue definida y explicada en el apartado del marco teórico de esta tesis): la metalepsis narrativa, porque sus propuestas disruptivas corresponden a la autorreferencialidad de la naturaleza ficcional de las narraciones y a la paradoja, al traspasar los límites entre el mundo de la *diégesis* y el de la realidad material.

> El texto metaléptico […] opera con un afán de romper toda "ilusión de realidad" (Barthes 1970; Todorov 1970 a y b; Genette 1970), todo verosímil eventualmente

> sustentado. Revela, mediante mecanismos enunciativos, un verosímil que se destruye a sí mismo desde su particular constitución estratégica textual. Así, cuando el lector empírico comienza a adentrarse en el enunciado […] aparecen marcas en la enunciación que hacen tomar conciencia de la realidad inventada, imaginada y ficticia, la cual se presenta tanto o más valedera que la existencia misma en el sentido de vivirla y presenciarla (como en *Umbral* 1977); de este modo en el texto metanarrativo y metaléptico que observamos el verosímil se destruye a sí mismo, el cual, a su vez, se correlaciona metafóricamente con el verosímil de la vida social contemporánea y/o coetánea al texto (v. gr. Cervantes 1981 y Unamuno 1976), toda vez que ambos, ficción y realidad, rompen sus verosímiles postulando otros que a su vez se rompen descolocando respectivamente a seres ficticios y reales. (Lagos, 2005, párr.33)

En lo que respecta al mundo de los *Cómics*, la disrupción, en términos generales, también puede interpretarse como metalepsis en la mayoría de los casos, porque aunque sus intenciones y características no son idénticas a la metaficción que se presenta en las obras literarias, comparte el mismo *modus operandi* de ruptura de la cuarta pared y de interacción entre el mundo ficcional de la diégesis y el de la vida real de los lectores. Algunos de los ejemplos más populares de los personajes de *Cómics* que han desintegrado la cuarta pared son: *She-Hulk* (1980); *Deadpool* (1997); *Loki* (1997); *Gwenpool* (2016); *Fantastic Four* (1961, 1963 y 1998); *Squirrel Girl* (1990); *Rick Jones* (2002); y *Slapstick* (1992) (entre otros), todos ellos de Marvel *Cómics.*

3.6.- La disrupción del muro en: el hipertexto analógico, el digital y la literatura ergódica

El hipertexto analógico se refiere a propuestas narrativas (principalmente ficcionales y literarias) que poseen una estructura tramática no lineal, ni tampoco tradicional, sino que ofrecen otras formas de leer la narración, y por lo tanto otras historias que se van desprendiendo de dicho acomodo o selección que les brindan a los lectores, al momento que ellos siguen las distintas gamas de opciones o caminos de la trama que las obras tienen dentro del mismo libro en el cual se encuentran plasmadas. Incluso también podrían tratarse de juegos de mesa y textos híbridos entre dos o más géneros o formas narrativas. Por ejemplo: *Juego de Cartas* (1964) de Max Aub, el juego *Calabozos y Dragones* (1974) diseñado por Gary Gygax y Dave Arneson y publicado por la

compañía de Gygax, la serie de libros *Elige tu propia aventura* (en las décadas de los 80 y 90), *Pentagonal: incluidos tú y yo* (2001) y *Piezas secretas contra el mundo* (2014) de Carlos Labbé, por mencionar sólo algunos.

"La función central de la narrativa hipertextual es la necesidad de constituir sistemas de representación, explicación y análisis a través de una compleja red de relaciones perceptivas" (Londoño, 2010, p.64). Es decir que establece y permite la alianza o relación directa entre un texto o una cantidad de textos con otros para conformar una narrativa completa y con un significado más estratificado, al partir de una estructura tipo rompecabezas, en la cual los lectores deben encontrar las uniones y el orden de conexión entre los diferentes textos para lograr acceder a uno o varios significados y sentidos de los distintos relatos que se pueden conformar, pero que aspiran a su unificación holística para poder ser identificados y comprendidos.

> Las obras que citan como precursoras del hipertexto son innumerables, pero entre ellas podemos destacar: "Finnegan's Wake" de Joyce, "Pale Fire" de Nabokob, "Tristram Sandy" ″de Sterne, "El Castillo de los destinos cruzados" o "Si una noche de invierno un viajero" de Italo Calvino, "Rayuela" de Julio Cortázar o muchas de las "Ficciones" del autor más citado por los defensores de la hiperficción hipertextual, el maestro Borges. Todas estas obras destacarían por su peculiar estructura narrativa y por ofrecer distintas lecturas no secuenciales. (Lamarca, 2018, párr.4)

Aunque se podría creer que cualquier libro impreso[46] o digital puede ser considerado como hipertexto por las obras o textos a los que hace referencia implícita o explícita dentro de su historia (en términos literarios), la definición de George P. Landow (citada en la parte de los antecedentes históricos y teóricos de esta investigación, capítulo 1) se enfoca en los hipertextos virtuales porque estos sí logran conjuntar distintos medios de expresión textual (de forma inmediata) en uno solo, por medio de *links*, y acceder a una multiplicidad de información, documentos y enlaces digitales

[46] Véase la tesis *Hipertexto: El lector en Si una noche de invierno un viajero* de Claudia Galarza Sosa, donde la autora afirma: Al leer Si una noche de invierno un viajero, de inmediato nos percatamos de la apertura del texto hacia lo múltiple. […] Asociar al lector y al texto de Calvino con el hipertexto (Landow), nos acerca a observar una de las características inherentes al hipertexto, la multiplicidad de direcciones que irradian y se expanden en la mente del lector. […] Hipertexto involucra búsquedas infinitas, acumulación de capas que agregan y agregan textura, nuevas lecturas a cada instante para observar la pluralidad en el espejo que es cualquier texto [.] (2015, pp.7-8)

infinitos a través de un *click*, gracias a sus características estructurales y a las particularidades del soporte en el cual tienen cabida. Por lo tanto, dichos textos son los genuinos hipertextos porque ya en su naturaleza estructural y secuencial están conformados por hiper-enlaces y puentes directos hacia otros documentos e información digital, pues sólo a través de este soporte se vuelve posible la interconexión virtual inmediata.

Al volverse parte de la vida cotidiana, las computadoras[47] favorecieron innovaciones complejas e interesantes en lo referente a la estructura narrativa y la secuencia de la trama, ya que el nuevo medio electrónico de comunicación posee características intrínsecas que facilitaron la sistematización y proliferación de la novela hipertextual, de la literatura ergódica y de la narrativa multimodal. Estas experimentaciones alcanzaron distintos niveles expresivos y estructuras ramificadas digitalmente, dichas particularidades fueron como un presagio que el libro impreso visualizó y cristalizó de cierta forma, a través de la gradual complejidad de sus propuestas estéticas en lo referente a la construcción de la trama, pero dentro de sus posibilidades físicas. Relatos e hipernovelas como: *Sinferidad* (2009) de Benjamín Escalonilla Godayol, *Como el cielo los ojos* (1998) de Edith Checa, *La novela virtual* (1998) de Gustavo Sainz, y *Condiciones extremas* (1998) de Juan B. Gutiérrez, la cual corresponde a un ejemplo de Literatrónica (Aparicio, 2013), son algunos ejemplos de esta estética hipertextual digital.

Por su parte, en lo referente a la Literatura Ergódica (su definición está explicada en el capítulo 2, en el marco teórico), donde se requiere un esfuerzo extra por parte de los lectores para poder acceder al orden de la trama y a la historia, se tienen los siguientes ejemplos (tanto de textos analógicos como digitales): *I Ching. El libro de las mutaciones* (1989) versión de Richard Wilhelm; *Night of january 16th* (1936) de Ayn Rand; *Composition No. 1, Roman* (1962) de Marc Saporta; *Afternoon: A Story* (1990) de Michael Joyce, que es una novela electrónica; *Only Revolutions* (2006) de Mark Z. Danielewski; y *Condiciones Extremas* (2005) de Juan B. Gutiérrez (Aarseth, 1997).

Con el incremento masivo del acceso a Internet por medio de computadoras más modernas y con mayor capacidad, tabletas y celulares o dispositivos inteligentes (en el siglo XXI), surgieron

[47] Las siguientes reflexiones de este subapartado se realizaron previamente en un artículo titulado "La ruptura de la cuarta pared en dos novelas contemporáneas como consecuencia de la disolución del género", el cual ya ha sido envidado a dos revistas internacionales (en mayo de 2022 y en noviembre de 2023), pero no pudo ser publicado en ninguna de ellas, porque la primera nunca mandó el resultado del dictamen, y en la segunda fue porque la revista sólo considera trabajos sobre obras de origen hispánico. Se está preparando el artículo para ser enviado a otra revista internacional indexada.

las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC[48]), se incrementaron los blogs, las redes sociales y una multiplicidad de espacios de expresión, creación y convivencia para los llamados inmigrantes y nativos digitales, en los cuales se presentan novedosas propuestas narrativas y novelísticas que también rompen la cuarta pared digital e interactúan con los usurarios, aprovechando las características de inter-conexión múltiple, transmediación y comunicación instantánea que posibilitan las nuevas tecnologías y las redes sociales. Todo lo anterior se debe, en gran medida, a la evolución y complejización de la Web 2.0 hacia la Web 3.0 y, recientemente, a la Web 4.0, lo que convirtió en una realidad el incremento de interacción de los usuarios con el contenido y entre ellos mismos; el intercambio de información y otros elementos digitales entre creador y lectores; la creación exponencial de contenido; la conformación de comunidades digitales interconectadas; y el aumento significativo de los grados de interacción entre emisores y receptores.

Sin duda alguna la evolución de las Web hasta llegar a la Web 3.0 y, ahora, a la 4.0, ha permitido que se vuelvan realidad no solo la comunicación e interacción directa y cada vez más dinámica entre usuarios y creadores (incluso se han invertido los papeles porque los receptores participan en la creación de contenido), sino que también se han conformado comunidades digitales, tanto heterogéneas como homogéneas, que se diferencian de sus modelos empíricos, y conforman, consolidan y legitiman su propia cultura en los espacios digitales de la Red.

3.7. Desintegrando la cuarta pared: de la narrativa multimodal (y transmediática) a la mediática digital interactiva y disruptiva

Una de las consecuencias del acceso masivo a la tecnología, a las redes sociales, plataformas y blogs de contenido virtual, comunidades de videojuegos, streamers, entre otros espacios dentro de la Red, es que se ha permitido y promovido la creación de narrativas multimodales (diversas y variadas formas híbridas de crear contenido), transmediáticas (la historia se desarrolla y distribuye a través de diferentes medios de comunicación, en gran parte gracias a los usuarios) y mediáticas digitales interactivas y disruptivas (las cuales deben su existencia a la relación directa con los receptores y jugadores y a la participación de ellos en la creación); a su vez, de la confluencia entre

[48] […] son los recursos y herramientas que se utilizan para el proceso, administración y distribución de la información a través de elementos tecnológicos, como: ordenadores, teléfonos, televisores, etc. A través del paso del tiempo la utilización de este tipo de recursos se ha incrementado y actualmente presta servicios de utilidad como el correo electrónico, la búsqueda y el filtro de la información, descarga de materiales, comercio en línea, entre otras. (Universidad Latina de Costa Rica, 2020, párrs.4-5).

las tecnologías y medios del soporte analógico con las del soporte digital. Todas estas distintas manifestaciones narrativas, que son posibles gracias al avance de la tecnología y a las formas de interacción y cercanía que los nativos e inmigrantes digitales establecen con ella y sus recursos y medios, tienen en común el papel activo del usuario (aunque en muy distintos grados de participación y niveles de facultad) y la autonomía que puede adquirir la historia relatada.

> El concepto de narrativa transmedia (transmedia storytelling) fue introducido por el investigador estadounidense Henry Jenkins en un artículo publicado en enero de 2003. ¿Qué es una narrativa transmedia? Dos son sus rasgos pertinentes. Por una parte, se trata de un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas. La narrativa comienza en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados, se expande en forma de largometraje y termina (¿termina?) incorporando nuevas aventuras interactivas en los videojuegos. (Scolari, 2014, p.72)

En la cita anterior no sólo se explica más detalladamente la definición de narrativa transmediática y su origen, sino que también se ilustra con ejemplos el concepto para comprender mucho mejor en qué consiste este tipo de narración y los distintos medios de que se puede hacer uso al continuar o propagar una historia. En los ejemplos mencionados por el autor es muy curioso cómo el caso del videojuego es el que se menciona a lo último (aunque pueda tratarse de una simple causalidad); pese a esto, en la última década es mucho más frecuente que el relato y la historia comiencen en los videolúdicos y después sean retomados en otros medios como el cine, las plataformas de *streaming* y los *fanfictions* y/o *fandom*. Como es el caso de: *Silent Hill* (2006), adaptación fílmica del videojuego del mismo nombre que fue lanzado en 1999; la saga de videojuegos de *Resident Evil* (1996), la cual ha sido adaptada a varias películas desde el año 2002 (con *Resident Evil: El huésped maldito*) hasta la actualidad; el videolúdico titulado *Mortal Kombat* (1992) con distintas películas desde 1995 hasta el 2021; *Sonic the Hedgehog* (el primer videojuego se lanzó en 1991 y la primera película es del 2020); *The Last of Us* (el lanzamiento del videojuego fue en el 2013 y la primera temporada de la serie se estrenó en enero de 2023); *Mario Bros* (el lanzamiento del videojuego fue en 1985, la primera película es de 1993, y en abril de 2023 se estrenó una nueva adaptación animada), por mencionar algunos de los ejemplos más populares.

Ruiz Espinosa reflexiona en torno a los diversos cambios y transformaciones que ha experimentado la literatura y la narrativa, en general, al aprovechar las posibilidades que les han ofrecido las nuevas tecnologías y el cambio de un soporte a otro:

> En el ámbito literario, el uso de estas tecnologías ha permitido el surgimiento de formas híbridas de creación, que permiten la integración de elementos extra- textuales y proponen un soporte diferente a la cultura escrita, así como un soporte nuevo para el libro: es a causa de una conjunción de este tipo que surge la llamada *literatura electrónica*. […] el término "literatura electrónica", aunque en ocasiones se utiliza para nombrar a la literatura impresa que ha sido digitalizada, más bien se refiere a la que ha nacido en el ámbito digital, es decir, un texto que ha sido creado para leerse en una computadora (u otro medio electrónico) y que aprovecha las particularidades de este soporte. Dentro de este tipo de literatura pueden considerarse las novelas electrónicas o hipertextuales, las *blognovelas* y las *wikinovelas*, entre otros ejemplos y casos no necesariamente categorizados. (2016, p.12)

Se puede observar cómo las recientes tecnologías y el soporte digital no sólo funcionan como medios, recursos y/o espacios para expresar, digitalizar y compartir diversas narraciones de forma virtual, sino que también determinan, influyen, posibilitan, aportan y conceden formas, características e instrumentos para crear relatos que expresan, entre otras cosas, una nueva cosmovisión y un nuevo pensamiento epistemológico con respecto al arte de narrar, al papel del narrador y a la posición de los lectores en torno a las narrativas. Los tipos de narraciones abordadas en el apartado anterior y los relatos citados por Ruiz Espinosa son ejemplos ilustrativos de las transformaciones de diversa índole narratológica, comunicativa y práctica que ha experimentado el acto de narrar y sus actores implicados.

Las narrativas multimodales también representan un claro ejemplo del comportamiento de este fenómeno artístico-expresivo:

> […] los recursos y medios que generan nuevos contextos comunicativos, como las Redes Sociales. Espacios digitales que han generado un nuevo escenario que

> exige la adquisición de nuevas habilidades. Estos instrumentos tecnológicos se han convertido en una nueva forma de interpretar y recrear el mundo que les rodea sirviéndose de discursos integradores y multimodales […] y donde las personas se han convertido en creadores poniendo en sus manos nuevas herramientas de difusión. El uso de las Redes Sociales requiere a su vez el uso de nuevos lenguajes que comprende desde fotografías, videos, apps y cualquier otro recurso, que nos ayude a construir una narrativa digital. Una forma de expresión que antes solo pertenecía a unos poco pero que ahora todos podemos realizar de forma rápida y sencilla (Lambert, 2010). Estas creaciones o recreaciones narrativas requieren también de competencias comunicativas que nos preparen para un futuro aún desconocido, pero siendo capaces de utilizarlos de forma reflexiva en nuevos entornos comunicativos. (Cortés et al, 2016, p.55)

Como se puede observar, dentro del soporte digital es aún más sencillo y hasta natural crear narraciones y relatos con distintos y diversos modos de expresión semióticos (por ejemplo: la combinación de imágenes, sonidos, texto, etc., en una sola narración) gracias a la confluencia e interconexión que permite la hipermedia y el hipertexto. Algunos ejemplos de este tipo de relatos son: cómics, álbumes ilustrados, páginas web, anuncios en una marquesina publicitaria, artículos de prensa con infografías o gráficos, videos informativos o de entretenimiento, entre muchos otros, que han potencializado su capacidad de multiplicar sus modos de expresión debido a las características intrínsecas del soporte digital.

Por lo tanto, también se facilita, potencializa y promueve la creación y difusión de una mayor cantidad de narrativa transmediática. Un ejemplo muy reciente, famoso y llamativo de este tipo de relatos, que fue capaz de establecer la ruptura de dos paredes, es la serie *House of Cards* (2013), de la plataforma de streaming Netflix.

> […] la consolidación del relato transmedia para una nueva programación de ficción televisiva, en una nueva forma de interactuar con la audiencia desde una televisión multipantalla. Este paradigma supera el concepto de Quinta Pared, aplicado a ficción y marketing, gracias a las nuevas tecnologías y el marketing digital. Surge un nuevo relato transmedia, donde un político de ficción se relaciona con políticos reales, con

> el público como testigo, en discusiones sobre temas de la vida real. El corpus de la investigación ahonda en la serie norteamericana House of Cards en dos flancos: desde dentro, por los monólogos a cámara de su protagonista, Frank Underwood; y hacia fuera, porque el personaje se hizo real en la cuenta de Twitter de la misma serie y aun siendo estrella de ficción, opinó sobre política nacional e internacional e interactuó con dirigentes políticos reales. Este nuevo relato transmedia trasciende el lenguaje tradicional y unidireccional de las plataformas de Video On Demand (VOD), para adquirir entidad y personalidad virtual y cuasi-real, a través de Twitter. El espectador sabe que no es real, es consciente de que le mienten, pero atribuye simpatía a esos mensajes o *posts*. (Ortega y Padilla, 2020, pp.1101-1102)

Las autoras explican que el protagonista de la serie rompe la cuarta pared al dirigirse al público durante varios episodios del programa, pero también disrumpe una quinta pared, como ellas la llaman, la cual se trata de la barrera imaginaria entre el personaje de ficción y su mundo con la realidad de las redes sociales, en este caso específico en X. Ortega y Padilla consideran que la barrera metafórica en X es una quinta pared porque la realidad ficcional del protagonista de la serie y de su historia traspasa una separación imaginaria extra a la de la pantalla de televisiva (ya sea en pantalla, Laptop, Tablet o celular) para interactuar en la red social con personas que sí existen en la realidad cotidiana y no sólo en el soporte digital (como sucede con Frank Underwood).

Al trascender la interacción del protagonista hacia una barrera adicional a la que se encontraba en el espacio mediático en el que se originó y desenvolvió su personaje durante la serie, las autoras la interpretan y nombran como una quinta pared porque gracias a la transmediación, la interacción y el diálogo continúan y se trasladan a otros espacios digitales. Dicha situación también podría ser interpretada como una continuación de la cuarta pared ya que, como el artículo lo menciona, el público acepta y se siente cómodo con esta dinámica y no cuestiona la aparición del personaje de una serie en una red social (otro medio digital), lo cual permite extender la historia de él en otro espacio digital y también el pacto de ficción que ha hecho posible el programa; puesto que a simple vista esta supuesta disrupción no parece producir los mismos efectos (extrañamiento, reflexión y autorreflexión) en los espectadores, que la ruptura efectuada por el personaje de Frank dentro de la propia serie.

Si bien es cierto que la realidad de las redes y plataformas sociales no corresponde de manera exacta con la realidad física, sí existe una gran relación y dependencia (aún más en los últimos 15 años) a pesar de que en estos espacios es posible la ficcionalización de la identidad y/o la identidad fluida y se prestan para crear un mundo alternativo al real (no físico); aunque, la percepción general es que quienes interactúan en dichos espacios mediáticos suelen ser personas reales y que su identidad corresponde a la que muestran en tales medios. Por esa razón, es muy interesante la forma como los usuarios y espectadores reaccionan y asimilan tal comportamiento por parte de un personaje de ficción en distintos espacios digitales, lo cual también se podría interpretar como una reiteración o continuidad de la ruptura de la cuarta pared y no precisamente como la persistencia de la barrera imaginaria en los mismos términos ficcionales en los que surgió.

Se puede ver cómo la amplitud y libertad cada vez mayor en la interacción con los receptores y jugadores va permitiendo la inversión de los papeles de comunicación y la posibilidad de que los usuarios desintegren la cuarta pared desde su postura y también participen de manera creativa en la conformación, continuación y desarrollo de la narrativa mediática digital. Las facultades mencionadas serán presentadas, desarrolladas y analizadas en el siguiente capítulo (IV), donde se llevan a cabo los primeros acercamientos interpretativos al *corpus* seleccionado y se establece una primera postura crítica sobre el contexto y el significado literal de la narrativa, los cuales corresponden a los primeros tres pasos (a, b y c) del instrumento metodológico utilizado para realizar la investigación: el círculo hermenéutico.

Capítulo 4. La desintegración de la cuarta pared en la narrativa mediática digital

En el siguiente capítulo se lleva a cabo un primer acercamiento analítico interpretativo al *corpus* seleccionado sobre la ruptura de la cuarta pared, en las narraciones que se dan dentro de las redes sociales y los videojuegos en línea. Se realiza una comparación entre las tipologías, niveles y grados que se identificaron de la disrupción en la narrativa mediática digital (utilizando las categorías y conceptos señalados en los cuadros que se presentaron en la parte de la metodología) y los ejemplos que se consideran como ilustrativos de dichas formas. El análisis hermenéutico que aquí se despliega utiliza las perspectivas teóricas de la analogía, la metafísica y la dialéctica para identificar y comprender el fenómeno que se estudia y así desarrollar, aplicar y probar la teoría y/o poética desde la cual se da cuenta del ser del *ente* de este fenómeno, se le define, caracteriza y explica. Por su parte, los conceptos teóricos que fungen como modelos narratológicos de identificación interpretativa serán los desarrollados por Gerard Genette, Espen J. Aarseth y Marie-Laure Ryan, principalmente, los cuales son expuestos en el capítulo 2, en la sección del Marco Teórico y la Metodología.

Nótese que a medida que se va describiendo el objeto observado, se van señalando esas partes elementales de su estructura con el empleo de las categorías anunciadas. De tal forma que pueda reestructurarse enunciativamente la sintaxis u orden de sentido que hace explícita la ruptura de la cuarta pared. Este proceso es, no obstante, una primera aproximación interpretativa al fenómeno, pero también se lleva a cabo un acercamiento más profundo a los significados implícitos de cada ejemplo de narrativa digital y se aplican las categorías del nuevo modelo narratológico adecuado, para una mejor comprensión del *corpus* seleccionado.

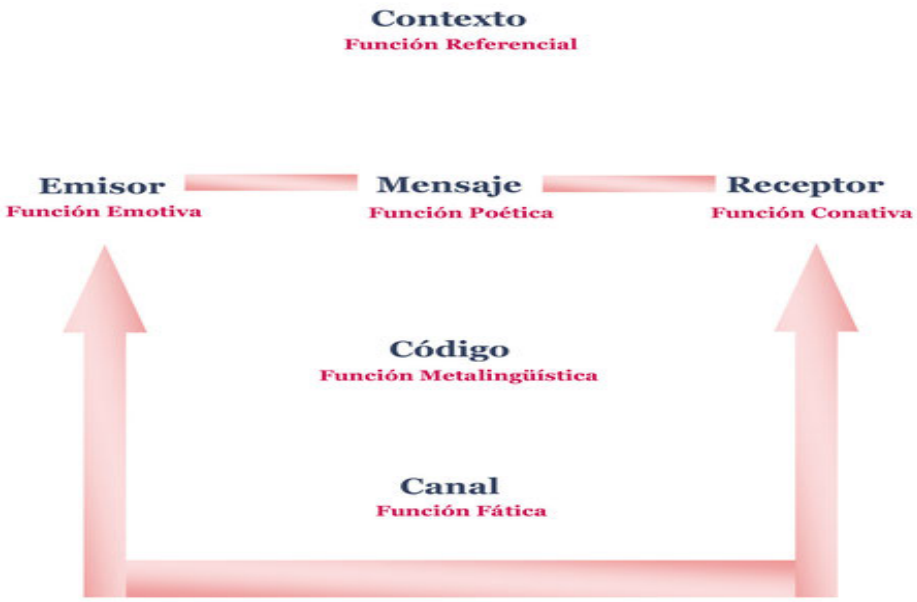
Comprender el impacto, las transformaciones y todo el significado que conlleva el uso de las redes y las plataformas sociales, así como también el gran incremento de su contexto de acción y su alcance, equivaldría a realizar una extensa y profunda investigación de vida, y probablemente no sería suficiente para entender todo lo que implica, en términos culturales y sociales, este fenómeno tecnológico y de comunicación; pero, en lo que respecta al aspecto exclusivamente narrativo (el cual nos interesa porque dice mucho sobre la importancia vital del acto de narrar y/o ficcionalizar y su relación con la naturaleza humana, en lo que respecta a las formas culturales de comunicación, convivencia y sociabilización), es indudable que se establece un cambio paradigmático de gran relevancia y alcance debido a la desintegración de la cuarta pared, porque

esta incrementa significativamente la participación de los receptores en el mundo diegético, permitiendo que los usuarios asuman el rol de narratarios, guíen la trama, aporten creativamente a la conformación, continuación o desarrollo de los relatos, sean capaces de establecer la disrupción desde su posición y de enunciar las narraciones; lo cual implica un nuevo y distinto tipo de narrativa basada, ontológicamente, en la relación cooperativa con el lector. De igual forma, se da una inversión de los roles de comunicación que forman parte del fenómeno narrativo en general, así como también de la estructura del modelo de comunicación tradicional planteado por Roman Jakobson, porque los lectores se apropian de una entidad, anteriormente ficticia y no participativa, para relatar.

En la siguiente imagen podemos observar la conjunción entre el modelo de comunicación general y el esquema de funciones de comunicación, los cuales fueron desarrollados por el lingüista y teórico de origen ruso, véase la figura 7 a continuación:

Figura 7

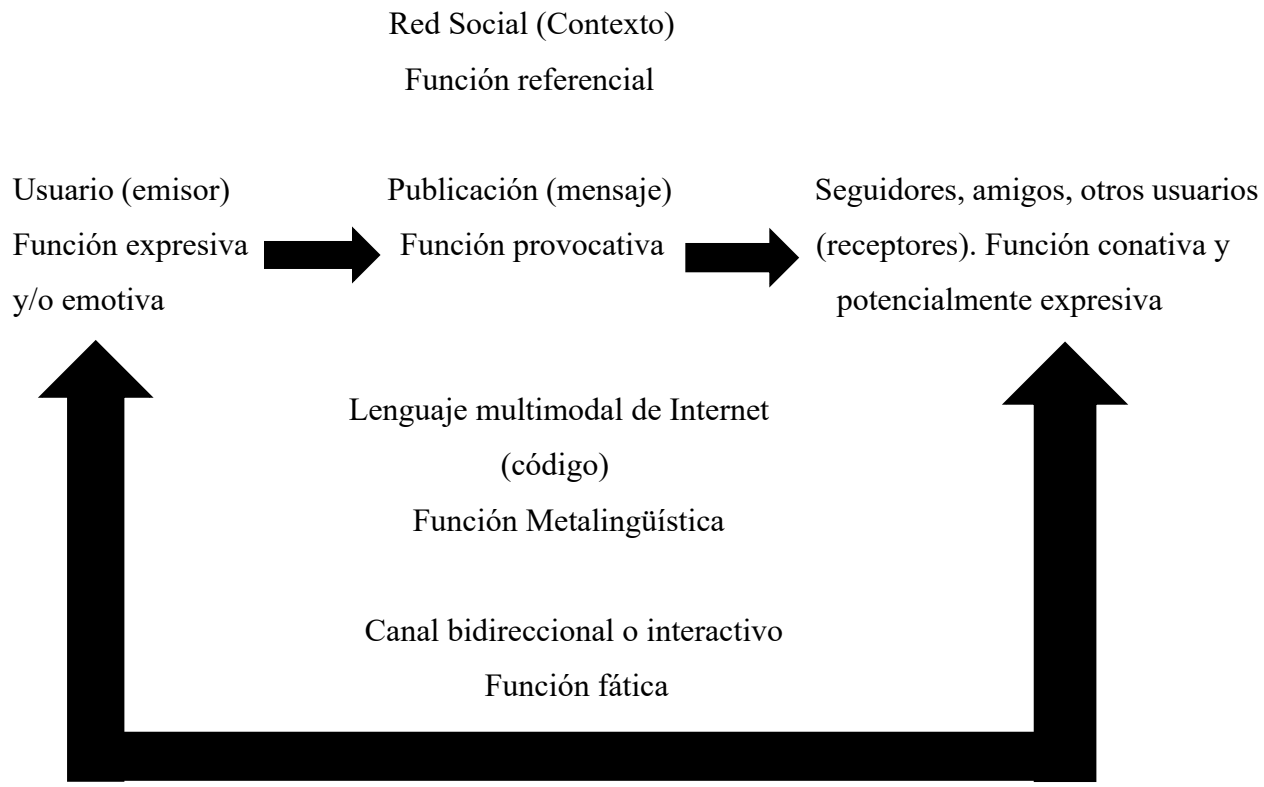
Modelo de comunicación de Roman Jakobson



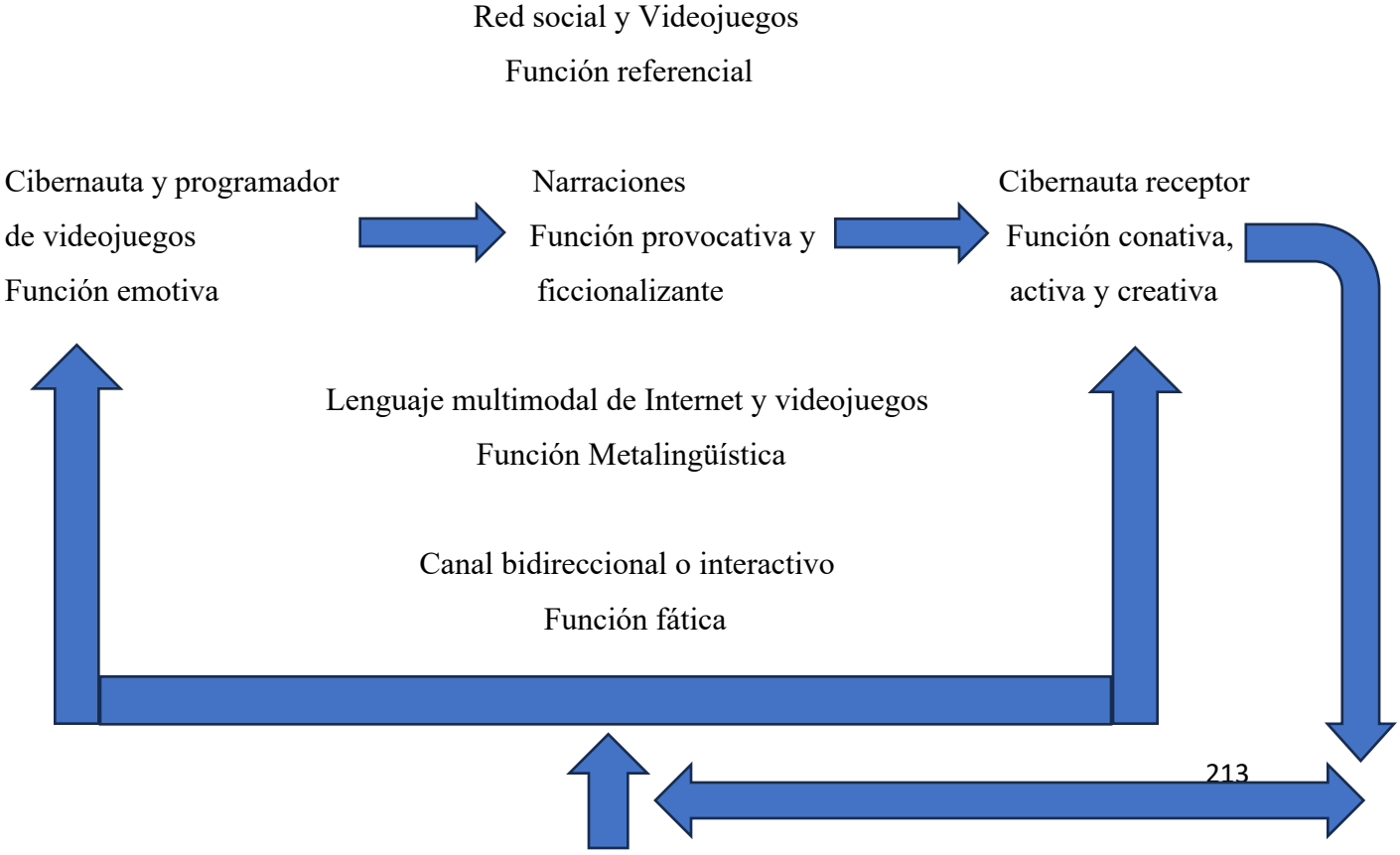
Nota. Imagen que representa el diagrama de comunicación propuesto por Roman Jakobson. Tomado de *Ensayos de lingüística general* (1975) (pp.353 y 360), por R. Jakobson, y de *Modelo de Jakobson* (2023)[49] (párr.1), por Comunicólogos. Enciclopedia Digital para la Innovación en Comunicación

En el caso de las redes sociales, este modelo de comunicación y sus funciones se pueden aplicar de la siguiente forma:

[49] https://www.comunicologos.com/teorias/modelo-de-jakobson-1/



Si se agrega la desintegración de la cuarta pared al modelo y a las funciones de comunicación, tanto a la narrativa de las redes como a la de los videojuegos en línea, se tiene lo siguiente:



En las redes sociales y los videojuegos sucede algo muy parecido a la forma en que se lleva a cabo el acto de comunicación en la narrativa literaria, aunque de manera generalmente inconsciente en lo que respecta a las comunidades digitales, por ejemplo: la persona detrás de la computadora, el celular o la *Tablet* (el nativo o inmigrante digital) es real, es un ser histórico y físico, pero al conectarse a una red social y publicar en ella asume una identidad distinta y ficticia, a pesar de utilizar su propio nombre e información personal y fidedigna.

Esto sucede porque entra en un espacio digital, creado y configurado de forma digital, el cual no posee una existencia empírica y, por lo tanto, puede ser el escenario idóneo, por su naturaleza casi onírica, para asumir múltiples identidades en una sola y expresar narraciones subjetivas y que tienden a volver extraña (al provocar el extrañamiento), ajena y/o "subjetivizante" la realidad cotidiana y común y las situaciones diarias o poco frecuentes. Con lo cual los otros usuarios, que fungen como receptores, decodifican, interpretan y reinterpretan dichas expresiones como si se tratara de una narración ficcional, aunque lo hagan de forma inconsciente. Y en lo que respecta a los relatos que sí tienen, explícitamente, un fin literario y de creación artística, la mayoría de ellos funcionan y se integran de manera prácticamente natural e idónea al ambiente, a las características intrínsecas del espacio y a la dinámica de comunicación y sociabilización de las redes, aprovechando al máximo las posibilidades de la interacción.

En el artículo titulado "Prácticas letradas, identidad y resistencia en Facebook: un estudio de caso de un estudiante indígena colombiano", Alfonso Vargas Franco considera que la mayoría de las expresiones que tienen cabida en las redes y plataformas digitales pueden ser definidas, según Daniel Cassany, como prácticas vernáculas porque surgen en la periferia de las narrativas que durante mucho tiempo fueron consideradas hegemónicas (ya que estas se expresaban y presentaban en espacios de poder y/o "oficiales", mientras que los relatos en las redes solían ser valorados, generalmente, como informales):

> Se definen las prácticas vernáculas como el conjunto de prácticas letradas que ocurren al margen de la escuela, en el ámbito privado y familiar, en espacios de ocio con los amigos, por iniciativa propia, de manera libre y espontánea. Se oponen a las prácticas letradas dominantes que son públicas, regidas por normas legales o institucionales, entre ellas sobresalen el lenguaje burocrático, la ciencia, la escritura académica, etc., las cuales están relacionadas con el prestigio, el poder y las élites

> (Cassany, 2012). Las prácticas letradas en las redes sociales pueden catalogarse como prácticas vernáculas. Sin embargo, su carácter privado ha devenido en público. Como sostiene Cassany (2012, p. 93), gracias a la red es que lo vernáculo "se conserva y multiplica exponencialmente". La investigación etnográfica le concede la misma importancia a las prácticas letradas dominantes como a las prácticas letradas vernáculas porque constituyen una manera de entender mejor las comunidades humanas alfabetizadas a través de la comprensión de lo vernáculo (Pahl y Rowsell, 2005; Cassany, 2012). (Vargas, 2019, p.49)

Estas narrativas, su evolución y su incremento, dicen mucho de la actitud independiente y transgresora de los nativos e inmigrantes digitales ante la valorización y control dominante de la narrativa, la ficción y el arte en general por los grupos de élites, logrando ampliar y diversificar su alcance y su importancia hasta conseguir una mayor heterogeneidad, influencia y aceptación en la sociedad y la cultura occidental contemporánea, a pesar de los cánones y la resistencia. De la misma manera, escritores y autores que ya eran profesionales y reconocidos internacionalmente por la calidad literaria de sus obras narrativas también decidieron aprovechar la popularidad, importancia y globalización de las redes sociales para crear y difundir sus nuevas propuestas artísticas, e incluso aprovechar la interacción que se presenta en las sociedades digitales para motivar la participación colaborativa de los usuarios dentro de los relatos (como es el caso del escritor colombiano Héctor Abad Faciolince en X). De hecho, como ya se mencionó en el capítulo 2, en la sección de la justificación, las redes no son solamente plataformas de diversión, entretenimiento y/o esparcimiento, ya que también albergan, difunden y producen información y conocimiento de diversas áreas y ciencias humanas; permitiendo y propagando la universalización de la enseñanza y el saber.

Cabe señalar que el funcionamiento de las redes sociales en general y el espacio digital en el cual tienen cabida facilitan y potencializan la conformación de una identidad flexible, múltiple y/o fluida de los nativos e inmigrantes digitales porque se expresan, narran, reaccionan e interactúan en un ambiente "artificial" y cargado de una gran simbología semiótica, dentro de un lugar que adquiere su máxima objetivación en la virtualidad, a pesar de tener como principal referencia la vida real (empírica) de afuera.

> […] la construcción de la identidad en las redes sociales está estructurada a través de narrativas que evidencian determinados posicionamientos del yo en relación con situaciones de la vida diaria, del encuentro con los otros, en los acontecimientos de la vida social y política de su país y del mundo, el deporte, la farándula, etc. La narrativa es un acto de identidad, así como un indicador de cultura o un discurso (Davies 2015). (Vargas, 2018, p.196)

Y, por supuesto, también se conforma una identidad ficcional desde la cual relatar, interpretar y resignificar la realidad, el mundo y la propia identidad, como si se tratara de una obra literaria, al establecerse un distanciamiento entre el sujeto que enuncia la narración y la persona histórica, como lo explica Dominique Combe en su estudio titulado "La referencia desdoblada: el sujeto lírico entre la ficción y la autobiografía":

> […] Roman Ingarden [,] en *La obra de arte literaria* (1935), había afirmado que en una obra literaria la enunciación es fingida, como lo son los juicios lógicos, que son «quasi juicios». De este postulado puede deducirse, aunque Ingarden no aborde esta cuestión, que el sujeto en la poesía lírica no escapa a esta fictividad que lo separa radicalmente de la existencia de la vida. […] La distinción metodológica fundamental de la narratología es la que separa entre el narrador y el autor, de manera que el uso de una primera persona no garantiza la autenticidad o la referencialidad sino que puede inscribirse en el ámbito de la ficción. (Combe, 1999, pp.137 y 141)

Precisamente en dicho fingimiento, aunque este se establezca de manera inconsciente, se da el desdoblamiento de identidad hacia la de un *ente* enunciador distinto (narrador), sin importar si lo que se relata sucedió en la vida real (fuera de Internet y sus redes) y coincide biográficamente con el sujeto histórico (usuario de la red). Lo anterior es posible porque existe un distanciamiento implícito entre las formas de experimentar una situación o vivencia en tiempo real y el proceso de reminiscencia y de referir dicho suceso, porque al recordar se llevan a cabo procesos de

reconstrucción, resignificación y homeóstasis[50] que modifican partes de la vivencia, debido a la subjetividad de las personas y a las distintas valorizaciones e importancia que le asignen a ese momento o situación. Por otro lado, existe el desdoblamiento o distanciamiento entre el sujeto que experimentó ese momento y la persona que lo está recordando, aunque en términos históricos y realistas sea el mismo individuo. Por lo cual, al momento de narrar existe un desdoblamiento identitario entre la persona real y el enunciador dentro de las sociedades digitales.

Cuando se presenta la desintegración de la cuarta pared en el soporte digital, los usuarios que fungen como receptores de las publicaciones de los otros igualmente pasan por un desdoblamiento y un distanciamiento de su identidad al momento de asumir el papel de narratarios que responden a la alusión que se les hace, dentro del mundo diegético de cada relato, y al participar creativamente en la construcción de las narraciones, dando lugar a la conformación y consolidación de la narrativa digital disruptiva.

4.1.- La ruptura del muro metafórico en Facebook

Sin duda alguna, una de las redes sociales más populares, influyentes, atractivas y poderosas de todos los tiempos es Facebook, la cual fue fundada por Mark Zuckerberg en febrero de 2004, mientras era estudiante de la Universidad de *Harvard*:

> Allí creó junto con dos colegas una versión digital e interactiva de Facebook, una especie de anuario de estudiantes que les permitía conocerse. Cuenta que construyó la primera versión en sólo dos semanas y en poco tiempo tuvo un gran éxito. Su web se extendió primero por todas las facultades de Harvard y después por el resto de las universidades norteamericanas, llegando a alcanzar en poco tiempo dos millones de usuarios. Según Zuckerberg este momento de la empresa fue crucial ya que implementaron la mayor parte de las aplicaciones y utilidades que aún hoy se siguen empleando. (Torres-Salinas, 2016 [2008], p.682)

[50] En biología:
"Conjunto de fenómenos de autorregulación, que conducen al mantenimiento de la constancia en la composición y propiedades del medio interno de un organismo" (Real Academia Española, 2023, párr.1).
En la oralidad: "las sociedades orales viven intensamente en un presente que guarda el equilibrio u homeóstasis desprendiéndose de los recuerdos que ya no tienen pertinencia actual" (Ong, 1982, p.52).

Lo que comenzó como una red de uso en el ámbito universitario y dentro de los Estados Unidos, se fue extendiendo y desarrollando hasta convertirse en una comunidad digital mundial, con el mayor número de usuarios activos: actualmente posee un aproximado de 2.960 millones de ellos.

> A partir del año 2006 comenzaron a introducir novedades realmente destacadas. Entre ellas Zuckerberg citó el ya comentado news feed que definió como una de las piezas clave de su producto gracias a los mecanismos de retroalimentación que genera entre los usuarios. Continuó hablando del siguiente movimiento, que consistió en permitir la entrada a todo el mundo en Facebook, dejando de ser una red exclusiva de estudiantes, y la apertura de su código para facilitar la interacción con otras aplicaciones. El último hito que subrayó en esta cronología del producto fue el lanzamiento de la nueva interfaz y su traducción a otros idiomas, un total de 28, entre ellos el español. (Torres-Salinas, 2016 [2008], p.683)

Al parecer todos estos cambios y mejoras se hicieron más evidentes entre los años de 2008 y 2009 cuando la extensión y alcance mundial de la red no sólo le permitió llegar y sobrepasar los 100 millones de usuarios, sino que también se convirtió en el espacio ideal para ser utilizado por diferentes empresas de desarrollo de software, mercadotecnia y ventas, por las posibilidades de su interfaz que permite la interacción e interconexión con todo tipo de aplicaciones y plataformas digitales (como YouTube, X, Instagram, TikTok, por mencionar algunas de las más populares). Todo ello significó el punto sin retorno para el continuo éxito apabullante de la plataforma y el incremento sin precedentes de sus internautas en cualquier parte del planeta, a pesar de que su algoritmo ha cambiado al menos en tres ocasiones distintas, “priorizando las preferencias” en el feed de cada usuario, de acuerdo con su historial de actividad y búsqueda.

Si bien es cierto que en varias redes sociales y plataformas los nativos e inmigrantes digitales comparten y comunican acontecimientos y sucesos de su vida cotidiana o incluso también expresan narrativas explícitamente ficcionales y con intenciones artísticas (cuentos, novelas y poemas), en Facebook se facilita mucho más la creación de relatos de distinta naturaleza y la ficcionalización de las historias y expresiones cotidianas compartidas por los usuarios en sus muros porque las características intrínsecas de la red, su funcionamiento y las posibilidades multimodales de publicación y extensión que les proporciona a los cibernautas permite que la plataforma se

constituya como uno o varios mundos diegéticos donde los usuarios diversifican, complejizan y enmascaran su identidad real por medio de las distintas posturas, juicios, opiniones y distanciamientos enunciativos asumidos.

> […] la identidad se expresa a través del lenguaje, pero, asimismo, a través del vestuario, la gestualidad, los artefactos que construyen el acento de las personas, la forma de hablar, la de ser. En otras palabras, las prácticas de literacidad están impregnadas de identidad: "Identity breathes life into literacy" (Pahl y Rowsell, 2005, p. 99). El otro medio a través del cual se expresa la identidad son las historias. Las personas narran sus historias de vida sobre quiénes son y qué desearían ser. En el proceso de construcción de estas historias se vislumbra la identidad. Las identidades se descubren a través de las historias personales. En efecto, cuando las personas cuentan historias, sus identidades se transforman o redimensionan. En este sentido, las historias de vida de los sujetos actúan como artefactos de identidad y como historias vueltas a contar, por medio de las cuales la persona se encuentra a sí misma y se transforma. En Facebook, las personas construyen sus historias de vida a través de muchos artefactos: textos escritos, fotos, vídeos, memes, etc. El discurso de las identidades en línea abarcaría no solo la comunicación verbal, sino también la visual y la multimodal (Yus, 2014). (Vargas, 2016, p.15)

Como se puede observar, el autor explica más detalladamente cómo se da el proceso de la construcción de la identidad en Facebook y todos los elementos y características que la conforman y que permiten la existencia de estas entidades digitales que narran distintos tipos de historias. De una manera muy similar sucede con la edificación de la identidad de los cibernautas que desde su postura de receptores logran participar de alguna manera en los relatos comenzados por otros, gracias a la ruptura del cuarto muro virtual, con lo cual se crea una narrativa emergente (Ryan, 2004) que ontológicamente depende de la relación interactiva entre lo expresado por los emisores y la respuesta de los receptores.

En las siguientes secciones se ha dividido el análisis del *corpus* seleccionado de acuerdo con los cuatro niveles de desintegración de la cuarta pared que se han identificado, en relación con la facultad que adquieren los usuarios de participar creativamente en la narrativa de otros (en las redes

sociales seleccionadas y los videojuegos en línea elegidos). Por lo tanto, se sigue ese orden numérico, respetando dicha progresión, pero también se agregó información, reflexiones y datos relevante sobre X y los videojuegos en línea en los apartados que corresponden a su estudio, para poder explicar mucho mejor el fenómeno narrativo disruptivo dentro de estos espacios digitales.

4.1.2.- Primer nivel de desintegración R(p)1

En este primer nivel R(p)1 los receptores son capaces de ver, leer, percibir e identificar la ruptura de la cuarta pared, debido a la interacción que se establece gracias a la naturaleza dinámica de las narrativas publicadas en la red social. Por ejemplo, obsérvese la figura 8 a continuación:

Figura 8

4 personas endeudadas mirándose fijamente

Nota. *Meme* compartido en un grupo público de la red social Facebook, llamado Memes de la Cuarentena. Tomado de Memes de la Cuarentena, 2021[51]

Como se puede observar, la imagen y lo que se expresa en ella (tanto en la fotografía como en el título de la publicación) corresponden a un *meme*, a través del cual se pretende hacer un chiste y

[51] https://www.facebook.com/photo/?fbid=400556401635013&set=a.244063720617616

causar humor por medio de la identificación de la referencia de la imagen (pues se trata de tres de los actores que protagonizaron la serie coreana de *streaming* llamada *El juego del calamar* de 2021, donde los personajes se enfrentan a diferentes retos y juegos para sobrevivir y ganar una enorme cantidad de dinero), en directa relación con la descripción que la titula, y también por el hecho de que los personajes de la imagen dirigen sus miradas hacia el frente como si realmente estuvieran observando a la persona que se encuentra detrás de la pantalla del monitor o celular. Por lo tanto, se da la desintegración de la cuarta pared porque, al dirigirse e interpelar al usuario y establecer la interacción, se destruye la barrera metafórica entre la realidad ficcional que se manifiesta dentro del mundo diegético del *meme* y la realidad empírica, cotidiana, donde se encuentran las personas. La interacción en este caso se presenta al momento de que el usuario-observador suple a la cuarta persona a la que se alude en el título del *post* del individuo que compartió la imagen, pues este cuarto sujeto al que se refiere la descripción o título no se encuentra en la fotografía de los tres actores coreanos.

El chiste hace referencia a otro plano de la realidad, en este caso ficcional (la historia que se relata en la serie), que es trasladado hacia la realidad digital que se manifiesta dentro del espacio y el ambiente comunicativo e interactivo de las redes sociales, el cual también corresponde a otra dimensión ficcional por los tipos de publicaciones que se comunican, por las actitudes, personalidades y los papeles que asumen los usuarios dentro de este espacio (los cuales muchas veces no corresponden con la forma de ser de estos individuos en la realidad fuera del soporte digital), y por las formas particulares de interacción y convivencia que se establecen entre los nativos e inmigrantes digitales. Entonces, al momento de que los internautas que ven el *meme* identifican la referencia a la que hace alusión y también se reconocen como la cuarta persona que menciona el texto se rompe la cuarta pared virtual, gracias al enfoque de la mirada de los tres actores coreanos en la fotografía y a lo expresado en la frase del *post*. Por supuesto que la identificación que el usuario pueda o quiera instaurar entre la imagen y el mensaje del *meme* consigo mismo es donde radica el éxito y la popularidad de este, así como también el establecimiento y éxito de la interacción entre el mensaje y el receptor, y el triunfo de la desintegración de la cuarta pared y sus consecuencias.

Como se puede notar, la ruptura que se logra en este tipo de *memes* conjunta tres niveles o tipos de realidad en una sola: el mundo diegético de la serie, el de la realidad digital de la red y el de la realidad empírica y cotidiana que se da afuera del soporte virtual. Dicho fenómeno de conjunción

parece tratarse de una refuncionalización o potencialización de la metalepsis narrativa ("El paso de un nivel narrativo al otro […] acto que consiste en introducir en una situación […] el conocimiento de otra situación. […] consiste en fingir que el poeta ¨produce él mismo los efectos que canta" (Genette, *Figuras*, 1989, p.289), que surgió en la literatura expresada en el soporte analógico, porque sus características esenciales corresponden a este fenómeno narrativo. Incluso, se podría decir que se trata de una remediación de esta técnica literaria porque se transgrede la barrera entre el mundo diegético y el mundo real, pero agregando una tercera dimensión de naturaleza ficcionalizante como lo es el soporte digital.

Precisamente gracias a este efecto tipo metalepsis, es donde se da la ruptura del muro imaginario digital, pero en un primer nivel de disrupción, por lo tanto, la respuesta de los receptores ante esta transgresión puede ser reducida a: reaccionar en el *post*, ya sea de manera positiva (con un "me gusta", "me encanta", "me divierte" o "me importa") o negativa (con un "me entristece" o "me enoja"), o también puede ser que decidan compartir el *meme* en su propio muro o en los muros de sus amigos. En este caso, la participación del receptor se limita a asumir el papel del narratario digital (es el receptor implícito en la ficción) y funciona como un puente relacional para poder establecer la analogía entre esta categoría narratológica ficticia y el receptor-usuario empírico, lo que permite que no sólo se den las dos condiciones básicas para que se instaure la desintegración del cuarto muro (disrupción y reflexión sobre esta), sino que también posibilita la participación de los nativos e inmigrantes digitales dentro de la diégesis de este tipo de relatos mediáticos digitales; ya que ellos tienen que ser capaces de identificarse con ese personaje faltante en la imagen, pero aludido en la descripción o la publicación, para que se logre satisfactoriamente la ruptura.

Por otra parte, se considera que a partir de la identificación de cada uno de los cuatro niveles de desintegración del muro digital también se puede reconocer grados de disrupción, desde los cuales se categoriza y señala qué tan amplia o limitada es la ruptura y las posibilidades que ofrece al receptor de participar en la narrativa. Por ejemplo, en este caso como el nivel de desintegración corresponde al número 1, entonces el grado de disrupción es básico porque se limita a las posibilidades de una identificación como el narratario de la diégesis expresada en la imagen y la oración del *meme*, sin ir más allá del sentirse apelado, identificado y parte de la historia de la narración. En el mismo nivel de ruptura, también se puede identificar el grado de libertad que puede adquirir el usuario, el de persuasión de la narrativa para atraerlo y el grado de finitud que puede alcanzar la historia gracias a dicho nivel de ruptura. Por lo cual, se tiene que el grado de libertad

corresponde al mínimo porque la participación del receptor se limita a reconocerse como el narratario digital. Mientras que en el grado de persuasión[52] se da el de la atracción elemental que debe existir para que el usuario se sienta interesado en el relato. Finalmente, en lo referente al grado de finitud que alcanza la historia en este primer nivel de ruptura, gracias a la interacción, es el de finita porque el nivel de desintegración y las posibilidades de la participación creativa del receptor no ofrecen suficiente libertad y facultad para que él continúe, complemente y/o amplie el argumento y los hechos que relata la narración; a pesar de eso, sí es posible que el usuario asuma el papel del cuarto personaje.

Al llevar a cabo la correspondencia análoga con el nuevo modelo narratológico adaptado y actualizado, se observa que cualquiera de los internautas que visualizan la publicación, comprenden la referencia, se identifican como el cuarto personaje y/o, inclusive, reaccionan al *post*, corresponden al papel del narratario-lector-receptor-relacional porque sus reacciones y respuestas atañen a este *ente*, quien una vez aludido dentro de la narración procede a contestar a dicho señalamiento, pues una vez referido se adjudica el título de narratario digital de este tipo de narrativa. Al ser el receptor quien asume el papel del narratario-lector-receptor-relacional vuelve posible la unión y comunicación entre los tres planos de la realidad que se manifiestan en la propuesta narrativa del *meme* disruptivo, y, precisamente, gracias a que existe dicha ruptura se establece la transgresión, la apertura de la pared e, irónicamente, la dependencia narrativa entre los tres planos de la realidad para proporcionarle congruencia ontológica al relato.

En términos estrictamente narrativos y narratológicos, se tiene que la persona detrás de la pantalla que realizó el *post* y lo subió a Facebook equivale al autor histórico y, por lo tanto real. Por su parte, el usuario o grupo público que dentro de la red social se hace llamar "Memes de la cuarentena" es el narrador de la historia de la imagen y de su titular, el cual posee una voz narrativa heterodiegética con respecto al mundo diegético de la historia de la foto porque no participa en esta (según las categorías narratológicas de Genette). Empero, en lo referente al universo diegético que es el medio digital, el cual se crea gracias a este tipo de *memes* y publicaciones, el narrador adquiere una voz homodiegética porque sí forma parte de este al participar enunciando e interactuando dentro de la red social. También se puede identificar que la posición temporal que define el tipo de

[52] Categoría tomada del libro *Persuasive Games* de Ian Bogost, la cual se refiere a:
[…] visual rhetoric, the art of using imagery and visual representation persuasively, in order to understand the function of rhetoric in photography and film. Following these traditions, this book suggests that videogames open a new domain for persuasion, thanks to their core representational mode, procedurality. (2007, p.IX)

narración en el caso de la historia de la fotografía y su referencia (la serie coreana) es ulterior (posterior), pero en lo que respecta a la posición temporal de la narrativa del *meme*, esta es simultánea con relación a la interacción con los receptores, pues precisamente lo que la hace un *meme* es la conjunción de la imagen y su titular con la historia de la serie "El juego del Calamar".

Si observamos los niveles narrativos analizados por Gerard Genette en *Figuras III*, se tiene lo siguiente:

> […] *todo acontecimiento contado por un relato está en un nivel diegético inmediatamente superior a aquel en que se sitúa el acto narrativo productor de dicho relato*. […] La instancia narrativa de un relato primero es, pues, por definición extradiegética, como la instancia narrativa de un relato segundo (metadiegético) es por definición diegética, etc. Insistamos en que el carácter eventualmente ficticio de la instancia primera no modifica más esa situación que el carácter eventualmente «real» de las instancias siguientes. (pp.284-285).

Si adecuamos estas subcategorías de los niveles narrativos a las dos instancias narrativas que se pueden identificar en el ejemplo anterior del *meme* sobre la famosa serie coriana, se puede decir que el narrador "Memes de la Cuarentena" se encuentra en dos niveles extradiegéticos: el primero de ellos con respecto a la realidad de la imagen de la fotografía que compartió (la reunión de los actores), así como a la descripción de esta, desarrollada muy brevemente en el título del *post* (diégesis creada a partir de la referencia de los personajes interpretados por los actores), y también se encuentra fuera de la diégesis de la historia del programa. Mientras que el narratario-lector-receptor-relacional está en un nivel metadiegético o diegético en relación con la diégesis conformada en la publicación, al pasar a ser uno de los personajes del relato (el cuarto integrante de la imagen), pero también se encuentra en un nivel extradiegético con respecto a la realidad de la fotografía: la reunión de los actores coreanos.

Como se puede observar, la desintegración de la cuarta pared dentro del soporte digital y debido a la dinámica de interacción de las redes sociales, permite que la figura del narratario trascienda más allá de su papel "pasivo", totalmente abstracto y ajeno de la creación, conformación y desarrollo de la historia, para lograr su identificación con una entidad ficcional cuyo referente real son los nativos e inmigrantes digitales, quienes al asumir dicho rol también adquieren la facultad

de participar creativamente en los relatos, ya sea como personajes que vienen a integrarse a la diégesis iniciada por el emisor originario y/o como narradores que continúan la historia. Es decir, que el papel y misión del narratario digital, que en este caso se trata del narratario-lector-receptor-relacional, se convierte en una figura narrativamente presente, activa y productiva que adquiere esa existencia vivaz a causa de su equiparación estructural con los receptores, debido a lo cual puede adjudicarse el rol de uno de los personajes (como es el caso de este ejemplo) o puede llegar a tener la facultad de efectuar la enunciación narrativa desde su postura, como sucede en el segundo ejemplo que se analiza más adelante.

En lo que respecta al tiempo y al espacio identificados en este *meme*, se puede observar que la imagen corresponde al pasado en la realidad empírica, así como también la fecha de la publicación es de tiempo atrás, , el tiempo de la oración que describe y titula la fotografía está en presente, al igual que el tiempo dentro de la diégesis del *meme* –precisamente este es uno de los elementos que garantizan el éxito y la relevancia de él: su actualidad. Ahora, como ya se explicó que el narratario-lector-receptor-relacional es el *ente* que permite la conjunción o convivencia entre tres planos o niveles de realidad a partir de la ruptura, también el orden temporal de la narrativa se percibe alterado por esta circunstancia. Por ejemplo: el tiempo[53] de la referencia a la que alude la historia del *meme* (la serie coreana) corresponde a una anacronía[54] denominada analepsis[55] porque pertenece al pasado, aunque este no sea muy lejano con respecto a la creación del relato.

Por otra parte, también es una analepsis el tiempo en el cual se encuentran posando para la fotografía los actores de la serie con respecto al tiempo de la narración del *meme*, el cual está en presente. Finalmente, el tiempo en el cual el receptor asume el papel del narratario-lector-receptor-relacional y pasa a formar parte de la diégesis del relato para integrarse como el cuarto endeudado es desde un presente que coincide con el tiempo de la enunciación original, es decir con el tiempo del relato; por lo tanto, puede interpretarse como el que Genette designa: el estado de perfecta coincidencia temporal entre la historia y el relato, una especie de grado cero (*Figuras*, 1989, p.92). No obstante, si observamos detalladamente se trata de dos argumentos o historias (la de la serie y

[53] Estudiar el orden temporal de un relato es confrontar el orden de disposición de los acontecimientos o segmentos temporales en el discurso narrativo con el orden de sucesión de esos mismos acontecimientos o segmentos temporales en la historia, en la medida en que va explícitamente indicado por el propio relato o se puede inferir de tal o cual indicio indirecto. (Genette, *Figuras*, 1989, p.91)

[54] "[…] las diferentes formas de discordancia entre el orden de la historia y el del relato" (Genette, *Figuras*, 1989, pp.91-92)

[55] "[…] toda evocación posterior de un acontecimiento anterior al punto de historia donde nos encontramos" (Genette, *Figuras*, 1989, p.95).

la situación del receptor que se siente identificado con la alusión y asume el papel del narratario virtual) que suceden en distintos planos de la realidad y que se conjuntan en uno solo (el *meme* que en este caso es el relato) gracias a la ruptura y a la acción del narratario digital.

En este tipo de narrativas es muy complicado e, incluso, imposible rastrear y señalar todas las subcategorías analizadas por Genette sobre el tiempo, el modo y la voz, por su brevedad descriptiva (en términos lingüísticos) y su complejidad ontológica, a pesar de todo lo que pueden evocar y trascender este tipo de relatos. Aun así, en lo que respecta a la frecuencia temporal, se puede identificar que en el relato se narra una sola vez la situación económica en la que se encuentran los personajes de la imagen y, por lo tanto, también la del narratario digital, pero ya que la historia del *meme* está conformada por la historia de la referencia y la alusión e identificación con la situación del narratario-lector-receptor-relacional, posiblemente en esta historia compuesta dicho endeudamiento haya sucedido más de una vez, pero solamente se le ha mencionado una vez en la enunciación, en el relato (1R, nH)[56].

Como ya se mencionó, el relato ofrece una descripción sumamente breve de la historia y esta se completa con la referencia y la alusión a la historia del narratario digital, pero en el caso del espacio, este también se puede identificar y reconocer por lo que hay más allá de la imagen presentada dentro de la publicación, por la oración o título que la acompaña, por el reconocimiento del espacio en el cual se desarrolla la serie a la que se hace referencia (un juego donde arriesgan su vida para ganar una elevada suma de dinero, dado que están en una situación económicamente precaria y desesperada) y por el lugar donde se coloca el narratario-lector-referencial con respecto a la situación económica de los personajes que se asemeja a su contexto y lo pone en el mismo espacio diegético que los otros actantes de la fotografía, al asumirse como el cuarto personaje endeudado.

En la imagen los tres actores están en lo que parece un detrás de cámaras de uno de los escenarios de la serie que protagonizan, mientras que dentro de la red social y del mundo diegético del *meme* se reconoce, acentúa y/o completa el espacio de la deuda económica: la estética del endeudamiento, la cual se hace evidente en el título de la imagen y en el reconocimiento de la referencia que las tres personas de la imagen representan para los receptores. Nos encontramos ante un espacio evocado antes que propiamente descrito, pues la construcción visual y simbólica de

[56] La R se refiere al relato y la H a la historia. Por lo cual, el número uno indica que se mencionó una vez en el relato lo de la deuda, pero es posible que haya sucedido un número indeterminado de veces en la historia.

dicho lugar corresponde casi por completo a la imaginación de los usuarios y a sus conocimientos previos sobre el argumento de la serie coreana.

En el libro *El Espacio en la ficción. Ficciones Espaciales. La representación del espacio en los textos narrativos*, Luz Aurora Pimentel explica cómo funciona la descripción para recrear una imagen mental del espacio a través de la enunciación minuciosa, creativa y contundente del lugar o ambiente en el cual se desarrolla el mundo diegético:

> [*sic.*] "Poner un objeto a la vista" (síntesis icónica) y "darlo a conocer por medio de los detalles de todas las circunstancias más interesantes" (análisis) -en otras palabras "ver" y "conocer", lo sensible y lo inteligible- resume el contradictorio ideal de una descripción tanto "viva" como "detallada" -es decir, tanto sintética (lo simultáneo del ver) como analítica (el acto racional del conocer). […] para dar cuenta así del incuestionable, aunque paradójico, poder evocador de realidades que se le ha atribuido siempre a la palabra; para dar cuenta, asimismo, de las diversas formas de organización de esa cadena sintagmática que supuestamente nos "da" el objeto, y que, sin embargo, lo hace mediante la "enumeración" y el "detalle", por lo cual nos da de él, en realidad, sólo un conocimiento analítico. […] la descripción acusa una "estética general de lo discontinuo" (Hamon, 1981, p. 57); constituye una afirmación del poder evocador del lenguaje y de la íntima relación entre las palabras y las cosas. Como práctica textual, sin embargo, la descripción no es simplemente la adecuación entre lo lingüístico y lo real, sino el resultado de un conjunto de propiedades y procedimientos textuales que son los que le dan su identidad como tal. (2001, p.19)

Aunque, el relato posee un número sumamente breve de palabras que prácticamente no hacen ninguna alusión explícita al espacio donde tiene lugar la historia, el reconocimiento de la imagen de la fotografía por parte de los receptores y su conocimiento sobre la serie a la que se hace referencia son los principales elementos evocativos de ese espacio ficcional compartido por tres personajes de un programa coreano, que han sido trasladados digitalmente hacia una narrativa creada dentro de una red social, y el narratario-lector-referencial que se asume como el cuarto personaje del *meme*. Por lo tanto, la imagen, su título y la referencia suplen a la descripción y permiten que el espacio de la diégesis del relato sea un lugar conformado, imaginaria y

lúdicamente, por dos contextos que se complementan narrativamente en un tercero: el espacio donde se desarrolla la historia de “El juego del Calamar”, el espacio desde donde observa y entra en acción el narratario-lector-receptor-relacional, y el espacio digital de la red social, donde gracias a la desintegración de la cuarta pared se da dicha convergencia espacial.

Otros ejemplos de este primer nivel de ruptura son los siguientes, obsérvese figura 9, figura 9.2 y figura 9.3:

Figura 9

Se te cae tu elote

Figura 9.2:

Se te cae tu elote

Figura 9.3:

Se te cae tu elote

Nota. Meme y sección de comentarios de este, publicados en la página Telehit Música en Facebook. Tomado de Telehit Música, 2021[57].

Aquí se puede notar cómo a partir de la desintegración de la cuarta pared causada por la publicación original, los lectores se dan a la tarea de continuar la narración en la sección de comentarios, con sus anotaciones, *memes*, imágenes y/o gifs, a partir del argumento de la primera versión, creando una ruptura de la cuarta pared continua o "infinita" que cada participante va atestiguando y prosiguiendo, con la intención principal de satirizar y/o parodiar a personajes y figuras públicas pertenecientes a la cultura popular y no tan popular, al colocarlos en una narrativa absurda, hasta cierto punto, pero que denota el grado de interés y conocimiento de los usuarios

[57] https://www.facebook.com/telehitmusica/photos/10159877246557948

respecto a diferentes temas, acontecimientos y/o personalidades de la escena nacional e internacional, de acuerdo con este tipo de narrativa humorística. Como ya se mencionó, este ejemplo corresponde al primer nivel de desintegración del muro digital R(p)1 porque también los receptores perciben la ruptura, son claramente aludidos por el relato, se identifican como los narratarios digitales y su incidencia es mucho mayor que en la del primer ejemplo, porque al ser mencionados directamente por el narrador pasan a forma parte de la diégesis como personajes principales a los que les suceden los hechos relatados (se les cae su elote) y a participar creativamente en los comentarios de la publicación, aunque no propiamente dentro de la enunciación original del *post*.

Se puede notar que, a pesar de que se trata del primer nivel de desintegración, los narratarios digitales no sólo son capaces de percibir la ruptura de la cuarta pared y de identificarse como los narratarios directos del relato al ser referidos por el narrador, sino que también conforman su propia versión del *meme* original en la sección de comentarios de la publicación con sus ideas y creatividad, lo que parecería hacerlos coincidir con el segundo nivel de desintegración de la cuarta pared por el grado de facultad desarrollado por los receptores; pero, su participación enunciativa está restringida a la sección de comentarios y/o respuestas y no forma parte integral, estructural y complementaria de la construcción narrativa de la primera versión del *meme*, a pesar de que se respeta el argumento principal de la historia alternándolo con diferentes tipos de personajes, pero estas aportaciones de los usuarios son independientes de la primera enunciación.

Dentro de Facebook los lectores cambian constantemente su papel de consumidores a productores de distintos tipos de narrativa digital (independientemente de la calidad de esta) gracias a las características intrínsecas del medio de comunicación, y a la interacción y retroalimentación que posibilitan los distintos niveles o grados de desintegración de la cuarta pared digital. De esta forma se configura una comunidad activa y en continuo diálogo que es capaz de originar nuevas formas de narrar y de interpretar la realidad (inclusive crear nuevas realidades), a partir del manejo de grandes cantidades de información y algunas veces conocimiento que no sólo comparten a través de la red social, sino que también cuestionan, utilizan, aceptan y/o rechazan, asumiendo una posición al respecto.

En este caso, se puede observar también que el grado de ruptura que se establece corresponde al de la interacción porque el narrador de la publicación original se dirige directamente a los receptores y los refiere en su enunciación para que se sientan aludidos y asuman el papel de

narratarios digitales del relato y del personaje a quien le suceden los acontecimientos contados. Por su parte, el grado de disrupción alcanzado por este *meme* corresponde al básico, porque la facultad adquirida por los lectores se circunscribe a su identificación como los protagonistas de una historia contada por un tercero, donde su acción se limita a la sección de comentarios y reacciones del *post* principal, sin repercutir de manera directa en la historia del relato.

En lo que respecta al grado de libertad que permite este nivel de ruptura, este corresponde al mínimo porque no se da una mayor apertura estructural para que los narratarios alcancen a incidir de manera directa y creativa en la publicación original. El grado de persuasión es el de la atracción, pues la narración contiene los elementos necesarios (imágenes referenciales y breves textos evocativos) para llamar la atención de los receptores, provocar que interactúen con el relato y la diégesis construida por medio del *meme* y se identifiquen como el personaje principal y el narratario de la historia. Por otra parte, si pensamos en el grado de infinitud que puede alcanzar la historia enunciada por el narrador original, esta es finita con posibilidades de infinitud pero fuera de su estructura primigenia, pues las principales aportaciones de los narratarios digitales se presentan y desarrollan en la sección de los comentarios y no dentro de la publicación misma, más aún que utilizan otros personajes y respuestas, a pesar de respetar el argumento y la situación principal del relato original (la caída del elote). Por añadidura, se puede agregar que dentro de las aportaciones compartidas en la sección de comentarios, los nativos e inmigrantes digitales asumen el papel de narradores de dichas historias.

Finalmente, si se realiza la adecuación con el nuevo modelo narratológico adaptado y actualizado, los receptores de este relato también corresponden a los de narratarios-lectores-receptores-relacionales porque la facultad y libertad que adquieren, gracias a la desintegración del cuarto muro digital, les permite reaccionar y participar creativamente con numerosas respuestas que, si bien no dan una continuidad directa a la historia original, sí funcionan como una complicidad contextual e interactiva, que potencialmente conecta a los usuarios en un mundo diegético digital abstracto y general dentro de la sociedad virtual que surgió en Facebook, donde los usuarios asumen, de manera consciente o inconsciente, una o varias identidades ficcionales (narratarios, personajes, narradores, testigos, etc.), dependiendo del tipo, temática y estructura de cada relato transgresor.

> En la red, la expresión tiene un carácter público y está dotada de múltiples herramientas para decir, de otros modos, en otros lenguajes, en su mayoría autobiográficos, por medio de los cuales es posible reflexionar sobre los modos de subjetivación desde dimensiones que configuran la experiencia de sí: ver-se, narrar-se, expresar-se, juzgar-se y dominar-se (Larrosa, 1995). Estas expresiones van dejando reflejos de sujetos, pequeños hilos, tenues rastros que se desvanecen en la instantaneidad, como si a ellos llegara la noche, permitiendo un boceto, un panorama, un croquis, un tejido del autor que somos todos. (Neira, 2015, p.41[58])

En lo que corresponde a la voz, se identifica que el narrador principal es homodiegético porque es testigo de los acontecimientos que suceden en el mundo diegético del *meme* (la caída del elote y la reacción de los personajes), y desde esa posición los relata; así también es homodiegético con respecto a la diégesis del mundo del espectáculo al cual pertenecen los famosos que aparecen en la imagen (realidad donde Telehit ha sido un importante canal y medio de información, difusión y entretenimiento musical y, actualmente, de comedia, a través del cual muchos personajes artísticos y famosos se han dado a conocer a nivel Internacional, a lo largo de 30 años). Como se puede observar, este narrador testigo cuenta la historia en segunda persona dirigiéndose directamente al receptor y convirtiéndolo en el protagonista del relato, a pesar de que la mayoría de las acciones son realizadas por los otros actantes famosos que aparecen en la fotografía. La perspectiva del narrador corresponde a la focalización interna porque su punto de vista es desde dentro de la diégesis, donde se dirige al tú que ha tirado accidentalmente su propio elote.

El tiempo de la narración de la instancia narrativa principal (Telehit música) está en presente y por lo tanto es simultaneo porque se relatan los hechos mientras suceden en la historia. Mientras que en las distintas instancias narrativas que se presentan en los comentarios de la publicación, los diferentes usuarios que asumen el papel de narradores de las historias que comparten en dicha sección, siguen el mismo patrón estructural de la narración original: son narradores testigos que relatan en segunda persona, se dirigen directamente a sus propios receptores para señalarlos como los protagonistas de la historia. Por lo cual, el tiempo de la narración está en presente y es simultaneo porque se narra al mismo tiempo que se dan las acciones; y las focalizaciones son

[58] https://digital.magisterio.com.co/reader/lectura-y-escritura-revista-internacional-magisterio-72?location=41

internas poque se dirigen a un tú que se encuentra dentro de cada una de las historias, y que otros usuarios pueden asumir dicho rol al identificarse como narratarios-lectores-receptores-relacionales de esos relatos.

Hay que destacar que las acciones creativas realizadas por los narratarios-lectores-receptores-relacionales dentro de los comentarios, las cuales son posibles gracias a la desintegración de la cuarta pared, permiten la conexión entre el plano de la realidad enunciativa ficcional primigenia y el de los receptores que deciden crear y compartir sus propias adaptaciones de la historia del elote y sus concepciones y conocimientos sobre reconocidos personajes de talla internacional que pertenecen a diversos ámbitos de la realidad empírica (a manera de juego, parodia y sátira), inspirados y motivados por la versión original, en la cual el narrador los ha señalado directamente (por medio del tú) como los narratarios digitales que adoptan el papel de personajes protagónicos dentro de la diégesis de este primer relato, pero que también se convierten en los narradores de sus propias versiones. Y aunque ya se aclaró que estas adaptaciones no modifican, trastocan o influyen de manera directa en la primera historia, sí son motivadas, influidas y/o inspiradas por la publicación. Posteriormente, se genera una continuidad temática que se desarrolla en el espacio de los destinatarios y una complicidad lúdica potencialmente infinita.

Por su parte, en la categoría de modo se puede identificar que la distancia establecida entre el narrador original y la historia corresponde al discurso narrativizado (según la teoría narratológica de Genette, en *Figuras III*) porque el narrador asume el discurso y/o las acciones de los personajes en lugar de cederles la palabra; pues hay una intención explícita de ficcionalizar las referencias a través de una anécdota hipotética y ficticia, para causar gracia por lo absurdo y a la vez viable de las situaciones planteadas (ya que la información que se deduce de la posible reacción o respuesta de los personajes a la caída del elote se basa en los conocimientos que los usuarios poseen sobre ellos). La función del narrador parece encontrarse entre la testimonial y la narrativa porque en su enunciación se muestra como un testigo de la situación que narra, pero también es la única entidad narrativa que enuncia lo que está sucediendo dentro de la diégesis del relato original, sin la presencia de diálogos o monólogos por parte de los personajes.

Dentro de las subcategorías del tiempo narrativo delimitadas por el teórico francés, las cuales son orden, velocidad y frecuencia, se puede admitir que el orden es cronológico por la línea sucesiva que el narrador sigue en su enunciación; aunque también se podría suponer que el relato comienza *in-médias-rrés* y que se han omitido deliberadamente los hechos o acontecimientos

anteriores en torno a la adquisición del elote por considerarlos irrelevantes para el argumento principal de la narración. En el discurso principal del narrador no se presentan analepsis o prolepsis evidentes (isocronía), aun, considerando que la identificación de la referencia es uno de los elementos claves para la interpretación y comprensión de los *memes*, es necesario conocer y recordar las acciones y sucesos del pasado (retrospección: analepsis) de los personajes para poder comprender su forma de actuar en la historia del relato (aunque dichos acontecimientos no formen parte de lo narrado), es decir, para entender las referencias a las que alude la narración. La velocidad en este caso corresponde a la escena porque se da la coincidencia entre el tiempo del relato y el de la historia, al ser una narración simultánea, según el tiempo en que se encuentran conjugados los verbos utilizados en la enunciación. Y en lo que atañe a la frecuencia, este relato es iterativo porque solamente se narra una vez la caída del elote, pero sucede cuatro veces en la historia (nH /1R) porque cada uno de los personajes que aparece en la imagen reaccionan y realizan diferentes acciones como respuesta al acontecimiento presenciado.

En lo concerniente a las versiones desarrolladas por los narratarios-lectores-receptores-relacionales (en donde ellos son los narradores de estas historias), sobre las posibilidades casi infinitas que ofrece el argumento de la caída del elote, se logra identificar que tanto en las subcategorías del modo como en la mayoría de las del tiempo, estas comparten una estructura sumamente similar a la de la publicación primigenia (discurso narrativizado, función testimonial y narrativa; orden cronológico, isocronía enunciativa y analepsis en la retrospección para reconocer la referencia; y la velocidad corresponde a la escena por su simultaneidad temporal entre la enunciación y los hechos), a excepción de que sólo se hace referencia a una figura pública a la vez dentro de cada uno de los relatos presentados en los diversos comentarios.

No obstante, en la subcategoría de la frecuencia, la gran mayoría de estas narrativas que secundan indirectamente a la narración del *post* original, son relatos singulativos porque cuentan una sola vez lo que también ha sucedido una vez en la historia (1H /1R) particular de cada comentario (microcosmos narrativos). Mientras que en el macrocosmos diegético creado a partir de la relación ontológica entre la narrativa del *meme* y las aportaciones narrativas de los receptores, la caída del elote puede suceder infinito número de veces y también relatarse infinitamente (nH /nR), aunque cambien los personajes involucrados, lo cual lo convierte en un relato con frecuencia singulativa perpetua gracias a dos planos narratológicos que se conjuntan.

El espacio donde tiene cabida la historia de este *meme* no está explícitamente descrito en la narración, ni existe alguna imagen dentro o extra a la fotografía de los cantantes para identificarlo rápidamente; aunque, el narrador proporciona pistas en su enunciación sobre el lugar donde pueden encontrarse los personajes al momento en que sucede el accidente que involucra al elote, ya que se menciona que existen otros dos elotes, un puesto de elotes y uno de *hot dogs*, elementos que presuponen un escenario de plaza o parque o de un lugar donde encuentras vendedores ambulantes, pues es mucho más común hallar este tipo de platillos o antojitos en los sitios mencionados. Aunque, tomando en cuenta el tipo de personajes que aparecen en la historia, su trayectoria e, incluso, su biografía se puede deducir que la zona o ambiente de interacción entre cada uno de los artistas y el personaje que pierde su primer elote es absolutamente imaginario y doblemente ficcional porque supone una situación hipotética absurda y casi imposible de suceder, a pesar de basarse en referencias de la vida real, donde los lectores realizan un esfuerzo extra para suspender su incredulidad satisfactoriamente y aceptar dicha realidad ficcional como posible en ese mundo diegético, a pesar de lo incoherente que su planteamiento pudiera parecer dentro de la ficción; pues no sólo establece la coincidencia entre figuras públicas del medio musical en un ambiente habitual, sino también la interacción entre el lector-usuario común de esta red social (quien en la historia funge como el protagonista) y dichos personajes. Como se puede observar, el pacto de ficción que se ha trastocado, cuestionado o problematizado por la desintegración de la cuarta pared no se elimina drásticamente, sino que se construye uno nuevo a partir de la disrupción que posibilita la interacción y la conformación de una diégesis compartida, debido a la relación entre el relato original y los receptores de este (una de las claves de la gran gracia y popularidad alcanzadas por los *memes*).

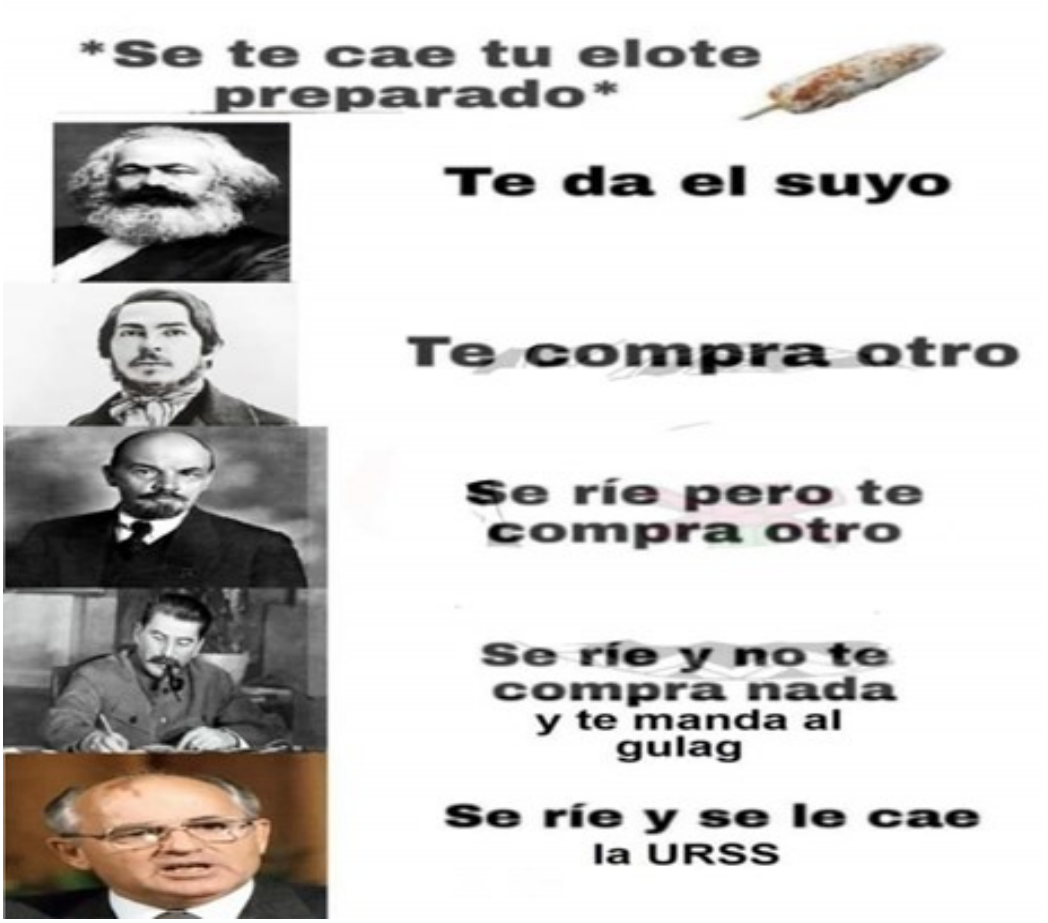
Los diferentes espacios que se configuran en las narrativas creadas por los narratarios-lectores-receptores-relacionales también son mucho más simbólicos que estructuralmente dimensionales y dependen de la interacción entre el lugar imaginario de la situación hipotética planteada (caída del elote), el sitio de la referencia a la que alude (ámbito al que pertenece el personaje público utilizado), el lugar donde se posiciona el narratario digital (un sitio donde su elote se cae) y el espacio del *post* original (un lugar fantástico donde dicha situación ficcional es posible).

Por otra parte, el relato del elote que se cae tiene miles de diversas versiones en otras publicaciones y ha sido retomado por muchísimos usuarios, pero con diferentes personajes, que

van desde los más conocidos por la cultura de masas hasta los más representativos de la "alta cultura". Por ejemplo, véase la figura 10:

Figura 10

Se te cae tu elote preparado



Nota. *Meme* compartido por Erick Olaf en el grupo público llamado Se te cae tu elote, en Facebook. Tomado de Se te cae tu elote (grupo público de Facebook), por E. Olaf, 2021[59].

El *meme* anterior responde a un nivel de desintegración de la cuarta pared más general (y que en un primer plano no es tan evidente como en el post previo) que comenzó con la narración original de la caída del elote, adaptando a los personajes de cada publicación al contexto histórico actual y también al conocimiento de los creadores y lectores que van replicando y/o compartiendo este tipo de narrativas, con lo cual continúan el fenómeno del rompimiento de la cuarta pared al ser

[59] https://www.facebook.com/photo/?fbid=601234467980741&set=gm.478775449944067

autores y coautores de un relato "infinito" (tipo muñeca *matrioska*). A simple vista, la historia del elote es completamente anecdótica y no posee en sí misma un mayor argumento, complejidad o significación que la de crear contenido humorístico a partir de la referencia; si bien, existe un doble trasfondo: la importancia que tiene el maíz para la cultura mexicana, por lo cual la caída de un elote representa casi una tragedia, y, por otro lado, la dimensión ética que adquieren los personajes utilizados en cada *meme* ante la ficcionalización de la situación en la cual ellos son testigos de la caída de este alimento y reaccionan de diferentes formas, de acuerdo con la manera en que los autores de los *memes* interpretaron las acciones y/o el papel histórico de cada figura pública.

En el siguiente subapartado se aborda el análisis de algunos ejemplos que pertenecen al segundo nivel de desintegración de la cuarta pared R(p)2, en los cuales se observa que los cambios estructurales que presentan este tipo de narrativas se aleja poco a poco de la adaptación que se realiza con gran parte de las categorías del modelo narratológico de Gerard Genette (cuestión que en el primer nivel de ruptura no sucede de forma evidente porque los receptores tienen menor facultad de participación creativa dentro de la narrativa original).

4.2.- Segundo nivel de ruptura R(p)2

Existe un tipo de nivel de ruptura que es muy utilizada en la creación de narrativas en *memes*, la cual se basa en la interpretación de imágenes de diversa naturaleza que para los usuarios representan, en la mayoría de los casos, extrañeza, humor, curiosidad, burla, crítica y/o admiración; por lo tanto, deciden escribir una narración a partir del efecto que les causo dicha imagen, conforme a la decodificación personal que realizan sobre ella, y la publican dentro del *post* original de la foto.

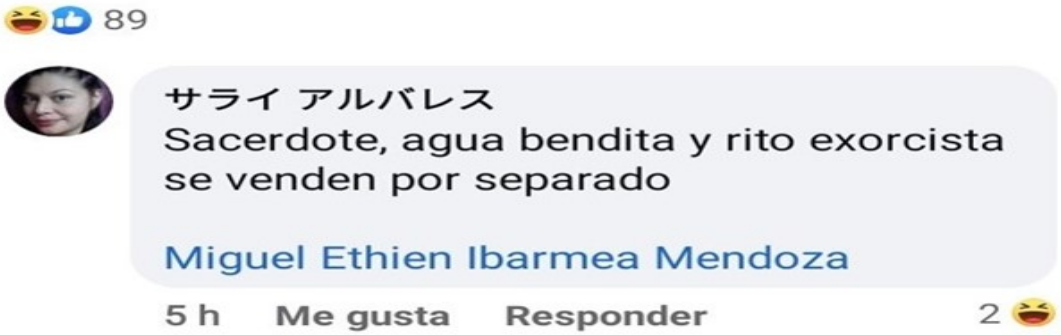
Incluso se podría decir que este tipo de acciones de interpretación y creación de una historia a partir de la imagen de referencia, remedian, en cierta medida, la capacidad de recepción de los nativos e inmigrantes digitales porque su libertad de interpretación adquiere otras características y posibilidades, gracias al soporte digital, que no poseía en los antiguos medios analógicos de comunicación. Por ejemplo: la imaginación y creatividad de los usuarios se concretiza y se vuelve una realidad pública ficcionalizada debido a la posibilidad de crear y compartir su relato como parte de la publicación original de la imagen, a manera de descripción narrativa de ella. Un ejemplo del segundo nivel de desintegración de la cuarta pared R(p)2 es el siguiente, obsérvese las figuras 11 y 11.2:

Figura 11

Barbie Ouija

Figura 11.2

Barbie Ouija



Nota. *Meme* y comentario compartidos en el perfil de Kirefet Monge en Facebook. Tomado del muro de K. Monge, 2021[60].

[60] https://www.facebook.com/photo?fbid=406679990797732&set=a.104196934379374

Como se puede observar, la ruptura de la cuarta pared se establece cuando el comentario y opinión de un receptor sobre la narrativa visual (imagen) compartida por Kirefet Monge pasa a formar parte de la publicación original y la complementa con su participación creativa e ingeniosa, peculiaridad que permite identificar el relato como un *meme*, en sí mismo. Al participar en la desintegración comentando, editando y modificando el post original para que sus aportaciones aparezcan como parte fundamental de la publicación, este lector funciona como narratario-emisor virtual porque su contribución narrativa sí forma parte integral y complementaria de la diégesis iniciada por la primera narradora que creó y/o publicó la imagen. Por lo cual, los usuarios que se sienten aludidos por el inicio de la narración, que comienza con la fotografía de la Ouija de Barbie, se identifican como narratarios que emiten una historia para contribuir y consolidar un relato descriptivo que añada una mayor narratividad y congruencia diegética a la imagen, dentro de la misma estructura narrativa.

Estas acciones de participación directa motivan a otros usuarios- receptores a consolidar una narración colectiva que continúe con lo iniciado por los narratarios-emisores virtuales, pero en la sección de los comentarios del *meme*. Por lo tanto, el grado de ruptura corresponde al de la continuación de la narración, porque los narratarios-emisores-digitales colaboran imaginativa y creativamente en la complementación de la historia del relato, y también propician y dirigen, de manera inconsciente, la trama (proporcionan la pauta del inicio descriptivo del relato) de la narrativa colectiva que se presenta en los comentarios del *post*. El grado de disrupción alcanzado es el intuitivo porque los lectores deducen que deben participar para conformar y/o continuar la narración. En lo que respecta al grado de libertad, esta es participativa porque los narratarios emisores adquieren la facultad de contribuir con el mundo diegético abierto por la imagen de la Ouija de Barbie.

El grado de persuasión (retórica visual) del relato corresponde al inmersivo porque los receptores se abstraen, hasta cierto punto, en el planteamiento argumentativo de la fotografía, aunque este sólo esté sugerido, y desde ese adentramiento en la diégesis deciden expresar la historia que alcanzaron a vislumbrar en su imaginación gracias a la sugestión que les brinda la imagen y al conocimiento que poseen sobre su referencia (el famoso *slogan* con el que promoción a la muñeca Barbie, su legado y todo lo que este juguete implica semióticamente, en relación con la significación semiótica de la Ouija).

> Cuando los teóricos de la RV intentan definir el fenómeno de la inmersión en un mundo virtual, la metáfora que se impone con mayor insistencia es la de la lectura: / I Cuando [los usuarios] entran en el mundo virtual, la profundidad de su grado de compromiso varía continuamente hasta que cruzan el umbral de la inmersión. A partir de ese momento, el mundo virtual los absorbe, del mismo modo que lo hace un libro. La cuestión no es si el mundo creado es tan real como el mundo físico, sino si el mundo creado es lo suficientemente real como para suspender nuestra incredulidad durante un determinado tiempo. Es la misma transposición mental que tiene lugar cuando nos quedamos atrapados en una buena novela o en un juego de ordenador (Pimentel y Texeira, Virtual Reality, pág. 15). (Ryan, 2004, p.115)

En este caso, los receptores leen y se sumergen en la imagen del tablero del juego espiritista, supuestamente perteneciente a la línea de juguetes de Barbie, como si se trata de un texto que les comunica una historia en un plano expresivo exclusivamente iconográfico, y una vez adentrados en esa realidad posible se dan a la tarea de enunciar argumentos narrativos para completar y ampliar la historia, utilizando una combinación creativa entre los slogan y advertencias publicitarias del juguete de Barbie y todo lo que rodea y significa el uso de la Ouija, en términos culturales.

Por su parte, el grado de finitud que puede alcanzar la historia de este *meme* es el de la posibilidad de ilimitación porque la colaboración de los receptores como narratarios emisores que motivan la participación de los narratarios digitales (en la sección de comentarios del *post*) permite que la historia pueda seguirse ampliando con la interacción y creatividad de más receptores, a parte de los que ya están incluidos dentro de la publicación original de la imagen. Incluso si los lectores logran conformar otro *meme* que dependa, argumentalmente, del primero y en el cual la narración colectiva creada sea mucho más extensa que esta.

Finalmente, en lo que atañe a la nueva narratología adaptada y actualizada, el primer papel que asume el receptor para poder convertirse en narratario-emisor-virtual es el de narratario-lector-receptor-relacional porque la ruptura es generada y/o iniciada por el narrador de la publicación original (Kirefet Monge) y la incidencia del lector en el texto depende (argumentalmente) casi por completo de esa narradora, aunque su participación en la creación y continuación de la historia es mayor que en los relatos del primer nivel de desintegración. Por lo tanto, una vez que los lectores se identifican como los narratarios-lectores-receptores-relacionales se convierten en narratarios-

emisores-virtuales que proporcionan un mayor y más desarrollado cuerpo narrativo a la fotografía y continúan la historia planteada por la imagen, asumiendo el rol de narradores sustitutos y complementarios.

Aquí el llamado a los lectores es mucho más sutil que en los ejemplos del primer nivel de desintegración, pero la creatividad y gracia de la imagen permiten que los receptores sientan la necesidad de aportar a la construcción de la historia del *meme*. Como se puede observar, el narrador que presenta la fotografía no expresa ninguna oración o enunciación que acompañe o titule su *post* o que explique la fotografía, pues las referencias que esta representa son sumamente conocidas por la gran mayoría de los usuarios de Internet. Por esa razón, nos centraremos en identificar algunas de las subcategorías más destacables del narrador utilizado por el narratario-emisor-virtual dentro de la publicación original, el cual se trata de Luis Montes, quien cumple la función de un narrador homodiegético, ya que la inmersión le permite estar dentro de la historia que cuenta y jugar a ser testigo de ella, el cual relata en segunda persona dirigiéndose directamente a un tú que se encuentra fuera de la diégesis.

Por lo tanto, su focalización (punto de vista) es externa porque alude y/o interactúa con un tú que corresponde al propio narratario de su contribución narrativa, y si otro lector asume dicho papel también se podrá romper la cuarta pared del mundo diegético creado en ese relato. Esta desintegración se encuentra en un punto medio entre la disrupción propiciada por el narrador originario y la ruptura que los receptores pueden encabezar desde su postura como lectores (la cual es mucho más evidente y significativa en los niveles 3 y 4 de los tipos de ruptura identificados en esta investigación); es pues una disrupción en un segundo plano de enunciación que depende de la existencia del primero (la fotografía compartida por Kirefet Monge en su muro).

Por su parte, el tiempo de la narración de la instancia narrativa representada por Luis Montes está en presente, aunque, no hay propiamente una simultaneidad porque el hecho que se está relatando aún no sucede en la historia, pues solamente se sugiere como un chiste lúdico que adquiere sentido y gracia debido a la relevancia y trascendencia que puede evocar y alcanzar el *slogan* publicitario de la muñeca Barbie en consonancia con lo que implica el juego de la Ouija. Ello parece indicar que se trata de un tiempo de la narración sugerido y posterior a la presentación de la imagen. En lo que corresponde al modo, la distancia que el narrador establece con la historia concierne al discurso narrativizado porque él es el único que enuncia los hechos que podrían acontecer, dentro de la estructura narrativa de la diégesis de la fotografía que se complementa con

el comentario de Luis, sin brindarle la palabra a algún personaje. También existe un marcado propósito de parodiar y satirizar las referencias representadas en la imagen del tablero y la relación entre dichos símbolos, por medio del uso modificado y chusco de la publicidad de los juguetes de Barbie (cambiar el *slogan* original y motivacional del juguete: "tú puedes ser lo que quieras ser" por "Tú puedes ser el espíritu que quieras ser", que implica una referencia inmediata al significado asociado al uso de la Ouija).

La función del narrador es narrativa imperativa propositiva porque, como ya se mencionó en el párrafo anterior, este narrador es el único que explícitamente relata lo que podría suceder en la historia de la fotografía, gracias a las distintas evocaciones semióticas que muestra la imagen. Por otro lado, en lo referente a las subcategorías del tiempo narrativo que se pueden reconocer, podemos interpretar que el orden corresponde al cronológico, a pesar de la poca información proporcionada por el narrador y a pesar de que el hecho en sí mismo sólo está sugerido y aún no tiene lugar en un sentido estricto, porque dicha expresión del narrador es interpretativa y aclaratoria de la fotografía, continuando y/o integrando la historia iniciada por esta; pero sí se da la prolepsis porque la acción descrita por el narrador se adelanta hacia un futuro posible. La velocidad del tiempo narrativo parece coincidir con la escena, a simple vista, porque la enunciación del narrador asumido por Luis Montes se encuentra dentro de la misma estructura narrativa de la imagen, pese a ello, el acontecimiento que se relata no coincide estrictamente con lo que se ve en la fotografía (a pesar de la fidelidad a las referencias) porque como ya se explicó más arriba se trata de la descripción narrativa de un hecho que aún no ha acaecido en la historia, por lo tanto, se trata de una premonición.

En lo referente a la frecuencia del tiempo narrativo, se observa que este es propositivo o potencialmente "prolepsista" porque se relata una vez lo que podría suceder en la historia, pero aún no pasa (1R / 0H), a pesar de la precisión y genialidad de la asociación referencial que el narrador logró expresar y conjuntar, motivado por la persuasión de la imagen. Finalmente, el espacio ficcional que está sugerido en este relato es paranormal porque tanto la foto como la narración del narratario emisor insinúan un lugar totalmente onírico y subjetivo basado en la superstición, con tintes religiosos, de muchas personas, en donde puede llegar a ocurrir la posesión de un cuerpo humano por un espíritu. Como se puede observar, la fotografía del tablero de Ouija de Barbie y el *slogan* modificado y satirizado de la publicidad de las muñecas enunciado por el narratario emisor virtual (quien toma también el rol de narrador emergente de su propia participación), se integran

como una narrativa compuesta, esquemáticamente disruptiva (valga la ironía) y como un *meme* en sí mismo gracias a la desintegración de la cuarta pared que la publicación de Kirefet Monge provocó de manera sutil y sugestiva.

En el siguiente ejemplo sucede algo estructuralmente similar entorno al seguimiento enunciativo de las distintas entidades narrativas asumidas por los narratarios-emisores-virtuales, debido a la ruptura del muro; pero, el narrador original sí relata y describe lo que les pasó a los personajes de la fotografía, incluyéndose como uno de los protagonistas del suceso, véase la figura 12:

Figura 12

6000 ladrillos en el lugar equivocado

Nota. *Meme* compartido por Vega Montana en Música sin límites, grupo público de Facebook. Tomado de Música sin límites, 2021[61].

[61] https://www.facebook.com/photo/?fbid=1124175558388530&set=g.663435011052891

Se puede notar que la desintegración de la cuarta pared es propiciada por el narrador protagonista quien se dirige directamente a los receptores para contarles su historia y compartirles también la fotografía que ilustra los hechos relatados. Al sentirse aludidos, los usuarios asumen el papel de narratarios-lectores-receptores-relacionales quienes leen la anécdota humorística original y deciden responder a la interacción con el emisor original creando una cadena narrativa, un relato colectivo, al compartir sus propias vivencias, a partir de experiencias personales ficcionalizadas, pero aumentando el nivel de gravedad o complejidad en comparación con la primera situación expuesta por el *post*. Lo cual los coloca como narratarios-emisores-virtuales capaces de participar dentro de la misma conformación narrativa del relato original y no estar restringidos a la sección de los comentarios.

La finalidad evidente de este tipo de *memes* es la de causar gracia, divertir a los nativos e inmigrantes digitales; no obstante, también se genera la sensación de empatía y este sentimiento provoca la creatividad de los lectores y los lleva a narrar sus propias experiencias relacionadas con la anécdota que provocó la ruptura. Se dice que estas vivencias adquieren un grado de ficcionalización porque son compartidas en un espacio digital sumamente simbólico y sugestivo que permite el distanciamiento o desdoblamiento identitario de los sujetos que enuncian con el mensaje transmitido, más aún si lo hacen dentro de la estructura narrativa de un relato establecido como *meme*, el cual ayudan a conformar con su enunciación como narratarios emisores.

El nivel de desintegración de la cuarta pared de este relato también corresponde al segundo R(p)2 porque los receptores participan directamente en la ruptura compartiendo su propia historia personal como parte integral de la narración original del usuario que público la imagen, con lo cual modifican estructural y significativamente el relato primigenio y lo complementan narrativamente. Esto permite que se conforme una narración colectiva y continuada donde los receptores que aparecen, con sus comentarios dentro de la publicación original, son los narratarios-emisores-virtuales que han respondido al llamado y consejo del narrador original, con sus propias anécdotas, para burlarse un poco de la situación que vivieron y buscar superarla, pero también para tratar de hacer sentir mejor al emisor primigenio y a otros lectores, siguiendo la lógica de consuelo de su historia (no sentirte tan mal por tus errores o mala suerte porque otras personas podrían encontrarse en una situación mucho peor).

Por su parte, el grado de ruptura concierne al de la continuación porque las narraciones de los receptores prosiguen la misma idea planteada por el relato de la fotografía y completan

creativamente la diégesis del *post* (aunque esta no esté inconclusa). El grado de libertad corresponde al participativo porque los lectores adquieren la facultad de responder interactiva y directamente al requerimiento del narrador. Por otra parte, el grado de finitud que alcanza la historia del *meme* es la posibilidad de ilimitación porque la participación de los usuarios dentro de la diégesis permite que la complejidad y gravedad de las situaciones que ellos exponen vayan aumentando gradualmente, problematizando el argumento de la historia inicial e incrementando considerablemente su extensión, lo cual pudo haber continuado indefinidamente si en la publicación hubieran añadido más comentarios de los lectores.

Como ya se explicó anteriormente, en lo que atañe al nuevo modelo narratológico adaptado, los receptores se identifican como los narratarios-lectores-receptores-relacionales porque se asumen como los destinatarios directos de la enunciación realizada por el narrador y de la apelación comunicativa que él efectúa hacia un tercero, por lo cual se consideran claramente aludidos por el tú a quien se dirige la entidad narrativa que relata la historia de la fotografía. Este fenómeno narrativo colaborativo problematiza y reestructura el esquema enunciativo y narratológico de la narrativa analógica porque supone que a partir de la ruptura y de la participación de los lectores se crea una nueva estructura narratológica, que se basa en la relación ontológica e interactiva entre el narrador y los narratarios, partiendo de la idea de que los narratarios funcionan activamente en la conformación y continuación de las historias (características que la van alejando del modelo narratológico de Gerard Genette).

Por lo tanto, dada la complejidad estructural que representa el análisis minucioso de dicha narrativa, se puede sintetizar su constitución esquemática en los siguientes puntos básicos: narrador-protagonista-inicial (homodiegético) que relata en segunda persona una situación del pasado que él mismo vivió junto a otro personaje, dicha entidad narrativa establece la ruptura por medio de la mención explícita a un tú. Los receptores se identifican como los narratarios-lectores-receptores-relacionales de la enunciación que los apela, asumen el papel de narratarios emisores virtuales para poder participar en la historia y en la desintegración del muro al interactuar y responder al narrador original, por lo cual también se convierten en narradores-protagonistas (homodiegéticos y metadiegéticos) de sus propias anécdotas que continúan la línea argumental y enunciativa de la historia primigenia, relatan en primera persona aludiendo a un tú y a un ustedes que son: el enunciador original, los otros narradores secundarios que se unen a la narración y los otros receptores que leen las respuestas de los narratarios emisores.

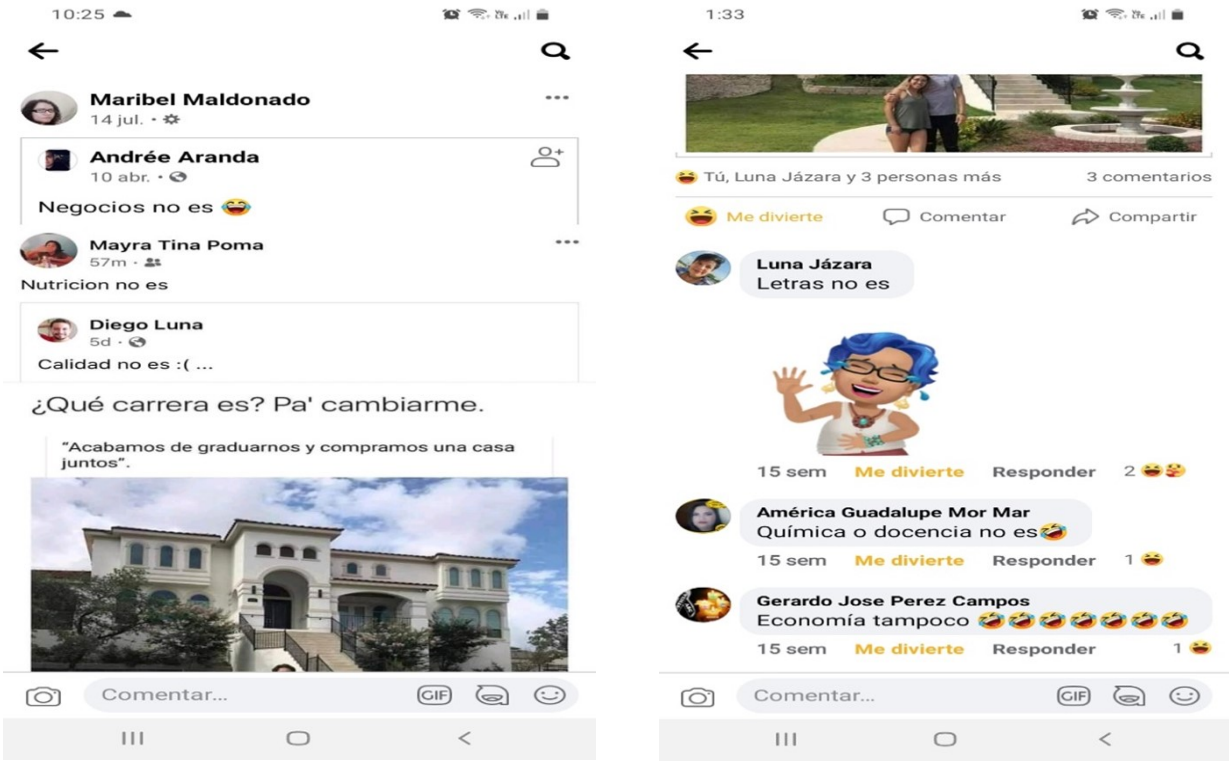
El tiempo de la historia del *meme* corresponde a una conjunción de anécdotas que ocurrieron en el pasado de cada narrador (analepsis), las cuales resumen (sumario) situaciones desfavorables y problemáticas para cada protagonista, a causa de una confusión, equivocación o un engaño, con la intención de brindar consuelo y ánimos a los otros usuarios que han pasado o podrían estar experimentado un momento desagradable, injusto y desilusionante, pero el tono utilizado para relatar los acontecimientos es irónico, e incluso, un tanto burlesco porque se busca expresar que a pesar de las contrariedades que se puedan vivir siempre habrá personas que se encuentren en una situación más complicada (desgraciadamente) y a pesar de ello tratan de verle el lado menos grave a lo que les sucedió, y también sugieren el hecho de que ningún pesar y complicación son para siempre. La frecuencia del tiempo narrativo (la relación de frecuencia entre historia y relato) de la historia general de la publicación, en la cual están unificados todos los otros relatos de los narratarios emisores como una gran narración sobre las adversidades y la empatía compartidas, es singulativa prolongada porque se relata una vez lo que pasó una vez en la historia original del post que genera la conexión narrativa con las otras historias personales (1R / 1H)p, y también se relata en una sola ocasión lo que ha sucedido una vez en cada una de las historias metadiegéticas de los receptores (1R / 1H)p que compartieron sus experiencias dentro de la misma publicación.

Por último, en la categoría del espacio también se observa la creación de un espacio amplio y común gracias a la conjunción de los espacios a los que se refiere cada una de las narraciones de los distintos emisores, el cual se trata de un lugar simbólico y abstracto: la equivocación absurda, la complicidad empática y la solidaridad. Dicho espacio es posible gracias a la naturaleza ficcionalizante del ambiente y las dinámicas de comunicación y sociabilización de Facebook, dentro de un soporte digital que también tiende a la simulación y a la objetivación de lo posible.

Otro ejemplo de este nivel de desintegración de la cuarta pared en un *meme*, dentro de Facebook, es el siguiente, obsérvese las figuras 13 y 13.2:

Figuras 13 y 13.2

Acabamos de graduarnos y compramos una casa juntos



Nota. *Meme* compartido por Maribel Maldonado en su perfil de Facebook. Tomado del muro de M. Maldonado, 2021[62].

Como se puede observar, en el ejemplo anterior la ruptura de la cuarta pared se realiza a través de las distintas ediciones que se hacen de la imagen original y de su narrativa, agregando y complementando la narración inaugural con intenciones humorísticas, pero apropiándose del mensaje primigenio de la fotografía original para reproducir un nuevo relato con referencia a las experiencias personales de la vida cotidiana, con respecto al tema planteado por la narrativa inicial. Así mismo, la desintegración de la cuarta pared permite que los comentarios realizados por los usuarios, en la parte de abajo de la imagen, se vuelvan parte de la idea integral del *post* al momento de que otros nativos e inmigrantes digitales compartan la publicación y sus lectores la interpreten como un conjunto narrativo. Dichas acciones ayudan a continuar y mejorar la narración del *meme* en varios sentidos: se amplía significativamente la noción de referencialidad (una de las

[62]https://www.facebook.com/maribel.maldonado.184/posts/pfbid02zQwqX1exEoCsFbccu1YupUrxYzaMp5HBtX6Ly4J5KsbUY9XmVurpdPYSWakac6S8l

características esenciales que permite comprender el éxito y el alcance de la narrativa planteada por los *memes* dentro de las redes sociales) desde la cual los usuarios interpretan el mensaje de la narración de la publicación y las distintas modificaciones que se le han hecho.

Por su parte, la noción de autoría deja de existir o tener la relevancia que sí posee en la narrativa dentro del soporte analógico, porque una de las funciones de este tipo de publicaciones y/o *memes* es la de posibilitar y conceder que estas expresiones narrativas sean de dominio popular y no se requiera de ningún permiso, autorización o de otorgarle crédito al autor original –pues de hecho rara vez se sabe de quién se trata—, o de editarlas y realizarles cambios antes de compartirlas con más usuarios. Finalmente, las características intrínsecas de comunicación que se facilitan en las redes, el significado cultural y social de este fenómeno expresivo y su comportamiento dinámico dentro de los espacios digitales de comunicación aumentan la creatividad de los lectores y usuarios al ofrecerles la posibilidad de participar en la creación, continuación, modificación y difusión de este tipo de narraciones digitales, de manera sumamente libre.

> […] se ha recurrido a las características taxonómicas de transmisión del meme para poder estudiar su contenido desde la mimética. Richard Dawkins (1976) propuso tres: fidelidad, fecundidad y longevidad, a las cuales Raquel Da Cunha (2007), de acuerdo con el contenido histórico de la globalización e Internet agregó una más a la que nombró como: alcance. La *fidelidad* se refiere a la cantidad de modificaciones con las que un meme es replicado; en cuanto a *fecundidad* se trata de la velocidad; mientras que *longevidad* es cuando un meme perdura a lo largo del tiempo; por último, el *alcance* tiene que ver con la cobertura geográfica o de círculos sociales concretos en los que un meme es replicado. Puede ir desde lo local y específico a lo global general. (Albo, 2021, p.7)

Estas características o categorías para estudiar el funcionamiento cultural y social del *meme*, en términos semióticos, permiten comprender no sólo el significado y trascendencia de estos en el contexto de la cultura digital, sino también su gran mérito al provocar y motivar la interacción entre los usuarios, y la creatividad y participación en la creación, modificación y edición de todo tipo de *memes* con diversas temáticas de dominio popular o específico, que tienen como principales

intenciones comunicativas: causar humor; satirizar situaciones; parodiar; expresar ironía; mostrar una postura crítica y crear conciencia con relación a temas importantes.

4.2.1. La disrupción en X

"En julio de 2006, Jack Dorsey, Biz Stone y Evan Williams crearon la empresa Twitter, Inc., […] el servicio se lanzó en octubre. Rápidamente, empezó a ganar adeptos, pasando de 20,000 textos al día a más de 60,000" (Carballar, 2011, p.7). Actualmente, la plataforma se llama X porque fue comprada por Elon Musk, el CEO de Tesla y fundador de SpaceX (Lenovo, 2024), en el año 2022, pero desde su creación ha sido una de las redes sociales más populares e influyentes a nivel mundial, sobre todo en lo concerniente a temas de política, *marketing*, cultura y de noticias en general (aunque obviamente se aborda cualquier tipo de asunto y temática vigente y/o innovadora). A finales de la primera década del siglo XXI y principios de la segunda década, la red del reemplazado pajarito azul se posicionó como una de las tres plataformas sociales más utilizadas en todo el mundo, solamente detrás de Facebook y YouTube.

> Twitter es una red social, basada en el microblogging, que nació en el año 2006 con el objetivo de compartir historias y mensajes en 140 caracteres [en noviembre de 2017 duplicó el tamaño de sus mensajes para permitir 280 caracteres]. Actualmente la plataforma cuenta con 486 millones de usuarios activos según el último Informe Digital 2022 de Hootsuite y se posiciona como una de las redes más importantes del mercado. (Marketing Zone Icesi, 2023, párr.1)[63]

Con todo, en la actualidad ostenta el doceavo lugar de las redes con más usuarios activos en todo el mundo (Silverio, 2023). Esta disminución de popularidad puede deberse a varios factores como: la existencia de nuevas redes sociales como WhatsApp, Instagram, Tik Tok, por mencionar algunas de las más utilizadas; las transformaciones experimentados por la empresa al cambiar de dueño, por ejemplo, el cambio de nombre y del logo del pajarito azul por una X; y las sobrerreacciones, agresividad e intolerancia que varios de los usuarios suelen expresar al interactuar con otros dentro de esta red. Pese a estas situaciones, la red social sigue siendo una de

[63] https://www.icesi.edu.co/marketingzone/esta-es-la-historia-de-twitter-la-app-que-revoluciono-la-comunicacion-en-140-caracteres/

las más multifacéticas, heterogéneas y con una gran e interesante variedad generacional de usuarios activos, quienes "tuitean" y comparten todo tipo de comunicados, textos, imágenes, videos y relatos breves, con distintas intenciones y motivaciones comunicativas, que van desde una opinión, expresión o crítica a un tema político, social, cultural, científico, de entretenimiento o humorístico (compartir un chiste o algo chusco), hasta publicar minificciones y escribir novelas a base de tuits, dentro de la red social.

Precisamente en la brevedad expresiva radica una de las claves del éxito de X y de su utilización para compartir y debatir asuntos políticos, pero también de todo tipo, con una mayor facilidad y rapidez, y permitiendo una mayor simplicidad de acceso y difusión de mensajes y relatos. De los cuales algunos son explícitamente ficcionales y con intenciones literarias directas (o incluso son obras literarias ya existentes que fueron adaptadas al formato de la red social para compartirlas con las nuevas generaciones de lectores). Algunas de estas manifestaciones artísticas compartidas o elaboradas dentro de la red fueron nombradas y clasificadas como: Tweetliterature o Tuiteratura; Twiller (tweet - thriller); y Twovel (tweet – novel) o Tuitnovela (Torres Begines, 2015).

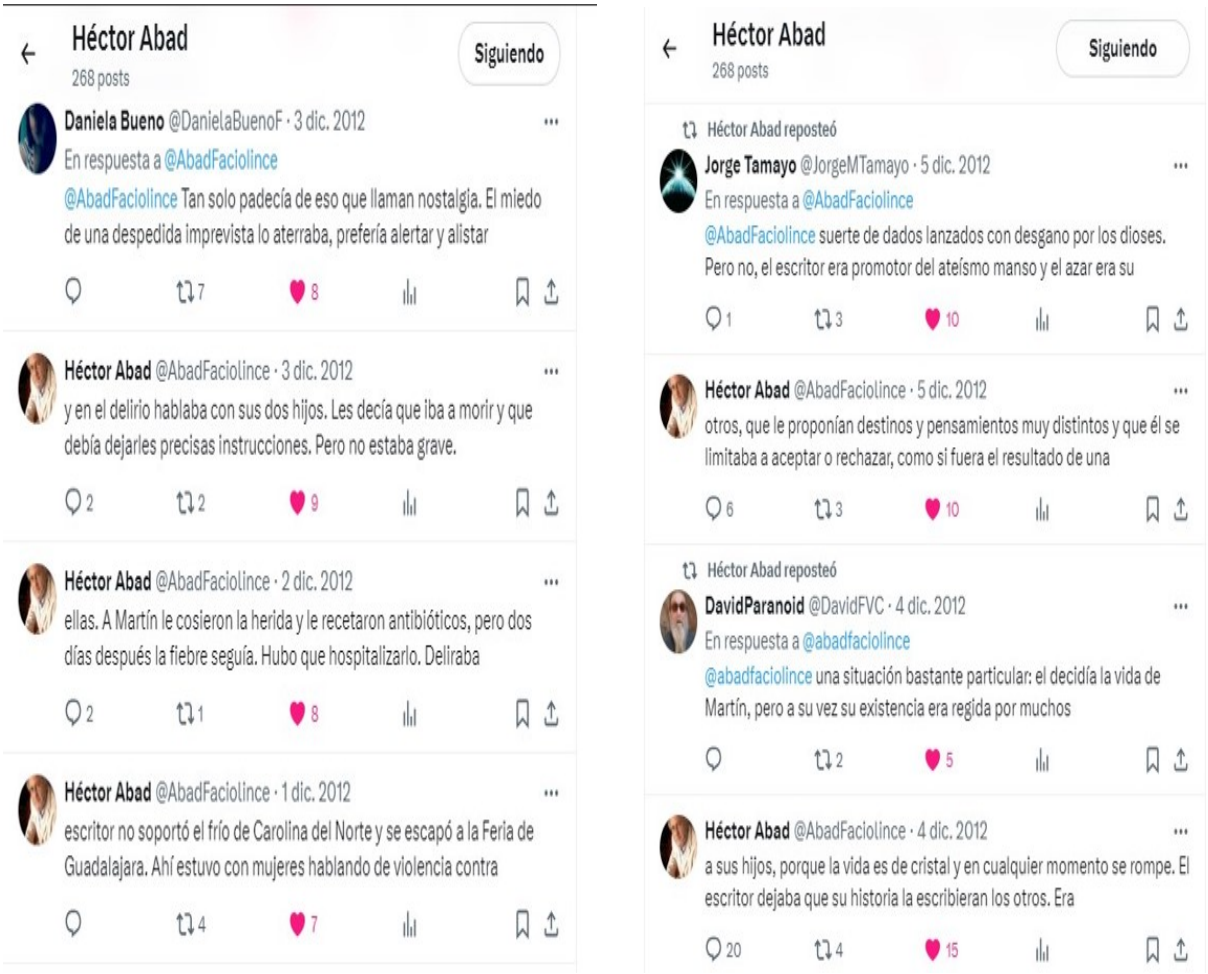
> Novelas en Twitter:
> 1) Obras que han surgido de la recopilación de tuits a lo largo del tiempo.
> 2) Obras literarias escritas en papel que se han convertido en tuits.
> 3) Obras que se han escrito directamente para la red social, siendo este su formato primigenio. Dentro de este grupo, habría que distinguir además entre: a) las obras colectivas y b) las obras de un solo autor. (Torres Begines, 2015, p.210)

4.2.2. *Los mil trinos y un trino* de Héctor Abad Faciolince

Entre las Tuitnovelas más conocidas en lengua española se encuentra *Los mil trinos y un trino* del escritor colombiano Héctor Abad Faciolince, la cual es analizada como ejemplo del nivel 2 R(p)2 de desintegración del cuarto muro digital en X, mírese las figuras 14 y 14.1 a continuación:

Figuras 14 y 14.2

Los mil trinos y un trino



Nota. Imágenes de fragmentos de la Tuitnovela del escritor Héctor Abad Faciolince, la cual fue creada y publicada en la red social de X. Tomadas de H.A. Faciolince, @AbadFaciolince, 2012-2014[64].

Faciolince escribió esta obra entre julio de 2012 y marzo de 2014, la cual lleva ese nombre porque el autor anunció que escribiría una novela en mil y un tuits, uno por día durante mil y un días, como en *Las mil y una noches* (La República, 2013, párr.6). La historia se trata de un personaje llamado Martín Múnera, quien ha sido creado por medio del uso del azar, la suerte y otros recursos visuales y auditivos (no propiamente literarios), a través de X, por un escritor que también es un *ente* ficcional dentro de la novela, el cual se llama Ramón Múnera.

[64] https://x.com/abadfaciolince?lang=es

> La novela plantea una serie de juegos metaficcionales en los que intervienen un famoso escritor y su propia creación, el protagonista de su novela, Martín Múnera. […] La novela fue pensada por el autor como un proyecto temporal que consistía en la publicación de un tuit diario hasta alcanzar los 1001 tuits, pero el objetivo inicial no se cumplió y la obra contiene, hasta octubre de 2023, sólo 268 tuits. (Verdín, 2023, p.16)

A pesar de tratarse de una novela inconclusa, conforme avanza la trama la configuración del personaje de Martín, así como la narración de su vida, van cobrando sentido y relevancia, a tal grado que el escritor ficcional desea convertirse en su propio personaje y tener la vida de él. Aunque, después de reflexionar sobre cuestiones éticas en torno a su poder sobre el destino del protagonista dentro de la historia, decide tomar una drástica decisión que libere por completo a Martín y le permita regir su propia vida dentro de la novela. A partir de ese momento, las cosas se comienzan a complicar para el protagonista y la narración va adquiriendo ciertos grados de complejidad (características existencialistas) relacionados con la libertad de la cual ahora "realmente" goza el personaje principal, a quien también le gusta escribir. La novela es una paradoja de la vida, el azar y el destino, construida a partir de la creatividad espontánea y lúdica de su autor, también del respeto a la naturaleza estructural de X (en ese tiempo sólo permitía publicar tuits de 140 caracteres como máximo), y de las ventajas que ofrece la convergencia de diferentes tipos de recursos comunicativos dentro de una misma red social para crear una propuesta narrativa más dinámica e interactiva que rompe la cuarta pared.

> […] el estudio formal del fenómeno se ha ido extendiendo, de lo que da buena cuenta el artículo de Carla Raguseo en el que se dan algunas claves sobre sus características (Raguseo, 2010) y que podemos resumir en los siguientes puntos:
> 1) Naturaleza comprimida: "Twitter fiction refers to an original, self-contained work of fiction in each tweet".
> 2) Ausencia de título (aunque no siempre ocurre así).
> 3) Orden inverso de lectura, ya que hay que comenzar a leer por los tuits más antiguos, situados al final de la página.

> 4) Marca temporal, dada al final del tuit con fecha y hora, lo que nos da sensación de inmediatez.
> 5) Posibilidad de interacción con el autor y de marcar la entrada como favorito. Además de estos rasgos propios, Raguseo señala algunas características que la ficción en Twitter comparte con la microficción, como la brevedad, el significado múltiple, la intertextualidad y la fragmentación. (Torres Begines, 2015, p.210)

Como se puede observar, dentro de las características de este tipo de propuestas narrativas en X se posibilita la interacción entre el autor y los lectores, lo cual facilita y denota la ruptura de la cuarta pared digital y permite la participación creativa de los usuarios en la continuación y conformación de la narración propuesta por el autor y el narrador principales, como sucede en el ejemplo de la Tuitnovela de Faciolince. En este caso, la desintegración de la cuarta pared se da cuando los lectores (utilizando sus cuentas de usuarios de la red, las cuales les proporcionan cierto grado de enmascaramiento a su identidad dentro del medio digital) envían sus propios tuits a la cuenta del escritor y él los acepta e integra (retuitea) como parte del relato dentro de la Tuitnovela, a la vez de dar el crédito correspondiente a los usuarios (aparecen los nombres de sus cuentas), ya que, explícitamente, estas intervenciones completan y continúan la historia de Martín Múnera, por lo cual se conforma una obra colectiva, pero mediada por el autor principal quien se encarga de seleccionar y retuitear los mensajes de los receptores (como se puede observar en las figuras 14 y 14.2). Es decir que, mediante la utilización del recurso de escribir un tuit al día para crear una novela de manera pública (realizando el borrador, las correcciones y los replanteamientos dentro del mismo espacio ficcional) a través de esta red social, la narración y su autor rompen la cuarta pared al interactuar con sus seguidores-lectores y permitirles participar directamente en la creación de la historia. Así también, nativos e inmigrantes digitales tienen un papel de testigos activos del proceso de escritura de la narración, entonces se da una posibilidad más que permite este nivel de desintegración de la cuarta pared: acceder al espacio "tras bambalinas", al proceso creativo del desarrollo de la obra en forma inmediata.

El escritor colombiano y el narrador utilizado por él hacen explícito y evidente el proceso de selección, edición y creación de la historia, y lo vuelven parte integral de la obra, con lo cual se pueden identificar cuatro planos distintos de la realidad que se comunican en un mismo espacio digital: a) el primero es el del lector o usuario histórico (de carne y hueso) quien accede a la cuenta

de X del escritor colombiano para leer la novela, b) el segundo es, en la misma línea de tiempo y espacio que el primero, el del autor histórico (Faciolince) quien creó una cuenta en esta red social para escribir una novela por tuits, c) el tercero es el mundo del narrador (ficcional), quien crea y cuenta la historia del personaje protagonista, y, finalmente, d) el cuarto es el mundo diegético en el cual vive y se desarrolla el protagonista de la historia. Al desdibujarse y desintegrarse las paredes o muros que separaban simbólicamente cada una de estas realidades y establecer la interacción entre ellas, debido a la ruptura, el involucramiento del usuario y sus acciones influyen y pasan a formar parte del ámbito creativo de la narración, dentro del modelo de comunicación que implica el acto de narrar, pues los receptores también asumen un papel específico y activo dentro de dicho esquema de comunicación.

A pesar de la mediación, del control del autor original sobre la obra y del hecho de que la ruptura del cuarto muro se lleva a cabo desde la perspectiva del escritor y del narrador principal, los receptores adquieren el papel de narratarios emisores virtuales que participan de manera creativa en la conformación y construcción de la Tuitnovela con sus tuits; los cuales expresan la libertad creativa de los usuarios, muestran la interpretación personal de ellos sobre la obra, su percepción sobre el protagonista de la novela, y el desarrollo y futuro de la historia. Si bien, es verdad que los receptores al identificarse como los narratarios de dicha obra y ejercer un papel de narratarios emisores virtuales dentro de esta, respetan el planteamiento y la propuesta original del autor en lo referente a la temática, al personaje principal y al camino que ha ido tomando la historia, sus aportaciones son sólo ideas y propuestas de ellos y en estas no intervienen de manera creativa el narrador primario y el autor original; ya que este último solamente se encarga de compartir dichas aportaciones dentro de la narración al retuitearlas.

> Los materiales narrativos son una especie de indicadores que contribuyen a otorgar significados, para que el lector los asuma y proponga su visión sintiente. Es decir, el lector es también productor del texto, cuando entiende que narrar es crear mundos de vida haciendo uso de la memoria, alimentadora de su capacidad discursiva. Es necesario cuestionar la validez de las formas clásicas de recepción, reconociendo a la experiencia comunicativa como el complemento necesario del proceso creativo y, consecuentemente, apuntar hacia la percepción fragmentada de la narrativa,

> convirtiéndola en motivo de exploración con miras a representar sin restricciones, aquello que se desea expresar. (Londoño, 2010, p.64)

El papel de los lectores y usuarios dentro del soporte digital les posibilita otras oportunidades y otro tipo de relación con el texto, por lo cual su acercamiento a este tipo de relatos virtuales va más allá de su tarea como interpretes del mensaje expresado por la narrativa y se convierten en los narratarios directos de dichos relatos. Por lo tanto, se sienten aludidos y motivados a involucrarse de manera inmediata y activa en el modelo de comunicación que plantean las narraciones y en la posibilidad latente de emitir, de responder dentro del mismo relato a la interacción que se ha establecido. Gracias al uso de la técnica artística de la desintegración de la cuarta pared dentro del medio digital, en sus diferentes niveles y grados, se vuelve posible la participación creativa de los usuarios en la propuesta narrativa de dicha obra.

En lo referente al grado de disrupción que se observa en este ejemplo de narrativa digital disruptiva, este corresponde al intuitivo porque la acción de los usuarios dentro de la narración está motivada y guiada por dicha capacidad o sentido; desde el cual se despierta su imaginación y creatividad para poder aportar y continuar la narración, de acuerdo con lo que intuyeron de la propuesta del narrador principal. Por su parte, el grado de libertad al que acceden los receptores corresponde al de participación porque su aportación es tangible dentro del lenguaje de comunicación utilizado y se integra dentro de la narración para formar parte de ella. En lo que concierne al grado de persuasión que se desprende de esta Tuitnovela, se puede identificar que se trata del inmersivo porque el nivel de ruptura permite que los usuarios se sumerjan lo suficientemente en la narración y la historia para despertar el deseo de participar en la creación y conformación de la narrativa (se considera que dicho grado de inmersión[65] pudiera ser mayor al que se presenta en un acto de lectura dentro del soporte analógico, porque los nativos e inmigrantes digitales son motivados, de alguna forma, a continuar la interacción que se estableció a partir de la ruptura).

[65] La historia del arte occidental ha sido testigo del triunfo y la decadencia de los ideales inmersivos, y de su sustitución en el siglo XX por una estética del juego y la autorreflexividad que ha acabado produciendo el ideal de una participación activa del lector, espectador o usuario en la producción del texto. Este guión afecta tanto a las manifestaciones artísticas visuales como a las literarias, aunque la corriente immersiva alcanzó su apogeo antes en pintura que en literatura. (Ryan, 2004, p.19)

> […] La inmersión […] es una experiencia corpórea […], es imprescindible la proyección de un cuerpo virtual, o mejor aún, la participación de uno real, para que nos sintamos integrados en un mundo artístico. […] si consideramos la interactividad como la implicación del usuario en un juego de significados que tiene lugar más en el plano de los signos y las palabras que en el de los objetos y los mundos, este compromiso estrictamente cerebral con el texto minimizaría las emociones, la curiosidad por lo que va a ocurrir, y la resonancia de los recuerdos personales que podamos encontrar en el texto. Sobre la luminosa superficie de los signos (el significante) no hay sitio para los cuerpos, ni reales ni virtuales. Y sin embargo, el receptor del arte total (si nos atrevemos a soñar con algo así) debería ser ni más ni menos que el sujeto que san Ignacio de Loyola definió como un «compuesto indisoluble» de mente y cuerpo. Lo que está en juego en la síntesis de la inmersión y la interactividad es nada menos que la participación del individuo en su integridad en la experiencia artística. (Ryan, 2004, p.39)

En la cita anterior, la autora explica lo que implica la inmersión y también la interacción en un texto con la intención de aclarar que aunque estas dos condiciones parecen oponerse entre sí de acuerdo con su significado, en el medio electrónico y/o digital se puede lograr la convergencia de ambas sin que se excluyan entre ellas, y sin que la inmersión involucre la pasividad del usuario (sino todo lo contrario), ni tampoco la interacción suponga la falta de sumersión y abstracción dentro del mundo diegético, por parte de los lectores (Ryan, 2004). Para Ryan esto es posible al considerar que el usuario puede participar de manera integral (corporeidad y consciencia) en todo lo que implica el fenómeno artístico o experiencia, como ella lo menciona, porque la narración dentro de los medios electrónicos funciona como realidad virtual en la que se puede lograr la síntesis de dichas condiciones y se amplía significativamente el alcance y la participación de los lectores de manera completa, desde su experiencia de lectura.

Por otro lado, en lo que respecta al grado de finitud que puede alcanzar la historia narrada en la Tuitnovela de Faciolince, gracias a este nivel de desintegración que permite continuarla, se considera que se llega a la posibilidad de ilimitación porque la facultad que adquieren los receptores de participar en la continuación de dicho relato ofrece la oportunidad de que la narración se siga

desarrollando hasta donde los participantes de su creación lo decidan, a pesar de los límites que pueden representar la guía y la mediación del autor y del narrador originales.

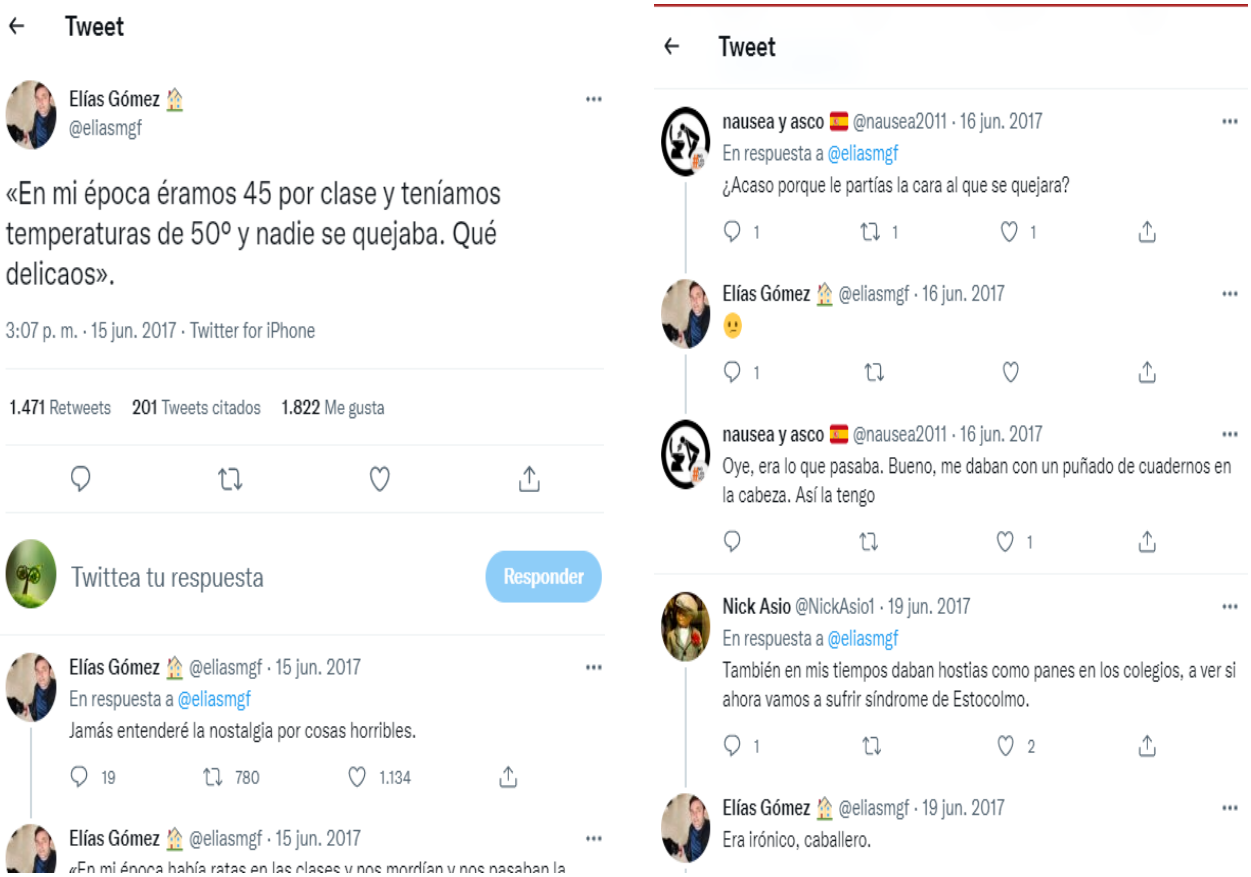
Finalmente, si abordamos el modelo narratológico actualizado y adaptado al soporte digital, tenemos que el puente de unión corresponde a un punto medio entre el narratario-lector-receptor-relacional y el narratario-jugador-tránsito, porque todavía la principal motivación y asistencia para que se logre exitosamente la ruptura es, en mayor medida, trabajo del narrador y del autor iniciales, aunque las aportaciones de los narratarios emisores sean muy originales y creativas; a pesar de que la novela del escritor colombiano no es un videojuego o algo parecido, implica un esfuerzo por parte de los lectores para seguir la historia a través de los enlaces entre tuits y de todos los otros recursos audiovisuales utilizados por el escritor. Inclusive, la participación de los nativos e inmigrantes digitales está supedita al conocimiento que ellos tengan sobre el argumento de la historia y el orden de la trama, pues sus contribuciones deben ser coherentes y proporcionadas con el planteamiento expuesto por el autor y el narrador originarios. Si bien es cierto que la narración sigue un orden lineal y no laberíntico, por la disposición y la fecha de cada tuit, se puede interpretar que la inmersión, la motivación y el compromiso de los lectores para realizar y continuar la lectura y también para participar en la creación de la historia se asemejan, en cierto sentido, a la emoción que despierta el interés lúdico por la dinámica y el funcionamiento de un juego y por la decisión de jugarlo, no sólo por lo que implica la acción de jugar en sí misma, sino principalmente por la parte narrativa e interactiva que provoca e intensifica la atracción de los usuarios y su deseo de participar creativamente en la construcción y continuación de la historia de la tuitnovela.

4.2.3- El hilo de X

Se pasa ahora a revisar y analizar un ejemplo de cómo el uso de la ruptura de la cuarta pared en X faculta a los usuarios para crear y compartir contenido a partir de su participación en la narrativa original y de la adjudicación de esta (hasta cierto punto), véase figuras 15 y 15.2 a continuación:

Figuras 15 y 15.2

Hilo de X



Nota. Imágenes de fragmentos del hilo de X de Elías Gómez, el cual fue publicado en la red social X. Tomado de E. Gómez, @eliasmgf, 2017[66].

La narrativa anterior es un ejemplo de los famosos hilos de X(Twitter)[67] que comenzaron su popularidad y difusión a partir del 2017, y aún son tendencia actualmente. Este tipo de publicaciones tienen diferentes temáticas y diversas intenciones; pero, no en todos ellos existe la posibilidad de que los lectores participen en la creación, ya que la gran mayoría de las veces ellos opinan hasta que llega el desenlace del hilo. En la publicación anterior los tuits o tweets de los otros usuarios sí aparecen alternados entre la narrativa del tuit original, a la vez que se da una interacción

[66] https://twitter.com/eliasmgf/status/875444683069149184

[67] "Son tuits interconectados entre sí que permiten desarrollar argumentos, ampliar información, mantener conversaciones con la participación de varias personas y analizar cuestiones de manera mucho más detallada que en una sola publicación de 280 caracteres" (Lara de, 2021, párr.14).

entre el autor y sus lectores al intercambiar experiencias y puntos de vista, independientemente de que el tono de la publicación original es sarcástico y muestra una perspectiva crítica sobre la idea de la añoranza del pasado. No se puede negar el hecho de que, a simple vista, en esta red social los autores originales parecen tener un mayor control o poder sobre sus tuits al momento que los otros los retwittean porque sigue apareciendo su nombre de usuario y cuenta en la publicación que se difunde, pero aun así los usuarios pueden colaborar de alguna forma en la narrativa original, al editarla, modificarla y/o continuarla antes de compartirla; a su vez, aunque no realicen cambios evidentes o sustanciales a los tuits, los receptores pueden participar en su complementación y continuación al comentar el *post* principal y al aparecer estas intervenciones como parte del tweet original.

Como podemos observar en las imágenes, el tuit que abre el hilo es el que establece la desintegración de la cuarta pared al dirigir explícitamente su enunciación a otros, haciendo posible la interacción y permitiendo la participación emisora de los receptores dentro del relato. Este hecho evidencia que los receptores van adquiriendo la facultad de apropiarse, en cierto sentido y hasta cierto límite narrativo, las narraciones iniciadas por otros al poder conseguir un papel de participación dentro de la diégesis de los relatos, y/o al lograr comportarse de forma parecida a un jugador que debe realizar un esfuerzo extra por encontrar el orden de la trama de la historia y recorrer el contenido total de esta para poder integrarla, comprenderla y sumergirse en ella.

En la tesis titulada *Narrativas en la era digital: mediaciones del relato y empoderamiento creativo en la generación Z* (2020), Iván Sánchez López reflexiona lo siguiente:

> La sacralidad del relato se imbuye de un riesgo (o potenciación) de apropiación e intervención externa. Con la socialización de los mensajes en redes, este ejercicio va asociado de forma directa con el *fandom* y el *hatedom*, o simplemente con la posibilidad mecánica de la edición, la intervención y la remezcla. Sobre las narrativas contrastadas, no es tanto la autoría como la propiedad la que se ve resignificada con la oportunidad que se abre sobre la manipulación de los materiales, siendo la creación de *memes, GIFS* y mensajes polisémicos una constante en la red, en diversas ocasiones promovidas por las propias productoras/distribuidoras, en planteamientos que, como especifican Sigiliano & Borges (2019) en el marco del

> *transmedia literacy* en *twitter*, «promote the audience's creative production and the tweets broaden, deepen and re-signify the plot» (p.21) [*sic*.]. (p.413)

En la cita anterior se puede observar que el autor expresa cierta resistencia o miedo al hecho que implica la gran libertad y poder que adquieren los usuarios, dentro de estas plataformas virtuales, sobre la narrativa expresada por otros, ya que Sánchez en su análisis apuesta por la potencialidad de la creatividad narrativa de las nuevas generaciones guiada o dirigida por la figura de los docentes o por lo menos de personas que tengan mayor experiencia y conocimiento, de acuerdo a cada tipo de narrativa, dentro de estos espacios de interacción digital en la Red, para así evitar el caos; con todo, sí reconoce la existencia de este fenómeno de apropiación por medio de la participación y cocreación en los relatos por parte de los nativos e inmigrantes digitales, independientemente de que exista o no la autorización y/o dirección del autor original.

En el marco de reflexión de este trabajo se considera que las características intrínsecas de las redes sociales y de las plataformas digitales en general potencializan por sí mismas la creatividad de sus usuarios y la posibilidad de producir su propio contenido, ya sea totalmente "original" o modificando y editando las publicaciones de otros, sin que esto se considere plagio y sea mal visto, sino todo lo contrario, pues este fenómeno representa una de las características más atractivas y enriquecedoras de la cibercultura o la cultura digital.

> Las plataformas digitales han dotado a la escritura de ficción con nuevos componentes y recursos expresivos que están contribuyendo a reformular nociones y conceptos que fueron entendidos de un modo diferente por la cultura impresa de la modernidad y su tipo social del homo *typographicus* (McLuhan 1962). Entre estos elementos se podría señalar: la posibilidad de coproducir colectivamente una ficción o un texto en una página web, de ocultar la voz autoral tras la máscara del anonimato o de la seudonimia, de crear personajes que interactúen con la audiencia, de narrar historias por entregas dentro de un contexto de continuos intercambios con los lectores, de añadir imágenes, sonidos y/o videos al texto escrito, de problematizar el estatuto real o ficcional de una historia y de acceder a un instrumento de publicación instantánea, sin necesidad de pasar antes por un denso filtro de censuras y mediaciones. Las políticas restrictivas de publicación que imperaron bajo el signo

> de la imprenta han sido barridas por la Web 2.0 y su propósito de poner la Internet, como plataforma de creación, a disposición de todo el público. El concepto de autoría, entendido como una responsabilidad social, una propiedad y un privilegio de expresión adjudicable a una persona jurídica determinada, se halla igualmente en crisis ante la proliferación de textos producidos anónima y colectivamente (como es el caso de *Wikipedia*, numerosos blogs y los *wikitextos* en general) o mediante el uso de seudónimos o autorías dudosas. (Cleger, 2009, pp.32-33)

Es como si las redes sociales y el medio digital en general, encarnaran y desarrollaran una estética de la simulación y el disfraz (ya sea de manera inconsciente o con alevosía y ventaja), proporcionando el espacio incorpóreo, intangible e inconmensurablemente ideal para que los nativos e inmigrantes digitales asuman, expresen y creen tanto identidades como realidades alternas de convivencia virtual con referencia a la realidad empírica, en las cuales pueden interpretar distintas personalidades, y en donde narrar la existencia se vuelve una necesidad primordial, un estímulo fecundo que, aunado a las características y posibilidades del soporte digital, favorece la intervención creativa.

En el siguiente subapartado se presentan y analizan algunos ejemplos de narraciones que corresponden al tercer nivel de ruptura del cuarto muro imaginario.

4.3.- Tercer nivel de desintegración R(p)3.

A continuación se exponen y estudian una selección de narraciones que conciernen al tercer nivel de disrupción de la cuarta pared, tanto en Facebook como en algunos videojuegos en línea. Por lo cual, se muestra el siguiente ejemplo, obsérvese la figura 16:

Figura 16

Meme sobre hablar consigo mismo

Nota. *Meme* compartido en el perfil de Bety Incógnita en Facebook. Tomado de B. Incógnita, 2021[68].

Como se puede observar, en esta narración disruptiva la ruptura del cuarto muro digital es realizada desde la postura de los receptores, pues son ellos quienes ejercen su facultad y la llevan más allá de la limitación que podría otorgarles el autor y el narrador originales para desintegrar la barrera metafórica desde dentro del propio mundo diegético propuesto por la historia principal, y logran formar parte de este al aportar y complementar la narración con sus propias ideas y su creatividad espontánea. Dicha posibilidad de que sean los receptores quienes rompen el muro

[68] https://www.facebook.com/photo/?fbid=10159396532388405&set=a.10150974673703405&locale=es_LA

digital al introducirse en la narración y desde ahí editar y complementar la historia con sus propias ideas, es una oportunidad que permiten las características intrínsecas del tipo de soporte en el cual se expresa esta narrativa contemporánea, es decir el medio digital; pues este representa un espacio donde se da la interacción casi de forma inmediata y esta interacción facilita y potencializa la participación de los receptores en la parte creativa de las obras, no sólo en su compromiso con la experiencia de la recepción y la interpretación (donde su acción siempre ha sido indispensable y primordial para que se establezca la comunicación y funcione el modelo o esquema básico de esta, en dicho contexto). Cuestión que hubiera sido muy difícil de lograr (si no que imposible) en la misma medida de inmersión e interactividad dentro del soporte analógico, por las limitaciones estructurales y enunciativas del mismo. No obstante, en las propuestas narrativas del soporte analógico ya podíamos identificar inquietudes y experimentaciones que condensan el deseo de que se establezca una interacción mayor y más prolongada con los lectores, y que su participación también sea un hecho y se incremente dentro del fenómeno de comunicación.

El argumento inicial de la narrativa planteada por el *meme* consiste en la simulación de un diálogo de alguien consigo mismo y acompañando estas frases por una imagen ilustrativa que pueda asociarse con la temática que se está abordando, para causar e incrementar el efecto deseado: que sea gracioso. Aunque, la historia propuesta por dicho argumento es complementada por la intromisión de uno de los receptores, quien desde dentro del espacio de enunciación del diálogo e imagen, complementa la historia con su aportación creativa, basándose en la línea del argumento inicial de hablar consigo mismo, y con un tono irónico trata de argumentar una posible razón que justifique dicho comportamiento inusual a pesar de que esta persona repite la misma forma de actuar, lo cual incrementa el efecto chusco del *meme*. Incluso, esta aportación es lo que hace posible que esta imagen sea considera e interpretada como tal (como un *meme*), en términos ontológicos y metafísicos, lo cual le proporciona sentido al ser del *ente* de este tipo de relatos digitales disruptivos: “el ´ser en cuanto ser´ es la relación del modo de estar dispuesto de un ente o un conjunto de entes, y a esto, entendido globalmente, se le conceptualiza como *existencia*” (Cisneros, 2017, p.12).

Y la aportación del segundo receptor aunque tiene lugar en la sección de los comentarios del *post* original, también disrumpe la separación entre el mundo ficcional del *meme* y la realidad cotidiana, pasa a formar parte de la temática de la historia y continua la misma línea argumental de la propuesta inicial, pero siendo original en el aspecto temático porque no repite la misma idea,

sólo es similar en su estructura enunciativa, lo cual demuestra que la desintegración se realiza desde la postura del receptor, así como también lo comprueba el hecho de que el narrador original no se dirige explícitamente a alguien en su enunciación, no alude a nadie directamente; no es él quien rompe el cuarto muro digital.

Para poder llevar a cabo la desintegración de la cuarta pared, el receptor asume el papel de narratario co-autor, co-creador y disruptivo porque es el usuario quien rompe la barrera metafórica desde su postura y altera la narrativa con su comentario porque ahora él o ella toma el turno de enunciar, continuar y complementar el relato comenzado por otro; incluso, el segundo receptor también entra a participar en la misma dinámica disruptiva y altera a su vez la narración complementaria del primer usuario activo, así como sigue la línea argumental propuesta por el relato original, con lo cual se crea el efecto de una narración tipo muñeca *matrioshka* porque simula la posibilidad de infinitud de la historia al abrir la oportunidad de que más usuarios puedan participar, disrumpir y conformar la parte creativa de la narrativa. Por lo tanto, también se identifica que el grado de disrupción en este ejemplo es creativo porque los lectores utilizan su imaginación e ingenio para llevar a cabo la ruptura, lo que les permite ejercer un grado de libertad complementario y extensivo porque con su participación prolongan e incrementan la historia.

En lo que respecta a los grados de persuasión, en este nivel de desintegración los usuarios alcanzan un estado de "libre albedrío" porque tienen la suficiente libertad de participar en la construcción, edición y conformación de la obra gracias a su propia iniciativa y desde su postura como narratarios activos. Por último, el puente de unión entre la narratología propiamente tradicional, y literaria, y la reciente narratología digital disruptiva es el papel del narratario-jugador-tránsito quien es ocupado y utilizado por los usuarios para poder desintegrar el muro imaginario y metafórico de este tipo de narraciones, lo que permite que los receptores asuman un papel similar al de jugadores que interactúan con el texto y deciden participar lúdicamente con sus propias ideas y desde su propia postura, guiándose por la línea argumental de la enunciación del narrador original. Dicha situación narrativa y colaborativa también posibilita la condición de inmersión, hasta cierto límite, que motiva y promueve la participación de los lectores y no su "pasividad" interpretativa (limitada al ámbito de la recepción y la interpretación), como suele suceder en la inmersión dentro las expresiones y obras que se dan en el soporte analógico. Pese a ello, este tipo de sumersión todavía es restringida y/o condicionada por la estructura narratológica y la brevedad argumentativa y temática del relato (*meme*).

En un segundo ejemplo de este nivel de ruptura tenemos la siguiente imagen, véase figura 17:

Figura 17

Las literaturas y la muerte

Nota. *Meme* publicado en el perfil de Daniel Cr, con el título *El meme se lo robé a un men*, en Facebook. Tomado del muro de D. Cr, 2022[69].

Analizando el *meme* y la narración que en este se expresa, se puede notar cómo la ruptura de la cuarta pared se conforma a partir del comentario de un usuario, quien establece la interacción con el *post* original y su emisor, y sus palabras se vuelven parte integral de la publicación original, ampliando la significación e interpretación de la idea planteada por la imagen inicial. El o la usuaria que comentó la publicación también está participando de manera creativa y espontanea en la

[69] https://www.facebook.com/photo.php?fbid=151048087608457&set=pb.100081097985047.-2207520000.&type=3

“cocreación”, por lo cual se apropia del planteamiento de la narración original, la continúa y modifica, con intenciones humorísticas, pero a pesar de respetar, hasta cierto punto, el guion esbozado por la primera narración se puede observar cómo la imaginación y creatividad de los receptores es mucho más libre y autónoma en su colaboración enunciativa en comparación con los ejemplos de ruptura de los dos niveles anteriores, esto debido a la facultad adquirida por los usuarios en este nivel de desintegración, donde ellos mismos deciden intervenir en los relatos sin haber sido directamente señalados por el narrador original.

Por lo demás, el receptor no solo invierte los papeles de comunicación y es capaz de participar con su creatividad en el *meme*, sino que consigue un grado mayor de apropiación de este por medio de la elaboración de un mensaje gracioso, que satiriza o parodia la apreciación reflexiva sobre las principales temáticas filosóficas de la literatura representativa de estas potencias mundiales; comparándola con su supuesto equivalente interpretativo de la literatura latinoamericana, considerando la situación cultural, social, económica y política en la que se encuentran la mayoría de los países latinoamericanos en la actualidad.

Por lo tanto, en este relato se presenta la desintegración de la cuarta pared en un tercer nivel, donde el receptor asume el papel de narratario coautor y cocreador y desde su postura disrumpe la separación entre él y la narración primigenia R(p)3 porque se introduce en la narrativa para alterarla y/o modificarla, estableciendo la ruptura por iniciativa propia y sin la guía o intervención directa del narrador original. En lo que respecta al grado de ruptura alcanzado por este tipo de relatos, este corresponde al de introducción y complementación porque son los lectores quienes realizan la interacción con el texto. Por su parte, el grado de disrupción alcanzado por la narración es el creativo porque los receptores adquieren la facultad de consolidar su propia historia motivada por el relato original, pero alcanzando mayor autonomía artística al independizarse, hasta cierta forma, del control enunciativo e insinuante del narrador principal hacia ellos.

El grado de libertad que los lectores pueden expresar en su propia enunciación corresponde al complementario y extensivo porque en este nivel de ruptura ellos pueden complementar creativamente la historia planteada por el *post* original y extenderla argumental y narrativamente hasta donde ellos lo decidan, al abrir la posibilidad de la inspiración y la participación de otros usuarios en su iniciativa artística y propositiva, donde ahora ellos son quienes aluden a sus posibles receptores y narratarios activos en potencia. En lo que respecta al grado de persuasión que se desprende de este nivel de desintegración, se identifica que este incumbe al del libre albedrío

porque los receptores son quienes hacen uso de su libertad creativa e interactiva para irrumpir en el mundo diegético del relato y enunciar su propuesta narrativa, aunque sea motivada por la historia de la narración original. El grado de finitud que la historia del *meme* puede alcanzar supone la posibilidad de infinitud porque los narratarios coautores y cocreadores pueden extender la duración de la historia complementaria (que ellos mismos propiciaron), con sus distintas aportaciones, hasta los límites que ellos decidan.

Una de las principales funciones de los reciente medios digitales de comunicación y expresión artística, que ha permitido varios cambios de paradigmas y concepciones sobre el arte de narrar, sobre el proceso de interpretación y sobre la constante apropiación de los usuarios del contenido al que tienen acceso, es la superación y/o muerte de la figura legítima del autor individual y/o exclusivo de la obra:

> Del mismo modo que, en la época moderna, el culto del autor es un resultado del individualismo y éste, a su vez, implica la instrumentalización de una serie de disciplinas encargadas de delimitar las fronteras del individuo (la psicología, la siquiatría, las disciplinas forenses, etc.), en la era digital la propensión a las autorías anónimas es el resultado de una noción fragmentada de la identidad (o de una concepción de la identidad como avatar provisorio) y de las prácticas de descorporeización a que conllevan las comunicaciones mediadas por computadoras (CMC). (Cleger, 2009, p.252)

No solo la figura del autor fue dejando de tener una importancia crucial hasta el punto de considerar la muerte de este, en términos teóricos-narratológicos, sino que también la importancia y legitimidad de los derechos de autor o el reconocimiento al autor ha sido superado e invalidado (hasta cierto punto) por la dinámica digital en la cual funcionan las redes sociales y las plataformas virtuales, con respecto a la gran cantidad de contenido que se publica y comparte en estos espacios, sin saber con certeza quién es el autor o creadora original, o sin que este dato sea relevante para darle el crédito que le corresponde.

Finalmente, la entidad narrativa que es el puente de enlace con los aspectos propiamente narratológicos, adaptados y actualizados a la nueva narratología es la figura del narratario-jugador-tránsito, pues los lectores asumen dicho papel para comportarse como jugadores al momento de

interactuar con el texto porque juegan a ser los narratarios coautores y cocreadores de una nueva narración complementaria y extensiva de la idea argumental de otra, pero sin que su participación y acción haya sido requerida explícitamente dentro de la diégesis; lo cual supone un grado de facultad y emancipación notable y significativo en la forma de comportarse y participar de los receptores. Asimismo, los lectores juegan creativamente con las historias de los relatos al concretar narrativamente sus propias propuestas, ideas e interpretaciones sobre las tramas y las temáticas de las narraciones, complementándolas original y peculiarmente dentro del mismo espacio de enunciación y diégesis del primer narrador.

En algunos casos específicos, también los receptores realizan un esfuerzo por recorrer la trama propuesta por el relato y llevar a cabo un esmero extra por seleccionar el camino, enlace o acción adecuados a sus propios intereses y gustos estéticos y lúdicos para completar la narración y la historia, en lo referente a la lectura y participación dinámicas, dentro del fenómeno narrativo y del videolúdico digital contemporáneos, como se puede observar en los siguientes ejemplos analizados.

4.3.1- *The Chef* de James Patterson: una novela escrita y difundida en la aplicación de Messenger[70]

Utilizando la aplicación de Messenger, a través de la red social de Facebook, el escritor estadounidense James Patterson publica la novela *The Chef* (2018), en la cual se nos cuenta la historia de Caleb Rooney, un ex detective y famoso cocinero que durante las noches trabaja en un restaurante dentro de un camión (*food truck*). El protagonista es acusado de cometer un asesinato en el cumplimiento de su deber y se sospecha que el nombre de su negocio de comida, *Killer Chef*, no es meramente publicitario. Caleb tratará de demostrar su inocencia y esclarecer el caso mediante su propia investigación, pero esto lo llevará a descubrir un grave peligro que amenaza a su ciudad, por lo cual intentará evitarlo.

Es una novela policiaca y tipo thriller, donde la ruptura de la cuarta pared se logra a través de la interacción con el protagonista, principalmente, y los otros personajes por medio de la

[70] Se realizó un análisis preliminar de esta novela en un artículo titulado "La ruptura de la cuarta pared en dos novelas contemporáneas como consecuencia de la disolución del género", el cual fue enviado a una revista internacional indexada (en mayo de 2022), pero al no obtener ninguna respuesta sobre el resultado del dictamen, después de más de un año, se decidió enviar el trabajo de investigación a otra revista internacional de estas áreas, el 16 de septiembre de 2023; mas, no fue aceptado por tratarse de novelas que no son hispánicas. Ahora se está detallando el artículo para ser postulado a otra revista indexada.

comunicación por Messenger, pues el lector-usuario siempre tiene la opción de enviar sus comentarios, reacciones y expresiones por mensaje digital a través de la misma aplicación y en el mismo espacio virtual en el cual va recibiendo, gradualmente, las partes y capítulos de la narración, simulando que se chatea con el personaje principal o con los secundarios. Incluso el protagonista tiene cuenta en la aplicación de Instagram y también podemos acceder a ella para ver lo que publica sobre su restaurante, acceso que se posibilita gracias a la confluencia de varias redes sociales y/o espacios virtuales en una sola aplicación dentro de las Web 2.0 y Web 3.0.

> Para leer la novela, basta con abrir la aplicación y buscar en los contactos "The Chef by James Patterson". Al iniciar una conversación, arranca el libro. Para ir avanzando en la historia, que también incluye vídeos, audios y fotografías, hay que ir tocando el emoji del cuchillo. (Rubio, 2018, párr.2)

El lector es quien accede a la aplicación de Messenger y decide el ritmo de entrega del contenido de la novela, ya que mientras no le dé *click* al cuchillo (*link*), no seguirá recibiendo más partes de los capítulos. En el siguiente enlace se puede acceder a un video en Facebook, tipo tráiler y promocional de la novela, que muestra cómo se lleva a cabo la interacción entre emisor y receptor, y el acceso a la historia y a todos los otros recursos digitales y electrónicos que forman parte complementaría y funcionan como elementos disruptivos, junto con la acción de los lectores, de esta propuesta narrativa. En la siguiente cita, tomada del muro de Facebook del escritor estadounidense, se puede leer una breve descripción y ver uno de los *videoclick* que promociona la novela y muestra avances de lo que se puede encontrar al acceder a esta y leerla: "The Chef Teaser #2. My next great thriller...is already in your pocket. … https://www.facebook.com/watch/?v=497485677413331" (Patterson, 2018)[71].

Como se puede observar en el enlace, el lector va accediendo a la historia de Caleb gracias a la desintegración de la cuarta pared que se establece mediante los recursos de Messenger y los otros elementos audiovisuales que complementan la narración y permiten construir una realidad virtual que se conforma a través de la interacción, donde no solo se vive el thriller que propone la novela como si realmente se estuviera dentro de este (gracias a la ficcionalización del espacio interactivo en el *chat* de la aplicación), sino que también se fragmenta el pacto de ficción tradicional para crear

[71] https://www.facebook.com/JamesPatterson/videos/497485677413331/

uno nuevo que se adapte a las experimentaciones formales y temáticas de este tipo de novelas digitales contemporáneas, en el cual la suspensión de la incredulidad debe ser mucho más flexible y abierta.

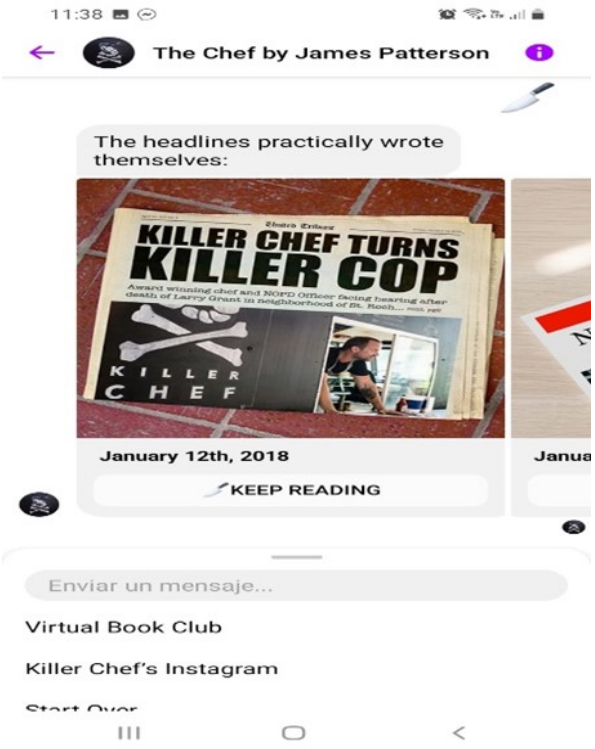
> […] la RV [realidad virtual] es un dispositivo tecnológico que *simula* una *apariencia* de realidad estableciendo interacción e interoperabilidad entre el hombre y el ordenador. La experiencia de RV es, en fin, tridimensional, inmersiva, interactiva y *real*. (Boulaghzalate, 2014, p.27)

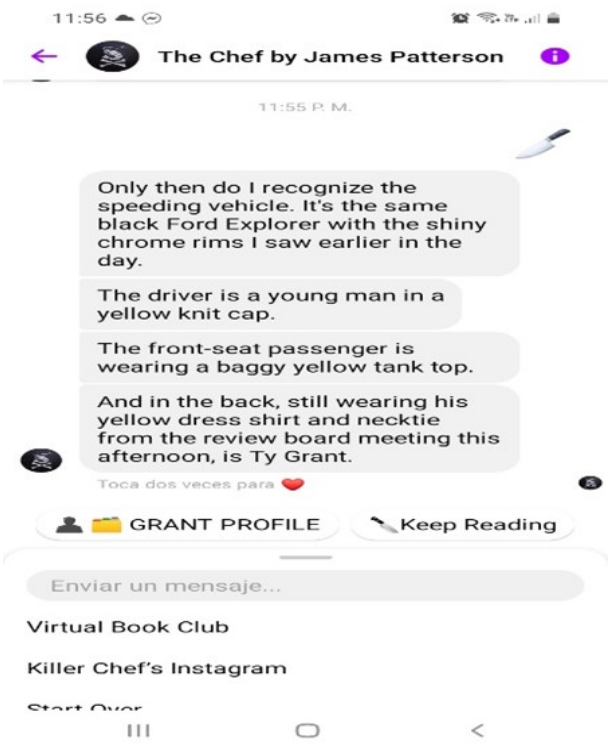
Si bien los recursos de interacción que posibilitan la inmersión en esta novela digital no crean un universo alterno de realidad virtual tan completo, complejo, extendido y enajenante como los visores y anteojos de los juegos de realidad virtual o aumentada, sí vuelven factible la abstracción de los lectores en un mundo posible ficcional que se presenta en la narrativa y que se encuentra estratégica y creativamente conectado con la realidad física y cotidiana de la vida contemporánea, lo cual permite que los receptores se sumerjan de manera más natural e inmediata en la propuesta estética de la novela y en el universo creado por la diégesis, a pesar de que la interacción sea simulada.

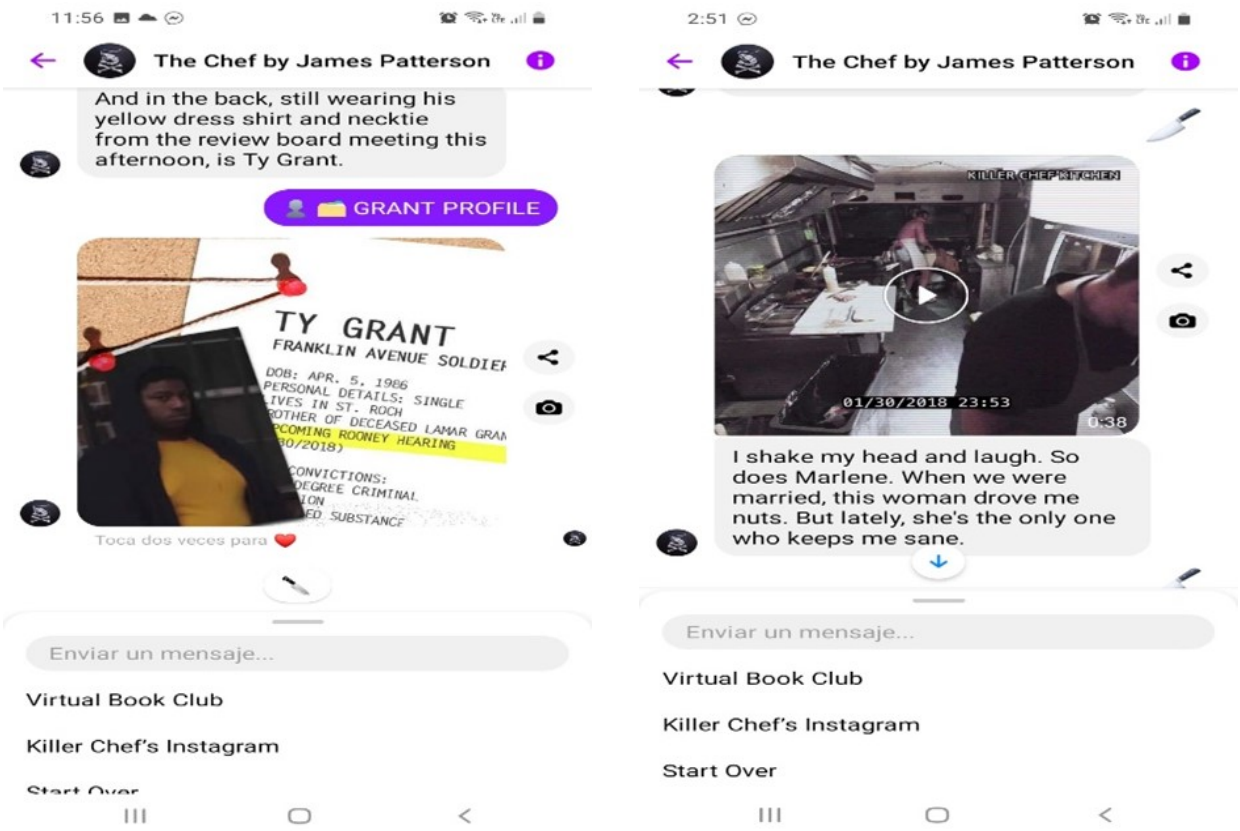
Las siguientes imágenes muestran partes de la novela y algunos de los recursos audiovisuales que utiliza para atraer a los lectores e interactuar con ellos, logrando la ruptura de la barrera que los separa, en gran medida gracias a la iniciativa de los receptores de realizar el recorrido, de la trama e historia, a través del *chat* de Messenger. Mírese las figuras 18, 18.2, 18.3 y 18.4:

Figuras 18, 18.2, 18.3 y 18.4

Novela The Chef







Nota. Imágenes de fragmentos de la novela *The Chef* de James Patterson, publicada en Messenger de Facebook. Tomadas de *The Chef*, de J. Patterson, 2018[72].

Los videos, los audios, las fotografías, imágenes, el hecho de que el personaje principal tenga cuenta en Instagram y que podamos verlo en los videos y escuchar su voz son recursos que complementan la propuesta estética de la novela porque fortalecen la suspensión de incredulidad al presentarnos evidencias audiovisuales de lo que se está narrando; pues a pesar de que los lectores acepten el pacto de ficción, la narración rompe con el pacto tradicional para crear uno nuevo en el cual se debe creer (como parte de este tipo de propuesta ficcional) que el protagonista forma parte de la realidad empírica y por esa razón puede acceder a los mismos medios de comunicación e interacción social, como las TIC, desde donde comparte su historia. Estos recursos funcionan como pruebas fidedignas de la "existencia" de los personajes en la realidad construida en la ficción, la cual entra en contacto con los usuarios en el momento que ellos acceden al chat de la novela en Messenger dentro de la plataforma de Facebook, siguen las instrucciones y le dan *click* al *link* del

[72] https://www.facebook.com/messages/t/244481802931386

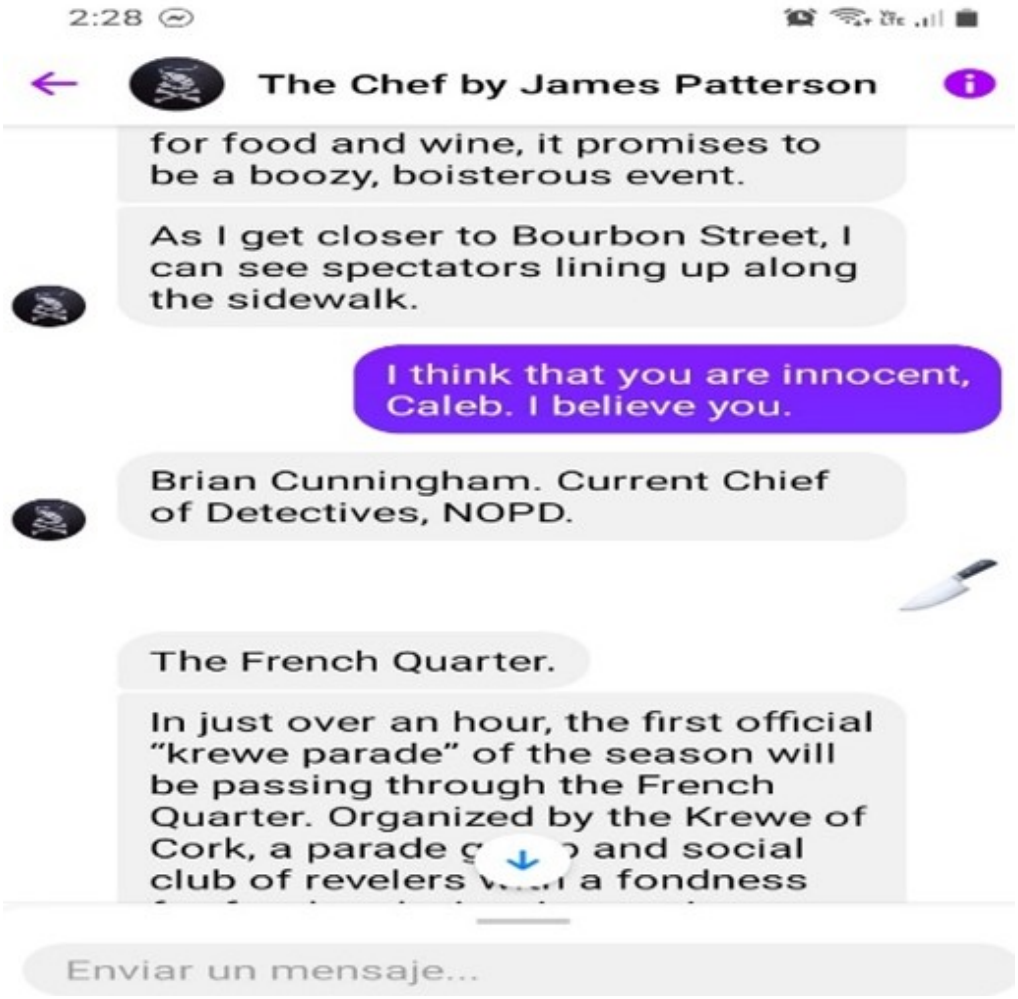
cuchillo; adicionalmente, estos recursos audiovisuales hacen referencia a la concepción social y cultural posmoderna de presentar evidencias, sobre cualquier asunto o persona, a través de los medios digitales de comunicación, para probar la existencia de alguien o algo, o para comprobar una afirmación o declaración; práctica muy común en la actualidad.

Gracias a las posibilidades de interacción e intercambio de contenido que facilita la Web 3.0, al mismo tiempo que las búsquedas inteligentes, la rapidez de navegación y el acceso a la ubicación geoespacial de los usuarios para mejorar y precisar la experiencia de búsqueda, entre otras características de gran trascendencia tecnológica y comunicativa, se crea una realidad alternativa e interconectada con la empírica, en la cual el espacio y el tiempo poseen sus propias características y recursos con los cuales configuran un macrocosmos digital ramificado, donde las alternativas de la ficción se enriquecen, complejizan y se dispersan ilimitadamente, y el uso de la desintegración de la cuarta pared se facilita e intensifica exponencialmente.

Otro de los elementos disruptivos que aporta una gran significación y permite la ruptura de la cuarta pared en un nivel que va de lo intradiegético a lo metadiegético es el hecho de que el protagonista de la novela ya había sido el personaje principal de otra novela del mismo autor: *Killer Chef*, de su colección de libros electrónicos y audiolibros (*Bookshots*); por lo tanto, se crea un multiverso ficcional que se encuentra conectado en dos grados metanarrativos: el inter-conectivo, al utilizar un mismo personaje para dos textos distintos, y el metatextual, cuando el protagonista es capaz de interactuar (de forma simulada) con los lectores gracias al *chat* de Messenger. Obsérvese la figura 19, a continuación:

Figura 19

Interacción en la novela de James Patterson



Nota. Imagen de fragmento de la novela *The Chef* donde se muestra la interacción que se puede establecer en esta, dentro de Messenger. Tomada de *The Chef*, J. Patterson, 2018[73].

A pesar de que no se puede obtener una respuesta directa al mensaje enviado, sí se establece la interacción o la simulación de esta porque la aplicación permite a los lectores y usuarios mandar mensajes dentro del mismo *chat* donde están accediendo a la novela, como si se los enviaran al propio Caleb. James Patterson utilizó varios recursos audiovisuales dentro de la trama de la historia porque, por una parte, le apuesta a la gran capacidad transmediática de la aplicación de Messenger y de las redes sociales en general, para complementar creativamente la propuesta estética de la obra

[73] https://www.facebook.com/messages/t/244481802931386

(contenido directamente relacionado con la forma), y también porque desea cautivar a una mayor cantidad de lectores nativos e inmigrantes digitales: "El escritor apunta que jugar con este formato hará que la historia sea más atractiva para todos los grupos generacionales" (Pico, 2018, párr.4); pues sin duda alguna, el público al cual está dirigida la obra posee las competencias necesarias para interpretar la narración y comprender la función de cada elemento audiovisual en la significación total de la obra. Probablemente, los receptores puedan sentirse más familiarizados o cómodos con el tipo de ruptura de la cuarta pared que propone la novela, porque la interacción y la comunicación inmediata son características inherentes de las redes sociales y los medios digitales, en términos generales.

Se puede afirmar que a pesar de las consideraciones anteriores, en este caso, la categoría de lector modelo es mucho más versátil y abierta porque las competencias requeridas no se reducen a la comprensión de la temática, sino a la apreciación de la propuesta interactiva y fragmentaria, la cual muchos grupos generacionales pueden percibir y decodificar, aunque para unos sea más natural y para otros implique un esfuerzo: " […] el autor presupone la competencia de su Lector Modelo [ideal]; por otro, en cambio, la instituye. […] Un texto no sólo se apoya sobre una competencia: también contribuye a producirla" (Eco,1993, pp.80-81). Por lo tanto, la novela no solo es abierta en el sentido instituido por Umberto Eco, en lo referente a las diversas posibilidades de interpretarla, sino que al transgredir la barrera entre el sujeto enunciador y el lector también se logra una apertura inter-conectiva y estructural que es sumamente significativa en la interpretación de la narración.

Para interactuar con el narrador y con la historia, los nativos e inmigrantes digitales (lectores) asumen el papel del narratario-jugador-tránsito a quien está dirigida la enunciación y se apropian de esta posición dentro del modelo de comunicación narrativo, de esta manera pueden introducirse en la diégesis y realizar la disrupción gracias a las posibilidades que les ofrece la *App*, lo cual les permite participar en la alteración y complementación de la novela, como narratarios coautores, cocreadores y disruptivos, que llevan a cabo un esfuerzo extra de traslado, armado e interpretación de la historia propuesta por la narración, a través de la trama enviada por partes en el *chat* de Messenger.

En *The Chef*, la ruptura de la cuarta pared se vuelve posible debido a las características intrínsecas, interactivas e inter-comunicativas de la aplicación de Messenger en la red social de Facebook, y de las posibilidades metaficcionales de los medios digitales, en directa

correspondencia con la temática y estructura narrativa tipo *thriller* de la narración (que curiosa y magistralmente se conforma así por la actividad de los lectores). No obstante, sin la acción directa de los receptores dentro del *chat* y su disposición para participar en la interacción y la reconstrucción de la historia, hubiera sido muy difícil que se lograra el mismo efecto desintegrativo de la cuarta pared.

4.3.2. La ruptura en los videojuegos en línea

Una de las actividades más antigua, simbólica y fundamental que existe y que ha sido realizada por gran parte de los seres vivos es la de jugar, ya que dicha acción supone formas de relacionarse con los otros y con todo lo que nos rodea, así como también entraña maneras de conocer y comprender el mundo que van más allá del mero entretenimiento vano: "La actividad de juego en tanto forma de pensamiento y lenguaje antecede al uso de la palabra, lo que es de fundamental importancia para comprender que el lenguaje trasciende el uso de signos como palabras, gráficos y sonidos, entre otros" (López P. y García M., 2022, p.29). Incluso, la actitud lúdica puede interpretarse como una manera de significar, dar sentido y/o conformar realidad, en términos semióticos (un ejemplo de ello lo podemos encontrar en los rituales y concepciones mitológicas de cualquier cultura). En el libro *Homo Ludens*, Johan Huizinga (1872-1945) define el concepto juego de la siguiente forma:

> […] el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de <<ser de otro modo>> que en la vida corriente. […] el concepto parece adecuado para comprender todo lo que denominados juego en los animales, en los niños y en los adultos: juegos de fuerza y habilidad, juegos de cálculo y de azar, exhibiciones y representaciones. Esta categoría, juego, parece puede ser considerada como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida. (1972 [1938], pp.45-46)

Para el historiador y teórico neerlandés el juego es anterior a la propia cultura, prueba de ello es que este se da en distintas especies de animales y en el ser humano es una de las primordiales

actividades en realizarse desde las primeras etapas de vida. Huizinga también considera que la cultura se produjo en modo de juego en sus orígenes (sobre todo en sus modelos más arcaicos):

> Con la expresión «elemento lúdico de la cultura» no queremos decir que, entre las diferentes ocupaciones de la vida cultural, se haya reservado al juego un lugar importante, ni tampoco que la cultura haya surgido del juego por un proceso evolutivo, de modo que algo que originalmente fue juego se convierta más tarde en otra cosa que ya no es juego y que suele designarse «cultura». […] trataremos, más bien, de mostrar que la cultura surge en forma de juego, que la cultura, al principio, se juega. También las ocupaciones orientadas directamente a la satisfacción de las necesidades de la vida como, por ejemplo, la caza, adoptan fácilmente en la sociedad arcaica, la forma lúdica. (1972, p.67)

Las reflexiones y análisis del autor en torno al significado y a la importancia del juego se pueden comprender al considerar que en sus orígenes casi cualquier actividad humana se comenzó a realizar como si se tratara de un juego en lo referente a la motivación, a la actitud y al compromiso que se asumía para entender y dar sentido a la realidad (Huizinga, 1972), pero que con el paso del tiempo y gracias a la objetivación de la inquietud lúdica que posibilita la conformación de dinámicas de sociabilización, convivencia, adaptación, comprensión y apropiación del entorno, se estableció una marcada distinción entre las acciones y actividades que se consideran serias, formales y objetivas, a diferencia de las que se ven o señalan como informarles, de simulación, de broma, placenteras por y en sí mismas y/o subjetivas. Esta marcada distinción colocó y redujo el concepto, la definición y las implicaciones del juego al terreno casi exclusivo del entretenimiento ligero, el ocio, la distracción y la diversión vana, por algún tiempo, pues probablemente se creyó que la inquietud y actitud lúdica nada o muy poco tenía que ver con la conformación y funcionamiento de una cultura y con el desarrollo cognitivo del ser humano. La obra filosófica e histórica de Huizinga sobre el juego, así como también los trabajos y teorías de autores como Sigmund Freud (1856-1939), Rudolf Steiner (1861-1925), María Montessori (1870-1952), Lev Vygotski (1896-1934), Jean Piaget (1896-1980), Célestin Freinet (1896-1966), Jean Duvignaud (1921-2007), Paulo Freire (1921-1997), por mencionar algunos, y los cambios, creaciones e innovaciones que han sido posibles gracias a la tecnología en el ámbito analógico y sobre todo

ahora en el soporte digital en el campo de los juegos y los videojuegos, han complejizado, ampliado y diversificado la definición y la concepción del juego, sus implicaciones y su impacto ontológico, cultural, social y cognitivo[74].

Por su parte, en lo que respecta al mundo de los videolúdicos, desde su origen en los años cincuenta[75] los videojuegos transformaron y ampliaron la concepción del juego y de la acción de jugar al trasladar los mundos posibles e imaginarios recreativos y de entretenimiento lúdicos a la tecnología de los sistemas electrónicos y computacionales, cambiando el paradigma de los juegos y la relación que los jugadores establecen con estos (sobre todo con los de rol).

> El jugar crea lo inexistente, por ejemplo, el sentido mismo del arte contemporáneo, creer algo que no existe: "El juego es simbólico, permite la aparición de nuevos significados y resignifica los ya existentes. En los videojuegos nacen nuevos monstruos y nuevos héroes e incluso sus relaciones pueden ser novedosas" (Gil, A. Vida, T. 2007:10). (Belli y López, 2008, p.161)

Como se puede observar, los personajes, escenarios, situaciones, aventuras y los universos creados por la imaginación humana en los juegos antiguos y tradicionales cobran vida dentro de las máquinas de arcade, las consolas, ordenadores y, tiempo después en décadas recientes, en el soporte digital, logrando una vivencia lúdica única para cada jugador, en la cual es indispensable la interacción para poder jugar.

"Desde sus inicios en la década de los 50 hasta nuestros días los videojuegos han pasado de ser un pasatiempo para jóvenes estudiantes de ingeniería a convertirse en la industria del ocio más poderosa" (Belli y López, 2008, p.159). Empero, estos no sólo representan entretenimiento lúdico para los jugadores, sino que también les permiten convertir la capacidad de jugar en acción narrativa, al volverse los protagonistas y narradores de la propia historia que ellos llegan a

[74] Considerando que tanto el juego como la acción de jugar han tenido distintas significaciones, diversos usos y niveles de importancia a lo largo del tiempo y dependiendo de cada cultura o sociedad; a pesar de ello el juego sigue formando parte fundamental de la vida humana (y lo continuará siendo) porque entraña una cosmovisión completa y compleja desde la cual se observa, analiza, comprende, explica y, hasta cierto punto, proporciona sentido a la realidad, a través del pensamiento lúdico. Además de aportar información y conocimientos relevantes sobre el desarrollo cognitivo de los niños y las personas en general.

[75] […] se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S.Douglas en 1952. El juego era una versión computarizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina. (Retro Informática, 2008, párr.1)

desarrollar por medio de su actividad lúdica y narrativa dentro de la diégesis de cada videojuego, debido (en gran medida) a la desintegración de la cuarta pared.

> el videojuego es un juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo físico de interfaz (teclado, mouse, gamepad) transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las transforma o "traduce" en algún aspecto (p. ej., la tecla "w" del teclado correlacionada con "caminar hacia delante"). (Pérez Latorre, 2010, p.34)

Este fenómeno puede interpretarse como una forma de virtualizar la experiencia fenomenológica del juego y de trasladar simbólicamente el cuerpo del jugador al avatar (Ryan, 2004), concediéndole corporeidad dentro de la realidad diegética que posibilita el videolúdico, por medio de recursos audiovisuales e interactivos. Los videojuegos son programas de software o electrónicos que simulan y/o representan expresiones, actividades, entretenimiento y realidades lúdicas sumamente significativas, evocativas y sugestivas que en las últimas tres décadas (casi cuatro) han cobrado gran interés en el ámbito académico y de investigación en las áreas de la cultura (artes, humanidades, etc.), las ciencias sociales (principalmente en el ámbito de la comunicación), la informática, la semiótica, la filosofía, la educación, por mencionar algunas de las más destacadas, debido a su desarrollo y evolución temática y estructural, y a su ascendente popularidad. El videojuego puede ser abordado, analizado e interpretado de muy diversas y múltiples maneras, y desde distintas perspectivas de estudio gracias a su naturaleza ontológica compleja, heterogénea, dinámica y polisémica.

En la tesis de doctorado titulada *Los videojuegos como mundos ludoficcionales. Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación* (2013), Antonio José Planells de la Maza realiza un profundo, extenso, significativo y fructífero análisis a los videolúdicos y propone un modelo teórico-práctico llamado Teoría de los Mundos Ludoficcionales, el cual se basa en la semántica de la ficción y de los mundos posibles, pues por medio del estudio de las estructuras de los videojuegos comprende y explica la significación compuesta por la ficción y el juego (Planells, 2013) como configuración que permite la creación y conformación de universos ludoficcionales posibles. Como el mismo autor lo explica a continuación:

> Hoy, el videojuego ha desarrollado no solo su aspecto jugable y su capacidad gráfico-sonora, sino que también ha conseguido elaborar mundos de ficción similares a los del cine, el teatro o la literatura. Por todo ello, los juegos constituyen verdaderos mundos posibles insertos en la lógica propia de la ficción y participan de manera clave en el actual imaginario cultural de las sociedades contemporáneas. Los videojuegos son, ante todo, objetos ficcionales y culturales. (2013, p.31)
>
> […] desde esta investigación se concibe el videojuego como un objeto ficcional que participa en la elaboración global de un imaginario colectivo. Esta colaboración no se produce, a diferencia del cine o la literatura, mediante unos relatos y sus consecuentes historias, sino a partir de una lógica interactiva totalmente distinta. Los videojuegos permiten el acceso acotado y controlado a un mundo predeterminado para disfrute de un usuario y amplían la noción tradicional de ficción audiovisual. (2013, p.33)

En la investigación y estudio de Planells se consideran tanto las partes exclusivamente lúdicas y ludológicas de los videojuegos, como los elementos propiamente narrativos de éstos para definir y denominar los videojuegos como objetos culturales que gracias a su compleja y heterogénea estructura, la cual está conformada por ambas secciones (lúdica y narrativa), generan mundos ficcionales completos y complejos, significativos y ontológicamente suficientes, en donde en muchas ocasiones la participación de los jugadores es vital para acceder y crear la ficción propuesta por los videolúdicos. Si bien, para el autor dicha acción de los usuarios corresponde a lo que él denomina como metalepsis naturalizada (se escribió su definición en el capítulo 2, en la parte del modelo narratológico adaptado, p.130), en lugar de ruptura propiamente dicha porque considera que la pared imaginaria no existe o no tiene la misma función de barrera en el espacio del videolúdico (sino que este se extiende de manera circular para abarcar el espacio del jugador al momento del juego) (Planells, 2013), y por lo tanto tampoco se puede dar la disrupción como en los otros medios artísticos y de comunicación, pero sí hay inserción de los jugadores en el mundo diegético de los videojuegos.

Por su parte, en esta tesis se estima más adecuado el término de desintegración o ruptura y se considera que la disrupción puede interpretarse como una remediación, refuncionalización y potencialización de la metalepsis (como ya se mencionó en capítulo 2, en la sección del marco

teórico), ya que sí existe la introducción del jugador dentro de la diégesis del videolúdico, y, por lo tanto, para esta investigación no son conceptos opuestos sino complementarios porque se percibe similitud ontológica entre uno y otro, pero como ya se explicó se considera más adecuado utilizar el de ruptura o desintegración por su amplitud significativa, porque puede extenderse a todos los medios y soportes de comunicación y expresión artística, por la naturaleza intrínseca del soporte digital y porque la participación creativa de los jugadores se aprecia como el elemento disruptivo dentro del mundo diegético del videojuego; lo cual también conduce a los *gamers* a una reflexión y/o autorreflexión sobre las acciones que llevan a cabo para lograr los objetivos del juego, sobre la temática de este y en torno a sus reglas, dinámica de funcionamiento e, incluso, programación. Y dicha cavilación puede trasladar a los jugadores desde el microcosmos de la realidad del videojuego al macrocosmos de la realidad empírica y cotidiana (material) para reflexionar sobre el conjunto de relaciones ontológicas que las asemejan o diferencian.

Uno de los enfoques de análisis más productivo y significativo es el estudio del videolúdico como discurso, pues dicha perspectiva permite considerar un mayor número de disciplinas, marcos referenciales y modelos teóricos para comprender el significado integral de los videojuegos. Por ejemplo, en la tesis de doctorado titulada *Análisis de la significación del videojuego*, Óliver Pérez Latorre considera: "tres modelos de análisis del videojuego como discurso: un modelo de estructuras lúdicas, un modelo del discurso como universo narrativo y un modelo de enunciación interactiva" (2010, p.vii), desde los cuales realiza la fundamentación teórica y metodológica de su investigación, basándose en la Ludología, la Narratología y la Semiótica como sus principales fuentes. En esta tesis también se lleva a cabo el análisis de los videojuegos seleccionados a partir de la concepción de estos como discurso, pero principalmente como textos narrativos y lúdicos que son posibles ontológicamente como tal debido a la participación de los jugadores y de su proceso de lectura, el cual realizan por medio de la jugabilidad que les ofrecen las obras. Dicha jugabilidad es viable gracias a la ruptura de la cuarta pared y también a la ficcionalización del libre albedrío del jugador dentro de los mundos diegéticos de los relatos.

Por esta razón, las principales referencias y bases teóricas del análisis realizado en las siguientes dos últimas secciones vienen de la narratología del videojuego, pero en relación directa y dependiente con la Ludología y la Semiótica, al considerar la composición heterogénea, simbólica y de múltiples significados de los videojuegos.

4.3.3. Dos ejemplos de videojuegos en línea que corresponden al tercer nivel de disrupción: *The Abbey of Crime Extensum* (2016) y *Traum* (2018)

"[…] inspirado en la novela de Umberto Eco y en la película de Jean-Jaques Annaud "El nombre de la rosa", y basado en el juego "La abadía del crimen" realizado en 1987 por Paco Menéndez y Juan Delcán" (Steam, 2016, párr.1)[76], *The Abbey of Crime Extensum* es un videojuego policíaco de misterio y acción que comparte la misma temática central de la novela en la cual está inspirado, por lo cual el jugador asume el rol del personaje principal del juego, Guillermo de Occam, quien es un monje franciscano de origen inglés, personaje esencial de la novela de Eco, y que junto a su novicio Adso de Melk, quien es el protagonista y narrador en primera persona en la novela, deben de encontrar al autor o autores de varios crímenes que se han cometido en una abadía en Italia, donde arribaron para que Guillermo pudiera entrevistarse con el máximo representante de la inquisición en esa zona, Bernardo Gui (Steam, 2016). Los desarrolladores y editores del videojuego son Manuel Pazos y Daniel Celemin y se puede descargar de forma gratuita en la plataforma Steam.

A lo largo del videojuego el jugador deberá entrevistar a varios personajes y cumplir con ciertas misiones específicas (conseguir distintos objetos) para poder lograr el objetivo principal del videolúdico de encontrar al asesino. Como se puede observar, en este caso el jugador toma el control del avatar que representa al personaje principal de la historia del juego y debe llevar a cabo las actividades que la programación, mecánica e indicaciones del juego le solicitan a lo largo de este.

A simple vista el videojuego no parece ofrecer posibilidades de que el jugador pueda desintegrar la cuarta pared desde su postura porque él se encuentra limitado por las opciones o alternativas de jugabilidad que le permite la interfaz de jugador dentro de dicho videolúdico; pero, al ser el usuario quien realiza las acciones y toma las decisiones del avatar dentro del mundo diegético del videojuego, individualiza y personaliza su propia experiencia al jugar de acuerdo a su conocimiento, creencias, habilidades, destreza y motivación, lo cual también le permite ir descubriendo la trama del relato conforme avanza en el videolúdico (o incluso retroceder, detenerse o comenzar de nuevo si ha perdido, si no ha seguido alguna indicación o si sólo ha decidido reiniciar el juego). Si bien es cierto que la gran mayoría de este tipo de videojuegos de rol ofrecen posibilidades muy similares de acción y facultad a los jugadores, a pesar de que no en todos ellos se da la ruptura del muro de forma evidente, la diferencia con *The Abbey of Crime Extensum* es el

[76] https://store.steampowered.com/app/474030/The_Abbey_of_Crime_Extensum/

género al que pertenece este juego, el cual es el policíaco: lo que significa que la dinámica del videolúdico, su historia y trama requieren de un jugador mucho más activo y alerta que puede indagar, investigar y moverse más allá de lo que a simple vista parece estar sucediendo en el juego o de lo que se le indica, a pesar de los límites que la programación y la interfaz le permiten. Por ejemplo, véase las figuras 20 y 20.2:

Figuras 20 y 20.2

Videojuego The Abbey of Crime Extensum

Nota. Imágenes de fragmentos del videojuego *The Abbey of Crime Extensum* de Manuel Pazos y Daniel Celemin, de la plataforma Steam. Tomado de *The Abbey of Crime Extensum*, M. Pazos y D. Celemin, 2016.

Como se puede notar, el jugador irá descubriendo lo que debe y puede hacer a lo largo del juego al interactuar con los otros personajes que le darán información, le proporcionarán indicaciones, le pedirán realizar ciertas acciones y también le permitirán ir conociendo la historia del juego para

poder lograr su objetivo. Por consiguiente, en muchas partes del videojuego la dinámica de este y sus instrucciones no son evidentes, entonces el jugador debe tomar sus propias decisiones sobre a dónde puede dirigir al protagonista y qué puede realizar dentro de la diégesis del relato; por lo cual el ritmo, la velocidad del juego, el orden de la trama y la narración son factores que dependen en gran medida de las acciones de cada jugador.

> No hay un relato preexistente establecido por un diseñador sobre el que el jugador decida entre las alternativas. No se está contando una historia. Se trata de un amplio espacio de interacción regido por un conjunto de normas, sin principio ni fin, y que se enfocan a la creación narrativa por parte del usuario mediante la combinación de distintos objetos. Este tipo de narrativa construida por el jugador en un entorno abierto solo sometido a reglas de juego recibe el nombre de *Emergent Narrative*. (Planells, 2013, p.122)

Precisamente dicha narrativa emergente que es creada por los jugadores, por medio de sus decisiones y acciones dentro de los videojuegos, se convierte en la narrativa central que es relatada, conformada y protagonizada por el o la jugadora a lo largo de la duración del videolúdico, a pesar de que dicha creación narrativa no sea el objetivo principal para jugar y adentrarse en el universo del videojuego. Por lo tanto, el nivel de desintegración de la cuarta pared corresponde al tercero R(p)3 porque el usuario asume el papel de narratario coautor, cocreador y disruptivo al ser él quien dirige al avatar principal del juego y se introduce en la narrativa desde adentro para alterarla, guiarla y crearla de acuerdo con sus intereses y conocimientos, a pesar de las limitaciones facultativas que pueda tener el videolúdico.

> […] “la creatividad que tenemos ante nosotros es la que permite al individuo acercarse a la realidad exterior”… […] el juego aparece aquí inseparable de lo imaginario y de toda creación de formas e inseparable también del ser mismo del hombre, puesto que insalvable es la distancia que separa a éste de un universo que no alcanzará jamás. Las ficciones que el juego suscita llenan esa “área intermedia” que se extiende entre nosotros y las cosas y, fuera de toda utilidad o eficacia, parecen

> otros tantos esfuerzos por conquistar una realidad que siempre escapa… (Duvignaud, 1982 [1980], pp.48-49)

Como lo explica el autor en la cita anterior, las posibilidades creativas que ofrece el juego, en este caso el videojuego, permiten a los *gamers* adentrarse en caminos donde la imaginación se ha concretado empíricamente y acceder a una realidad alternativa o complementaria y enriquecedora de la realidad cotidiana y objetiva que se encuentra al margen de la narrativa lúdica propuesta por el juego de video, pero desarrollada por el jugador con su recorrido. Las potencialidades imaginativas que despierta y motiva la temática y mecánica del videojuego provocan que las acciones del jugador se encaminen hacia la identificación, comprensión y objetivación de un mundo o realidad completa y compleja que resignifica el sentido y la esencia de lo que se entiende como real y como ficticio.

Desde el mundo diegético el jugador puede llevar a cabo la ruptura del muro metafórico digital desde su perspectiva, ya que a pesar de que el videojuego tiene una dinámica y mecánica específica que se debe cumplir para avanzar en el juego y la historia y para lograr el objetivo principal de este, cada jugador será capaz de descubrir los misterios, revelaciones y pistas en distintos tiempos y formas, así como interpretarlos de manera individual; adicionalmente, decidirá la velocidad y frecuencia con que establecerá interacción con los otros avatares, según lo requiera el juego, o el jugador decida que dicha repetición es necesaria para comprender cómo puede completar el videojuego exitosamente.

> Como ha escrito Espen Aarseth, «el usuario adopta el papel del personaje principal y por lo tanto, no contempla a dicho personaje como si fuera otro, ni siquiera como si fuera una persona, sino simplemente como una versión de sí mismo controlada con un mando a distancia» (Cybertext, pág. 113). Al tener una extensión —o equivalente recentrado— en el mundo de ficción, el usuario experimenta cuando menos una forma figurada de inmersión, mientras que al ejercer el control remoto de su equivalente desempeña un papel activo en el desarrollo de la acción narrativa. (Ryan, 2004, p.368)

En este caso, dicho papel le permite al jugador lograr un grado de disrupción creativo porque para guiar a su avatar a través del juego e ir conformando y conociendo la narrativa de este deberá utilizar su propia imaginación, intuición, conocimientos, capacidad e inteligencia para elegir el cómo jugar y la velocidad de sus jugadas, y también para descubrir e interpretar los misterios, misiones y verdades que se encuentran ocultas dentro de la historia del videojuego o que no son evidentes a primera vista para los usuarios, más aún en un videolúdico policiaco. Por su parte, el grado de libertad al que los jugadores pueden acceder y/o ejercer corresponde al complementario y extensivo porque los usuarios no sólo participan en la conformación de la narrativa y en la trama al realizar el recorrido de la dinámica del juego e ir descubriendo la historia en dicho esfuerzo, sino que también sus decisiones y acciones al momento de llevar a cabo la "jugabilidad" es lo que hace posible que exista la realidad lúdica del juego digital y la realidad narrativa ficcional de la propuesta del videojuego.

Por otro lado, el grado de persuasión que se identifica en este tipo de relatos es el del libre albedrío porque la programación y la interfaz del juego facultan al jugador para que este adquiera una libertad, hasta cierto punto simulada, de interactuar y tomar decisiones determinantes para el desarrollo del juego, a pesar de las consecuencias positivas o negativas que puedan desencadenarse. Por ejemplo, en el videojuego de Pazos y Celemin si no sigues la dinámica y las instrucciones del juego eres expulsado de la abadía y debes de comenzar desde el principio; no obstante, a pesar del castigo, el usuario es quien tiene la decisión de obedecer o no los requerimientos.

> Perspective: If the text requires the user to play a strategic role as a character in the world described by the text, then the text's perspective is personal; if not, then it is impersonal. A text such as Italo Calvino's If on a Winter's Night a Traveler ... (Calvino 1993) pretends to involve the reader as a participant, but there is nothing for the real reader to do but read. In a MUD, on the other hand, the reader is (in part) personally responsible for what happens to his or her character[77]. (Aarseth, 1997, p.63)

[77] Traducción: "Perspectiva: Si el texto requiere que el usuario desempeñe un papel estratégico como personaje en el mundo descrito por el texto, entonces la perspectiva del texto es personal; si no, entonces es impersonal. Un texto como Si en una noche de invierno un viajero... (Calvino 1993) de Italo Calvino pretende implicar al lector como participante, pero el lector real no tiene nada que hacer más que leer. En un MUD, en cambio, el lector es (en parte) personalmente responsable de lo que le ocurre a su personaje" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

Finalmente, a pesar de las limitaciones que pueda presentar el videojuego en lo que respecta a la libertad absoluta del jugador, se puede identificar que el grado de finitud que logra la historia del juego corresponde al de la posibilidad de infinitud por todas las diferentes formas y ritmos en que cada jugador decide jugarlo y también por las veces en que el usuario es expulsado de la abadía o pierde la partida y debe volver a comenzar. En lo que concierne al puente de unión con la nueva teoría narratológica, para dar cuenta, abordar, definir, caracterizar e interpretar este tipo de narrativa mediática digital que rompe la cuarta pared, se puede observar que este corresponde al del narratario-jugador-tránsito porque los jugadores participan dentro del mundo diegético y desde ahí establecen la disrupción de acuerdo a las posibilidades o dinámicas que la programación del videolúdico les ofrece, y también con relación a sus propios conocimientos, audacia e inteligencia al ir descubriendo los misterios que se ocultan en la historia del juego, a lo largo de la narración que ellos mismos crean con su recorrido lúdico ("jugabilidad").

> […] los videojuegos son, al menos aquellos creados con intenciones narrativas completas, espacios para la libertad contextual, que consiste en poder tomar aquellas decisiones que están relacionadas con la situación planteada, descartando aquellas otras que en nada ayudan a avanzar en la trama, tal y como ocurre en la realidad de nuestro día a día. (Medina, 2015, p.67)

Por lo tanto, este tipo de videojuegos permiten que los jugadores desarrollen cierto nivel de consciencia y reflexión al momento de tomar decisiones dentro del mundo diegético del juego para que sientan que su elección es legítima y justificada, y también para que desarrollen un mayor interés y deseo por continuar jugando, al haber logrado una identificación exitosa y un sentimiento de empatía hacia el avatar que controlan.

Realizando la correspondiente analogía con las variables (categorías) según el modo de recorrer el texto (en este caso a lo largo de la experiencia de jugabilidad) propuestas por Aarseth (pero con sus respectivas particularidades y diferencias), se tiene lo siguiente: primero, en lo que respecta a la dinámica del videojuego, esta corresponde a la de un videojuego de rol y aventura donde el objetivo y la misión de este son claras; empero, el cómo lograrlo es lo que se debe ir descubriendo poco a poco a lo largo del recorrido, debido a la relación entre la temática y el género de la novela en que el videojuego se basa, y la dinámica y mecánica de funcionamiento del juego. Pues dicha

novela pertenece al subgénero policiaco y también el juego propone que los jugadores jueguen como si realmente estuvieran investigando y resolviendo casos de asesinato, a pesar de las limitaciones en las posibilidades de acción y de la eventualidad de perder y volver a iniciar la partida, si no se siguen las instrucciones del videolúdico.

En segundo lugar, el videojuego posee determinabilidad completa debido a la limitación mecánica de opciones creativas para desarrollar durante el recorrido del juego; pese a que, el ritmo en el que cada *gamer* siga el juego, las habilidades para superar los obstáculos y misiones, la experiencia y la simulación del libre albedrío al momento de asumir el rol del avatar permiten crear a cada jugador una narrativa única y particular del juego, simplemente por el hecho de que cada jugador es un mundo propio y también porque la propuesta estético-narrativa de este *videogame* hace coincidir su contenido con su forma. Tercero, en lo que concierne a la variable de transitoriedad, esta es tanto definitiva como relativa; ya que la historia, la dinámica, la mecánica y la propuesta temática del juego son inamovibles e iguales para todos los jugadores, pero por su parte la forma de recorrer y experimentar el videojuego, la trama y la narratividad creada a partir de la jugabilidad son particulares y únicas en cada usuario.

Por otro lado, la perspectiva desde la cual se da la narración en el videolúdico es en primera persona y corresponde al protagonista principal de la historia del juego, por lo tanto, cuando el jugador asume el rol del avatar también se adjudica su perspectiva; aunque esta se complemente o integre a la visión, el conocimiento y las habilidades de cada jugador al momento de experimentar el videojuego. Después, en lo respectivo al acceso que los usuarios tienen al mundo diegético de la narrativa del videolúdico, se puede interpretar que este es abierto porque son los jugadores quienes asumen el rol del avatar protagonista, como ya se explicó anteriormente, y juegan como si lo que está sucediendo dentro de la historia del videojuego les estuviera sucediendo a ellos mismos en la vida real.

Por consiguiente, en lo que corresponde a la categoría de enlace (conexión óptima entre nodos y funcionamiento adecuado de la interfaz) se identifica que esta es suficientemente atrayente y persuasiva para lograr que los jugadores sientan que son "libres" para recorrer a su ritmo y preferencia la trama y cumplir la misión del juego. Finalmente, en la variable de función de usuario se puede comprender que esta es esencial para que se dé la narración y el desarrollo de ella, a través de la jugabilidad a la que el o la jugadora logren acceder y desenvolver, por medio de sus acciones y participación dentro del videojuego y su historia. Pues cada jugador será capaz de construir y/o

consolidar su propia narrativa del videolúdico gracias a su forma particular de jugarlo, a su ritmo, a sus habilidades y experiencia, y a su inteligencia y creatividad intuitiva; más aún en este tipo de juegos donde se adquiere la facultad de desintegrar la cuarta pared desde la posición receptora de los jugadores.

Otro de los ejemplos que forma parte del *corpus* y del tercer nivel de desintegración R(p)3, es el videojuego de rol en línea de la plataforma estadounidense Steam, llamado *Traum* (2018) de Ruskatuli, el cual es una aventura breve con una narrativa de terror psicológico que alienta al jugador a explorar y a tomar decisiones para guiar al protagonista en sus acciones, a la vez de permitirle tomar elecciones que afectarán algunos eventos futuros y de brindar más de un posible desenlace, de acuerdo con el camino elegido (Steam, 2018). Obsérvese las figuras 21 y 21.2, a continuación:

Figuras 21 y 21.2

Videojuego Traum

Nota. Imágenes de fragmentos del videojuego *Traum* de Ruskatuli, de la plataforma Steam. Tomado del videojuego *Traum*, Ruskatuli, 2018[78].

Como se puede observar, el videojuego ofrece opciones para que el jugador seleccione la que le parezca más adecuada o le llame más la atención de acuerdo con cómo le gustaría que la acción del juego se desarrolle o se continúe desenvolviendo, dentro de un marco de posibilidades finitas (o con aspiraciones infinitas en caso de lograr modificar la programación del videojuego para poder realizar otras acciones, a manera de *mod*) programadas por los creadores, las cuales simulan dotar de completa libertad a los usuarios dentro del espacio, el tiempo y el ambiente del videojuego.

> Aunque algunos videojuegos pueden tener una estructura multi-cursal, no significa que existe una cantidad infinita de posibles decisiones. Existe un autor, o un grupo

[78] https://store.steampowered.com/app/810230/Traum/?l=latam&curator_clanid=11622003

> de autores que hacen posible elegir, y que definen secciones con secuencias de acontecimientos fijos. Quizás no es posible que el autor prediga por completo el comportamiento del lector, pero si establece puntos específicos en los que se necesiten tomar decisiones que hagan avanzar la historia de la obra. Estos puntos usualmente son antecedidos y precedidos por breves secuencias cinematográficas, o diálogos entre personajes, que limitan la capacidad interactiva del jugador y que funcionan como puntos nodales entre la introducción y solución de algún conflicto. En esencia ésta forma de representar las secuencias fijas es por medio de los tropos aporía y epifanía. Al llegar a estos puntos, el jugador deberá tomar decisiones de tipo práctico y/o moral. (Swanson, 2016, p.72)

A simple vista el videojuego no parece permitir que los jugadores puedan dirigir la trama de la narración de manera absoluta y logren apropiarse de esta para crear su propia narrativa, porque este tiene limitaciones o simula la elección de posibilidades. Lo cierto es que el nivel de interacción y participación que este tipo de juegos ofrecen corresponde a una remediación de la narrativa ergódica, ya que se requiere que el jugador realice un esfuerzo interactivo dentro de la historia para que la trama continúe. Así también, las distintas decisiones de los usuarios eliminan la linealidad de la narración, a pesar de que estén limitadas, hasta cierto punto. Es precisamente en esta falta de linealidad y en la libertad para elegir que camino o decisión debe tomar el protagonista del juego (quien en términos empíricos se trata del propio jugador) donde radica, hasta cierta forma, la apropiación o suplantación por parte de los receptores de este tipo de narrativa digital; pues son ellos o ellas quienes realizan las acciones dentro del relato.

> Con los progresos tecnológicos, la interacción mental o intencional, que traduce […] toda la actividad sensorial y afectiva que el espectador pone a al servicio de la interpretación de un mensaje *no lineal* en función de su retórica, modo de enunciación y narración, su forma temporal y espacial, se convierte en una interacción activa y selectiva donde el espectador puede integrar su acción al conjunto de datos, influenciar y variar la línea argumental, así como establecer un diálogo entre sus propias elecciones y el sistema. (Boulaghzalate, 2014, p.200)

En el libro *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Espen J. Aarseth puntualiza:

> The cybertext reader is a player, a gambler; the cybertext is a game-world or world-game; it is possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery. This is not a difference between games and literature but rather between games and narratives[79]. (1997, pp.4-5)

Aunque el autor sabe y explica, más adelante, que la narrativa propuesta por los cibertextos y los videojuegos no es exactamente la misma, ni se estudia, analiza y comprende utilizando las mismas categorías proporcionadas por la narratología tradicional, aun así, su comparación entre las acciones que debe llevar a cabo un lector de este tipo de propuestas ergódicas y la del jugador de videojuegos en línea que tiene la facultad de orientar la trama de la historia del juego gracias a sus decisiones, permite comprender el papel vital y determinante que los nativos e inmigrantes digitales poseen dentro de este tipo de expresiones narrativas. Pues su participación y orientación modifican significativamente el desenlace y el sentido unificador de la historia, de poder apropiarse de este tipo de relatos al tener la libertad de decidir las acciones del protagonista y el rumbo de la trama. Todo lo anterior son consecuencias de las posibilidades que ofrece la ruptura de la cuarta pared, desde la perspectiva de los jugadores, dentro del esquema de comunicación que implica la narrativa lúdica.

La única forma de acceder a la narrativa del videojuego y a su respectivo progreso es siendo el propio protagonista de las acciones que se desarrollan en la trama de la propuesta lúdica. Esta posición permite acceder a un conocimiento casi empírico de la historia del videojuego y, en las propuestas abiertas y de multiopción, se adquiere la posibilidad de participar en su creación y de modificar la trama y también el argumento del juego, gracias al acceso que permite la interfaz y a las potencialidades que ofrece la jugabilidad dentro de este tipo de videojuegos. Por lo tanto, en este videojuego los jugadores también asumen el rol de narratarios coautores, cocreadores y

[79] Traducción: "El lector de cibertextos es un jugador, un ludópata; el cibertexto es un mundo-juego o mundo-juego; es posible explorar, perderse y descubrir caminos secretos en estos textos, no metafóricamente, sino a través de las estructuras topológicas de la maquinaria textual. No se trata de una diferencia entre juegos y literatura, sino más bien entre juegos y narrativas" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

disruptivos al introducirse en la narrativa del juego y realizar la desintegración del muro digital desde su postura como los avatares protagonistas.

El grado de ruptura alcanzado por las acciones de los jugadores dentro de la diégesis que crea el juego es introductoria y complementaria porque es el jugador quien elige la opción que más le guste, le convenga o le llame la atención, de las que le ofrece el juego, para continuar con el desarrollo de la historia, al ir construyendo la trama por medio de sus decisiones. En lo que respecta al grado de disrupción este corresponde al creativo porque los jugadores deben guiarse por su inteligencia, presentimiento, imaginación y creatividad para trasladarse a través de la dinámica del juego y seleccionar las opciones que les parezcan más adecuadas para lograr el objetivo del juego y/o para divertirse en el transcurso de sus elecciones. Por su parte, el grado de libertad que consigue el jugador es el complementario y extensivo porque sus decisiones determinan la dirección de la trama y el desarrollo de la historia, a pesar de los límites de opciones que ofrezca la mecánica del videojuego, lo que permite la complementación de la historia y su posible extensión narrativa a causa del comportamiento y audacia del jugador al momento de jugar.

En este tipo de videojuegos se ficcionaliza o simula la condición humana del libre albedrío, por lo tanto, se puede identificar que el grado de persuasión corresponde con dicha condición ya que los jugadores tienen la facultad de tomar ciertas decisiones fundamentales en la historia, lo que les concede una mayor libertad selectiva al momento de interactuar con el videojuego, y les ofrece una experiencia lúdica más dinámica y persuasiva de la narrativa que pueden conformar con su selección y recorrido.

> Todo juego que provoca en el jugador una inmersión en una experiencia que rompe con el *continuum* de la realidad cotidiana, genera un acto de ficcionalización. De ahí que Freud tenga razón cuando dice que el juego no se opone a lo serio, porque la esfera fenoménica lúdica es real, sino a la realidad efectiva con todas sus oposiciones a las expectativas del yo (Freud, 2007, p. 127). Pero notemos que la oposición a la realidad se da por el efecto de ficcionalización y no solo por las características del "texto", ya que a pesar de que los autores puedan ofrecer un tejido provocador y zonas de indefinición para que el jugador elabore, puede no presentarse el acto de jugar. No todo depende del texto en sí, por ello es posible que

> algunas obras videolúdicas tengan que esperar un tiempo para que lleguen sus jugadores ideales. (López P. y García M., 2022, pp.45-46)

Por lo tanto, si el jugador hace uso de su creatividad, imaginación, inteligencia e intuición lúdica y también aprovecha al máximo las posibilidades de acción y la facultad que le otorga la programación y mecánica del *videogame*, el grado de finitud que la historia puede alcanzar es el de posibilidad de infinitud porque el rumbo que toma esta y la duración y velocidad para jugar dependen de las habilidades, interés, audacia, conocimientos y agudeza de cada jugador. Además, dado que cada usuario tiene la libertad de elegir entre las opciones que le ofrezca la interfaz del videolúdico en distintos momentos de la narración, esto significa que se abre la posibilidad de crear más de una versión de la historia del juego dependiendo de la selección y acción de cada jugador dentro de la diégesis, lo que permite su ilimitación narrativa.

Como es de suponerse, el *ente* ficcional que funciona de puente de unión con la nueva narratología adaptada y actualizada corresponde al narratario-jugador-tránsito porque, como ya se explicó, el jugador es quien asume la identidad del avatar protagonista del videojuego y controla sus acciones y decisiones, independientemente de las limitaciones exploratorias y electivas de la dinámica del videojuego. Esto le permite recorrer la trama de la historia a su propio ritmo e, incluso, conformar su propia trama de acuerdo con las decisiones que tome, y en relación con sus habilidades y agilidad; lo cual puede modificar el rumbo de la historia y el destino del personaje principal, además de lograr que el jugador sea capaz de desarrollar su propia narración y versión de la historia conforme va avanzando en el juego.

> La regla es parte de la ficción del juego y, al ser aprehendida por el jugador, se entreteje en el acto de ficcionalización; pero requiere ser jugada en la performatividad y no solo operada. Únicamente ante la agencia del jugador se presenta el fenómeno de construcción de sentido, mismo que se desvanece en cuanto el jugador termina de elaborar desde lo imaginario; entonces, el círculo mágico puede incluso escaparse a la presencia de la regla ya que, mientras la regla sigue vigente en el sistema de juego, el jugador puede ya no estar jugando. En consecuencia, es posible reafirmar el carácter voluntario del juego ya que la ficcionalización está más sujeta a un acto de elaboración

> voluntaria que a una imposición para servir al jugador en la construcción de la ficcionalización. (López P. y García M., 2022, p.47)

Entonces, según lo que explican los autores, los jugadores son capaces de crear y constituir símbolos y significados estructural y argumentalmente narrativos por medio de la jugabilidad que desarrollan al seguir las reglas de los juegos (videojuegos en este caso), las cuales funcionan como signos que le aportan sentido y lógica al funcionamiento de los juegos y motivan a los internautas a jugar.

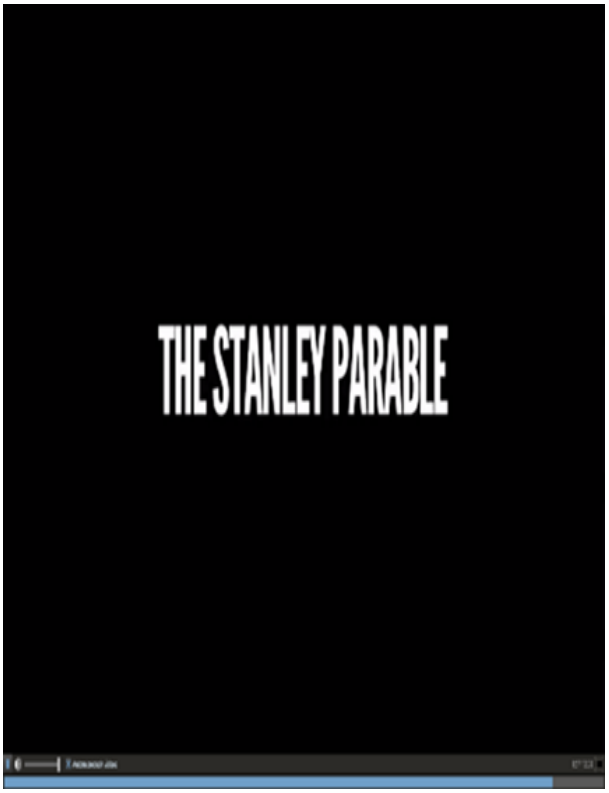
A continuación, se presenta el cuarto y último nivel de transgresión de la barrera metafórica, que ha sido identificado en la investigación.

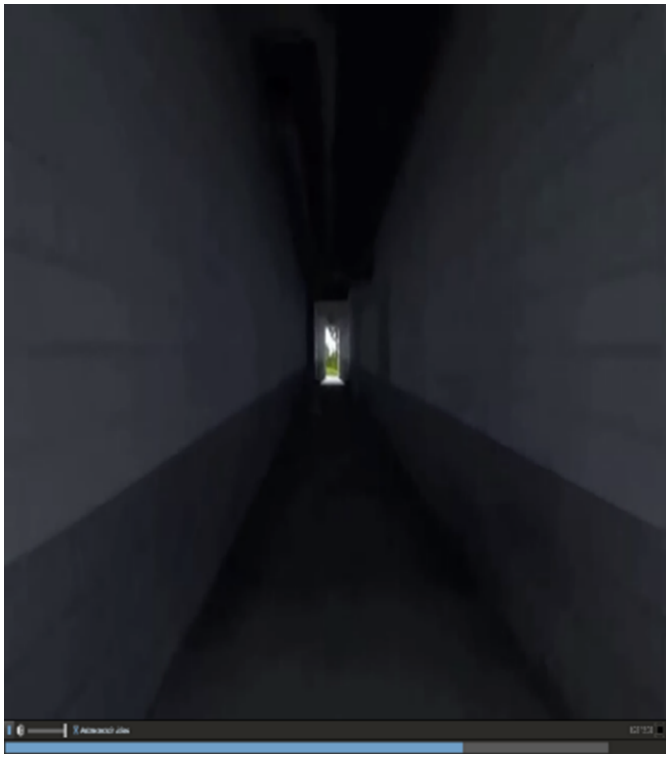
4.4. El cuarto nivel de desintegración de la cuarta pared R(p)4: *The Stanley Parable* (2013)

En el siguiente y último subapartado se estudia un ejemplo del cuarto nivel de ruptura del muro digital. Véase las figuras 22, 22.2 y 22.3:

Figuras 22, 22.2 y 22.3

Videojuego The Stanley Parable





Nota. Imágenes de fragmentos del videojuego *The Stanley Parable* de Galatic Cafe, en la plataforma Steam. Tomadas del videojuego *The Stanley Parable*, Galatic Cafe, 2013.

The Stanley Parable es un videojuego de rol, de exploración y un *mod* de aventura conversacional en línea para computadora, diseñado por Davey Wreden y William Pugh, desarrollado por Galatic Cafe y disponible para su venta en la plataforma Steam desde su lanzamiento en el 2013 (su versión original es de 2011 como un *mod* de aventura para *Half-Life* 2) (Hamilton, 2011). El argumento general de la historia del juego es sobre un trabajador de oficina, llamado Stanley, el cual realiza la misma labor rutinaria y enajenante de teclear un patrón repetitivo en la computadora de su trabajo (por solicitud del sistema), ya que en eso consiste su jornada laboral. Hasta que un día el ordenador deja de funcionar y se apaga, por lo cual el personaje tiene que elegir entre seguir fielmente las instrucciones que ahora le da el narrador del juego o tomar sus propias decisiones con respecto a la situación en la que se encuentra, pues también está completamente solo dentro del edificio de su trabajo y debe averiguar qué está ocurriendo. De todo esto nos enteramos por el narrador del juego, ya que el videolúdico comienza justo con la voz del narrador contándonos la historia de Stanley, introduciéndonos a la situación actual del protagonista y entregando el control de él al jugador.

La historia del juego representa una alegoría de la automatización y la enajenación del individuo como consecuencia del ritmo de la vida moderna en la cual se encuentra inmerso, y que poco a poco le ha arrebatado su facultad de pensar, de discernir y de tomar decisiones por sí mismo. Es también una aguda crítica al sistema socioeconómico y/o político, que tiene el poder de controlar o manipular el libre albedrío de sus gobernados sin que ellos se den cuenta, y una paradoja donde se simula la obtención de la libertad absoluta del personaje protagonista y, por lo tanto, del jugador, quien maneja el avatar dentro de la diégesis del videojuego. Por lo cual, la programación del juego es multiopción y también plantea la inexistencia de un desenlace congruente, ya que parece no tener una consumación explícita y contundente con respecto a otros videojuegos porque en su mecánica propone seis posibles finales.

En la reseña del videojuego que se encuentra en la plataforma Steam dice lo siguiente:

> The Stanley Parable is a first-person exploration game. You will play as Stanley, and you will not play as Stanley. You will follow a story, you will not follow a story. You will have a choice, you will have no choice. The game will end, the game will never end. Contradiction follows contradiction, the rules of how games should work are broken, then broken again. This world was not made for you to understand. But as you explore, slowly, meaning begins to arise, the paradoxes might start to make sense, perhaps you are powerful after all. The game is not here to fight you; it is inviting you to dance[80]. (Steam, 2013, párrs.1-2)[81]

En el inicio del juego el narrador desintegra la cuarta pared digital al dirigirse directamente al jugador (personificado como Stanley) para darle sugerencias e indicarle qué podría hacer o hacia donde debería de ir, proporcionarle pistas e información, y también narra en tiempo real las acciones del personaje mientras estas suceden; pero, la dinámica del videojuego aparenta que el jugador es quien realmente tiene la última palabra sobre el destino del protagonista porque posee

[80] Traducción: "The Stanley Parable es un juego de exploración en primera persona. Jugarás como Stanley y no jugarás como Stanley. Seguirás una historia, no seguirás una historia. Tendrás elección, no tendrás elección. El juego terminará, el juego nunca terminará. Las contradicciones se suceden, las reglas del juego se rompen y se vuelven a romper. Este mundo no está hecho para que lo entiendas. Pero a medida que exploras, poco a poco, empieza a surgir un significado, las paradojas pueden empezar a tener sentido, quizá seas poderoso después de todo. El juego no está aquí para luchar contra ti, sino para invitarte a bailar" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL, 2025, https://www.deepl.com/es/translator)

[81] https://store.steampowered.com/app/221910/The_Stanley_Parable/

la libertad de obedecer o no las indicaciones del narrador, sin importar las reacciones de él y las consecuencias de sus propias elecciones dentro de la historia. La simulación de libertad que se genera, gracias a las opciones de acción y a la ficcionalización del libre albedrío permite que el jugador asuma el papel de narratario creador y dueño de la forma en que decide relatar la historia del juego a través de sus distintas acciones, comportamiento y de su manera de jugarlo, pues esto significa que se apropia de la narración del juego al momento de participar en la diégesis del relato porque es él quien decide si sigue o no las instrucciones del narrador y, por lo tanto, también elige el destino de Stanley, aunque la dinámica de funcionamiento del videojuego ya tenga una programación determinada. En el siguiente enlace de un video de YouTube (Xanifur, 2013), en el cual una persona está jugando *The Stanley Parable*, se puede observar cómo se presenta el nivel de desintegración de la cuarta pared que se acaba de señalar: https://youtu.be/i8FzMI2KSTQ

Como se puede observar, el videojuego es sumamente provocador al permitir no sólo la participación interactiva del jugador, sino también la apropiación absoluta de la historia del juego, al aparentar que los usuarios pueden ejercer libertad total de acción dentro de la diégesis, al controlar los movimientos y decisiones del protagonista por el hecho de que pueden contradecir las indicaciones del narrador, a pesar de las limitaciones de programación, mecánica y diseño realizadas por sus creadores. El fenómeno de simulación del libre albedrío es utilizado en muchos otros tipos de videojuegos de rol (como en los dos juegos que ejemplifican el tercer nivel de disrupción), aunque, en este caso particular destaca la forma tan subversiva, compleja y original de representar y recrear esta propuesta narrativa, en la cual el jugador ostenta un mayor grado de libertad, a pesar de que esta sea aparente.

Esta construcción narrativa ficcional también se puede interpretar como una alegoría de la libertad y de las formas en que se puede guiar o erigir la vida humana en base a los diferentes tipos de decisiones que se tomen, y que gracias al nivel de desintegración de la cuarta pared, la parábola propuesta por la reseña de la historia cobra sentido y significación porque el propio jugador va construyendo y/o seleccionando la trama y la narrativa de acuerdo con su criterio, para conformar su propia versión de la historia del videolúdico. Inclusive, durante el juego la voz del narrador actúa o se puede interpretar como la ficcionalización de la voz de la conciencia humana, que aunque no es un elemento determinante en el proceso de la toma de decisiones, sí influye en menor o mayor grado y genera angustia (existencial) ante la posibilidad de libertad absoluta o limitada. La voz del narrador, quien de forma insistente se dirige al jugador y reacciona ante la desobediencia o la

subordinación de este, es un elemento fundamental y decisivo para lograr que el jugador se sumerja en la propuesta lúdico-narrativa del videojuego, decida interactuar dentro de la diégesis de este y se apropie, de manera más directa e intensa, de la narración y de la historia del juego. Como lo deja entrever Marie-Laure Ryan en la siguiente cita:

> Interactividad interno-ontológica [:] Aquí, el usuario se presenta como un personaje que determina su propio destino actuando dentro del tiempo y el espacio de un mundo ficticio. En este tipo de sistema la interactividad debe ser intensa, ya que vivimos nuestras vidas interactuando constantemente con el mundo que nos rodea. La interacción entre el usuario y el mundo ficticio produce una nueva vida y, en consecuencia, una nueva historia de vida con cada ejecución del sistema. Este destino se crea dramáticamente, al ser representado, más que diegéticamente, al ser narrado. El jugador de un juego suele estar demasiado absorto en la búsqueda de un objetivo como para reflexionar sobre la trama que escribe a través de sus acciones, pero cuando las personas describen sus sesiones con juegos de computadora, sus informes suelen tomar la forma de una historia. (Ryan, 2001, párr.25)

Si bien es cierto que también los dos videojuegos que se analizaron en el tercer nivel disruptivo pertenecen a este tipo de forma estratégica de interactividad que señala Ryan, hay una mayor y más profunda actividad interactiva y apropiativa en *The Stanley Parable* porque su condición como *mod* ofrece un mayor margen de acción y de libertad a los jugadores, lo cual podemos constatar al momento de vivir la experiencia de jugarlo. Por lo tanto, su grado de ruptura corresponde a la apropiación porque los *gamers* adquieren la facultad de adjudicarse la narración, la trama y la historia del relato, al adentrarse (inmersión) ontológicamente en el mundo narrativo y desde ahí darle sentido y significación propios por medio de sus decisiones. El grado de disrupción que se logra en este cuarto nivel corresponde al autónomo porque la dinámica del juego y la desintegración realizada por el jugador permiten simular que los jugadores son libres de realizar cualquier acción fuera de la programación del videojuego (cosa que en este juego sólo sucede en apariencia, a menos que un jugador sea un *mooder* o un *hacker* que pueda lograr la libertad absoluta y real dentro del videolúdico).

Por su parte, el grado de libertad alcanzado por el jugador es el absoluto porque la simulación está tan bien estructurada y es tan realista que los usuarios pueden llegar a creer que su poder sobre la narratividad del videolúdico es total e indiscutible, a pesar de la planeación programática del juego. En lo que respecta al nivel de persuasión que se desprende de la propuesta narrativa y lúdica del videojuego, esta concierne al dominio del jugador porque la inmersión y la interacción alcanzadas posibilitan que este tenga una mayor intervención, complicidad y control de las acciones del avatar protagonista dentro del juego, en contraste con otro tipo de videojuegos más habituales. El grado de finitud alcanzado por la historia del videolúdico es la infinitud porque, tanto la propuesta narrativa del juego en sí mismo como la acción del jugador, posibilitan la extensión potencialmente indefinida de la historia, ya que crean un efecto parábola o circular que permite simular la infinidad narrativa de esta, al momento de jugar y recorrer la trama del juego; pues llega un momento en que parece que la historia nunca tendrá fin.

> Ya desde el principio, la jugadora recibe indicativos de asociación directa con el personaje: Igual que Stanley, nosotros mismos nos encontramos frente a una pantalla en nuestro escritorio, esperando el pistoletazo de salida para que dé comienzo el juego. La modalidad de juego también es indicativa: un jugador. Es razonable, por tanto, pensar que, en esta corriente de pensamiento, si solo hay una jugadora, nadie se haya acercado en todo este tiempo. Stanley, y la jugadora, son, como en muchas otras experiencias narrativas interactivas, avatar (apropiado del hinduismo) y deidad. Estos primeros indicios de asociación directa entre jugadora y avatar serán clave para continuar con la ruptura de la cuarta pared. Sin embargo, El experimento no está completo todavía. Tras este texto, la jugadora adquiere el control de Stanley. Y del narrador, ya que este moldea la historia mediante las decisiones de la jugadora. Por ejemplo, en vez de seguir las indicaciones y subir al piso de arriba, la jugadora puede decidir que Stanley baje las escaleras, o por el contrario obedecer las órdenes del narrador. En este giro, es interesante ver cómo la figura del narrador omnisciente se desvanece poco a poco, dejando a la jugadora como única dueña del destino de Stanley en sus aspectos internos. Son interesantes, también, algunos giros narratológicos que toma la historia, cuando, por ejemplo, el narrador concede a la jugadora que esta es «Su» historia. De ahí se pueden concluir,

> principalmente dos cosas. La primera, y quizá más obvia, que el narrador está abandonando su puesto omnisciente y con focalización cero, característicamente heterodiegético, pasa por un proceso homodiegético y concluye autodiegético, en términos de Genette (1992). (Oliveros, 2016, p.7)

Como lo explica Oliveros, en el juego sucede un cambio de narrador al momento de que el jugador toma el control del avatar y juega el videojuego, convirtiéndose no sólo en el protagonista sino también en el narrador de la historia, que va relatando con sus propias acciones y elecciones dentro del mundo diegético. Esta situación ilustra cómo se da el cambio de la instancia narrativa y por lo tanto también de la perspectiva narrativa, pues el primer narrador que comienza el relato no forma parte integral de la diégesis y no participa en esta porque no es el protagonista ni tampoco algún personaje de la historia, y su posición con respecto al mundo ficcional es omnisciente (está afuera de la historia observando y sabiendo todo lo que sucede en ella). Mientras que el jugador al convertirse en el narrador-protagonista se posiciona dentro de la diégesis y desde ahí lleva a cabo la narración de los hechos que le suceden a él mismo al asumirse como Stanley, aunque paradójicamente siga apareciendo la voz del narrador primigenio relatando las acciones realizadas por el jugador, independientemente si él lo obedece o no.

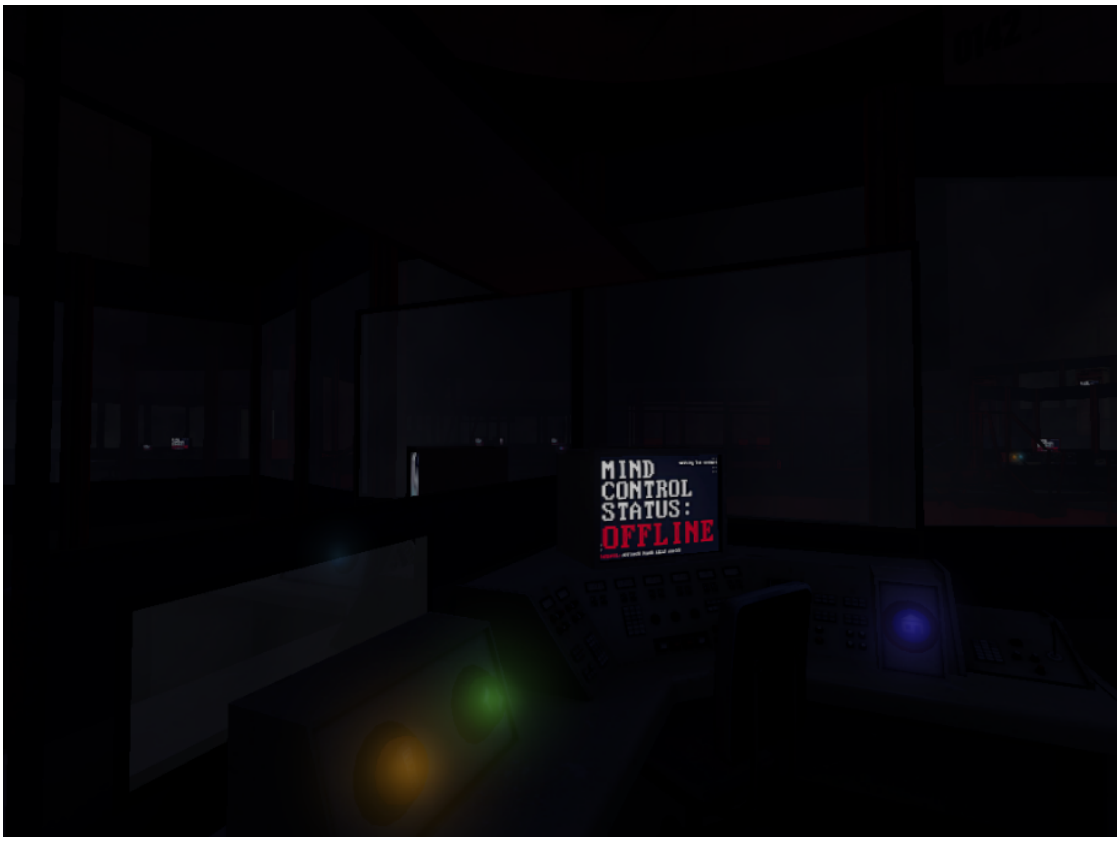
La simulación de libertad se genera gracias a: las opciones de acción; el comportamiento y transformación del narrador original y sus limitaciones como instancia narrativa; la ruptura de la cuarta pared (la cual permite la integración inmediata del jugador dentro del mundo diegético del juego no sólo para ser el protagonista sino también para ser consciente de la disrupción que plantea el narrador al dirigirse a él, y reflexione sobre la naturaleza ficcional de la obra lúdica y sobre su propia existencia); y la apropiación del jugador de la enunciación y la narrativa del videojuego, al ir relatándola y conformándola a través de su trayectoria de juego (ya que el narrador original supedita su narración a las decisiones y acciones del jugador). Todas estas particularidades y condiciones ocasionan la ficcionalización del libre albedrío al lograr que el jugador ostente un mayor dominio sobre las acciones del protagonista, sobre el acomodo de la trama y sobre la historia, a pesar de que el videojuego ya tiene una mecánica determinada.

A pesar de que existen los limitantes de programación que el jugador no puede transgredir con su libertad simulada, sí puede hacer uso de su libre albedrío dentro de la diégesis para tener distintas experiencias lúdicas y versiones de la historia al dirigir la trama a través del control del avatar

protagonista. Además, en el caso exclusivo de este ejemplo la mecánica del videojuego es mucho más flexible, propositiva y abierta a la inventiva del jugador, por su condición como *mod*. Lo cual funciona como una técnica y/o recurso de interacción que aumenta exponencialmente la participación creativa de los jugadores más allá de lograr el objetivo final de la propuesta lúdica del juego porque su dinámica de funcionamiento lo convierte en un fin en sí mismo, en un regodeo lúdico y estético de la interacción y sus posibilidades; conservando y acrecentando la inmersión del jugador dentro de la diégesis, pues la ficcionalización del libre albedrío lo hace mucho más atractivo y persuasivo al poder complementar y enriquecer la narración. Obsérvese figura 23, a continuación:

Figura 23

Videojuego The Stanley Parable. Mind control status: offline



Nota. Imagen de fragmento del videojuego *The Stanley Parable* de Galatic Cafe en Steam, sobre el estado de control mental dentro del juego. Tomada del videojuego *The Stanley Parable*, Galatic Cafe, 2013.

En la imagen anterior tomada del videojuego, el jugador descubre un pasadizo oculto en la oficina de su jefe y al ingresar en este encuentra un sofisticado y maquiavélico sistema de vigilancia e inspección de todos los empleados de la empresa donde trabaja, incluyéndolo a él, el cual está conformado por cámaras, monitores y un programa de control mental que indica no estar funcionando o que se encuentra desactivado. Por lo tanto, se revela que el dominio y poder de la empresa sobre sus trabajadores trasciende, arbitraria e inhumanamente, los límites del trabajo a realizar dentro de la compañía, llegando al grado de controlar la mente y la libre voluntad de ellos, convirtiéndolos en autómatas al servicio de la empresa. Esta situación ilustra magistral e irónicamente la propia posición en la cual se encuentra el jugador al tratar de seguir la mecánica del videojuego y descubrir que esta funciona brindándole la "libertad" de elección, decisión y recorrido del juego, aunque sea de forma simulada, lo cual significa la ficcionalización del libre albedrío del protagonista de la narrativa propuesta por el relato.

El *ente* narrativo que permite la unión entre la narratología digital y el nuevo modelo narratológico adaptado y actualizado es el narratario-lector-jugador-inmerso porque el nivel de sumersión en la historia y la diégesis es mayor y más profundo, ya que la temática del videojuego, su mecánica de funcionamiento y el tipo de interacción traslativa y complementaria son lo suficientemente atractivas para que los jugadores se sientan totalmente inmersos en la propuesta narrativa del texto lúdico y abstraídos por el interés de jugar y descubrir qué puede suceder a lo largo del desarrollo del videojuego, sin que su participación activa y directa en la narración afecte su condición de inmersión dentro de la diégesis. Como si estuvieran leyendo la historia que ellos mismos protagonizan durante el proceso de jugarla (vivir la experiencia artística que produce el texto narrativo, gracias al proceso de lectura, pero dentro de un texto lúdico a través de la acción de jugar).

> La cibercultura y la teoría posmoderna han popularizado la opinión de que no poseemos solamente un cuerpo físico, que nos ha sido dado, mortal, sujeto a cambios irreversibles y anclado en la «realidad real», sino que también tenemos cuerpos virtuales, o imágenes corporales, que visten, expanden, interpretan, esconden o reemplazan al cuerpo físico y que creamos, proyectamos, animamos y presentamos a los demás constantemente. Si para que exista una reconciliación artística entre inmersión e interactividad es necesario que el cuerpo participe en el mundo del arte

> (de la ficción), no hay ninguna razón por la que los cuerpos en cuestión no puedan ser de tipo virtual. […] En un sentido abstracto todos, si no la mayoría de los juegos crean un «mundo del juego», o espacio de juegos independiente, y la pasión que pone el jugador en el juego puede considerarse como inmersión. […] Debido a la atención creciente que se presta a la representación sensorial del mundo de los juegos, el placer de los juegos modernos es más una cuestión de «estar allí» que de «hacer cosas». Desde un punto de vista estratégico, los juegos más recientes (Doom, Myst o Quake) no son superiores a los antiguos (Comecocos o Tetris), pero son infinitamente más inmersivos. Esta insistencia en la implicación imaginativa plantea la cuestión del estatus estético de los juegos de ordenador. (Ryan, 2004, pp.365, 366 y 369)

Las reflexiones y análisis de la autora parecen suponer que entre mayor y más elaborada y consistente sea la propuesta estética-narrativa de los videojuegos estos serán más inmersivos porque mostrarán estructuras narrativas más atrayentes y propositivas para los jugadores, en términos artísticos, lo que también aumenta su condición de jugabilidad al momento de tener que vivir la experiencia de ser jugador para poder conocer y participar en la historia y la diégesis del videolúdico.

A pesar de la aparente trasgresión operacional que presenta el juego y de la ruptura de la cuarta pared que constantemente realiza el narrador original a lo largo del videojuego y que también lleva a cabo el jugador al apropiarse de la narración y de la dirección de la trama con su forma particular de jugar; estas son técnicas de ficcionalización que permiten y aumentan la interacción entre el jugador y el mundo diegético del juego, al representar una realidad o mundo posible donde el *gamer* pueda controlar la autonomía de su avatar dentro del mundo diegético y, al mismo tiempo, estar inmerso en la ficción que integra la dinámica del videojuego y su propia participación creativa en la conformación de la historia. Pues no es lo mismo jugar un videolúdico lineal, estructuralmente más convencional y restringido en las acciones de los jugadores, que este tipo de juegos *mod* de exploración en primera persona que estimulan exponencialmente la imaginación de los jugadores, los interpelan y retan a interactuar, participar y descubrir cómo funciona el juego y de qué trata su historia. El juego posee una estructura laberíntica y no lineal que implica un esfuerzo extra del jugador para recorrer (Aarseth, 1997), construir y comprender el videojuego y su dinámica,

mientras lo juega; por lo cual, se puede notar que corresponde en gran medida a la definición de literatura o texto ergódico de Espen J. Aarseth (desarrollada anteriormente en el capítulo 1, dentro del Estado del Arte, y en el capítulo 2, dentro del marco teórico).

Por su parte, Ian Bogost señala lo siguiente con respecto a la relación entre interacción e inmersión dentro de un relato lúdico:

> Greater interactivity is often considered especially engaging, or "immersive." The interactivity of (good) videogames might locate those games higher on the "vividness spectrum" […], producing more vivid experience thanks to the player's active involvement. But I want to suggest that vividness comes not from immersion, but from abstraction. The values common to virtual reality and computer graphics assume that the closer we get to real experience, the better. This sentiment corresponds directly to the vividness spectrum, with the best interactivity coming closest to real experience. But meaning in videogames is constructed not through a re-creation of the world, but through selectively modeling appropriate elements of that world. Procedural representation models only some subset of a source system, in order to draw attention to that portion as the subject of the representation[82]. (2007, pp.45-46)

La ficción narrativa planteada en la historia del juego trasciende el plano diegético y se traslada al plano de posición de jugabilidad del *gamer* para simular que él también se encuentra en la misma situación de Stanley con respecto al control de su libre albedrío como jugador y de la narrativa del juego, pues la programación del videojuego y la ruptura de la cuarta pared permiten que la ficcionalización de la autonomía del protagonista dentro de la diégesis se extienda hacia las posibilidades de acción y decisión del jugador al momento de recorrer el videojuego. Este recurso

[82] Traducción: "Una mayor interactividad suele considerarse especialmente atractiva, o «inmersiva». La interactividad de los (buenos) videojuegos podría situarlos en una posición más alta en el «espectro de la vivacidad» [...], produciendo una experiencia más vívida gracias a la participación activa del jugador. Pero quiero sugerir que la vivacidad no procede de la inmersión, sino de la abstracción. Los valores comunes a la realidad virtual y la infografía presuponen que cuanto más nos acerquemos a la experiencia real, mejor. Este sentimiento se corresponde directamente con el espectro de la vivacidad: la mejor interactividad es la que más se acerca a la experiencia real. Pero el significado en los videojuegos no se construye recreando el mundo, sino modelando selectivamente los elementos apropiados de ese mundo. La representación procedimental modela sólo un subconjunto de un sistema fuente, con el fin de llamar la atención sobre esa parte como objeto de la representación" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

de similitud ficcionalizante entre el contenido, la forma y el proceso de jugabilidad es un recurso tanto interactivo como inmersivo porque es imprescindible la participación creativa del jugador para que se conforme este tipo de narrativa digital como tal, en términos ontológicos, y le proporcione suficiente consistencia narrativa a la propuesta lúdica del juego; pues precisamente la jugabilidad es lo que hace posible que el jugador pueda leer y visualizar su recorrido dinámico como una narración dentro de un relato lúdico, aunque sea él quien dirija el orden de la trama y colabore y/o cree la historia o las historias. La inmersión, por su parte, vuelve posible la abstracción del jugador dentro del mundo diegético y el traslado simbólico de su cuerpo virtual dentro de la historia del juego, para sentirse lo suficientemente comprometido y sumergido en él.

La estética de este tipo de videolúdicos se logra gracias a la relación dependiente y significativamente enriquecedora entre la acción de jugar y la narrativa, pues, sin duda alguna, el hecho de que los videojuegos tengan una propuesta narrativa cada vez más desarrollada, estructurada y bien lograda en aspectos estéticos, influye y estimula en los jugadores un mayor deseo de jugar y participar en estos, lo cual explica la enorme popularidad y hasta cierto punto el predominio de los videolúdicos con narrativa explícita sobre los otros juegos que son exclusivamente de habilidades, estrategias y acción, pero que no poseen una historia y un mundo diegético evidentes, trabajados o, incluso, disimulados. De igual forma, entre mayor sea la actividad lúdica ejercida (jugabilidad) por los jugadores mayor será la consistencia y determinación narrativa del videojuego, así como también su narratividad, la cual se refiere a la condición o distinción de expresiones que pueden ser narradas y pertenecen a lo propiamente narrativo.

Janet H. Murray explica lo siguiente:

> Cuando entramos en un mundo de ficción, no sólo ponemos nuestra capacidad crítica «en suspensión», también ejercitamos nuestra capacidad creativa. Más que una suspensión de la incredulidad, lo que hay es una creación de verosimilitud. Puesto que deseamos experimentar la inmersión en el mundo ficticio, concentramos nuestra atención en él y utilizamos la inteligencia para reforzar la ilusión y no para cuestionarla. […] La gran ventaja de los entornos participativos a la hora de facilitar la inmersión es su capacidad para incorporar acciones que otorgan vida a los objetos inanimados. […] Estos objetos [y avatares] atractivos logran involucrarnos en la historia y provocan una pequeña respuesta que nos impulsa a involucrarnos aún más

> lo cual nos lleva a construir una historia más verosímil. […] Históricamente, el espectáculo ha evolucionado hacia una narrativa más participativa para mantener nuestra atención y alargar la experiencia de inmersión. […] En los entornos digitales podemos ponernos una máscara actuando a través de un avatar. […] En muchos juegos de Internet y habitaciones de *chat*, los participantes han de elegir un avatar para poder entrar en el lugar en común. (1999, pp.122-125-126)

En el caso de *The Stanley Parable* la mecánica de programación simula que también la interacción establecida por el jugador permite transgredir las instrucciones y limitaciones expresadas oralmente por el narrador (utiliza audio) y por la historia que se espera que el jugador elabore siguiendo sus consejos y su narración, por lo cual se le concede una mayor libertad de acción y de interacción al jugador, y más autonomía a Stanley gracias a las decisiones del *gamer*, esto influye directamente en el incremento de la inmersión del jugador porque la multiplicidad de tramas e historias que puede conformar es mucho más amplia y, por lo tanto, seductora y sugerente.

The Stanley Parable es un gran ejemplo para ilustrar cómo es posible conjuntar, ampliar y potencializar estas dos condiciones, interacción e inmersión, que suponen una de las manifestaciones más evidentes de implicación y participación creativa del receptor dentro del mundo diegético del texto lúdico-narrativo gracias a la desintegración de la cuarta pared, ya que la propuesta argumental del videojuego y su interfaz de usuario requieren la interacción directa del jugador con la mecánica del juego para poder jugarlo y también para acceder y sumergirse en un mundo narrativo, producto de la relación ontológica entre la propuesta lúdica, el jugador y el medio digital donde tiene cabida; pues precisamente gracias a esa interactividad se vuelve visible y tangible la narrativa que se manifiesta y recrea en la jugabilidad desarrollada por cada usuario.

La ficcionalización del libre albedrío que se logra debido a las posibilidades de elección y oportunidades que el jugador puede tener al personificarse como Stanley y controlarlo, y principalmente gracias a la ruptura de la cuarta pared, acentúan la importancia esencial de la interactividad para acceder e, incluso, conformar una estética narrativa cooperativa y de coautoría como la que se manifiesta en este tipo de videolúdicos exploratívos, alternativos y propositivos en su trama e historia. La variedad de historias que se pueden conformar de acuerdo con las decisiones del *gamer* y el hecho de que el videojuego pueda o no tener desenlace, también destacan la importancia del usuario como agente activo y determinante en la conformación creativa de la

historia del juego, a pesar de las limitaciones de su mecánica. Y aunque el jugador es consciente de que esta libertad a la que accede en la diégesis es simulada, la inmersión alcanzada por él no disminuye sino que aumenta por el deseo y el placer del juego en sí mismo, y de participar en la creación de un mundo diegético completo y complejo a través de sus acciones lúdicas. Inclusive, la ficcionalización del libre albedrío alcanza un punto de máxima expresión donde se simula que el jugador puede decidir sobre la existencia del protagonista, a pesar de que la elección de terminarla sea desestimada por la programación y Stanley vuelva a aparecer vivo donde se había quedado, mostrando que el videojuego también está jugando con el jugador y su autonomía.

> La culminación llega, como digo, en el último momento y con la sustitución de otro elemento narrativo. En el momento en el que Stanley va a morir (quizá por enésima vez), la narración se detiene. Una narradora toma el control de la situación y libera a Stanley (y a la jugadora) de su fatídico destino y les permite ver el punto de vista de los desarrolladores de la experiencia, con explicaciones y notas previas del trabajo. Esta narradora, al final, sugiere a la jugadora que Stanley desconecte la simulación, y para continuar con la narrativa, la jugadora debe forzar a Stanley a hacerlo. Sin embargo, lo que hace es retroceder en el tiempo hasta justo el momento previo a la muerte de Stanley. En esta ocasión, la narradora es capaz de lanzar una advertencia: «listen to me, you can still save these two. You can stop the program before they both fail. Press 'escape' and press 'quit'. There is no other way to beat this game. As long as you move forward, you'll be walking someone else's path. Stop now, and it will be your only true choice. Whatever you do, choose it! Don't let time choose for you! Don't let time-»[83]. (Oliveros, 2016, p.7)

Dicho acontecimiento revela el punto máximo de concordancia y fusión entre el contenido del videojuego (su temática y argumento) y la forma en la cual está estructurado (su construcción); motivado, en gran medida, por la desintegración de la cuarta pared que permite la integración

[83] Traducción: "«Escúchame, aún puedes salvar a estos dos. Puedes detener el programa antes de que ambos fallen. Presiona 'escape' y presiona 'quit'. No hay otra manera de vencer este juego. Mientras sigas adelante, estarás recorriendo el camino de otro. Detente ahora, y será tu única y verdadera elección. Hagas lo que hagas, ¡elígelo! ¡No dejes que el tiempo elija por ti! No dejes que el tiempo-»" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

creativa y complementaria de los jugadores desde su iniciativa y postura, así como también la apropiación de la narrativa del juego.

En el siguiente y último capítulo se realiza un segundo acercamiento interpretativo a los niveles de ruptura identificados en el *corpus* estudiado, así como también a los tres tipos de narratarios que sirven de enlace entre la teoría narratológica analógica, la ludología y la narratología digital con el nuevo modelo narratológico adaptado y actualizado a la naturaleza ontológica de este tipo de relatos, con el propósito de reconocer, reflexionar, comprender y presentar una segunda exégesis que responda a los significados emergentes que ha suscitado la primera aproximación interpretativa. Además de dar cuenta de nuevos significados que tal vez no fueron lo suficientemente vislumbrados y desarrollados en este capítulo.

* El siguiente código QR contiene todas las imágenes (figuras) utilizadas en la tesis, en un mayor tamaño y mejor resolución para facilitar el acceso a ellas:

Capítulo 5. Una segunda mirada de interpretación y análisis a la narrativa mediática digital disruptiva

A pesar de la extensión de este trabajo de investigación y de los distintos ejemplos analizados en el *corpus*, se debe reconocer que el tiempo y la delimitación de la tesis no son suficientes para dar cuenta total de todo lo que implica el fenómeno de la narrativa digital disruptiva, tampoco de todo lo que implica la relación interactiva con el receptor para su conformación como narración, de todo lo que involucran y de las consecuencias de los distintos grados de participación y facultad que adquieren los receptores al convertirse en alguno de los tres tipos de narratarios, gracias a la desintegración de la cuarta pared. Por lo tanto, es necesario realizar un segundo acercamiento interpretativo a los significados más profundos y no evidentes del fenómeno disruptivo dentro de la narrativa mediática digital, para así tener una perspectiva hermenéutica más amplia sobre el fenómeno analizado.

Dicho esto, este capítulo se centra en el desarrollo de los tres últimos pasos y estrategias del círculo hermenéutico que corresponden al instrumento utilizado para llevar a cabo la interpretación: d) el retorno al punto de partida para la reconstrucción de una nueva interpretación de los planteamientos realizados, la cual permitió tomar en cuenta un marco de segundas interpretaciones factibles; e) proponer dos interpretaciones en función de su analogicidad con el primer paso y observar con ello, la posibilidad de vincular aquellos elementos estructurales canónicos que definan la ruptura de la cuarta pared en las narraciones tradicionales con respecto a los medios digitales; y f) presentar un juicio-crítico conclusivo del proceso de interpretación y de exposición de los criterios epistemológicos que permitan el diálogo y el debate entre las propuestas teóricas de esta investigación.

5.1.- Significados e implicaciones del primer nivel disruptivo

El primer nivel de desintegración de la cuarta pared evidencia la relación ontológica que se genera entre lo expresado por los emisores y la respuesta de los receptores, debido a la ruptura, y que vuelve posible la creación de una narrativa mediática digital conjunta, cooperativa, colectiva, que necesita la presencia activa del receptor dentro de la diégesis para existir propiamente como narrativa. Así como también motiva la contribución creativa de los lectores desde su espacio de recepción y reacción, apropiándose de la figura del narratario digital (gracias a la disrupción) que

adquiere la facultad de convertirse en narratario-lector-receptor-relacional y conformar, con ello, la parte integral de la estructura narratológica de este tipo de relatos digitales disruptivos.

Este fenómeno narrativo no solamente rompe el muro metafórico que separa el mundo diegético de la realidad física, sino que también cuestiona, fragmenta y reestructura el esquema narratológico utilizado por gran parte de los textos narrativos analógicos, al colocar al lector como una entidad narrativa ficcional y/o enunciativa dentro del relato. Cuando los receptores se adjudican el papel de narratarios dentro de este tipo de narraciones, de manera consciente o inconsciente, también le confieren propiedades ficcionalizantes e imaginarias a su identidad como lectores, mientras que su equiparación como narratarios le proporciona sentido realista a esta categoría narratológica. Es decir, que se crea una paradoja en la cual la desintegración de la cuarta pared y la facultad adquirida por los receptores posibilitan que la entidad del lector sea más ficticia y la del narratario sea más real, dentro del esquema de comunicación de los relatos mediáticos digitales transgresores del cuarto muro.

> La vida de la literatura se reduce a un diálogo: el creador propone y el público (auditor, lector, etc.) responde con sus reacciones tácitas o expresas. De un lado hay una postura activa; del otro, una postura que superficialmente llamamos pasiva. Superficialmente, pues es evidente que la reacción es también una acción, y mucho habría que decir sobre la colaboración entre el artista y el público para la representación humana definitiva de cada objeto artístico. Así, el lector se forja una imagen de su lectura en que necesariamente pone algo de sí mismo, y en la que hasta puede haber divergencias respecto a la imagen que le ha sido propuesta. Si ya toda percepción es traducción (la luz no es luz, la mesa no es mesa, etc.), mucho más cuando el filtro es la sensibilidad artística. En sustancia, hay tantos tipos divergentes como lectores. (Reyes, 1944, p.13)

La cita anterior de Alfonso Reyes señala el papel vital, activo y siempre presente de los lectores como decodificadores, intérpretes y dotadores de unidad y sentido a la significación total de los textos, complementando el círculo de comunicación en lo que respecta a las funciones básicas y tradicionales del emisor y el receptor. Dicho papel o participación se ha ido ampliando, complejizando y diversificando, como se observa en las propuestas narrativas de los hipertextos

analógicos y digitales, hasta llegar a los dominios alcanzados por los receptores dentro de los relatos mediáticos digitales que desintegran la cuarta pared y el pacto de ficción que la respalda.

En lo que respecta a la narrativa digital disruptiva, la cual no es precisamente literaria, la pasividad de los lectores no sólo es inexistente en términos prácticos y de composición, sino que también transita de la atención, apreciación e interpretación de la narrativa a la transgresión de la división entre un mundo o realidad empírica y otro universo ficticio, ya sea iniciada o propiciada por el narrador original o por los mismos receptores desde su posición.

> […] el devenir de los memes de internet tiene más que ver con procesos de cooperación social que de competición. Son estos procesos de creatividad social que producen variaciones sobre ideas que van mutando y coproduciéndose. Los memes no son egoístas, son promiscuos, son sociedades en movimiento, pequeños eventos fruto de las microimitaciones y de la creatividad social. Los memes se contradicen a sí mismos, se transforman y mutan. Adquieren significados contradictorios y complementarios. Los memes son objetos digitales que combinan imágenes y textos humorísticos. Aparecen como relejo de la creatividad colectiva. Son producciones tecnoestéticas que saltan de un medio a otro adquiriendo significados variables y niveles de memez insospechados, recombinaciones reiterativas de ideas que nos atraen con su carisma y humor idiota. (Rowan, 2015, p.13)

El autor explica la esencia y naturaleza de muchos *memes* que su conformación como tal, su éxito y su popularidad dependen en gran medida o casi por completo del involucramiento y participación de los lectores en la construcción significativa o la transformación simbólica de la narrativa expresada en estos, como lo podemos constatar en los ejemplos analizados en el primer nivel de ruptura, a pesar de que dicha colaboración no suele ser tan evidente como en los otros niveles de desintegración, porque en algunos casos es suficiente con que los usuarios se sientan aludidos e identificados con la imagen y/o la expresión que la acompaña para completar el significado y el sentido de la referencia utilizada en cada relato mimético. Con lo cual se logra el objetivo base e indispensable de la creación y/o distribución original del *meme*: la relación asociativa de la referencia.

> […] el meme posee un potencial comunicativo, cuyo sentido es compartido únicamente por aquellos que lo han incorporado dentro de sus bagajes simbólicos. Esta forma de aproximación al meme guarda una estrecha semejanza con las propuestas de Wilson (1998) y Lissack (2004). Mientras que para el primero un meme puede ser entendido como un "nodo de memoria semántica" (Wilson, 1998:148), para Lissack, se trata de signos en pleno sentido: "los memes se han convertido en unidades semánticas capaces de evocar los significados a los que están asociados. Es el proceso de evocación y la eficacia del meme como disparador de atención, recuerdo y repetición del significado adscrito, lo que los vuelve relevantes" (2004:5). Esta relevancia, señala además Lissack, se presenta a partir de contextos específicos en los que surgen y en los alcanzan su mayor potencial referencial. (Pérez, Aguilar y Guillermo, 2014, pp.81-82)

Si bien es cierto que el éxito de muchos *memes* radica en el mensaje original y en el mantenimiento integro de este (sobre todo de los primeros que se hicieron virales), para compartirlo en distintas redes y plataformas sociales, es innegable que muchos otros adquieren sentido y relevancia cómica, crítica, satírica, paródica, llamativa, o de cualquier otro aspecto, hasta que son modificados y editados por otros usuarios y ellos a su vez también los comparten en alguna red; aunque no siempre se establezcan una interacción y una disrupción directas y evidentes para que se realicen dichas transformaciones. Por su parte, gracias a la desintegración de la cuarta pared en su primer nivel de ruptura se muestra la necesaria relación interactiva entre el emisor, el mensaje original y los receptores para completar íntegramente el sentido y la significación total de la narrativa del *meme*, y para concordarlo, en términos semióticos. Es como una narrativa que al expresarse quedara abierta e incompleta y sólo con la identificación, reacción y/o respuesta de los lectores se terminara de conformar como tal, en forma metafísica, en el significado que se ha otorgado aquí a este concepto filosófico, es decir, explicativo.

5.2. Consideraciones interpretativas del segundo nivel de ruptura

Cuando se observan nuevamente los ejemplos analizados del segundo nivel de desintegración se percibe que en estos casos, la disrupción facilita que los nativos e inmigrantes digitales puedan participar, con sus aportaciones argumentativas y narrativas, dentro de la propia estructura narrativa

del mundo diegético de los relatos porque se sienten referidos e invitados por la enunciación del narrador y atraídos por la temática de las narraciones. Se desarrolla pues una estética de la bidireccionalidad y/o multidireccionalidad, particularidad esencial que caracteriza a la Web 2.0, en la cual todos los usuarios participan, de alguna forma, en la dinámica de comunicación interactiva.

> […] podemos decir que la literatura ergódica o cibertextual es aquella que se presenta como las posibles combinaciones textuales concebidas como una tipología de máquinas y las perspectivas que revolucionan las estrategias comunicativas más allá de los enfoques narrativos tradicionales y lineales. Este tipo de literatura o ficción interactiva ofrece la posibilidad no sólo de «transitar» con libertad y voluntariamente en textos dinámicos e interactivos «mediante movimientos selectivos de lectura» sino también de participar en el proceso de creación tanto narrativa como estética, aprovechando al máximo la interacción y «el intercambio cibernético entre los diversos participantes de la máquina textual». (Boulaghzalate, 2014, pp.192-193)

Aunque no se puede asegurar con certeza que los ejemplos analizados en el segundo nivel de desintegración sean o funcionen estrictamente como narrativas ergódicas de acuerdo con la definición y explicaciones desarrolladas por Aarseth (que se abordaron en el capítulo 2 y el capítulo 4), sí es posible concebirlos como expresiones narrativas que establecen una relación de dependencia estructural y ontológica con los receptores para existir y conformarse como tal, dentro del soporte digital que incita y facilita la interacción en sus plataformas, redes sociales y videojuegos en línea. Este nuevo paradigma o epistemología de sociabilización y convivencia digital faculta a los usuarios para expresar su creatividad narrativa a partir de lo comunicado y compartido por otros nativos e inmigrantes digitales, según lo que les evoque o provoque dicha enunciación, con la intención de continuar la narración y/o dirigir la trama de esta, de alguna manera. El fenómeno de participación en la narración implica una concepción distinta o, incluso, la desaparición de la noción de intimidad y soledad que se solía asociar a la creación narrativa, sobre todo en el soporte analógico, pero que dentro del soporte digital (en especial en las redes sociales) parece perder relevancia porque predomina la mediación y la configuración de lo público

sobre lo privado, debido a la naturaleza intrínseca del medio digital, en las dinámicas de sociabilización de las redes y en la desintegración de la cuarta pared.

> Dentro de las transformaciones generales de los medios (FIDLER, 1997) y de la expansión específica de Internet, emerge y se sitúa en vanguardia la denominada web 2.0 (FUMERO, ROCA, SÁEZ VACAS, 2007), una red social, o de relaciones interactivas, abierta a los internautas que quieran participar en los procesos comunicativos de producción, difusión, recepción e intercambio de todo tipo de archivos: escritos, de audio, de vídeo o integrados en una concepción audiovisual que lleva a los tratamientos multimedia con la incorporación de los complejos modelos de la navegación, los enlaces y la interactividad y que enriquecen los modelos de comunicación interactiva. Es la presencia de unas comunidades de usuarios con todo su potencial informativo y creativo, con sus virtudes y riesgos, como sucede en la vida comunicativa cotidiana de la sociedad civil. Es la manifestación, como ha señalado H. RHEINGOLD (2004), de las multitudes inteligentes. […] El concepto de red se distancia de su acepción técnica y adquiere una dimensión de vinculación social. Pierde su valor instrumental para erigirse en valor comunicativo, en algo que une a diversas personas y es lo que le otorga una significación social. (Cebrián, 2008, pp.346-347)

Los relatos que sirvieron de ejemplo del segundo nivel de desintegración del cuarto muro confirman este importante y significativo cambio epistemológico que representan las dinámicas de comunicación e interacción social dentro de la Web 2.0 (y también en la Web 3.0 gracias a sus características intrínsecas que la conforman como una Web semántica [Delgado, 2012], como se explicó en el primer capítulo de esta tesis, en la sección de la justificación). Se considera que dicha innovación o modificación de la direccionalidad de comunicación en la Web, que permitió la evolución hacia la Web 2.0, es de naturaleza epistemológica porque implica un cambio en el tipo de pensamiento y formas de concebir el fenómeno de comunicación dentro de la Red, con respecto a la experiencia en la Web 1.0, pues dicho cambio instauró las condiciones idóneas para la creación, desarrollo e incremento de sociedades y/o comunidades digitales activas donde los procesos de comunicación, interacción, convivencia y sociabilización cada vez son más completos, eficientes

y complementarios de la realidad tangible, pese a sus limitaciones materiales. Prueba de ello es la existencia de la cultura digital, sus alcances y el incremento gradual de su influencia en prácticamente todas las sociedades con acceso al soporte digital, en la Era de la Red.

El hecho de que los comentarios y aportaciones de los receptores pasen a formar parte de la narración original, la continúen y/o complemente creativamente, indica que el espacio de la recepción y la interpretación ha sido trasladado estratégicamente al lugar de la enunciación inicial y no sólo puede mostrarse en la sección de los comentarios de las publicaciones. Lo cual permite vislumbrar una narrativa digital disruptiva que depende de la aparición de un tipo de característica ontológica nueva y propia del *ente* digital que consiste en la relación entablada entre narratario y receptor (de la participación de ellos dentro de la diégesis, para existir como tal).

5.3. Las posibilidades narrativas en el tercer nivel de ruptura

En lo que concierne al tercer nivel de desintegración de la cuarta pared, se puede interpretar que la introducción realizada desde la postura y facultad de los receptores, dentro de la diégesis, como narratarios coautores y narratarios disruptivos vuelve tangible la libertad e iniciativa de los lectores y jugadores como agentes determinantes en la constitución narrativa de este tipo de relatos transgresores, como se puede observar que sucede en los ejemplos analizados en ese subapartado.

El nivel de libertad alcanzado en este apartado arroja un rumbo de interpretación totalmente abierto, ya que la ruptura aparece a través de la participación del receptor dentro de los relatos, y en este tercer nivel permite que esas narrativas adquieran un nivel distinto de modelo, uno que hace posible la hermenéutica analógica porque ahora son ejemplo o paradigma de doble interpretación según la introducción de nuevos narratarios y nuevos receptores, que hacen que el mensaje original explore nuevas rutas: políticas, religiosas, artísticas, críticas, éticas, "virales", por mencionar algunas, y no solamente cómicas (aunque la intromisión de los nativos e inmigrantes digitales es la que muchas veces determina el aspecto chusco de la narrativa en sí misma porque complementa y/o continúa lo planteado originalmente, pero con su propio discurso y propuesta holística y evocativa de significados).

> La analogía es proporción, es una igualdad proporcional: a cada cual según la porción que le toca, su porción. […] la analogía de proporcionalidad propia trata de recoger los diversos contenidos noéticos y los diversos sentidos del término con más

> igualdad, sin un analogado principal y otros secundarios, sino como en cierta democracia de sentido. Pero tampoco hay completa igualdad, sino una igualdad proporcional. A cada uno se le respeta su proporción de sentido, que es preponderantemente diversa, diferente. Es una proporción múltiple o compleja en la que el modelo y criterio es una proporción simple, aquella por comparación con la cual las demás siguen siendo adecuadas. Así, un cúmulo de interpretaciones se concatenan y se transmiten la adecuación del texto, y se van "inyectando" la adecuación como en una especie de transitividad; pero hay proporción, se pueden relacionar entre sí por algún punto en común, de ninguna manera son dispares o disparatadas, cierran un cierto margen de variabilidad. (Beuchot, 2000, pp.54-55)

Como se puede observar, y tomando en cuenta la explicación de Mauricio Beuchot, se puede identificar y señalar otros significados que encarna este fenómeno disruptivo a partir de que los propios receptores generan y/o propician la ruptura y crean su versión o complemento del discurso original, tomando en cuenta el impacto social, político y cultural de estas expresiones imaginativas y lúdicas, independientemente de su sentido como relatos digitales disruptivos, generadores y desarrolladores de narratividad (a partir de la participación creativa y de la iniciativa de los lectores y jugadores), pero proporcional a este. Por ello, por ejemplo, en los casos analizados en el subapartado del nivel tres de ruptura, dentro del capítulo 4 de esta investigación, los *memes*, la novela en Messenger y los videojuegos en línea cumplen funciones o se utilizan como instrumentos semióticos de reacción, resistencia, reflexión, burla y/o comprensión de situaciones, fenómenos, conocimientos, información y realidades sociales, culturales, políticas e, incluso, científicas; las cuales son experimentadas, creadas y/o sufridas por la humanidad occidental contemporánea, principalmente.

Primeramente, el *meme* que utiliza una obra de arte de una pintura realista del rostro de una mujer también puede comprenderse como una forma de mostrar y volver tangible el espacio y el proceso de interpretación de una obra pictórica por parte del público (situación que solía ser íntima y que no se expresaba dentro de la propia obra artística) y su traslado y adecuación a una temática, situación o fenómeno reciente y de interés para el creador del *meme*[84], a pesar de lo absurdo,

[84] […] la remediación de este tipo de arte a través de la plataforma de Facebook le aporta otras características que no poseía anteriormente, por ejemplo: la adaptación o transformación de la narración presentada por la pintura original al contexto y al momento histórico de la persona que realizó el *meme* sobre ésta; también, el *meme*, al ser compartido en

superficial, incoherente o subjetivo que parezca a simple vista. Así también, se manifiesta la complicidad del narratario-jugador-tránsito con la idea propuesta por la temática de la narrativa original del *meme* y se relacionan dos ámbitos distintos de expresión: el artístico-visual y el chusco-escritural para plantear una postura sobre lo absurdo, abordado por el diálogo de la publicación, a partir de lo adopción de la forma de constituirlo en la idea original del *post*. Además de ilustrar la situación propuesta por la narración primigenia.

Por su parte, el segundo *meme* analizado sobre la idea que simboliza la filosofía detrás de la literatura representativa de cuatro potencias mundiales (Inglaterra, Francia, Estados Unidos y Rusia) expresa la visión crítica y la posición general con respecto a cómo se concibe la filosofía de la literatura representativa de Latinoamericana, no sólo por ser un reflejo de la realidad social y política de dicha región, sino porque también se comunica una postura crítica y satírica ante la falta de elección y libertad en la que se encuentran una gran cantidad de personas en los países latinoamericanos, al no poder elegir sus propias vidas y el rumbo de ellas, pues estas decisiones dependen de terceras personas que rigen el destino de sus países, sociedades y culturas.

Adicionalmente, se enfrentan a obstáculos como la pobreza, la falta de oportunidades y las desigualdades económicas, sociales y educativas para poder formular y lograr sus propósitos. Esto denota la sintetización de la interpretación de la cultura y propuestas literarias de tales países y sus resultados, y se presenta como un ejemplo potencial para enseñar, de manera didáctica y contextualizada, la historiografía literaria a los estudiantes, de forma más llamativa, creativa y sencilla; incluso también puede servir para enseñar otras disciplinas y materias escolares en los distintos niveles educativos, como por ejemplo: historia, sociología, política, cultura, etc. (de hecho ya existen clases, cursos y talleres de naturaleza semiótica, y/u otros tipos de estudios y propuestas de análisis, donde se utilizan los *memes* y los videojuegos como herramientas didácticas[85]).

La novela en Messenger de Patterson también representa o simboliza la concretización de las añoranzas y deseos de los escritores y lectores modernos y posmodernos en torno al incremento de

la red social, pasa a ser de dominio público, adquiere trascendencia universal, cosa que no le solía suceder a una interpretación, reinterpretación o recreación en los medios del pasado (sólo a la obra original). (Maldonado, 2022, p.144)

[85] En la asignatura de Semiótica de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional del Mar de Plata se desarrolla una propuesta con estudiantes del Profesorado y la Licenciatura en Letras, durante el primer cuatrimestre, para analizar los memes en Internet con la finalidad de presentar objetos culturales, partiendo del diálogo y la interacción multidimensional (Gvirtz y Palamidessi 1998), con el objetivo de que los estudiantes reconstruyan el conocimiento y observen que la Semiótica se enrique en el cruce con otras disciplinas, en el contexto de la tecnología digital. (Gasillón, 2022)

la participación contundente e interactiva de los receptores en la dirección de la trama y la conformación creativa de las narraciones, pero desde una mayor libertad e independencia de los receptores con respecto a la guía del narrador, con la finalidad de constituir una alegoría funcional de la dinámica de interacción en Messenger, y de mostrar las posibilidades comunicativas, lúdicas y fructíferas de la aplicación al servicio de la creación narrativa y literaria cooperativas. En esa misma línea, se posicionan como una opción literaria llamativa, atractiva y sincronizada con la realidad cotidiana de las nuevas generaciones, tanto en lo cultural como en lo social y político.

En lo que respecta a los dos videojuegos analizados (*The Abbey of Crime Extensum* y *Traum*) en la tercera parte del capítulo 4, se puede interpretar también que estos representan la posibilidad de que los jugadores vivan y experimenten por sí mismos y como protagonistas las historias presentadas por las narrativas de cada videojuego, con sus propias elecciones, por medio de la ficcionalización del libre albedrío y la libertad de los jugadores dentro de la mecánica de funcionamiento del videolúdico, a pesar de las limitaciones de programación de cada juego. Los dos videojuegos ofrecen más de una opción para recorrer, jugar y completar la narrativa y la historia de cada uno, por lo cual los convierte en una experiencia lúdico-narrativa capaz de generar la noción de autonomía y elección ante las posibilidades de acción que se van presentando a lo largo de cada videojuego. Lo cual permite también la creación de una historia particular y única para cada jugador porque la forma de jugar, seleccionar y actuar de cada *gamer* es única y particular, por lo tanto la historia creada, a partir de la construcción de la narrativa de cada persona, es individual, sin importar las limitaciones evidentes de la programación de los juegos, la misión a cumplir y las similitudes que pueda haber entre las "versiones" conformadas por cada usuario al momento de recorrer, jugar y completar el *videogame*.

En el caso particular del videojuego *The Abbey of Crime Extensum*, este se trata de una ampliación del primer juego con el mismo nombre y temática, el cual es una adaptación videolúdica de la novela policíaca *El nombre de la rosa* (1980) de Umberto Eco (como ya se explicó en el primer acercamiento interpretativo al videojuego, en el capítulo 4). Por consiguiente, se puede comprender que el videojuego ofrece la oportunidad de vivir la historia de la novela a través de la experiencia lúdica y digitalizada del argumento de esta, pero con sus elementos propios y originales, permitiendo que los jugadores asuman el rol de protagonistas, tomen sus propias decisiones y experimenten la conformación narrativa y el recorrido de la trama a su propio ritmo.

Es una forma ilustrativa y empírica de convertir la historia de la novela en un mundo imaginario tangible y viable de vivirse, por medio de la dinámica de funcionamiento del videojuego.

Por otro lado, dicho fenómeno en toda su extensión también denota la existencia de la realidad digital como un mundo posible que se exterioriza a través del soporte digital y de sus posibilidades comunicativas, culturales y sociales, donde los nativos e inmigrantes digitales conviven, interactúan y se desenvuelven con una gran naturalidad de posicionamiento como si este fenómeno siempre hubiera existido. Esto sucede porque se vuelve posible la objetivación de esta forma de vivir en la "digitalidad".

En el libro *La construcción social de la realidad*, los sociólogos Peter L. Berger y Thomas Luckmann reflexionan en torna a las formas en que el ser humano experimenta y comprende la realidad que le rodea:

> Mi conciencia, pues, es capaz de moverse en diferentes esferas de realidad. Dicho de otra forma, tengo conciencia de que el mundo consiste en realidades múltiples. Cuando paso de una realidad a otra, experimento por esa transición una especie de impacto. Este impacto ha de tomarse como causado por el desplazamiento de la atención que implica dicha transición. Este desplazamiento puede observarse con suma claridad al despertar de un sueño. Entre las múltiples realidades existe una que se presenta como la realidad por excelencia. Es la realidad de la vida cotidiana. Su ubicación privilegiada le da derecho a que se la llame suprema realidad. La tensión de la conciencia llega a su apogeo en la vida cotidiana, es decir, ésta se impone sobre la conciencia de manera masiva, urgente e intensa en el más alto grado. Es imposible ignorar y aún más difícil atenuar su presencia imperiosa. Consecuentemente, me veo obligado a prestarle atención total. Experimento la vida cotidiana en estado de plena vigilia. Este estado de plena vigilia con respecto a existir y aprehender la realidad de la vida cotidiana es para mí algo normal y evidente por sí mismo, vale decir, constituye mi actitud natural. (1968, pp.38-39)

En las últimas décadas, la realidad que posibilita la era de la Red y el soporte digital han adquirido tal relevancia, dominio e influencia en la vida cotidiana común que ya forman una parte esencial y natural de la misma. Incluso, cada vez es más difícil distinguir la delgada línea que

separa una realidad de la otra, porque la experiencia de la vida social e individual se ha complejizado y extendido exponencialmente para integrar nuevas prácticas, concepciones, vivencias y mundos viables, gracias a la admisión de la tecnología cibernética y de la cultura digital dentro de las prácticas y rutinas humanas. Por estas razones se puede decir que dicha realidad digital se ha objetivado para la sociedad, casi al mismo nivel de intensidad que la realidad cotidiana no digital, porque la gran mayoría de sus usuarios la experimentan en un alto grado de tensión y concentración, prácticamente en un estado de plena vigilia, como lo mencionan Berger y Luckmann. La desintegración de la cuarta pared entonces se presenta como una apertura constante hacia dicha realidad porque es una de las técnicas artísticas que posibilita el ingreso a otro mundo, a otra realidad y a la libertad que esto significa e implica para los usuarios y jugadores a través de su creatividad e iniciativa; pues al transgredir la barrera imaginaria y el pacto ficcional que ella conlleva, también se disrumpe la pared que separa la realidad material (que por mucho tiempo se consideró como la única objetiva) de la realidad onírica y estimada como subjetiva (por las condiciones, el entorno y el soporte en el que se da), y se aceptan y adoptan otro tipo de pactos, ficcionales o no, para experimentar, comprender y vivir la conjunción y complementación de estos dos universos sociales y culturales, tanto analógicos como digitales.

> It is easy to see that hypermedia applications are always explicit acts of remediation: they import earlier media into a digital space in order to critique and refashion them. However, digital media that strive for transparency and immediacy (such as immersive virtual reality and virtual games) also remediate. Hypermedia and transparent media are opposite manifestations of the same desire: the desire to get past the limits of representation and to achieve the real. They are not striving for the real in any metaphysical sense. Instead, the real is defined in terms of the viewer's experience; it is that which would evoke an immediate (and therefore authentic) emotional response. Transparent digital applications seek to get to the real by bravely denying the fact of mediation; digital hypermedia seek the real by multiplying mediation so as to create a feeling of fullness, a satiety of experience,

> which can be taken as reality. Both of these moves are strategies of remediation[86]. (Bolter y Grusin, 2000, p.53)

Como se puede observar y lo explican los autores, las características y posibilidades de la hipermedia dentro del soporte digital permiten la remediación de una considerable cantidad de medios y productos que se originaron en los soportes de comunicación y expresión anteriores al digital, los cuales son adaptados y depurados a las condiciones y peculiaridades del medio virtual. Con lo cual no solamente se ha enriquecido, complejizado y profundizado la estructura funcional y comunicativa del soporte y de la Red, en general, sino que también ha aportado en gran medida a la formación, determinación y definición de la realidad digital, así como también esta ha pasado a formar una parte esencial, enriquecedora y cotidiana de la realidad física. Prueba de ello es la naturalidad con que algunos nativos e inmigrantes digitales asumen el rol de narratarios-jugadores-tránsito (de forma consciente o inconsciente) para integrarse en la realidad digital, convivir en ella y darle forma y sentido por medio de sus acciones creativas, sin relegar u olvidarse del mundo exterior.

5.4. Implicaciones interpretativas del cuarto nivel de desintegración de la cuarta pared

La apropiación de los relatos digitales por parte de los narratarios creadores y dueños muestra la autonomía alcanzada por los receptores, más allá de los límites evidentes de los autores y narradores, dentro de la diégesis. La condición anterior también puede extrapolarse a la estructura de comunicación, al funcionamiento, a las dinámicas de sociabilización, de convivencia y a la cultura y civilización que se han instituido dentro y fuera del soporte digital y de la Red porque la independencia creativa de los usuarios y el aumento de su influencia en el contenido que se expresa en redes sociales y videojuegos en línea denotan la aceptación y adaptación a una realidad

[86] Traducción: "Es fácil ver que las aplicaciones hipermedia son siempre actos explícitos de remediación: importan medios anteriores a un espacio digital para criticarlos y remodelarlos. Sin embargo, los medios digitales que buscan la transparencia y la inmediatez (como la realidad virtual inmersiva y los juegos virtuales) también remedian. Los hipermedios y los medios transparentes son manifestaciones opuestas del mismo deseo: el deseo de superar los límites de la representación y alcanzar lo real. No aspiran a lo real en ningún sentido metafísico. En cambio, lo real se define en términos de la experiencia del espectador; es aquello que evocaría una respuesta emocional inmediata (y, por tanto, auténtica). Las aplicaciones digitales transparentes pretenden llegar a lo real negando valientemente el hecho de la mediación; los hipermedios digitales buscan lo real multiplicando la mediación para crear una sensación de plenitud, una saciedad de experiencia, que pueda tomarse por realidad. Ambas son estrategias de remediación" (Traducción realizada con la versión gratuita del traductor DeepL, 2025, https://www.deepl.com/es/translator).

construida a partir de la iniciativa participativa de los receptores, y no sólo de su papel tradicional como espectadores a la expectativa de la acción e interpelación directa o indirecta de los otros.

Gracias a las posibilidades que las características intrínsecas del soporte digital brindan a la desintegración del cuarto muro es que los receptores logran desarrollar un mayor grado de independencia para poder adquirir la facultad de apropiarse de la narrativa digital disruptiva y de gran parte de la realidad lúdico-narrativa que esta representa, dentro del universo edificado por las redes sociales y los videojuegos en línea. Ello permite plantear a estos modelos, o ejemplos, como nuevas entidades en el discurso de la narración más allá de su ámbito, para convertirse en estrategias de crítica, de burla, de máxima moral, de fantasía, de material didáctico, etc., que influyen en el resto de los ámbitos de la vida o incluso se postulan como formas de expresión lúdico-narrativas para constituir una "nueva" realidad (ya es usual acudir a *memes* de ruptura o videojuegos como ejemplos para una exposición en clase, para una crítica ciudadana de la política, o de un aspecto o situación de la sociedad, como ilustración para la fantasía literaria, o como un bálsamo ante una crisis o situación desfavorable).

> Precisamente esos videos, fotomontajes, imágenes y textos de construcción multimedia conocidos como «memes», replicados en las redes sociales, son una invitación a repensar la historia desde el compromiso de decir lo que tiene que decirse sin miedo y de señalar aquello que merece ser sancionado. Los memes son un modo de resistencia, una fuerza avasalladora que toma el pulso del acontecer diario y lo redefine, sin censura. Concentran unidades mínimas de información transmisible al servicio de un grupo social que comparte contenidos y opiniones de interés cultural, político o social con un toque de humor. (Ruiz Zaragoza, 2018, p.124)

Como podemos notar, los *memes* se manifiestan, en la práctica crítica o cuestionadora, como una necesidad expresiva reaccionaria ante cualquier acontecimiento, situación, hecho, acción, contexto y/o realidad que se esté viviendo en la sociedad contemporánea, ya sea a favor o en oposición de dichos cambios o sucesos, pero nunca indiferente a su aparición. Por lo cual, también vuelven posible la conformación de una constante postura analítica, crítica y humorística hacia la realidad, donde a través de dichas manifestaciones chuscas, satíricas, paródicas y agudas se perfila

el pensamiento del universo digital y sus comunidades de nativos e inmigrantes digitales que desbordan y transfieren sus inquietudes, deseos, intereses, activismo, emociones, pasatiempos y formas de concebir el mundo a las redes y plataformas sociales en la Era de la información, y/o también crean una cognición distinta y compleja para comprender y adaptarse al entorno actual, a partir de la interacción, la convivencia y posicionamiento dentro de los ambientes digitales, donde los *memes* cumplen múltiples funciones comunicativas, sociales, culturales y filosóficas para sumarse a la realidad digital y apoderarse de ella.

En el caso de los videojuegos en línea, sobre todo en el ejemplo analizado del cuarto nivel de desintegración de la cuarta pared, estos representan la materialización del enfoque lúdico para experimentar y pensar el mundo, de la imaginación individual y colectiva hechas realidad a través de la "jugabilidad" que ofrece cada propuesta interactiva, inmersiva y narrativa de los originalmente llamados *videogames*. También funcionan como la concretización de los deseos, la subjetividad, e incluso, el subconsciente humano, los cuales alcanzan una significativa y práctica relevancia para vivir y experimentar el mundo desde otras visiones y perspectivas propositivas y creativas, que pueden englobarse en: "y si fuera posible que".

> Hasta ahora, no existe una definición perfecta de jugar. Sin embargo, epistemológicamente, construimos nuestros axiomas para llegar a razonamientos que otorguen un mayor entendimiento del mundo. Tratar al acto de jugar como el movimiento libre dentro de un sistema de restricciones brinda una perspectiva para analizar y diseñar tanto juegos de mesa como videojuegos de cualquier género, desde el casino hasta los últimos títulos de las consolas o experimentos lúdicos recientes. No obstante, el jugar va más allá de la definición enunciada porque existen otros elementos que hacen a la experiencia (Le Blanc). Le Blanc enuncia una lista que describe algunos placeres al jugar: las sensaciones, el rol que tiene uno dentro de la fantasía, el drama que ocurre a nivel narrativo y sus expectativas, el sortear desafíos, el jugar con otros, el descubrir, el poder construir y comunicar nuestra identidad según cómo jugamos, y la de someterse a un pasatiempo. Es importante como diseñador reconocer la incompletitud de la lista y explorar otros placeres que enaltezcan la experiencia en términos estéticos. La estética de un juego no debería verse como un mero envoltorio del sistema de restricciones sino como una

> herramienta para potenciar los placeres de la experiencia y hacer el diseño más claro para el jugador. (Blanco y Zabala, 2021, p.110)

Como *The Stanley Parable* es un videojuego *mod* los límites son mucho más flexibles y la simulación de libertad está mucho más desarrollada y lograda gracias a la mecánica y a la dinámica del juego, con lo cual su narrativa cobra vida y se presenta como si la historia fuera realmente vivida por el jugador, al asumir el rol del protagonista, y su destino dependiera absolutamente de las decisiones tomadas durante su trayectoria de juego. De esta forma, los jugadores no sólo se adueñan de la trama y la historia del videojuego, también se apropian de su narrativa al tener una mayor libertad de acción y facultad en las decisiones, dentro de la dinámica de este. Por lo tanto, logran asumirse como protagonistas y narradores de su propio juego, al jugarlo y narrarlo, a través de su recorrido lúdico. Así también, los jugadores adquieren la capacidad y aptitud para apropiarse de todo lo que conlleva el universo lúdico y la realidad que lo hace posible como tal.

Se muestra entonces que el potencial con que se presenta la apropiación de la narrativa digital funciona como una forma epistemológica de apoderarse de la objetivación de la realidad digital disruptiva y vivirla plena y empíricamente. Es decir, que la acción de apropiación en sí misma y dentro del medio digital representa una manera completa y compleja (hasta cierto punto) de conocer, experimentar, explicar y dar sentido a la realidad lúdico-narrativa, que sustenta en gran medida la existencia de una realidad social digital, a partir del conjunto de relaciones que generan la ruptura de la cuarta pared virtual y, consecuentemente, la apropiación de la narrativa expresada por los emisores originales.

> «El mundo del sentido común», «mundo de la vida diaria», «mundo cotidiano», son diversas expresiones que indican el mundo intersubjetivo experimentado por el hombre dentro de lo que Husserl denomina la «actitud natural». Creemos que este mundo existía ya antes de nacer nosotros, que tiene su historia y que nos es dado de manera organizada. Es primordialmente la escena de nuestras acciones y el *locus* de resistencia a la acción; no sólo actuamos dentro del mundo, sino sobre él. Y nuestro propósito inicial no es tanto interpretarlo o comprenderlo sino efectuar cambios dentro de él; intentamos dominar antes de procurar comprender. En consecuencia, el mundo del sentido común es la escena de la acción social; en él los hombres entran

> en mutua relación y tratan de entenderse unos con otros, así como consigo mismos. Sin embargo, lo típico es que todo esto se presuponga, lo cual significa que estas estructuras de la vida cotidiana no son advertidas o evaluadas formalmente por el sentido común. En lugar de ello, el sentido común ve el mundo, actúa en y lo interpreta por medio de estas tipificaciones implícitas. (Natanson, 1974, p.16)

La realidad que se manifiesta en el soporte digital y sus posibilidades expresivas y conjuntivas, debido (en gran medida) a la desintegración de la cuarta pared, se experimentan y aceptan como parte integral de la realidad social cotidiana como si se tratara de una realidad previamente existente y no relativamente reciente, porque se le valora y considera en la misma medida que se ha aceptado y naturalizado la realidad social común previa; por lo cual, también se desarrolla la intersubjetividad al momento de vivir y experimentar dicha realidad digital disruptiva. Las acciones y actitudes apropiativas de los receptores hacia la narrativa virtual pueden ser interpretadas como una alegoría o proyección del funcionamiento epistemológico de la intersubjetividad frente a las transformaciones, ampliaciones, evoluciones y cambios experimentados por la realidad humana cotidiana, común y material, pues implica un proceso de cognición y conciliación profundo donde lo que era meramente subjetivo o particular en su origen, pasa a adquirir apreciaciones y valoraciones de objetivación y se acepta con afabilidad por una mayoría de miembros de la sociedad.

Las acciones y el comportamiento de los narratarios-lectores-jugadores-inmersos dentro de la narrativa mediática digital que transgrede la cuarta pared son muestras de la acción social que se desarrolla dentro del soporte digital, como consecuencia de la condición de ruptura, y también es prueba del dominio que los nativos e inmigrantes digitales denotan sobre la realidad y el mundo virtual; el cual se ha ido erigiendo como la nueva realidad de sentido común y de intersubjetividad en muchos aspectos de la vida humana, gracias a la influencia y a la importancia vital de la tecnología de comunicación, información, interacción, jugabilidad y socialización que entrañan las redes sociales y los videojuegos en línea para la vida diaria.

En el artículo de investigación titulado “La realidad de los videojuegos ¿una nueva dimensión social?”, los autores consideran lo siguiente:

> Las tecnologías han entrado en nuestras vidas, están en los espacios vitales de todo el mundo y nos comunican (y dan la sensación de hacerlo) con el mundo. Estamos en una realidad en la que como causa de estos avances está cambiando su percepción; las tecnologías están provocando nuevas estructuras mentales y otras formas de concebir lo nuevo (Piscitelli, 2008). Estos nuevos medios, entre otras cosas, nos permiten ver y compartir, incluso «estar» en entornos, atmósferas, ambientes…con unas coordenadas de tiempo, espacio, localización y hasta movimientos establecidos en una determinada plataforma en la que podemos entrar o salir a voluntad. El fenómeno virtual en general y el de los videojuegos en particular está constatando que la verdad se convierte en ficción cuando la ficción es cierta, lo real se convierte en no real donde lo real es no real (Boellstorff, 2008). Los medios de comunicación (Prado, 2001) y por extensión las tecnologías de la información y la comunicación están mediatizando el conocimiento que tenemos de la realidad social. Estas tecnologías han alumbrado una nueva forma de vivir, de trabajar, de producir, de comunicarnos, de comprar, de vender. Es ineludible prepararnos y aprender a vivir en ese nuevo entorno; y, por si fuera poco, las industrias de la nueva realidad social derivada del desarrollo de las TIC ya no dependen de la tierra, el capital y el trabajo como factores clásicos de producción, sino que ha entrado en escena con mucha fuerza un nuevo factor de producción llamado conocimiento. (Fandos, Pérez y Aguaded, 2013, p.193)

Al parecer, nunca como hasta ahora el uso de la tecnología ha significado la migración tan profunda y determinante hacia otra realidad o universo de sentido completo, como lo que está sucediendo con las redes sociales, los videojuegos, la virtualidad en general y, muy recientemente, con la inteligencia artificial. Si bien lo que representó el cambio a la tecnología de la escritura y la imprenta, por parte de la sociedad, fue una transformación sumamente representativa y motivadora en gran medida del desarrollo del pensamiento occidental moderno y contemporáneo, no encarnó la creación de otra realidad como ha estado sucediendo en las últimas tres décadas, sino que más bien se desarrollaron distintos paradigmas y un diferente tipo de pensamiento epistemológico para interpretar y experimentar la realidad social cotidiana ya existente, en aquel entonces. En el libro *Prefacio a Platón* (1963), Havelock explica:

> Entre Homero y Platón empezó a cambiar el método de almacenamiento, porque la información se fue alfabetizando y, paralelamente, el ojo fue sustituyendo al oído en el papel de órgano principal utilizado a tal propósito. Los resultados de la alfabetización no se manifestaron plenamente en Grecia hasta el advenimiento del periodo helenístico, cuando —por así decirlo— adquirió fluidez el pensamiento conceptual y su vocabulario alcanzó cierto grado de normalización. Platón, que vivió en pleno centro de esta revolución, fue su heraldo y se trocó en su profeta. (p.11)

Como se puede observar, el autor menciona que la «tecnología de la alfabetización» permitió no sólo un gran cambio en la forma de adquirir y preservar información, sino que también implicó una transformación en la manera de pensar y alcanzar el conocimiento, en términos epistemológicos, gracias a la posibilidad de abstracción que involucran los mecanismos de la escritura y su impacto en la psique humana.

> La característica del "público" creado por la palabra impresa fue una intensa conciencia de sí mismo, de orientación visual, tanto en el individuo como en el grupo. Este libro patentiza las consecuencias de esta intensa acentuación de lo visual, del creciente aislamiento de la facultad visual con respecto a los otros sentidos. Su tema es la extensión de las modalidades visuales de continuidad, uniformidad y relación a la organización tanto del tiempo como del espacio. (McLuhan, 1962, p.2)

Si bien es muy reduccionista y, probablemente, erróneo e injusto creer y asegurar que las transformaciones y el desarrollo de las culturas y sociedades son cuestiones evolutivas que dependen por completo de los avances tecnológicos, tampoco se puede ignorar el impacto que la tecnología posee y que este es diverso, al grado que existen distintos niveles de repercusión y la consiguiente transformación de la realidad de cada sociedad (sobre todo en las occidentales, por el acceso y el dominio que tienen de la tecnología). Ello puede notarse en la convivencia cotidiana, en la calidad de vida, en las formas de comunicarse y socializar, y en los modos en que experimentamos, conocemos y comprendemos el mundo que nos rodea.

Aun cuando, no es la tecnología por sí sola y desde la nada la que influye en estos cambios trascendentales, sino que es el propio ser humano quien vuelca sus inquietudes, dudas, esperanzas, anhelos, sueños, maneras de pensar y actuar sobre el potencial tecnológico y le transmite todos esos deseos y necesidades a cada nueva tecnología que inventa, desarrolla o transforma. Por esa razón, las características intrínsecas de cada tecnología reciente van a estar en consonancia con los cambios culturales, sociales y políticos de cada civilización.

Por lo tanto, la realidad o mundo digital que se ha desarrollado gracias a las posibilidades y el potencial del funcionamiento técnico y dinámico de las redes sociales, los videojuegos en línea y otras plataformas o medios dentro del soporte digital, puede interpretarse como una extensión de la imaginación y/o el subconsciente humanos[87]:

> Las realidades digitales se caracterizan por tres dimensiones, principalmente inmersión, interacción e imaginación, también conocidas como I3 (Burdea & Coiffet, 2003). Se ha sostenido que gracias a estas características las realidades digitales son particularmente adecuadas para facilitar y manifestar la creatividad individual (Jou & Wang, 2013; Lau & Lee, 2015; Wei, Weng, Liu, & Wang, 2015) y colectiva (Fischer, 2014; Glăveanu, 2011). […] De acuerdo con estos investigadores, la creatividad no es solamente una característica individual; de hecho, la creatividad colectiva se origina en procesos psicológicos que son compartidos por los individuos, como por ejemplo combinar y reconfigurar ideas mientras trabajan con otras personas para resolver problemas mediante la comunicación y el pensamiento colaborativo ('interthinking') (Leach, 2001; Mercer, 2000). Dadas las propiedades I3 de los mundos digitales, se perciben como medios

[87] Existen teorías que aseguran que los avances tecnológicos más innovadores e influyentes, sobre todo los de la época contemporánea, son o funcionan como una extensión del cuerpo humano. Por ejemplo: se dice que las computadoras e Internet son una alegoría del funcionamiento del cerebro humano (McLuhan, 1964). En el libro *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Marshall McLuhan afirma: En las edades mecánicas extendimos nuestro cuerpo en el espacio. Hoy, tras más de un siglo de tecnología eléctrica, hemos extendido nuestro sistema nervioso central hasta abarcar todo el globo, aboliendo tiempo y espacio, al menos en cuanto a este planeta se refiere. Nos estamos acercando rápidamente a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos del conocimiento se extenderán, colectiva y corporativamente, al conjunto de la sociedad humana, de un modo muy parecido a como ya hemos extendido nuestros sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación. Que la extensión de la conciencia, que tanto buscaron los anunciantes de determinados productos, sea «algo bueno» es una cuestión que no admite sino una amplia respuesta. Difícilmente podrían tratarse las cuestiones sobre las extensiones del hombre sin considerarlas todas a la vez. Cualquier extensión, sea de la piel, de la mano o del pie, afecta a todo el complejo psíquico y social. (1996 [1964], pp.25-26)

> que proporcionan nuevas posibilidades en contextos educativos y laborales, promueven el juego, el deleite y la creatividad, y no solo fomentan que se generen nuevas ideas sino que incluso las requieren (Ferguson, 2011). Además, los entornos digitales permiten el control fino de las claves contextuales presentes en el entorno y la preparación cognitiva para las características deseadas, que pueden servir para mejorar el trabajo creativo (Ward & Sonneborn, 2009). (Grigorenko, 2019, pp.597-598)

La transgresión del cuarto muro digital, sobre todo en este cuarto nivel de facultad, vuelve aún más visible, contundente e irrefutable dicha realidad porque muestra las posibilidades de la creatividad autónoma y también colectiva y complementaria de los nativos e inmigrantes digitales, caracterizando y configurando una parte importante de los mecanismos de funcionamiento, aprendizaje, sociabilización, culturalización y convivencia dentro del universo digital.

5.5. Una tercera interpretación posible al fenómeno de la transgresión de la cuarta pared digital

Otra posible interpretación, análoga al primer acercamiento realizado en el capítulo anterior y también a la segunda aproximación desarrollada en los subapartados anteriores, es factible gracias a la observación de cómo se construye y manifiesta una tercera narrativa producto de la relación entre la narrativa en general y la narrativa digital al entrar en contacto con la ruptura de la cuarta pared, al mismo tiempo que se hace explícita la relación de dependencia ontológica con las acciones creativas y participativas de los receptores dentro de la diégesis y/o la historia de cada relato.

Por lo tanto, la vuelta a una segunda observación y análisis interpretativo análogo a los dos anteriores posibilita pensar que la base sustancial y enunciativa de la narrativa mediática digital disruptiva no es propiamente el emisor original y su mensaje, sino la respuesta y la creatividad de los receptores quienes, al sentirse aludidos, no sólo complementan y conforman la narrativa digital transgresora de la cuarta pared, también la originan como tal.

> […] la analogía de atribución […] consiste en que el sentido de un término se aplica o se atribuye de manera privilegiada a un analogado principal y de manera menos propia, a causa de él o por parecido con él, a los analogados secundarios. […] Hay

> pues, en este tipo de interpretación, un significado principal y otros secundarios, el significado del término se atribuye según jerarquía; de manera primaria o propia a uno en especial, de manera secundaria o derivada, a los demás, que son análogos por parecerse al anterior, y de acuerdo con ello son más o menos adecuados. […] una interpretación principal que norma o dirige y estructura a las demás que han de ser válidas o adecuadas. […] en la analogía de atribución las interpretaciones se relacionan con una principal, aquí se relacionan unas con otras mediante eso común que van transmitiéndose y conservando, dentro de un margen que evita que se disparen, que caigan en la disparidad. (Beuchot, 2000, pp.54-55)

Por lo tanto, al completar la vuelta al círculo hermenéutico se señala una nueva interpretación y significado del fenómeno estudiado (en directa relación de atribución con las dos exégesis anteriores): la ruptura de la cuarta pared como actor de impacto político, social, cultural, educativo, artístico, informativo, etc., que se proyecta ahora como sujeto de estudio académico y, por ello, como entidad del mundo ontológico interdisciplinario de la narrativa-literatura-filosofía, con una repercusión e influencia paradigmática similar a la de la IA y los mundos virtuales (aunque con identificables diferencias y peculiaridades estructurales, mecánicas y dinámicas de funcionamiento e impacto social y cultural), porque implica el cambio de foco y de *ente* activo de comunicación y narración al rol de los lectores y jugadores dentro del propio espacio de la diégesis, quienes no solamente asumen el papel de narratarios participativos y agentes de la actividad narrativa, sino que también se posicionan como creadores de un nuevo tipo de relatos transgresores de la naturaleza ontológica de la narrativa originaria, para conformar una nueva narrativa, ontológicamente cooperativa y colectiva, a partir de la desintegración de la cuarta pared y de las posibilidades creativas y facultativas alcanzadas por cada nativo e inmigrante digital en los distintos niveles y grados de ruptura. Lo cual destaca y prioriza la parte donde los lectores y jugadores ejercen su caracterización, libertad y creatividad para complementar y/o construir las narraciones desde la recepción, sin limitaciones evidentes.

> […] desde la perspectiva del Análisis Crítico del Discurso se ha evidenciado la existencias de estrategias de uso, de legitimación y construcción de la dominación, discriminación, poder y control, y cómo se manifiestan en el lenguaje (van Dijk,

> 1994, 2000; Wodak, 2003), pero también se ha concluido que el lenguaje puede plantear desafíos al poder, para subvertirlo, para alterar sus distribuciones de poder a corto y a largo plazo (Wodak, 2003). En ese sentido, el ACD se inscribe en una postura de disentimiento, de contrapoder, "*es una ideología de resistencia y al mismo tiempo de solidaridad*" (van Dijk, 1994: 6; van Dijk, 2000). La estructura más abierta de las redes sociales permiten expresar discursos de resistencia a los discursos dominantes. En definitiva, las redes sociales pueden inscribirse como un tipo de contra-poder (van Dik, 1994) con un significativo componente de la identidad. (Vargas Franco, 2019, p.50)

Se puede notar entonces que una gran e importante parte de la actividad en redes sociales funciona como expresiones y posicionamientos contestatarios y/o reaccionarios a ideas, creencias, concepciones, ideologías, corrientes establecidas, cambios, transformaciones y cualquier manifestación y comunicación que provenga de los discursos oficiales, hegemónicos y que exponga pensamientos y/o acciones que, de alguna forma y medida, afecten a dichos receptores o a los más vulnerables, sobre todo de manera negativa[88]. Por lo cual, los receptores se sienten con el derecho y la facultad de intervenir de alguna forma en tales mensajes de terceros, aunque sólo sea para crear los *memes* y sus efectos como tales[89]. De esta manera también se posicionan y

[88] Véase, por ejemplo, el libro *Ingeniería Filosófica. Metodología para el análisis de fenómenos sociales* (2020) de José Luis Cisneros Arellano, en el cual el autor propone y aplica dicha metodología filosófica al estudio y la comprensión del movimiento social mexicano #YoSoy132, surgido en redes sociales en mayo de 2012, a partir de la reacción crítica y cuestionadora de los estudiantes de la Universidad Iberoamericana de la Ciudad de México a la visita del entonces candidato presidencial Enrique Peña Nieto.
Revisar también el artículo titulado "Los memes en el activismo feminista en la Red. #ViajoSola como ejemplo de movilización transnacional" (2016) de Teresa Piñeiro-Otero y Xabier Martínez-Rolán, donde se analiza el uso y las implicaciones sociales y políticas de ciertos *memes* como agentes de crítica, opositores y reaccionarios a la desigualdad y violencia de género, en el contexto de #ViajoSola, dentro del activismo feminista en Internet.

[89] Pese a lo cual, esto no significa que dicha elaboración chusca y humorística sea meramente superficial y que no implique una concientización y reacción crítica y de denuncia ante una situación, hecho o acción injusta o adversa. Como se explica en la siguiente cita: La comicidad y el humor son de naturaleza distinta: una busca el cosquilleo momentáneo, la carcajada fugaz, blancos fáciles del chiste común y un más o menos afortunado juego de palabras o de imágenes; el otro desenmascara y denuncia, lleva dentro una idea cautivadora que pretende fijarse en la memoria y que no se regodea en el acto simple y vacío de reír por reír. Lo cómico es chistoso e, incluso, una distracción, como demostró el crítico francés Henri Bergson en su ensayo sobre la risa. En 1945, el escritor gallego Wenceslao Fernández Flórez, en su discurso de ingreso como miembro de la Real Academia Española, dijo que si una vez acallada la risa de un sujeto riente no ha quedado en su espíritu una emoción o un pensamiento, es probable que riera de un buen chiste pero no lo tocó el humor. Cómplice del agraviado, el humor tampoco se relaciona con la burla cruel, el cinismo, el sarcasmo o la ironía amarga que ridiculizan desde una posición de superioridad. Cuando un débil se burla de un poderoso hay un dejo de placer y de «justicia divina», pero es indignante cuando sucede al revés. (Ruiz Zaragoza, 2018, pp.133-134)

reaccionan, ante y en la narrativa de otros, para conformar su propia narración a partir de lo que los otros enuncian primero. Lo que a su vez revela la expresión de su identidad dentro del soporte digital, a pesar de las diferencias entre los sujetos históricos y los perfiles utilizados en las redes y plataformas sociales, causadas por las implicaciones "ficcionalizantes" de la digitalización dentro de dicho soporte.

> Las redes sociales son un campo de cultivo en el que los memes se crean y expanden como los virus desde un organismo infectado hacia otro vulnerable; por eso se los llama «virales». Como otros replicadores (los genes o las epidemias), su finalidad es reproducirse. Una vez inoculados en los internautas, estos los seleccionan y se los apropian para desarrollar con ellos nuevas expresiones cuyo vigor y vigencia determinan su réplica. […] Los memes no solo son un divertimento que comparten los internautas, sino también una visión comunitaria sobre el acontecer social que compete a todos. Se trata de una forma novedosa de empoderamiento social que gana terreno en la pugna por un pleno Estado de derecho, que coloca en el ojo del huracán de la opinión pública el desempeño de los gobernantes, que denuncia toda clase de despropósitos y que pone en entredicho cualquier afán tendencioso de volver hegemónicos irregularidades o intereses creados. Implacables, los memes no otorgan a sus protagonistas el beneficio de la duda ni el derecho a réplica, por eso la clase política ve en ellos un peligro potencial […]. (Ruiz Zaragoza, 2018, pp.124-125 y 134)

Este tipo de narrativa apropiativa y/o colectiva, que se conforma a partir de la acción creativa e inmediata de los receptores dentro del mismo *post*[90] o espacio de expresión de los emisores originarios, contribuye en la configuración del imaginario cultural, social, político y artístico de la sociedad de la información en la Era digital, pues supone un comportamiento, actitud y forma de pensar el mundo y la realidad dentro del soporte virtual.

Por su parte, en el caso de las narrativas que no son *memes*, como las novelas en X (antes Tuitnovelas), los hilos en X (anteriormente llamados hilos de Twitter), las novelas en Messenger y los videojuegos en línea la facultad y apropiación de los receptores y jugadores parece no ser tan

[90] En alusión a la expresión norteamericana del "mensaje enviado por correo" *–post–* en ambientes virtuales.

evidente, directa y tangible (a excepción de *The Stanley Parable*, donde ya se analizó y explicó cómo funciona la simulación del libre albedrío dentro de la temática, dinámica y mecánica del juego, en el capítulo 4 y en el subapartado anterior de este capítulo), porque es necesaria la acción y la administración de los emisores originales para que dicha colaboración y complementación sea posible y visible; no obstante, a pesar de estos requisitos y mecanismos de funcionamiento y atracción, los usuarios adquieren, en mayor o menor medida, la posibilidad de narrar y experimentar dichas narrativas a su ritmo, gusto, habilidad y creatividad, y de esta forma apropiarse la trama, la historia y el desarrollo de estas.

> Hoy es frecuente que se debata sobre conceptos como "narrativa transmedia", "hipernarración", etc., conceptos nacidos para describir una realidad cambiante y acelerada en donde las novedades tecnológicas favorecen nuevas formas de expresión. Las antiguas separaciones a las que aspiraba el clasicismo, las distinciones nítidas, han desaparecido para dar lugar a géneros y formatos híbridos. La palabra ya no va sola en la narración sino en compañía de elementos que la refuerzan y orientan. La lectura ya no es unidireccional, sino que los lectores se convierten en dinámicos agentes que intervienen en narraciones interactivas que dejan en sus manos las decisiones. La estabilidad del texto, su fijación en la escritura, se ha modificado en beneficio de la plasticidad de los nuevos textos, sus continuas formas cambiantes. (Aguirre, 2015, p.9)

Entonces los lectores y jugadores se convierten en agentes vitales, activos e indispensables para generar este tipo de narrativas digitales emergentes (Planells, 2013), suplementarias de las expresiones originarias y conciliadoras entre el mensaje de los emisores primigenios y el de los receptores; las cuales fueron posible gracias a la desintegración de la cuarta pared y a las relaciones ontológicas que se generan entre la narrativa en general, la narrativa analógica y la narrativa digital, a partir del suceso de la disrupción. Donde la nueva narrativa creada se posiciona como la expresión y el mensaje substancial, debido al desplazamiento de sentido y significación (en términos semióticos) que producen las acciones y la creatividad de los receptores.

En el artículo “La recepción de la obra de arte y la participación del espectador en las propuestas artísticas contemporáneas”, Manuel Hernández Belver y Juan Luis Martín Prada exponen lo siguiente, en torno al nuevo papel de los receptores en el arte contemporáneo:

> Uno de los fenómenos más significativos en el panorama artístico contemporáneo es la implicación cada vez mayor del público —el espectador— en el proceso de creación artística. Este público ha pasado de ser mero receptor pasivo de una obra ya concluida —y cerrada— a intervenir activamente en ella, bien interpretándola, manipulándola o incluso formando parte físicamente de sus componentes. El disfrute de la obra se plantea como una interpretación y una ejecución, y en ese disfrute la obra revive en una perspectiva original. La obra de arte se convierte de esta forma en un mensaje fundamentalmente ambiguo, una pluralidad de significados que conviven en un solo significante. En buena parte del arte contemporáneo esta ambigüedad se va a constituir en una de sus finalidades explícitas. La noción de obra abierta que plantea Umberto Eco, referida a la pluralidad de significados de la obra de arte, no se propone como una categoría crítica, sino como un modelo útil para indicar, mediante una fórmula manejable, una dirección del arte contemporáneo. Estos mecanismos de apertura y ambigüedad delimitan un nuevo tipo de relaciones entre el artista y el público, y una nueva mecánica de la percepción estética. El papel del espectador ha cambiado radicalmente desde que éste ha sido invitado a dar una respuesta total a la obra de arte, es decir, intelectual y física a la vez, y donde se le pide que tome el arte (o más en concreto la situación artística en que se encuentra) con la misma intensidad que el artista. (2024 [1998], pp.45-46)

Si bien es cierto que ya se explicó que los receptores nunca han sido totalmente pasivos ante una obra o expresión artística (en los antecedentes históricos y teóricos de la investigación, en el capítulo 2 y en la primera parte de este capítulo), también es verdad que su acción y facultad creativa nunca había conformado una parte fundamental y complementaria del quehacer artístico dentro del propio espacio de enunciación, como hasta la época contemporánea; lo cual podemos observar en algunas propuestas vanguardistas y tiempo después en las posmodernas. Con todo,

dentro del soporte digital y gracias a las posibilidades de autonomía que motiva la disrupción, los lectores y jugadores aumentan exponencialmente su participación creativa, su libertad, su facultad y sus posibilidades de emancipación inventiva y apropiación ingeniosa, a pesar de que varias de las expresiones narrativas que se producen dentro de este soporte no son valoradas y consideradas unánimemente como relatos artísticos, en el sentido estricto de la palabra, pero sí son estimadas como expresiones narrativas ingeniosas y creativas.

Por estas razones, la actitud, el pensamiento y el comportamiento que los receptores asumen ante los relatos digitales disruptivos corresponden al de creadores en potencia (autores, narradores y/o personajes) que componen o recomponen a su manera una obra narrativa propia (ya sea de forma cooperativa, colectiva o individual) y significativamente completa y compleja porque supone una constitución y esencia ontológicas que le aportan sentido en sí misma y como tal, en términos metafísicos; pues es fruto del conjunto de relaciones que se generan entre diversos *entes* narrativos y disruptivos (tanto entre sí mismos como entre todos) dentro del soporte digital.

A pesar de que en esta investigación no se consideró ni se abordó la reciente narrativa que se genera con ayuda de la inteligencia artificial (por ejemplo con el ChatGPT) y su impacto narratológico, cultural y social, se estima como una tecnología que ya en sí misma implica el involucramiento y la interacción de los usuarios para solicitar y dirigir la creación narrativa a desarrollar y expresar por la inteligencia artificial. Por lo que se considera que la relación entre el narrador, los lectores y la estructura narratológica "convencional" volverá a complejizarse y ofrecerá propuestas expresivas creativas y versátiles que facilitarán mucho más la acción, autonomía y apropiación de los nativos e inmigrantes digitales del acto de relatar; pues dicha tecnología brinda mucho mayor libertad creativa y propositiva a los usuarios, al establecerse como un medio y soporte que replica, desarrolla y crea la narrativa a partir de las propuestas, creatividad y originalidad de los internautas, gracias a la vasta base de datos que la respalda.

Si se toma en cuenta que la guía principal y determinante para que los programas y sistemas de IA realicen y desarrollen contenido y resultados son las personas, se considera que la intervención indispensable es una forma de libertad que se les brinda a los usuarios para materializar sus deseos, ampliar significativamente su imaginación y potencializarla indefinidamente. De igual forma es una herramienta que les permite concretizar, mejorar, editar y/o modificar instantáneamente sus propias obras narrativas, sin necesidad de un intermediario externo, emisor primigenio o base

editorial, como suele suceder en los relatos que se expresan en el soporte analógico y, en ocasiones, en el digital hipermediático anterior a la IA.

> se ha puesto de manifiesto la mejora significativa de las producciones escritas del alumnado tras el empleo de ChatGPT, concretamente en todos los indicadores del juego 2 y la fluidez del juego 3. Se destaca el potencial de la colaboración humano-IA en el proceso de escritura, pues la «IA es un medio, no un fin» (Breton, 2021) y ha sido una herramienta que ha funcionado en calidad de asistente al alumnado en el juego 2 [se exploran los posibles usos de un objeto real[91]], el cual se alinea con las posibilidades productivas de la tecnología IA, lo que no ha ocurrido con la flexibilidad y originalidad del juego 3 [parte de una situación inverosímil y pretende evaluar un aspecto fantasioso de la imaginación, forma de pensamiento fundamental en el comportamiento creativo[92].], pues ya se ha comprobado que las IA no han sido capaces de imaginar los efectos de una situación fantasiosa. Además de las explicaciones ya ofrecidas, este resultado también puede deberse a lo que se denomina «problema de marco», que alude a que los sistemas programados con un objetivo específico funcionan mejor, aunque no son capaces de realizar de forma exitosa otra actividad para la que no están programados (Bonami et al., 2020). (Vicente-Yagüe-Jara et al, 2023, pp.54-55)

Por otro lado, se considera que la utilización de la IA para escribir ficción y narrativa en general, de manera abierta, es reciente y aún no se sabe con certeza las consecuencias e implicaciones narratológicas, artísticas y comunicativas que su uso involucrará a mediano y largo plazo (pues a corto período sí estamos comenzando a notar sus posibilidades expresivas y productivas), dentro del mundo narrativo, del literario y de los medios de comunicación en general; pero sin duda alguna, es una herramienta que se ha comenzado a emplear como un apoyo para las actividades escolares, laborales, personales y de todo tipo de índole, porque funciona como una amplificación y materialización del ingenio y la intuición humanas, sin suplir la originalidad, mediación,

[91] Es lo que explican los autores del mismo artículo, después del inicio de la página 54 (segundo párrafo). https://www.revistacomunicar.com/pdf/77/c7704es.pdf

[92] Explicación de los autores de la investigación académica. En el segundo párrafo de la página 54. https://www.revistacomunicar.com/pdf/77/c7704es.pdf

estructuración y creatividad de las personas. Asimismo facilita y simplifica la elaboración de diversas actividades, y estimula la imaginación.

> una vez comprobada la ayuda que la IA proporciona en términos de creatividad verbal, ha de indicarse que la IA no puede reemplazar a la inteligencia y la creatividad humana. Montero (2023) señalaba que la IA carece de criterio y afirmaba que la creatividad no es tener ideas, sino que es saber cuándo no se debe tener más. La máquina carece de contexto y no sabe lo que es bueno para ser valorado. Por ello, se debe fomentar la participación activa del alumnado en su proceso de aprendizaje y perseguir que sea capaz de actuar con decisión, criterio y responsabilidad. Se requiere de una inteligencia colaborativa humano-máquina, según subraya el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF, 2022), al advertir la compleja relación entre las personas y la IA, pues hay funciones específicas que solo pueden ser realizadas por los humanos y para las que deben estar formados (Holmes et al., 2019). […] A partir del estudio realizado, interesa seguir investigando en el ámbito de la escritura, ampliando el estudio de la creatividad con ayuda de la IA por medio de tareas de composición narrativa; en esta línea están empezando a aparecer en el mercado libros sobre el uso de ChatGPT para escribir y estructurar textos extensos[93] (Gade, 2023). (Vicente-Yagüe-Jara et al, 2023, p.55)

Por lo tanto, se estima que este tipo de innovación tecnológica podría reforzar, potencializar e incrementar significativamente la técnica narrativa de la ruptura de la cuarta pared, pero diversificando y/o proponiendo otras formas de transgredir dicha barrera imaginaria acorde con las peculiaridades de cada programa de IA; siempre y cuando se considere que dicha separación aún pueda existir en esta tecnología que simula la inteligencia humana, en lo referente a la resolución de tareas y actividades de distinta índole personal, artística, cultural y social.

[93] Así como también talleres y cursos de escritura creativa donde se utiliza la IA. Por ejemplo: Taller de creación literaria con inteligencia artificial "Tekné ex Machina". La idea es combinar métodos tradicionales y herramientas tecnológicas para detonar la creatividad y la práctica escritural, de Michell Giovanni Parra Alvarado: https://www.facebook.com/photo/?fbid=10161802706546443&set=a.10151173059121443.

Sin duda alguna, el empleo de este tipo de software con IA han comenzado a suscitar debates filosóficos, principalmente éticos, sobre las formas de su uso y las posibles repercusiones negativas en lo que concierne al ámbito de la rectitud, credibilidad y a lo referente al plagio:

> escribir con asistencia computacional sugiere un replanteamiento de la forma en la que se concibe la escritura y la creatividad. Existen incógnitas y preocupaciones con la honestidad académica y el plagio, según reflejan recientes publicaciones tanto de carácter científico (Else, 2023; O'Connor y ChatGPT, 2023) como de difusión general (Sánchez, 2023; Vázquez, 2023); y, de hecho, de modo paralelo al crecimiento de las IA, se están desarrollando métodos para detectar los textos escritos por ellas, como es el caso de «Classifier» (OpenAI, 2023). En cualquier caso, la prohibición de los sistemas de IA en el ámbito educativo (Peirón, 2023) sería una batalla perdida, por lo que, en lugar de fingir que la IA no existe, es el momento de capacitar al alumnado para que trabaje con ella; de la misma forma que herramientas como ChatGPT se están utilizando en la ciencia y diversos investigadores confirman su uso (Hutson, 2022). Así pues, el profesorado deberá reflexionar acerca de las habilidades que enseña y cómo la IA podría ayudar al alumnado en la generación de ideas y el desarrollo de su creatividad al abordar tareas de escritura. (Vicente-Yagüe-Jara et al, 2023, p.55)

Por las razones anteriores, y con base a las sospechas y desconfianza hasta cierto punto infundadas que siempre han suscitado los nuevos avances tecnológicos de cada época, se valora que la IA es y será un apoyo y un estímulo a la imaginación e inventiva humanas, pero sin sustituir la base, el control y la guía de las personas. Aunque, es imprescindible que continuamente se planteen este tipo de reflexiones filosóficas en torno a los progresos y oportunidades que las recientes tecnologías ofrecen para bosquejar, debatir y cuestionar las probabilidades de la deshumanización, la cual ha sido retomada en el contexto actual de la realidad de las inteligencias artificiales y de los asistentes virtuales.

Conclusiones

A lo largo de esta investigación se llevó a cabo un análisis interpretativo de la estructura narratológica de la narrativa mediática digital que desintegra la cuarta pared, por medio de la exégesis de ejemplos específicos que ilustran cómo tiene cabida este fenómeno dentro del soporte digital. Dicho estudio se ha hecho tomando en cuenta la influencia que ejerce la naturaleza intrínseca del medio sobre el condicionante de la ruptura del cuarto muro. Así también, esta tesis se ha realizado con la principal intención de dar cuenta de la existencia de este tipo de narrativa digital disruptiva y de la construcción y presentación necesaria de una teoría narratológica que permite comprender y explicar el fenómeno observado y analizado. Para ello se tomó en cuenta que los relatos digitales que desintegran la cuarta pared dependen de la acción narrativa de los receptores para existir como tales, en términos ontológicos (como realidades específicas de ese mundo digital) y metafísicos (por su carácter explicativo en cuanto a sus dinámicas, principios regidores y al conjunto de relaciones que los hacen posibles), esto debido a que su participación dentro de la diégesis y/o la historia de cada narrativa es esencial para complementar, conformar y darle sentido, además de significación, a estos relatos en tanto narraciones.

La participación de los lectores y jugadores, que se ha mostrado aquí, se vuelve realidad óntica en el ámbito virtual gracias a las posibilidades que permite la ruptura de la cuarta pared dentro del soporte digital, e incluso los propios usuarios intervienen en la ruptura del cuarto muro; para ello se apoyan en su iniciativa como receptores, lo cual evidencia la relación indispensable entre la narrativa digital y los lectores y jugadores para poder conformar, en sí misma, ese *ente* nuevo que aquí se ha llamado narrativa digital que desintegra la cuarta pared. Con esto en mente, se considera que si la participación creativa de los receptores determina una parte esencial de la existencia de dichos relatos emergentes, los usuarios asumen un papel mucho más activo dentro de la estructura narratológica del esquema de comunicación de las narraciones, que corresponde originalmente al del narratario.

Todo esto ha permitido la identificación, análisis y explicación de cuatro distintos niveles de ruptura de acuerdo con los alcances y facultades que el receptor pudo alcanzar dentro de cada ejemplo ilustrado (nivel 1: narratario digital; nivel 2: narratario emisor virtual y narración colectiva; nivel 3: narratario coautor y cocreador y narratario disruptivo; y nivel 4: narratario creador y dueño); a su vez, esta situación ha posibilitado reconocer y presentar tres tipos de narratarios que

los lectores y jugadores asumen y personifican (narratario-lector-receptor-relacional para los niveles 1 y 2; narratario-jugador-tránsito para el nivel 3; y narratario-lector-jugador-inmerso para el nivel 4), en consonancia con su grado de participación y/o apropiación de la narrativa mediática digital disruptiva. Además, estos tres narratarios funcionan como *entes* narratológicos que vuelven factible la relación entre las narratologías analógica y digital con la nueva narratología digital transgresora.

En el capítulo 1 se abordaron las principales consideraciones históricas, teóricas y protocolarias en torno a la estructuración, justificación, objetivos e hipótesis del tema de investigación, a la definición del objeto de estudio analizado en la tesis y al estado del arte. Para poder presentar y explicar congruentemente en qué consiste la tesis que se ha llevado a cabo, los determinantes teóricos, culturales, sociales y tecnológicos generales que le aportan consistencia ontológica al objeto de estudio y que motivan el interés por tener un mayor acercamiento interpretativo al fenómeno de la narrativa digital que desintegra la cuarta pared, al tratarse de una manifestación emergente de los procesos culturales, sociales, artísticos y políticos de las últimas décadas, dentro del soporte digital que les da resguardo, sentido e, incluso, los origina, en términos filosóficos y semióticos. Además, también, se obtuvo un referente de lo que otros han dicho, investigado y descubierto sobre el tema de la tesis, en términos específicos y generales.

Por su parte, en el capítulo 2 se expusieron y delimitaron las principales bases teóricas que sustentan el planteamiento del problema como tal, que le proporcionan solidez teórica y consolidación epistemológica, ontológica y metafísica –en el sentido de explicación filosófica que da sentido y unidad– al objeto de estudio seleccionado y, principalmente, que conjuntan los cimientos teóricos que permiten dar cuenta de la existencia de este fenómeno narrativo disruptivo, y de gran parte de las condiciones, referencias, elementos y estructuras narratológicas, ludológicas, tecnológicas y culturales que lo convierten en realidad. Dichas teorías y autores permitieron la concretización y delimitación del objeto de estudio, y el principal fundamento teórico que le brinda sentido y significación a la tesis, con respecto a la forma de ver, considerar, interpretar y definir cómo es y funciona el *corpus* analizado, en términos narratológicos, principalmente, pero también culturales, sociales y artísticos, en general.

Se diseñó la nueva teoría para realizar y ampliar la definición, el análisis, la descripción, la categorización y la comprensión del objeto de estudio, la cual fue construida a partir del reconocimiento de distintos niveles de desintegración y del papel que los usuarios pueden asumir

dentro de la narrativa, a partir de su identificación directa con la función del narratario y la activación de su participación creativa en las historias y/o el mundo diegético de cada relato. Para ello también fue necesario llevar a cabo la adaptación y actualización de un modelo narratológico basado en tres principales teóricos de la narratología y la ludología (tanto analógica como digital), de acuerdo con la estructura narrativa de los relatos digitales disruptivos a partir de la incursión y la colaboración de los receptores dentro de las narraciones, pues estos autores (Genette, Aarseth y Ryan) proporcionan guía y bases teóricas sólidas para abordar el fenómeno narrativo digital que rompe la cuarta pared y también para poder construir y conformar la nueva teoría para interpretar, analizar, clasificar, comprender y explicar el *corpus* estudiado.

Así también, se planteó la metodología adecuada para poder lograr la interpretación y análisis del objeto de estudio, permitiendo la exposición de cómo se llevó a cabo la investigación y cuáles fueron los principales criterios y figuras de análisis interpretativo que forman parte esencial de la estructura narratológica del fenómeno, en tanto relatos de ficción digitales y disruptivos que se conforman como tal debido a la interacción que se establece con los receptores y a la participación creativa de ellos dentro de las narraciones. Por consiguiente, ya que la metodología utilizada fue la hermenéutica filosófica y el instrumento de análisis fue el círculo hermenéutico (Schleiermacher y Dilthey), se determinó apoyarse en las teorías de tres autores especialistas (Gadamer, Ricoeur y Beuchot) en la interpretación de textos, discursos y expresiones artísticas, narrativas, filosóficas, históricas y culturales, en general, quienes aportaron una ruta y una estructura metodológica a seguir en la interpretación y comprensión del fenómeno analizado y, de esta manera, se pudo realizar el análisis interpretativo de cada uno de los ejemplos seleccionados que ilustran el fenómeno de la narrativa digital que desintegra la cuarta pared, y así poder aplicar adecuadamente la nueva teoría narratológica desarrollada al estudio hermenéutico del *corpus*.

Después, en el capítulo III se llevó a cabo un recorrido historiográfico sobre el concepto, el origen y las apariciones y usos de la ruptura de la cuarta pared en los diferentes soportes y medios de expresión y comunicación donde ha tenido cabida, así como algunas de las principales similitudes y diferencias que fueron vislumbradas entre su empleo en un tipo de soporte y otro tecnológicamente distinto, para tener un panorama mucho más amplio, esclarecedor y revelador de la significación, el sentido y las implicaciones que tuvo en su momento y que aún posee la técnica artística de la ruptura de la cuarta pared, con ciertas modificaciones, ajustes y potenciadores que le proporciona cada medio y/o soporte. De esta forma se comprende mucho mejor la historia, los

antecedentes y los modos en que ha tenido cabida el fenómeno de la desintegración del cuarto muro, y se establece la relación con las formas en que se presenta en la narrativa digital (las cuales fueron interpretadas en el análisis).

Por consiguiente y como se pudo observar a lo largo del análisis interpretativo de cada uno de los ejemplos que ilustran los cuatro diferentes tipos de niveles identificados de transgresión de la cuarta pared en la narrativa dentro del soporte digital (capítulo 4), este fenómeno artístico adquiere una nueva dimensión de acción comunicativa que le permite problematizar, modificar y complejizar el modelo de comunicación que se conforma en la narrativa digital, porque la ruptura de la cuarta pared en los medios digitales permite que el papel del narratario sea asumido por los receptores y receptoras (usuarios y jugadores, tanto hombres como mujeres) y desde dicha posición puedan tener distintos grados de participación en la conformación creativa de las narraciones. Ello evidencia la dependencia ontológica que concurre entre el mensaje narrativo y los narradores o narradoras originales con los receptores y receptoras para que este tipo de narrativa digital disruptiva exista como tal. Es decir, que se hace notoria la necesaria relación de cooperación y dependencia entre los emisores primigenios, ya sean hombres o mujeres, y los receptores y receptoras para poder conformar dichos relatos.

La desintegración de la cuarta pared en el soporte digital trasciende más allá de sus condiciones básicas de aparición y configuración en las cuales se suscita dentro de los medios analógicos (disrupción y reflexión) y posibilita una tercera circunstancia crucial para la conformación de estas narraciones: la colaboración creativa complementaria, porque se provoca, se permite y se requiere la participación creativa de los lectores y jugadores, hombres y mujeres, para subsistir y conformar una narrativa digital transgresora, o sea un nuevo tipo de construcción narrativa codependiente. Lo cual significa también una modificación y ampliación del esquema de comunicación que normalmente tiene cabida en la narrativa analógica tradicional, para dar paso a la actuación creativa de los usuarios y jugadores, tanto hombres como mujeres, como los nuevos narratarios de este tipo de relatos que responden a la implicación de los narradores y narraciones originales y asumen distintos tipos de papeles de acción comunicativa dentro de las diégesis de los ejemplos analizados; e, incluso, pueden provocar la desintegración de la barrera digital desde su postura.

La figura del narratario encuentra su correspondencia con personalidades que, aunque su origen y naturaleza no es puramente ficcional (usuarios y jugadores), al adoptar dicho papel pueden adjudicarse entidades ficcionales que forman parte o pasan a ser parte de la diégesis y/o la historia

de cada relato digital disruptivo estudiado, por ejemplo: narrador, protagonista y personaje complementario. Con lo cual se puede notar y comprender por qué y cómo el narratario deja de ser una entidad totalmente ficticia y meramente referencial y contemplativa para formar parte activa y fundamental de la narración, gracias a las acciones creativas de los receptores y las receptoras, ya sean usuarios-lectores o jugadores; a pesar de que en la mayoría de las ocasiones dichas participaciones no son explícitamente convenidas con los autores y autoras originales (iniciadores) de los relatos.

Por lo tanto, este fenómeno de activación narrativa del narratario por parte de los nativos e inmigrantes digitales, tanto hombres como mujeres, quienes fungen como lectores y jugadores, expresa la base metafísica –explicación del sentido filosófico según perspectiva de Cisneros (2020)– de los relatos en tanto narraciones disruptivas y de colaboración que no podrían existir como tal sin la intervención evidente de los receptores y las receptoras dentro del mundo diegético y/o de la historia de las narrativas.

> […] cuando ya están definidas dos multiplicidades que pueden ser catalogadas como entes, éstas poseerán a su vez la capacidad de relacionarse con otras en virtud de cualesquiera propiedades que sus características les otorguen. De ello se infiere que una multiplicidad constituida como ente se puede relacionar con otro ente de tal forma que se haga posible la aparición de un tercer ente y, por lo tanto, sea posible entonces identificar la relación lógica del condicional (→). (Cisneros, 2020, p.119)

Al realizar la analogía correspondiente con la explicación anterior, se tiene que la narrativa, en términos generales, es una multiplicidad constituida como *ente* que al relacionarse con lo digital (un segundo *ente*) produce la narrativa digital (el tercer *ente*), la cual a su vez se relaciona con la transgresión de la cuarta pared (un cuarto *ente*) y conforma la narrativa mediática digital disruptiva (como un quinto *ente*), donde el principal elemento condicionante y/o acontecimiento que vuelve posible el surgimiento de su existencia como tal es: la participación creativa de los receptores y receptoras (sexto *ente*), gracias a las posibilidades que la ruptura del cuarto muro virtual facilita.

Finalmente, en el capítulo 5 y último de la tesis, se realizaron dos acercamientos interpretativos más al fenómeno estudiado con la intención de considerar, reflexionar y delimitar otros posibles y congruentes significados, directa e indirectamente, relacionados con la primera aproximación

interpretativa, y que en dicha analogicidad se puede distinguir las características y condiciones esenciales en que tenía cabida la ruptura de la cuarta pared en el soporte analógico y medios tradicionales como elementos canónicos de la disrupción tradicional, la cual al trasladarse o surgir dentro del soporte digital adquiere nuevas características, peculiaridades y posibilidades que le otorga el propio soporte. De esta forma no sólo se da la interacción entre los emisores, mensajes y receptores, sino que también los receptores son capaces de establecer la desintegración por su propia iniciativa y desde su espacio particular; por lo tanto, se vuelven agentes activos y creativos de un nuevo tipo de narrativa colaborativa, donde el papel del narratario es asumido por sujetos históricos quienes dentro de las redes y los videojuegos en línea adoptan identidades ficticias de diferente índole para poder integrarse complementariamente en los relatos digitales y conformarlos de esa forma, en tanto narrativa digital disruptiva.

Las exégesis expuestas fueron percibidas y reconocidas en una segunda vuelta interpretativa al fenómeno estudiado como consecuencia de la abstracción generada al analizar y comprender las implicaciones ontológicas y metafísicas de las formas en que las acciones y decisiones de los receptores son determinantes e indispensables para completar y/o generar un nuevo *ente* narrativo a partir de la disrupción y de la activación creativa del narratario, debido a que los usuarios y jugadores asumen dicho papel dentro de las obras narrativas digitales. Y precisamente esta dinámica es la que hace posible que se conforme la esencia de la narrativa digital que desintegra la cuarta pared en sí misma, en términos filosóficos, porque se muestra la necesaria relación que se entabla con los otros (lectores y jugadores) para poder constituirla como narrativa, además de evidenciar el proceso y desarrollo creativo al momento en que los receptores participan directamente en la producción y/o dirección de las obras, en tanto narraciones.

Lo anterior supone consecuencias no sólo de naturaleza narratológica, ontológica y metafísica, sino también epistemológica porque significa una forma distinta de pensar la creación narrativa, que se relaciona directamente con los cambios paradigmáticos y epistemológicos experimentados en la cultura, la sociedad y la realidad actual debido al uso de la tecnología digital en la vida cotidiana, lo cual entraña nuevas y diferentes maneras de vivir, experimentar, conocer, comprender y explicar el mundo y la realidad; influenciadas, en mayor o menor grado, por las características intrínsecas y el funcionamiento del soporte digital en la Era de la Red. Incluso, se considera que se ha establecido una "nueva" y compleja realidad digital emergente y complementaria de la realidad material, la cual es objetivada a través de las acciones, comportamientos, opiniones, actitudes,

libertades y facultades de los nativos e inmigrantes digitales dentro de todas las redes, plataformas, foros, páginas y sitios digitales de Internet. Sin embargo, donde se puede identificar y apreciar una mayor iniciativa, desenvolvimiento y un desarrollo creativo transformador, por parte de los receptores, es en los relatos digitales disruptivos que se expresan en las redes sociales y en los videojuegos en línea.

Por estas y otras razones estéticas y filosóficas abordadas, se determinó fundamental y necesario realizar esta investigación académica para comprender y explicar una parte crucial y popular de las expresiones narrativas ficcionales o ficcionalizantes dentro del soporte digital, la cual constituye un pilar esencial de la narratividad en la Cultura digital.

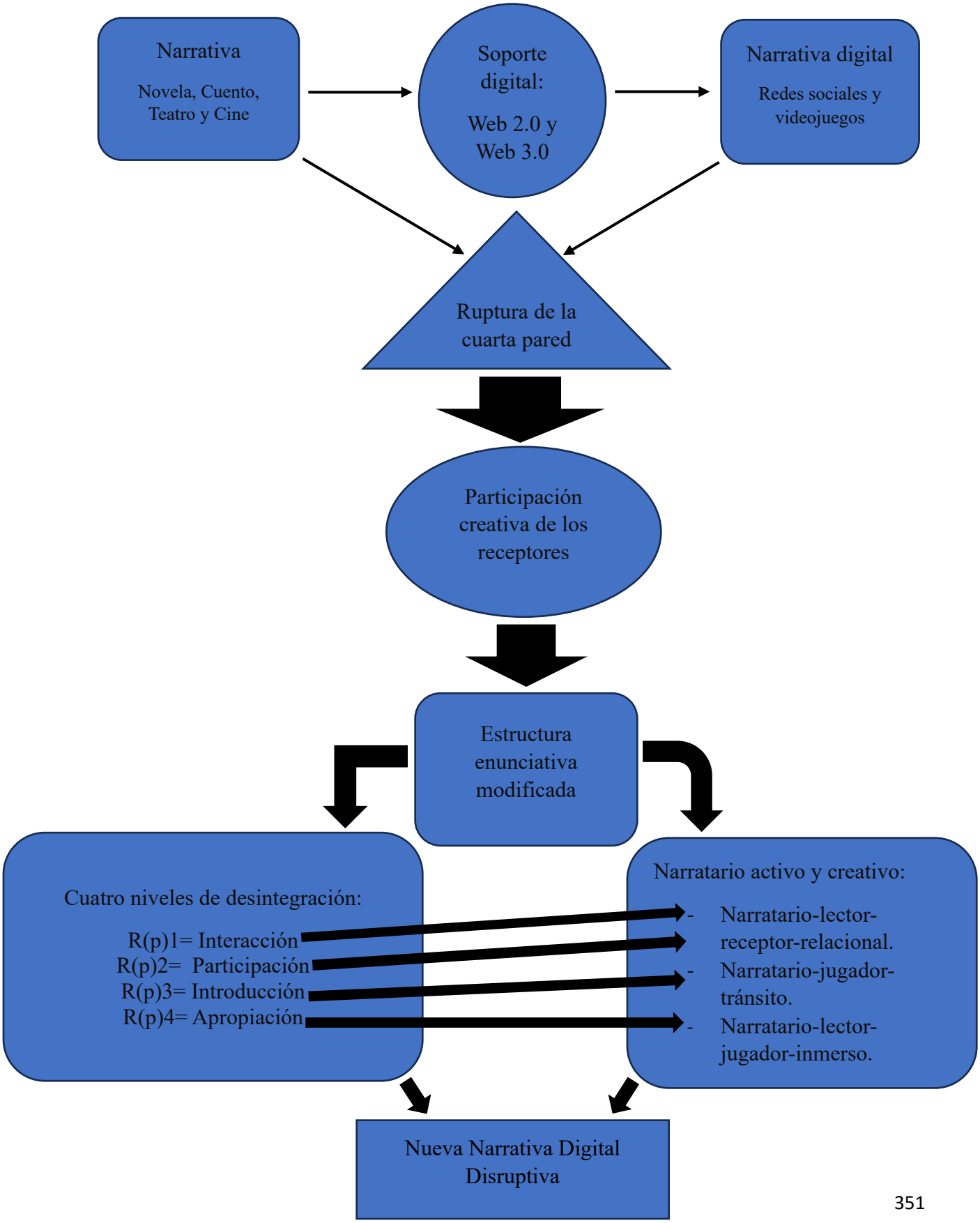
En vista de las reflexiones y conclusiones expuestas, se valora que aunque las redes sociales y las plataformas de videojuegos aún no son en su totalidad espacios horizontales y libres de cualquier tipo de opresión, censura y violencia simbólica y explícita (desafortunadamente), este tipo de propuestas narrativas transgresoras y disruptivas promueven la creatividad, la libertad de los receptores, la postura crítica ante lo establecido y la inclusión de otras ideas y propuestas no esencialmente hegemónicas, para dar voz a la inventiva e ingenio de cualquier usuario que participe y pase a formar parte de la narrativa mediática digital disruptiva por medio de su iniciativa creativa.

Si bien es cierto, que también la libertad de expresión que implica el uso de la ruptura de la cuarta pared puede ser utilizada para expresar ideas y posturas discriminatorias, machistas, homofóbicas, racistas, clasistas y xenófobas, disfrazadas de un tergiversado humor negro o supuesta comedia, es muy común encontrarse entre los mismos internautas la o las reacciones que desaprueban y reprueban tajantemente todo tipo de discursos de naturaleza fascista, aunque sea sola una manifestación en contra de dicha ignominia; a pesar de que el funcionamiento del algoritmo de varias redes sociales puede llegar a invisibilizar ciertas expresiones narrativas transgresoras de la barrera imaginaria, pero también disruptivas de cualquier tipo de imposición antidemocrática e injusta.

Es muy difícil garantizar al 100% que los relatos en las redes sociales y los videojuegos en línea sean manifestaciones culturales y sociales totalmente democráticas y libres del autoritarismo y la imposición de la cultura hegemónica en detrimento de las otras; empero, el uso de la técnica narrativa y artística de la desintegración de la cuarta pared siempre ofrece la posibilidad de cuestionar la realidad que se ha ido presentando y objetivando, tanto en el espacio simbólico de los cuatro muros digitales como en la realidad física. Entonces, se cree que este tipo de espacios

digitales sí se inclinan a la democratización de la narrativa que se expresa en sus medios, y tienden a posibilitar, motivar y promover narraciones heterogéneas, versátiles, plurales (en términos culturales) e imparciales, para escuchar las voces de una gran variedad de receptores, quienes en otros soportes no han tenido la suficiente cabida o la misma oportunidad de participar y crear relatos disruptivos.

➢ **Mapa conceptual de la narrativa mediática digital disruptiva**:



Referencias:

40defiebre. (s.f.) ¿Qué es un meme? En *40defiebre. Diccionario de marketing digital*. Recuperado el 30 de octubre de 2021, de https://www.40defiebre.com/que-es/meme

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.

Aguirre, J. M. (2015). Presentación del Editor. La nueva textualidad en la era digital. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios. Narrar en la Era Digital*, (54), 7-10. https://www.yumpu.com/es/document/view/36762321/narrar-en-la-era-digital-especulo-54-ucm-2015#

Albo Cos, Ú. (2021). *El meme como pliegue espacio-temporal: su ecología mediática a partir de las dimensiones de la interfaz* [Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma Metropolitana].

Alcántara Meléndez, D. M. (17 de noviembre de 2016). *La cuarta pared.* Mis días de cine. El Siglo de Torreón. https://www.elsiglodetorreon.com.mx/blogs/cine/2341-la-cuarta-pared

Alfaro Vargas, R. (2016). Las narrativas innaturales. *LETRAS*, 60, 185-212. https://doi.org/10.15359/rl.2-60.9

Anyó, L. (2016). *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Laertes.

Aparicio Garrido, D. (5 de febrero de 2013). *Narrativa Hipertextual*. Literatura 2.0. Nuevas Tendencias Literarias a través de Nuevas Tecnologías. https://literaturadospuntocero.wordpress.com/2013/02/05/narrativa-hipertextual/

Ardila, J. C. (2009). Metaficción. Revisión histórica del concepto en la crítica literaria colombiana. *Estudios de Literatura Colombiana*, (25), 35-59. [Archivo PDF]. https://www.redalyc.org/pdf/4983/498355919003.pdf

Aristóteles. (1948). *El arte poética* (J. Goya y Muniain, trad.). Buenos Aires.

Aristóteles. (1994). *Metafísica* (T. Calvo Martínez, trad.). Gredos.

Bajtín, M. M. (1982). *Estética de la creación verbal* (T. Bubnova, trad.). Siglo XXI.

Bal, M. (1990 [1985]). *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)* (3°ed.), (J. Franco, trad.). Cátedra.

Barthes, R. (1970 [1966]). Introducción al análisis estructural de los relatos. En R. Barthes, A.J. Greimas, C. Bremond, J. Gritti, V. Morin, C. Metz, T. Todorov y G. Genette, *Análisis estructural del relato* (pp.9-43), (B. Dorriots, trad.). Editorial Tiempo Contemporáneo.

Belli, S. y López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Atenas Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, (14), 159-179.

Berger, L. P. y Luckmann, T. (1968). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu.

Beuchot, M. (2000 [1997]). *Tratado de hermenéutica analógica. Hacia un nuevo modelo de interpretación* (2° ed.). FFL-UNAM e Itaca.

Beuchot, M. (2015). Elementos esenciales de una hermenéutica analógica. *Diánoia*, LX(74), 127-145.

Blanco, S. y Zabala, G. (2021). Deep Game Design: Una nueva metodología para crear juegos innovadores. *Cuaderno 98. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 107-119.

Bloom, H. (1995). *El canon occidental. La escuela y los libros de todas las épocas*, (D., Alou, trad.). Anagrama.

Bogost, I. (2007). *Persuasive games. The expressive power of videogames.* Massachusetts Institute of Technology.

Bolter, J.D. y Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. Library of Congress Caraloging-in-Publication Data [Archivo PDF]. https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf

Boulaghzalate, H. (2014). *Espectros de lo real. Virtualidad y mundos posibles en la Literatura y el Cine posmodernos* [Tesis de Doctorado, Universitat Autónoma de Barcelona]. [Archivo PDF]. https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/285123/hb1de1.pdf?sequence=1

Bovio, C. y Ayelen, N. (22 de octubre de 2018). *El teatro del absurdo*. ORT. Campus Virtual. https://campus.ort.edu.ar/articulo/989747/el-teatro-del-absurdo

Bremond, C. (1996 [1966]). La lógica de los posibles narrativos. En R. Barthes, A.J. Greimas, U. Eco, J. Gritti, V. Morin, C. Metz, G. Genette, T. Todorov y C. Bremond, *Análisis estructural del relato* (pp.99-121), (B. Dorriots, trad.). Ediciones Coyoacán.

Bringsjord, S. (2001). Is It Possible to Build Dramatically Compelling Interactive Digital Entertainment (in the form, e.g., of computer games)? *Game Studies*. *The international journal of computer game research*, 1(1). https://www.gamestudies.org/0101/bringsjord/index.html

Cabrales Lara, O. (2014). Internet y Literatura: La Novela Virtual de Gustavo Sainz. *Humanitas. Ciencias Sociales*, II(40-41), 179-189. https://humanitas.uanl.mx/index.php/ah/article/view/39

Cambridge. (s.f.). Role-playing game. En *Cambridge Dictionary*. Recuperado el 18 de mayo de 2023, de https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/role-playing-game?q=Role-playing+game

Campos Méndez, F. (2018). *La narrativa en los videojuegos y su relación con la inmersión del jugador* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Sevilla]. https://idus.us.es/handle/11441/78389

Carballar Falcón, J.A. (2011). *Twitter. Marketing personal y profesional*. RC Libros.

Cassany, D. (2000). De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición. *Revista Latinoamericana de lectura*, (21), 1-10. https://www.researchgate.net/publication/267778902_De_lo_analogico_a_lo_digital_El_futuro_de_la_ensenanza_de_la_composicion

Cebrián Herreros, M. (2008). La Web 2.0 como red social de comunicación e información. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 14, 345-361. https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/ESMP0808110345A

Cendrós Guasch, J. y Urdaneta Bracho, E. E. (2006). Internet icono del Postmodernismo. *Frónesis*, 13(2), 134-152. https://produccioncientificaluz.org/index.php/fronesis/article/view/2990

Ciaurriz Velasco, F. (2009). Reseña del libro *Persuasive Games. The expressive power of videogames* (2007) de Ian Bogost. *Comunicación*, 1(7), 293-297.

Cisneros Arellano, J.L. (2017). La *relación* como concepto ontológico fundamental para la Hermenéutica Analógica: reflexiones para el debate en el Nuevo Realismo. *Humanitas*, 1(44), 5-40. https://humanitas.uanl.mx/index.php/ah/article/view/398

Cisneros Arellano, J.L. (2020). *Filosofía del Pensamiento Complejo. Una reflexión sobre Edgar Morin*. Centro de Estudios Humanísticos, UANL.

Cisneros Arellano, J.L. (2020). *Ingeniería Filosófica*. *Metodología para el análisis de fenómenos sociales*. Nómada.

Cisneros Arellano, J.L. (2021). La investigación filosófica desde la relación: una mirada panorámica a la luz de una propuesta metodológica. *Tesis (Lima)*, 14(19), 491–509. https://doi.org/10.15381/tesis.v14i19.20516

Cisneros Arellano, J.L. (2022). El método filosófico y la relación en cuanto relación como noción metafísica absoluta. *THÉMATA. Revista de Filosofía*, (66), 53–74. https://doi.org/10.12795/themata.2022.i66.03

Cleger, O. (2009). *El arte de narrar en la Era de la Blogosfera y las Blogoficciones*: *una aproximación interdisciplinaria a la Literatura en los Blogs* [Tesis de PhD (Doctorado), The University of Arizona]. http://hdl.handle.net/10150/195521

Collado, B. y Chorro, J. (2000). *Conceptos básicos sobre Internet*. Página de Julio Pacheco. http://www3.uji.es/~pacheco/primera.html

Combe, D. (1999). La referencia desdoblada: el sujeto lírico entre la ficción y la autobiografía. En G. Agamben, D. Combe, J. Ferraté, J.G. Merquior, J.M. Pozuelo Yvancos, J.M. Schaeffer, K. Stierle y R. Wellek, *Teorías sobre la lírica* (F. Cabo Aseguinolaza, Comp. y Bibl.) (pp.127-153). ARCO/LIBROS.

Comunicólogos. Enciclopedia Digital para la Innovación en Comunicación (2023 [1975]). *Modelo de Jakobson*. https://www.comunicologos.com/teorias/modelo-de-jakobson-1/

Cortés Gómez, S., Mendez Zaballos, L. y Lacasa, P. (2016). Ipads, Apps y Redes Sociales. Construyendo narrativas multimodales en las aulas. *Digital Education Review*, (30), 53-75. https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-siglo-21/marketing-digital/construyendo-narrativas-multimodales-en-las-aulas/13805046

Cr, D. [Daniel Cr]. (02 de septiembre de 2022). *Las literaturas y la muerte*, título real: *El meme se lo robe a un men* [*Meme*] [publicación de estado]. Facebook. https://www.facebook.com/photo.php?fbid=151048087608457&set=pb.100081097985047.-2207520000.&type=3

Crespo Garay, C. (21 de octubre de 2019). *La guerra de los mundos: ¿el mito de la emisión de radio que desencadenó el pánico?* National Geographic. https://www.nationalgeographic.es/historia/2019/10/la-guerra-de-los-mundos-el-mito-de-la-emision-de-radio-que-desencadeno-el-panico

Crespo, M. (22 de septiembre de 2021). *Del teatro al audiovisual: la cuarta pared*. Cuba Sí. https://www.cubasi.cu/es/noticia/del-teatro-al-audiovisual-la-cuarta-pared

Cuarta pared. *Escenario típico, siendo la cuarta pared la casa* [imagen adjunta]. En *Cuarta pared.* https://hmong.es/wiki/Fourth_wall

Cubero, D. E. (31 de mayo de 2021). *417. Cómo y por qué romper la cuarta pared en cine y televisión*. Cursos Profesionales para Guionistas. https://cursosdeguion.com/417-como-y-por-que-romper-la-cuarta-pared-en-cine-y-television/#:~:text=La%20cuarta%20pared%20es%2C%20figurativamente,est%C3%A1%20rompiendo%20la%20cuarta%20pared.

Cuenca Orozco, D. (2018). Game Studies. Estado del arte de los estudios sobre video juegos [1]. *Revista Luciérnaga*, 10(19), 13-24. https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v10n19a1

Cuquerella Jiménez-Díaz, A. (2016). *El potencial creativo de la remediación en la literatura digital hispánica* [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=135404

DeepL. (2025). Traductor. https://www.deepl.com/es/translator

Delgado, H. (2012). *Evolución de la Web 1.0, 2.0 y 3.0 - Diferencias y atributos*. Akus.net. Diseño Web. https://disenowebakus.net/etapas-de-transicion-de-la-web.php

Delgado, H. (2012). *Web 2.0 historia, evolución y características*. Akus.net. Diseño Web. https://disenowebakus.net/la-web-2.php

Delgado, H. (2012). *Web 3.0 - Significado, origen y ventajas*. Akus.net. Diseño Web. https://disenowebakus.net/la-web-3.php

Dilthey, W. (1963 [1883]). Introducción a las Ciencias del Espíritu. En J. Marías *La Filosofía en sus textos* (pp.1238-1254), (2° ed.). Labor.

Dinosaurs Against Christians. (s. f.). *Meme Moray´s song* [Meme] [Imagen adjunta] [Grupo de Facebook]. Facebook. Recuperado el 01 de noviembre de 2021 de https://www.facebook.com/groups/833056713990319?locale=es_LA

Duvignaud, J. (1982 [1980]). *El juego del juego* (J. Ferreiro Santana, trad.). FCE.

Eagleton, T. (1988). *Una introducción a la teoría literaria* (J.E. Calderón, trad.). FCE.

Eagleton, T. (2001 [2000]). *La idea de la Cultura. Una mirada política sobre los conflictos Culturales* (R.J. Castillo del, trad.). Paidós.

Echeverri Ortiz, A.J. (2011). *Narrativas digitales: el arte de la narración en la cibercultura* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana]. https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/6485

Echeverría, B. (2010). La dimensión cultural de la vida social. En B. Echeverría, *Definición de la cultura* (2° ed.) (pp.15-41). Ítaca y F.C.E.

Eco, U. (1992). *Obra Abierta* (R. Berdagué, trad.). Planeta-De Agostini.

Eco, U. (1993). *Lector in Fabula*. *La cooperación interpretativa en el texto narrativo* (3° ed.), (R. Pochtar, trad.). Lumen.

Editorial Etecé. (5 de agosto de 2021). *HTML*. Concepto. https://concepto.de/html/#ixzz83QkFhkCF.

Eichenbaum, B. (1970) [1965]. Sobre la teoría de la prosa. *Teoría de la Literatura de los Formalistas Rusos*, (A.M. Nethol, trad.). Siglo XXI.

Elizondo, M. y Picot, C. (2011). El sujeto posmoderno en las redes sociales [En línea]. *3er Congreso Internacional de Investigación*, 15 al 17 de noviembre de 2011, La Plata. Disponible en Memoria Académica: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1539/ev.1539.pdf

Faciolince, H. A. [@AbadFaciolince]. (20 de julio de 2012 a 25 de marzo de 2014). *Los mil trinos y un trino*. *Noveleta por tuits.* X. https://twitter.com/AbadFaciolince

Fandos Igado, M., Pérez Rodríguez, M. A. y Aguaded Gómez, J. I. (2013). La realidad de los videojuegos ¿una nueva dimensión social? *Pulso. Revista de educación*, (36), 191-203. https://doi.org/10.58265/pulso.5069

Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). *Biografía de André Antoine*. Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea. https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/antoine_andre.htm.

Filinich, M.I. (1996). La escritura y la voz en la narración literaria. *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, (5), 203-217. https://doi.org/10.5944/signa.vol5.1996.33073

Gadamer, H.G. (1993). *Verdad y método. Hermeneia 7. Fundamentos de una hermenéutica filosófica* (5° ed.), (A. Agud Aparicio y R. Agapito de, trad.). Ediciones Sígueme.

Gadamer, H.G. (1995). *El giro hermenéutico*, (A. Parada, trad.). Cátedra.

Galactic Cafe. (2013). *The Stanley Parable*. Videojuego. Steam, para PC. Estados Unidos de América.

Galarza Sosa, C. (2015). *Hipertexto: El lector en Si una noche de invierno un viajero* [Tesis de Maestría, Universidad Juárez del Estado de Durango]. [Archivo PDF] https://iih.mx/tesis/hipertexto_el_lector_en_si_una_noche_de_invierno_un_viajero.pdf

Gamer Streamer. (s.f.). Mooder. En *Diccionario Gamer Streamer*. Recuperado el 29 de abril de 2024, de https://gamerstreamer.net/diccionario-gamer/que-significa-mooder/

Gamero, A. (9 de abril de 2013). *Lectura en la Era digital: la Literatura Ergódica*. La piedra de Sísifo. Gabinete de curiosidades. https://lapiedradesisifo.com/2013/04/09/lectura-en-la-era-digital-la-literatura-erg%C3%B3dica/

García Berrio, A. y Huerta Calvo, J. (1992). *Los géneros literarios: sistema e historia (una introducción)*. Cátedra.

García Carcedo, P. (2020). Memes ahora. *RecLit. Serie: Cuadernos del ahora. Meme, Reciclaje*, *Escritura digital*, (6), 1-7. https://hdl.handle.net/20.500.14352/11862

García Landa, J. A. (2005). Tematización retroactiva, interacción e interpretación: la espiral hermenéutica de Schleiermacher a Goffman. En T. Oñate y Zubía, C. García Santos y M.A. Quintana Paz (Eds. y Coords.), *Hans*-Georg *Gadamer: ontología estética y hermenéutica* (pp.679-688). Dykinson.

Gasillón, M.L. (29 de agosto de 2022). *Una propuesta de enseñanza en el Profesorado en Letras de la UNMdP: el análisis de los memes en internet como artificios semióticos* [Ponencia]. IV Congreso Internacional "Problemas de la Enseñanza de la Lengua/Lenguaje/ELM/EL". Literacidad, Pragmática, Traducción, Semiótica, Competencia comunicativa, Lengua y Cultura. Realizado del 29 al 31 de agosto de 2022, en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Nuevo León.

Genette, G. (1970 [1966]). Fronteras del relato. En R. Barthes, A.J. Greimas, C. Bremond, J. Gritti, V. Morin, C. Metz, T. Todorov y G. Genette, *Análisis estructural del relato* (pp.193-208), (B. Dorriots, trad.). Editorial Tiempo Contemporáneo.

Genette, G. (1989 [1972]). *Figuras III* (C. Manzante, trad.). Lumen.

Genette, G. (1989 [1962]). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado* (C. Fernández Prieto, trad.). Taurus, Altea y Alfaguara. https://es.scribd.com/document/153755158/89426188-Gerard-GenettePalimpsestos

Glosario. (2018). *Hipertexto*. Glosario. Centro de Cultura Digital Editorial. https://editorial.centroculturadigital.mx/glosario/hipertexto

Gómez, D. (10 de septiembre de 2021). *Calabozos y Dragones: las historias de los reinos olvidados.* Landfall. https://www.mtglandfall.com/calabozos-y-dragones-las-historias-de-los-reinos-olvidados/

Gómez, E. [@eliasmgf]. (15 de junio de 2017). *En mi época éramos 45 por clase y teníamos temperaturas de 50° y nadie se quejaba. Qué delicaos*. X. https://twitter.com/eliasmgf/status/875444683069149184

Gómez-Martínez, J.L. (2005-2012). *Introducción a la narrativa*. NARRATIVA. INTRODUCCIÓN A LA LITERATURA. https://www.ensayistas.org/curso3030/genero/narrativa/

Gordon, T. (31 de mayo de 2011). *Coleridge's Poems The "Willing Suspension of Disbelief"*, E. Weinbloom (Ed.). GradeSaver. Getting you the grade. https://www.gradesaver.com/coleridges-poems/study-guide/the-willing-suspension-of-disbelief#

Grigorenko, E. L. (2019). Creatividad en la realidad digital. *Estudios de Psicología*, 40(3), 585-607. https://doi.org/10.1080/02109395.2019.1660122

Guerrero, A. (2022). *La cuarta pared: significado y ejemplos de ruptura de la 4ª pared en películas, series, juegos y literatura*. Cinconoticias. https://www.cinconoticias.com/la-cuarta-pared/

Guillemette, L. y Lévesque, C. (2016). Narratology. *Signo* [online] (L. Hébert, dir.). Rimouski. http ://www.signosemio.com/genette/narratology.asp.

Hamilton, K. (9 de agosto de 2011). *La parábola de Stanley da un vuelco a la narración de videojuegos*. ´Kotaku". Reseñas de juegos, noticias, consejos y más. https://kotaku.com/the-stanley-parable-turns-video-game-storytelling-on-it-5829254

Havelock, E.A. (1963). *Prefacio a Platón*. Visor Distribuciones.

Heidegger, M. (1927). *Ser y Tiempo*, (J. E. Rivera, trad.). Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. http://www.philosophia.cl

Heredia Villavicencio, V.L. (2018). *Rompiendo la cuarta pared*. The conversation. Academic rigour, journalistic flair. https://theconversation.com/rompiendo-la-cuarta-pared-106258

Hernández Belver, M. y Martín Prada, J. (2024 [1998]). La recepción de la obra de arte y la participación del espectador en las propuestas artísticas contemporáneas. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (84), 45–63. https://doi.org/10.5477/cis/reis.84.45

Hernández y Hernández D., Cassany D. y López González, R. (2018). Presentación. Las TIC en los contextos escolares. En D. Hernández y Hernández, D. Cassany y R. López González (Coords.), *Háblame de TIC. Prácticas de lectura y escritura en la era digital. 5* (pp.15-

25). Editorial Brujas y SOCIALTIC [Archivo PDF]. https://www.uv.mx/blogs/brechadigital/files/2018/04/hdt5.pdf

Hernández Pérez, M. (2006). *El juego como relato: Figuras, Lenguajes e Interfaces de los Videojuegos de Rol* [Tesis de Licenciatura, Universitas Studiorum Murciana]. https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/19376/1/PFC%20Manuel%20Hernandez%20SEPT2006.pdf

Hernández Rubio, J. (2019). Internet y postmodernidad: un soporte de comunicación tan necesario como irreverente en la actualidad. Necesidades pedagógicas. *Vivat Academia*, (146), 21–41. https://doi.org/10.15178/va.2019.146.21-41

Herreras, E. (1996). *Una lectura naturalista del Teatro del absurdo*. Universitat de Valéncia. Departamento de Filología Inglesa y Alemana.

Holub, R. (2010). La Teoría de la Recepción: la Escuela de Constanza. En R. Selden (Ed.), *Historia de la Crítica Literaria del siglo XX: del Formalismo al Postestructuralismo* (pp.355-382), (J. A. Muñoz Santamaria y A. López Cuenca, trad.). Akal.

Huizinga, J. (1972 [1938]). *Homo ludens*, (E. Imaz, trad.). Alianza Editorial/Emecé Editores.

Incógnita, B. [Betty Incógnita]. (28 de noviembre de 2021). *Meme sobre hablar consigo mismo* [*Meme*] [Imagen adjunta] [Publicación de estado]. Facebook. https://www.facebook.com/photo/?fbid=10159396532388405&set=a.1015097467370340 5&locale=es_LA

Iser, W. (1990). Fictionalizing: The Anthropological Dimension of Literary Fictions. *New Literary History* (V. Bernaschina Schürmann, trad.), (21), 939-955. https://cyberhumanitatis.uchile.cl/index.php/RCH/article/view/5755/5623

Jakobson, R. (1975). *Ensayos de Lingüística General*. Seix Barral.

Jiménez, M. (2017). Diégesis: sobre la historia de una confusión terminológica. *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, (1), 132–136. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.201712107.

La República. (14 de enero de 2013). *La tuitnovela de Héctor Abad Faciolince*. La República. https://www.larepublica.co/ocio/la-tuitnovela-de-hector-abad-faciolince-2029131

Lagos C., J. L. (2005). *Si una noche de invierno un viajero*, de Italo Calvino: ¿una metáfora de la posmodernidad? *Estudios Filológicos*, (40), 107-119. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0071-17132005000100007

Lamarca Lapuente, M.J. (2018). *Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen* [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. http://www.hipertexto.info/

Landow, G. P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Ediciones Paidós. [Archivo PDF]. https://es.scribd.com/doc/225567070/Landow-George-P-Hipertexto-La-convergencia-de-la-teoria-critica-contemporanea-y-la-tecnologia

Landow, G. P. (2006). *Hypertext 3.0. Critical theory and new media in an Era of Globalization*. The Johns Hopkins University Press. https://books.google.com.mx/books?id=qqdomnPTL9cC&pg=PA1&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false

Lara de, A. (05 de mayo de 2021). *Recursos útiles para crear contenido divulgativo*. Revista de Innovación en Periodismo. Amplía tu conocimiento sobre innovación en periodismo con análisis, casos y entrevistas a profesionales. https://mip.umh.es/blog/2021/05/05/recursos-utiles-crear-contenido-divulgativo/

Latorre, M. (2018). Historia de las Web, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0. Universidad Marcelino Champagnat. [Archivo PDF] https://eva.fing.edu.uy/pluginfile.php/209687/mod_resource/content/4/Historia%20de%20la%20Web.pdf

Lenovo. (s.f.). *Cómo usar X (Twitter): ¿Qué es y para qué sirve?* Recuperado el 13 de agosto de 2024 de https://www.lenovo.com/mx/es/faqs/pc-vida-faqs/que-es-twitter/?orgRef=https%253A%252F%252Fwww.google.com%252F

Londoño Palacio, O.L. (2010). Las "narrativas" desde la hipertextualidad. Características, Modelo y Metodología a partir de la Inteligencia Sintiente. *Revista de Investigaciones UNAD*, 9(1), 55-74. https://doi.org/10.22490/25391887.652

López Pérez, B. E. y García Madrid, R. A. (2022). Capítulo 1. Videojuego como fenómeno de ficcionalización: lenguaje, creación y pensamiento. En B. E. López Pérez, E. L. Hernández Torres y R. Núñez-Pacheco (Coords.), *Videojuegos y lenguaje* (pp.23-53). Universidad Autónoma Metropolitana.

López Pérez, B. E., Hernández Torres, E. L. y Núñez-Pacheco, R. (2022). Introducción. En B. E. López Pérez, E. L. Hernández Torres y R. Núñez-Pacheco (Coords.), *Videojuegos y lenguaje* (pp.15-22). Universidad Autónoma Metropolitana.

Lotman, I. M. (1982). *Estructura del texto artístico* (2° ed.), (V. Imbert, trad.). Editorial Iskussivo y Ediciones Istmo.

Lotman, I. M. (1996). *La Semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*, (D. Navarro, trad.). Frónesis Cátedra. Universitat de Valéncia. Ediciones Cátedra.

Lutas, L. (2009). Dos ejemplos de metalepsis narrativas: Niebla de Miguel de Unamuno y Biblique des derniers gestes de Patrick Chamoiseau. *Moderna Språk*, 103 (2), 39–59. https://doi.org/10.58221/mosp.v103i2.8389

Lutas, L. (2021). Metalepsis in Different Media. En L. Elleström (Ed.), *Beyond media borders, volume 2: Intermedial relations among multimodal media* (pp.149-173). Palgrave Macmillan. Department of Film and Literature Linnaeus University.

Lyotard, J.F. (1987). *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*, (M. Antolín Rato, trad.). Cátedra.

Mainer Blanco, B. (2015). El poder de los usuarios y su influencia en las narrativas digitales: Caso *Mass Effect 3*. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios. Narrar en la Era Digital*, (54), 111-124. https://www.yumpu.com/es/document/view/36762321/narrar-en-la-era-digital-especulo-54-ucm-2015#

Maldonado, M. [Maribel Maldonado]. (14 de julio de 2021). *Acabamos de graduarnos y compramos una casa juntos* [*Meme* compartido] [Imagen adjunta], [Entrada de Facebook]. Facebook. https://www.facebook.com/maribel.maldonado.184/posts/pfbid02zQwqX1exEoCsFbccu1YupUrxYzaMp5HBtX6Ly4J5KsbUY9XmVurpdPYSWakac6S8l

Maldonado Alcocer, M. (2022). La Remediación de la Cultura y la Sociedad en Facebook. *Humanitas. Revista de Teoría, Crítica y Estudios Literarios*, *2*(3), 131–168. https://doi.org/10.29105/revistahumanitas2.3-34

Marder, H. (3 de mayo de 2021). *23 Veces en las que estas series y películas rompieron la ~cuarta pared~ de la mejor manera. "¿Qué te dije sobre romper la cuarta pared, Carl?"*. BuzzFeed. https://www.buzzfeed.com/mx/hannahmarder/veces-en-las-que-se-rompio-la-cuarta-pared

Marías, J. (1963). *La filosofía en sus textos. Tomo 2. De Descartes a Dilthey*. Labor.

Marketing Zone Icesi. (17 de marzo de 2023). *Esta es la historia de Twitter, la app que revolucionó la comunicación en 140 caracteres*. Marketing Zone. https://www.icesi.edu.co/marketingzone/esta-es-la-historia-de-twitter-la-app-que-revoluciono-la-comunicacion-en-140-caracteres/

Martínez, M. (10 de marzo de 2023). *¿Cómo funciona el algoritmo de Facebook?* NIC México. https://www.nicmexico.mx/2023/03/10/como-funciona-el-algoritmo-de-facebook/.

Martínez Ojeda, A. (8 de febrero de 2021). *¿Qué es Folksonomías y ejemplos?* PÁGINASWEB.TECH. https://paginasweb.tech/folksonomias/que-es-folksonomias/

Maté, D. (2021 [2020]). Game studies: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 23(98), 19-35. https://doi.org/10.18682/cdc.vi98.3967

Mauro, K. (2017). La Metodología de Actuación Realista como Dispositivo de Atenuación de la Presencia del Actor en Teatro y Cine. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, 7(3), 523-550. https://www.redalyc.org/journal/4635/463554520004/html/#fn19

McIntyre, L. (2018). *Posverdad*, (L. Álvarez Canga, trad.). Cátedra.

McLuhan, M. (1962). *La Galaxia de Gutenberg. Génesis del "Homo Typographicus"* [Archivo PDF]. https://isfd805-chu.infd.edu.ar/sitio/upload/Galaxia_Gutenberg_Mac_Luhan.pdf

McLuhan, M. (1996 [1964]). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano* (P. Ducher, trad.). Paidós.

Medina, M. (2007). Prólogo. En P. Lévy, *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa* (pp.VII-XXIV). Anthropos Editorial y Universidad Autónoma Metropolitana.

Medina, P. (2015). Los raíles ocultos, narrativa multiopción invisible de videojuegos. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. *Narrar en la Era Digital*, (54), 66-79. https://www.yumpu.com/es/document/view/36762321/narrar-en-la-era-digital-especulo-54-ucm-2015#

Memes de la Cuarentena. *4 personas endeudadas mirándose fijamente* [*Meme* compartido en publicación de estado] [Imagen adjunta] [Grupo de Facebook]. Facebook. Recuperado el 1 de octubre de 2021 de https://www.facebook.com/photo/?fbid=400556401635013&set=a.244063720617616

Merrell, F. (1992). La semiosis: cascada de significación. *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, (1), 81-105. https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/n-1-ao-1992/html/dcd8d7d6-2dc6-11e2-b417-000475f5bda5.html

Ministerio de Educación. (2007). *Escenario* [imagen adjunta]. En *Historia del Teatro*. gob.pe. Plataforma digital única del Estado Peruano. [Archivo PDF]. http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/historia-del-teatro.pdf

Molina, J. (21 de abril de 2018). *¿Qué es un mod y cómo afecta los videojuegos?* Headseam. https://www.headsem.com/que-es-un-mod-y-como-afecta-los-videojuegos/

Monge, K. [Kirefet Monge]. (12 de agosto de 2021). *Barbie Ouija* [*Meme*] [Imagen adjunta] [Publicación de estado]. Facebook. https://www.facebook.com/photo?fbid=406679990797732&set=a.104196934379374

Moreno Sánchez, I. (2012). Narrativa Hipermedia y Transmedia. En V. Perales Blanco (Ed. y Coord), *Creatividad y discursos hipermedia* (pp.21-40). Editum y Ediciones de la Universidad de Murcia. [Archivo PDF]. https://www.researchgate.net/publication/281063121_Creatividad_y_discursos_hipermedia

Murray, J. H. (1999 [1997]). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, (S. Pajares, trad.). Paidós.

Música sin límites. *6000 ladrillos en el lugar equivocado* [Grupo de Facebook]. Facebook. Recuperado el 27 de octubre de 2021 de https://www.facebook.com/photo/?fbid=1124175558388530&set=g.663435011052891

Natanson, M. (1974). Introducción. En A. Schutz, *El problema de la realidad social* (pp.15-32). Amorrortu.

Neira Uneme, A.V. (2015). Lectura y Escritura de Narrativas en la Red Social Facebook. *Revista Internacional Magisterio. Educación y Pedagogía. La lectura y la Escritura: un diálogo transdisciplinar*, (72), 38-44. https://digital.magisterio.com.co/reader/lectura-y-escritura-revista-internacional-magisterio-72?location=44

Núñez-Pacheco, R. (2022). La narratología en la era de los videojuegos. En B. E. López Pérez, E. L. Hernández Torres y R. Núñez-Pacheco (Coords.), *Videojuegos y Lenguaje* (pp.81-102). Universidad Autónoma Metropolitana.

Olaf, E. [Eric Olaf]. (27 de octubre de 2021). *Se te cae tu elote preparado* [*Meme*] [Imagen adjunta], compartido en Se te cae tu elote [Grupo de Facebook]. Facebook. https://www.facebook.com/photo/?fbid=601234467980741&set=gm.478775449944067

Oliveros García, J. (2016). Rota una, rotas todas: La ruptura de la cuarta pared como ~~nuevo~~ [sic] canon narrativo. *LL JOURNAL*, 11(2), 1-12 [Archivo PDF]. https://lljournal.commons.gc.cuny.edu/files/2016/12/ARTI%CC%81CULO-3.pdf

Ong, W. (1982). *Oralidad y Escritura. Tecnologías de la palabra*, (A. Scherp, trad.). Fondo de Cultura Económica.

Ortega Fernández E. A. y Padilla Castillo G. (2020). Diálogo transmedia de las series de televisión. La superación de la Quinta Pared en House of Cards. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 26(3), 1101-1120. https://doi.org/10.5209/esmp.67783

Palazuelos Rojo, I. d. J. (2019). *Redes Sociodigitales y Ensamblajes Tecnopolíticos: Experiencias Juveniles del Proceso Electoral 2018 en México* [Tesis de Doctorado, El Colegio de la Frontera Norte]. https://www.colef.mx/posgrado/tesis/20161376/

Parra, Michell. [Michell Giovanni P AL]. (3 de febrero de 2025). *¿Te interesa aprender, practicar o desarrollar tus habilidades creativas de escritura?* ✍️ *El próximo jueves empezaremos el taller de creación literaria con inteligencia artificial "Tekné ex Machina". La idea es combinar métodos tradicionales y herramientas tecnológicas para detonar la creatividad y la práctica escritural. ¡Completamente virtual!*💻 *Todos los jueves de 5 a 7 (hr del Pacífico). 8 sesiones. (Apto para cualquier género literario que te interese desarrollar.)*😀📚. Facebook. https://www.facebook.com/photo/?fbid=10161802706546443&set=a.10151173059121443

Patterson, J. [JamesPatterson]. (20 de octubre de 2018). *The Chef Teaser #2 My next great thriller...is already in your pocket…* [Video adjunto]. Facebook. https://www.facebook.com/watch/?v=497485677413331

Patterson, J. (30 de octubre de 2018). *The Chef* [Novela]. Messenger. Facebook. https://www.facebook.com/messages/t/244481802931386.

Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro* (J. Melendres, trad.). Paidós.

Pazos, M. y Celemín, D. (2016). *The Abbey of Crime Extensum*. Videojuego. Steam, para PC.

Perdomo H. A. (2002). Un Constructo: El Narratario. *Contexto*: *revista anual de estudios literarios*, 6(8), 11-35. http://www.saber.ula.ve/handle/123456789/18892

Pérez Latorre, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* [Tesis de Doctorado, Universitat Pompeu Fabra]. https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pérez Porto, J. y Gardey, A. (23 de mayo de 2022). *Definición de ludología*. Definición. De. https://definicion.de/ludologia/

Pérez Salazar, G., Aguilar Edwards, A. y Guillermo Archilla, M. E. (2014). El meme en internet: Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de *Harlem Shake*. *Argumentos Estudios críticos de la Sociedad*, 27(75), 79–102. https://argumentos.xoc.uam.mx/index.php/argumentos/article/view/163

Pico C., R. (30 de octubre de 2018). *Una novela escrita para Facebook Messenger: James Patterson y The Chef*. Librópatas.com. http://www.libropatas.com/mundo-editorial/una-novela-escrita-facebook-messenger/

Piedrahita Lara, F. (2006). El concepto hipertexto desde la literatura (reporte de avance de investigación). *Revista Q*, 1 (1), 1-17. www.revistaq.upb.edu.co

Pimentel, L. A. (1998). *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. Siglo XXI.

Pimentel, L. A. (2001). *El Espacio en la Ficción. Ficciones Espaciales. La representación del espacio en los textos narrativos*. Siglo XXI y Facultad de Filosofía y Letras de UNAM.

Piñeiro-Otero, T. y Martínez-Rolán, X. (2016). Los memes en el activismo feminista en la Red. #ViajoSola como ejemplo de movilización transnacional. *Cuadernos. Info*, (39), 17-37. https://doi.org/10.7764/cdi.39.1040

Planells de la Maza, A. J. (2013). *Los videojuegos como mundos ludoficcionales. Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación* [Tesis de Doctorado, Universidad Carlos III de Madrid]. https://core.ac.uk/download/pdf/29403849.pdf

Portillo Fernández, J. (2017). Ontología, funciones y discurso en el videojuego. *Revista Humanidades*, *7*(1), 1–22. https://doi.org/10.15517/h.v7i1.27641.

Prince, G. (1982). *Narratology The Form and Functioning of Narrative*. Mouton Publishers.

Prince, G. (1987). *A Dictionary of Narratology*. University of Nebraska Press. Lincoln y London.

Prince, G. (1996). El narratario. En E. Sullá (Ed.), *Teoría de la novela. Antología de textos del siglo XX* (pp.151-162). Crítica y Grijalbo Mondadori. https://es.scribd.com/doc/219337289/Teoria-de-la-novela-Antologia-de-textos-del-siglo-XX

Prince, G. (2010). Narratología. En R. Selden (Ed.), *Historia de la Crítica Literaria del siglo XX: del Formalismo al Postestructuralismo* (pp.127-149), (J. A. Muñoz Santamaria y A. López Cuenca, trad.). Akal.

Real Academia Española. (s.f.). Homeóstasis. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 18 de septiembre de 2023, de https://dle.rae.es/homeostasis

Real Academia Española. (s.f.). Virtual. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 19 de agosto de 2024, de https://dle.rae.es/virtual

Retro Informática. (2008). *Historia de los videojuegos*. Retro Informática. El pasado del futuro. https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html#:~:text=Durante%20bastante%20tiempo%20ha%20sido,Douglas%20en%201952.

Revuelta Bravo, C. (2019). La conquista de la cuarta pared: evolución del frente de escena en el teatro renacentista. *Revista Europea de Investigación en Arquitectura*, (13), 145-164. [Archivo PDF]. https://es.scribd.com/document/473852850/La-conquista-de-la-cuarta-pared-evolucio-n-del-frente-de-escena-en-el-teatro-renacentista

Reyes, A. (1944). *El Deslinde*. Centro de Estudios Literarios de El Colegio de México y Fondo de Cultura Económica.

Ricoeur, P. (1995). *Teoría de la interpretación. Discurso y excedente de sentido* (6° ed.), (G. Monges Nicolau, trad.). Siglo XXI.

Ricoeur, P. (1995). *Tiempo y Narración I. La configuración del tiempo en el relato histórico*. Siglo XXI.

Rihawi Pérez, N. (2018). *El papel de las redes sociales en la cibercultura: el caso de la "primavera árabe"* [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. https://hdl.handle.net/20.500.14352/15966

Rimmon, S. (1996). Tiempo, modo y voz (en la teoría de Genette). En E. Sullá (Ed.), *Teoría de la novela. Antología de textos del siglo XX* (pp.173-192). Crítica y Grijalbo Mondadori.

https://es.scribd.com/doc/219337289/Teoria-de-la-novela-Antologia-de-textos-del-siglo-XX

Río Castañeda, L. del. (2019). La grieta en la pantalla. Definición y análisis de la ruptura de la cuarta pared en el medio audiovisual. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 8(2), 400-431. http://revistacaracteres.net

Rivas Calderón, E. (03 de agosto de 2020). *Películas y series que rompen la cuarta pared*. Cine Premiere. https://cinepremiere.com.mx/momentos-memorables-cine-tv-cuarta-pared.html

Rodríguez, I. (11 de enero de 2019). *Películas y series que rompieron la cuarta pared*. El Palomitrón. https://elpalomitron.com/peliculas-series-ruptura-cuarta-pared/

Rodríguez Mira, A. (21 de junio de 2020). *El diseño de interfaz de un videojuego*. Tokio School. https://www.tokioschool.com/noticias/diseno-interfaz-videojuego/

Rosales Rivera, A., y Martínez Silva, E. (2022). Cultura, modernidad y camp: resistencia sin agenda. *Transdisciplinar. Revista de Ciencias Sociales del CEH*, *1*(2), 249–292. https://doi.org/10.29105/transdisciplinar1.2-7

Rowan, J. (2015). *VI. Memes. Inteligencia idiota, política rara y folclore digital*. Capitán Swing. https://www.academia.edu/33914729/Memes_Inteligencia_idiota_pol%C3%ADtica_rara_y_folclore_digital

Rubio Hancock, J. (05 de noviembre de 2018).*"Tienes un capítulo nuevo": James Patterson publica una novela solo en Facebook Messenger*. EL PAÍS. Lo mejor de Verne. https://verne.elpais.com/verne/2018/11/05/articulo/1541417489_938023.html

Ruiz Espinosa, S.P. (2016). *La obra literaria abierta: del soporte digital al impreso*. Bonilla Artigas Editores, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey y CONACYT.

Ruiz Zaragoza, B. E. (2018). Los memes: una respuesta popular y humorística ante la crisis mexicana. *Nueva Sociedad*, (273), 122-135. https://nuso.org/articulo/los-memes-una-respuesta-popular-y-humoristica-ante-la-crisis-mexicana/

Ruskatuli. (2018). *Traum*. Videojuego. Steam, para PC. https://store.steampowered.com/app/810230/Traum/?l=latam&curator_clanid=11622003

Ryan, M.L. (2001). Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 1(1), https://www.gamestudies.org/0101/ryan/

Ryan, M.L. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos* (M. Fernández Soto, trad.). Paidós.

Sánchez López, I. (2020). *Narrativas en la Era digital: mediaciones del relato y empoderamiento creativo en la generación Z* [Tesis de Doctorado, Universidad de Huelva]. https://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/18989

Schleiermacher, F. (2019 [1819]). *Teoría Hermenéutica completa* (M.R. Martí Marco, ed., estudio y trad.). Instituto Juan Andrés de Comparatística y Globalización.

Scolari, C. A. (2014). Tema 6. Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E de Cultura digital. Hacia dónde vamos: tendencias digitales en el mundo de la cultura* (pp.71-81). [Archivo PDF]. https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf

Seminario Permanente de Filosofía UNISON. (31 de mayo de 2023). *La relación como concepto metafísico absoluto. Conferencia de Dr. José Luis Cisneros Arellano* [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=i6PvCXl11CI&t=470s [fecha original de presentación: 31 de marzo de 2023].

Silverio, M. (03 de abril de 2023). *Las redes sociales más usadas en 2023*. PRIMEWEB. https://www.primeweb.com.mx/redes-sociales-para-empresas

Soler Gallego, S. (2012). El videojuego como tipo textual multimodal, multimedia e interactivo: Parámetros de descripción textual y narratológica. *Actas del IV Congreso de AIET*. https://www.researchgate.net/publication/330510146_El_videojuego_como_tipo_textual_multimodal_multimedia_e_interactivo_Parametros_de_descripcion_textual_y_narratologica

Steam. (2013). *The Stanley Parable*. Acerca de este juego. https://store.steampowered.com/app/221910/The_Stanley_Parable/

Steam. (2016). *The Abbey of Crime Extensum.* Acerca de este juego. https://store.steampowered.com/app/474030/The_Abbey_of_Crime_Extensum/

Steam. (2018). *Traum*. Acerca de este juego. https://store.steampowered.com/app/810230/Traum/

Suazo Debernardi, B. *La Cultura Digital*. [Archivo PDF]. https://docplayer.es/79546143-La-cultura-digital-por-blanca-suazo-debernardi.html

Swanson Sánchez, R. (2016). Narración e interactividad en los videojuegos. *Estudios λambda. Teoría y práctica de la didáctica en lengua y literatura*, 1(1), 63-83. https://doi.org/10.36799/el.v1i1.22

Telehit Música. *Se te cae tu elote* [*Meme*] [Imagen adjunta] [Página de Facebook]. Facebook. Recuperado el 27 de octubre de 2021 de https://www.facebook.com/telehitmusica/photos/10159877246557948

Thompson, J. (1998 [1990]). *Ideología y cultura moderna: teoría crítica social en la era de la comunicación de masas* (2° ed.), (G. Fantinati Caviedes, trad.). Universidad Autónoma Metropolitana. https://reflexionesdecoloniales.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/thompson_john_b_ideologia_y_cultura_moderna_teoria_critica_s.pdf

Todorov, T. (1970 [1966]). Las categorías del relato literario. En R. Barthes, A.J. Greimas, C. Bremond, J. Gritti, V. Morin, C. Metz, T. Todorov y G. Genette, *Análisis estructural del relato* (pp.155-192), (B. Dorriots, trad.). Editorial Tiempo Contemporáneo.

Torres Begines, C. (2015). Novelas en Twitter: el fenómeno de la narrativa en 140 caracteres. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios. Narrar en la Era Digital*, (54), 208-220. https://www.yumpu.com/es/document/view/36762321/narrar-en-la-era-digital-especulo-54-ucm-2015#

Torres-Salinas, D. (2016 [2008]). Mark Zuckerberg, fundador de Facebook, en la Universidad de Navarra. *Profesional de la información*, 17(6), 681-684. https://doi.org/10.3145/epi.2008.nov.14

Tylor, E. B. (1871). *Cultura primitiva*. J. Murray.

Universidad Latina de Costa Rica. (09 de julio de 2020). *¿Qué son las TIC y para qué sirven?* https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven

Valdettaro, S. (2007). Notas sobre la "diferencia": aproximaciones a la "interfaz". *La Trama de la Comunicación*, 12, 209-223. https://latrama.unr.edu.ar/index.php/trama/article/view/134

Valero Cano, E. (2018). *La ruptura de la cuarta pared en el relato audiovisual contemporáneo*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Sevilla]. https://idus.us.es/handle/11441/90797?show=full

Valles Calatrava, J. R. (Dir.) y Álamo Felices, F. (2002). *Diccionario de Teoría de la Narrativa*. Alhulia. https://es.scribd.com/document/409689473/Diccionario-de-Teoria-de-La-Narrativa-VALLES-Jose-y-ALAMO-Francisco

Vargas Franco, A. (2016). Redes sociales, literacidad e identidad (es): el caso de Facebook. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 18(1), 11-23. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=305745627002

Vargas Franco, A. (2018). Redes sociales, prácticas letradas e identidad(es): el caso de Facebook. Una aproximación al estado del arte. En D. Hernández y Hernández, D. Cassany y R. López González (Coords.), *Háblame de TIC 5. Prácticas de lectura y escritura en la era digital*. (pp.193-216). https://www.academia.edu/36837835/HABLAME_DE_TIC_5_PRACTICAS_DE_LA_LECTURA_Y_ESCRITURA_EN_LA_ERA_DIGITAL_pdf?auto=download

Vargas Franco, A. (2019). Prácticas letradas, identidad y resistencia en Facebook: un estudio de caso de un estudiante indígena colombiano. *Polyphōnía. Revista de Educación Inclusiva*, 3(1), 47-65. https://www.aacademica.org/polyphnia.revista.de.educacion.inclusiva/43

Vásquez Rocca, A. (2011). La Posmodernidad. Nuevo régimen de verdad, violencia metafísica y fin de los metarrelatos. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 29(1), 2-17. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18118941015

Verdín Padilla, P. C. (2023). Tres proyectos novelísticos en Twitter: Una aproximación desde la etnografía digital. *Revista de El Colegio de San Luis*, *13*(24), 1–38. https://doi.org/10.21696/rcsl132420231530

Vicente-Yagüe-Jara, M.I., López-Martínez, O., Navarro-Navarro, V., y Cuéllar-Santiago, F. (2023). Escritura, creatividad e inteligencia artificial. ChatGPT en el contexto universitario. *Comunicar*, 77, 47-57. https://doi.org/10.3916/C77-2023-04

Vilvandre de Sousa, C. (2000). La teatralidad en el espacio contemporáneo francés. En M. Serrano Mañes, L. Avendaño Anguita, M.C. Molina Romero (Eds.), *La Philologie Française a la croisée de l´an 2000. Panorama Linguistique et Littéraire* (pp.245-251). Universidad de Granada. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1390268

Viramontes, M. (9 de marzo de 2016). *Qué es la cuarta pared y cómo se rompe*. idunn. Puerta al mundo de la literatura [Blog]. https://idunneditorial.com/que-es-la-cuarta-pared-y-como-se-rompe/

Xanifur. (17 de octubre de 2013). *The Stanley Parable - Part 1 [HD] (No Commentary)* [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=i8FzMI2KSTQ

Zavala, L. (2007). Metaficción en literatura y cine. En B. Mariscal Hay y M. T. Miaja de la Peña (Coords.), *Las dos orillas: actas del XV Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas* (pp.741-749). Fondo de Cultura Económica.

Bibliografía extra de referencia

Cruz Martín, A. (2016). *El Fenómeno de la Fanfiction*. [Tesis de licenciatura, Universitat de Girona]. http://hdl.handle.net/10256/13312

Propp, V. (1970 [1965]). Las transformaciones de los cuentos fantásticos. *Teoría de la Literatura de los Formalistas Rusos*, (A.M. Nethol, trad.). Siglo XXI.

Todorov, T. (1970 [1965]). *Teoría de la Literatura de los Formalistas Rusos*, (A.M. Nethol, trad.). Siglo XXI.

Anexos

- **Glosario o marco conceptual**

En vista de que a lo largo de los diferentes capítulos y secciones de la tesis se abordan y tratan diferentes conceptos que conforman el núcleo temático de la investigación y que también permiten tener una mayor claridad para alcanzar los objetivos del proyecto y la congruencia propositiva de la hipótesis, se considera de gran relevancia y utilidad presentar, de manera concisa, los principales conceptos en los cuales se basa la investigación y sus significados, pues estos son planteados y retomados a lo largo de todo el trabajo y conforman la base teórica de este:

a) **Cuarta pared**: es una barrera, separación, pared o distanciamiento simbólico, metafórico y/o abstracto que separa el mundo de la ficción, la *diégesis*, de la realidad histórica y cotidiana con la intención de establecer un consenso implícito entre el emisor y el receptor; sin importar la naturaleza y/o el medio en que tienen cabida las expresiones narrativas (por ejemplo: obras de teatro, películas, novelas, cuentos, poemas, emisiones radiofónicas, *cómics* e historietas, programas y series de televisión o de plataformas de *streaming*, videojuegos en línea, *memes*, narraciones y publicaciones en redes sociales, entre otros.). (Alcántara, 2016; Heredia, 2018; Guerrero, 2022; y Pavis, 1998).

b) **Desintegración y/o ruptura de la cuarta pared**: es una técnica y/o recurso artístico, autorreferencial y narrativo que se utiliza para transgredir y romper la pared o barrera imaginaria que, por consenso, separa metafóricamente a los espectadores, lectores, usuarios y receptores de la narrativa expresada dentro de las obras de ficción y del emisor, tanto del implícito (narrador) como del explícito (autor). Y con esta acción transgresora se involucra de alguna forma al receptor en la obra. (Oliveros, 2016; Valero, 2018; Alcántara, 2016 y Guerrero, 2022). Dicha técnica o recurso implica dos condiciones fundamentales para que se considere como tal: 1) ruptura: disrupción, la aparición de un elemento o expresión incoherente y ajeno a la lógica y coherencia del mundo de ficción de cada obra, algo que incomoda en la textualidad, en la sintaxis particular de esa narrativa. (Río del, 2019).

   2) …de la cuarta pared supone reflexividad. Se refiere a una llamada de atención al espectador acerca del carácter artificioso de la obra, una advertencia de la existencia de un pacto pragmático y convencional que todo receptor acepta de modo tácito al ver una obra

de ficción. En definitiva, propone una reflexión sobre la ficción y la no-ficción, tomando como base su propia ficcionalidad. (Río del, 2019, p.404)

c) **Narrativa:** es todo texto, obra o conjunto de obras que expresan y describen uno o más hechos (se entiende por *hecho* todo acontecer objetivo o subjetivo, exterior o interior a un personaje), de origen ficcional o real, con diversas intenciones y a través de diferentes expresiones y medios de comunicación.

   Mundo ontológico completo que tiene sus propias reglas y condiciones de funcionamiento, en el cual se da el acto de narrar en sí mismo, y también está directamente relacionado a todo lo referente a la narración, sin importar si esta es de naturaleza literaria o no. Por ejemplo: la narrativa en el periodismo, el cine, la ciencia, el arte en general, en las transmisiones televisivas, en las expresiones humanas, en la política, en el derecho, en el humor, en las redes sociales, en los videojuegos, por mencionar algunos modelos. (Gómez-Martínez, 2005-2012)

d) **Narración:** "Acto narrativo productor y, por extensión, es el conjunto de la situación real o ficticia en que se produce" (Genette, *Figuras*, 1989, pp.83-84). Modo narrativo tradicional denominado diégesis (relato puro, *telling*: acto de relatar o de contar) que se refiere al desarrollo narrativo de los hechos por medio de la enunciación, explicación o exposición del emisor (narrador y escritor). (Genette, *Figuras*, 1989 y Jiménez, 2017). Son "los diversos tipos de representación del discurso de personaje, los modos de presencia explícita o implícita del narrador y del lector en el relato" (Genette, *Figuras*, 1989, p.85).

e) **Relato**: "[es] la construcción progresiva, por la mediación de un narrador, de un mundo de acción e interacción humanas, cuyo referente puede ser real o ficcional" (Pimentel, 1998, p.10). "El relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias […]. el relato comienza con la historia misma de la humanidad" (Barthes, 1970, p.9). Corresponde al significante.

f) **Historia**: significado o acontecimiento narrativo. Es el hecho o el conjunto de sucesos que se narran dentro de un relato. (Genette, *Figuras*, 1989). Corresponde al significado.

g) **Narrador**: es la entidad ficcional que relata la historia dentro de la diégesis. Es el emisor de la enunciación que se establece dentro del modelo de comunicación de la narración. (Genette, *Figuras*, 1989).

h) **Narratario**: es la entidad ficticia a quien se dirige el narrador dentro del mundo diegético. Es el receptor implícito en el modelo de comunicación de la narración. (Genette, *Figuras*, 1989 y Prince, 1996).

i) **Tiempo**: cuándo sucede la historia que se cuenta en el relato. Relación entre el tiempo de la historia y el del discurso. (Genette, *Figuras*, 1989).

j) **Espacio**: el o los lugares donde sucede la historia que se cuenta, dentro del mundo diegético. No se concibe un relato que no esté inscrito, de alguna manera, en un espacio que nos dé información, no sólo sobre los acontecimientos sino sobre los objetos que pueblan y amueblan ese mundo ficcional; no se concibe, en otras palabras, un acontecimiento narrado que no esté inscrito en un espacio descrito. (Pimentel, 2001).

k) **Lector**: es el receptor empírico del texto narrativo y quien se encarga de decodificar e interpretar la obra. (Genette, *Figuras*, 1989 y Eco, 1992).

l) **Texto narrativo**: es aquel medio de comunicación, expresión o contenido (oral, escrito y/o digital) en el que un agente relata una narración, una historia. (Bal, 1990)

m) **Narratología**: es la disciplina que estudia la naturaleza, la forma y el funcionamiento de la narración, además de tratar de caracterizar la competencia narrativa. Examina qué es todo lo que solamente tienen en común las narrativas, a nivel de historia, narración y sus relaciones, así como lo que les permite ser diferentes entre sí, e intenta dar cuenta de la capacidad para producirlas y comprenderlas. (Prince, 1987).

n) **Narrativa digital**: “cualquier forma de expresión o comunicación, con o sin fines estéticos, que recurre al aprovechamiento de los medios digitales y/o la convergencia de estos en distintas plataformas, soportes o redes” (Echeverri, 2011, p.15).

o) **Hipertexto**: es un texto conformado por agrupaciones, unidades de lectura mínimas (Barthes), y los vínculos electrónicos que las unen. (Landow, 2006)

p) ***Meme***: “unidad teórica mínima de información cultural transmisible de un individuo a otro o de una generación a la siguiente” (García Carcedo, 2020, p.1).

q) **Metalepsis**: “toda intrusión del narrador o del narratario extradiegético en el universo diegético (o de personajes diegéticos en un universo metadiegético, etc.) o inversamente” (Genette, *Figuras*, 1989, p.290). “Se define como el traspaso de la frontera entre el nivel diegético del narrador y la diégesis, es decir el mundo narrado por el narrador” (Lutas, 2009, p.39).

r) **Literatura Ergódica**: es un laberinto de secuencia semiótica donde el lector debe seleccionar entre diversas opciones en versión impresa o digital, que le posibilita el cibertexto, para poder acceder y/o continuar la trama de la narración, realizando para ello un esfuerzo y un proceso de reflexión que no se requiere efectuar en la literatura lineal. Además, los lectores no solo incrementan su nivel de participación en la decodificación e interpretación de las obras, sino que sus decisiones son fundamentales en la dirección que tomará la trama de la historia y su temática, e incluso en la construcción de dicho relato, de acuerdo con las opciones que seleccionen. (Aarseth, 1997)

s) **Remediación**: consiste en trasladar un recurso de expresión o producto cultural del pasado hacia un nuevo medio de comunicación, a través de la representación y adaptación de sus características esenciales, teniendo como consecuencia la pérdida de peculiaridades y también la adquisición de más y nuevas particularidades tomadas del soporte al que se desplazó, por ejemplo: algunos relatos de ficción en X como una remediación de las minificciones. (Bolter y Grusin, 2000 y Cleger, 2009)

t) **Retorica Procedural**: consiste en "representaciones basadas en reglas e interacciones antes que con la palabra hablada, la escritura, las imágenes y las imágenes en movimiento" (Ciaurriz, 2009, p.293), que tienen cabida en el mundo diegético de los videojuegos y son capaces de persuadir a los jugadores para que participen en el juego y realicen ciertas acciones. (Bogost, 2007).

u) **WEB**: World Wide Web, o www), es un conjunto de documentos (webs) interconectados por enlaces de hipertexto, disponibles en Internet que se pueden comunicar a través de la tecnología digital. La web es un subconjunto de Internet que contiene información a la que se puede acceder usando un navegador. (Latorre, 2018, p.1).

v) **Interactividad**: cuando los cambios en las condiciones están determinadas por la entrada del usuario (Ryan, 2001).

w) **Inmersión**: "Charlotte Bronte la concibe como la proyección del cuerpo del lector [jugador] en un mundo textual" (Ryan, 2004, p.116).

x) **Virtual**: "que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a *efectivo* o *real*" (Real Academia Española, 2024). "Que tiene existencia aparente y no real. Que está ubicado o tiene lugar en línea, generalmente a través de internet" (Real Academia Española, 2024).

y) **Interfaz**: es el software que hace posible visualizar un programa de manera gráfica, es decir que es el mecanismo tecnológico que traslada y/o transforma los códigos de programación en lenguaje visual, auditivo e incluso oral para poder acceder al contenido de diversos programas y servicios que ofrecen los distintos dispositivos tecnológicos contemporáneos, dentro del soporte digital. "La interfaz de usuario en un videojuego es el punto de interacción entre el jugador y el juego. Su objetivo fundamental es el de brindar la información necesaria para que el usuario pueda hacer todo lo que el juego le propone de manera totalmente fluida" (Rodríguez Mira, 2020, párr.4).

z) **Cultura digital**: la cultura propia de las sociedades en las que las tecnologías digitales configuran decisivamente las formas dominantes tanto de información, comunicación y conocimiento como de investigación, producción. organización y administración. […] la cibercultura «se desarrolla conjuntamente con el crecimiento del ciberespacio» el cual viene dado por las infraestructuras materiales de las redes de ordenadores y demás artefactos electrónicos, las correspondientes TIC y las informaciones y comunicaciones digitales contenidas y mediadas por dichos dispositivos. (Medina, 2007, p.VII)

❖ Matriz de Congruencia

Desintegrando la cuarta pared: hacia una teoría estructural de la narrativa mediática digital. Ejemplos de Facebook, X y Videojuegos en línea								
Problema de Investigación	Preguntas de Investigación	Objetivo General	Objetivos Específicos	Marco Teórico	Hipótesis	Categorías	Método	Instrumento
Narrativa mediática digital que desintegra la cuarta pared (Facebook, X y videojuegos en línea), y que implica una estructura narratológica distinta a la que se da en la del soporte analógico.	- ¿Qué consecuencias narrativas conlleva hoy frente a las narraciones que se expresan en un soporte analógico (tradicional) los relatos digitales que rompe la cuarta pared? - ¿Cuáles son las necesidades comunicativas a las que responde y obedece este fenómeno cultural? - ¿por qué es necesario y pertinente crear una teoría estructural narratológica que la explique, es decir, que la defina, describa y caracterice – en el contexto de lo digital como condición de ruptura de la cuarta pared? - ¿Cómo los usuarios y jugadores se convierten en narradores y/o personajes que ficcionalizan y/o producen, de manera consciente o inconsciente, las historias publicadas en las redes y los videojuegos narrativos?	Formular una teoría estructural narratológica que dé cuenta, defina, describa y caracterice la narrativa que se conforma dentro de espacios mediáticos digitales – como lo son los videojuegos en línea y las redes sociales– y cuya principal peculiaridad es que rompe la cuarta pared al establecer un contacto inmediato con los lectores y jugadores.	- Conceptualizar las características narrativas de la ruptura de la cuarta pared en los medios digitales. - Identificar y señalar las condiciones mínimas que se requieren para justificar la medición, descripción y conceptualización de una estructura narratológica que implique la incursión en el ámbito mediático digital, en particular en los videojuegos en línea y las redes sociales, para concentrar el esfuerzo interpretativo en una de sus principales características: la desintegración de la cuarta pared.	- Narrativa. - Narrativa digital. - Cuarta pared. - Ruptura de la cuarta pared. - Narratología analógica. - Game Studies. - Narratología digital. - Ludología. - Web 2.0 y Web 3.0, Interfaz y "Jugabilidad". - Hipertexto y Literatura Ergódica. - Cultura Digital.	- Existe una narrativa mediática digital que desintegra la cuarta pared abriendo una nueva dimensión ontológica, y haciendo visible un nuevo nivel de interacción, en donde la "libertad" que experimentan los usuarios les permite elegir la trama, el hilo conductor de la historia y a participar en la construcción del relato; con lo cual se considera que se presenta una modificación, transformación y/o extensión de la estructura narratológica enunciativa. Por tales motivos se pueden deducir los elementos mínimos no triviales para una teoría narratológica estructural que dé cuenta, defina, describa, caracterice y explique una gran parte del fenómeno narrativo que tiene cabida en los medios digitales y virtuales de la Era de la Red.	- Niveles y tipos de desintegración de la cuarta pared. - Grados de ruptura, libertad, persuasión y finitud. - Nuevo modelo narratológico adaptado y actualizado, basado en tres tipos de narratarios asumidos por los lectores y jugadores, de acuerdo con las posibilidades de acción y facultad que tienen dentro de los relatos.	- Hermenéutica filosófica, dialéctica y analógica.	- Círculo Hermenéutico adaptado a la naturaleza del fenómeno.

❖ **Validación Interna del Instrumento: Tres Expertos**

Validación Interna del Instrumento por parte de Tres Expertos

Experto: Dr. José Luis Cisneros Arellano

Nombre y firma: José Luis Cisneros Arellano

"El Círculo Hermenéutico" y herramientas					
Pautas para evaluar:	Congruencia y pertinencia con el planteamiento de la tesis:	Congruencia y correspondencia con los objetivos de la investigación:	Coherencia con las preguntas de Investigación:	Correspondencia con la hipótesis de la tesis	Comentarios y observaciones:
- Pasos y estrategias	Son adecuadas, ya que se plantean como pasos interpretativos	Son adecuados. Se ajustan al plan metodológico	Adecuadas porque exponen interrogantes de corte epistemológico del marco teórico	Adecuada, debido a la secuencia entre las partes relacionadas y las estrategias de interpretación	Suficientemente congruente en su grado de relación
- Categorías de la ruptura de la cuarta pared digital (niveles)	Se corresponden con las señaladas desde el marco teórico sobre la narratología y la interpretación	Congruentes con los objetivos	Se deducen plenamente de las preguntas.	Los niveles, a medida que van avanzando, se identifican en la hipótesis	Muy avanzado y descriptivo
- Grados de disrupción, libertad, persuasión y finitud.	Perfectamente congruente con el planteamiento del problema	Se identifica su progresión para proyectar el diseño metodológico	Congruentes con la dificultad en el planteamiento teórico	Alto grado de congruencia	Avanza con paso firme y recomiendo continuar con esta estrategia
- Categorías del modelo narratológico actualizado.	Problematizado desde el inicio. Buen enlace entre todos los puntos.	Se ajustan a los objetivos con claridad epistemológica	Pertinentes en el momento de relacionarlas con las preguntas	Excelente conexión entre estas categorías y la hipótesis	Muy lógico y secuencial. Es muy adecuado.

Validación Interna del Instrumento por parte de Tres Expertos

Experto: Dr. Roberto Kaput González Santos

Nombre y firma: Roberto Kaput González Santos

"El Círculo Hermenéutico" y herramientas					
Pautas para evaluar:	Congruencia y pertinencia con el planteamiento de la tesis:	Congruencia y correspondencia con los objetivos de la investigación:	Coherencia con las preguntas de Investigación:	Correspondencia con la hipótesis de la tesis	Comentarios y observaciones:
- Pasos y estrategias	Sí	Sí	Sí	Sí	Perfecto
- Categorías de la ruptura de la cuarta pared digital (niveles)	Sí	Sí	Sí	Sí	Perfecto
- Grados de disrupción, libertad, persuasión y finitud.	Sí	Sí	Sí	Sí	Perfecto
- Categorías del modelo narratológico actualizado.	Sí	Sí	Sí	Sí	Se requiere fortalecer este modelo.

Validación Interna del Instrumento por parte de Tres Expertos

Experto: Dr. Francisco González Gaxiola

Nombre y firma:

"El Círculo Hermenéutico" y herramientas					
Pautas para evaluar:	Congruencia y pertinencia con el planteamiento de la tesis:	Congruencia y correspondencia con los objetivos de la investigación:	Coherencia con las preguntas de Investigación:	Correspondencia con la hipótesis de la tesis	Comentarios y observaciones:
- Pasos y estrategias	Muy bien	Muy bien	Muy bien	Muy bien	Sugiero un reforzamiento teórico de autores que hayan trabajado estos puntos
- Categorías de la ruptura de la cuarta pared digital (niveles)	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Ídem
- Grados de disrupción, libertad, persuasión y finitud.	Muy bjien	Muy bien	Muy bien	Muy bien	Ídem
- Categorías del modelo narratológico actualizado.	Muy bien	Muy bien	Muy bien	Muy bien	Ídem

Agradezco la atención que se tuvo hacia mí para validar el proyecto de la estudiante Maribel Maldonado. Considero excelente y necesario el proyecto, por su pertinencia, profundidad y actualidad. Es una pena para mí declarar que no tuve una clara idea para congeniar las categorías (pautas) con los pasos y estrategias a pesar de su puntualidad y adecuación. Habría preferido comentar cada categoría por separado y no en encuentros. Respecto al proyecto me parece necesario actualizar algunos puntos referidos principalmente a la teoría del lingüista ruso que, aunque muy propios y adecuados, puede llegar a ser pertinente una actualización de la teoría de la comunicación. También considero pertinente acreditar en el texto, los teóricos recurridos mencionados en la bibliografía.

❖ **Estudio Piloto (prueba): Validación Interna**

La validación del instrumento metodológico utilizado, el cual se trata del círculo hermenéutico, ha sido realizada a través de la valoración interna y autónoma de su pertinencia filosófica como un proceso de interpretación y comprensión del fenómeno a partir de la concepción de este *ente* como un ser ontológicamente completo y conformado por partes que lo integran, las cuales son analizadas desde una perspectiva holística y circular que va de la identificación y significación de lo particular de cada una de esas partes hacia la comprensión general del todo de dicho *ente*, es decir, de su ser como narrativa mediática digital disruptiva.

Por tanto, primero se reconoce y analiza esas partes por separado (desintegración, niveles de ruptura, participación del receptor y apropiación) para después relacionarlas y unificarlas con el significado total del fenómeno, tomando en cuenta el contexto en el cual se enuncian dichas narrativas, las intenciones comunicativas de las expresiones (reconocer las funciones ilocutivas y perlocutivas de las narraciones), la tradición narrativa y/o literaria desde las cuales parten y su efecto en los receptores. Esta técnica circular de interpretación, que va de lo particular a lo general y de las partes hacia el todo o viceversa, permite alcanzar un mayor grado de comprensión de este tipo de narrativa digital para poder definirla, describirla, caracterizarla y clasificarla por medio de la teoría y/o poética narratológica que sea ha desarrollado, la cual parte de una relación analógica con la narratología tradicional, con la narratología virtual y con la ludología, pero modificando y adaptando las categorías de análisis a las características particulares del objeto de estudio, al soporte donde tiene cabida y al condicionante y/o acontecimiento de la transgresión.

> Analizar de nuevo la doctrina del círculo hermenéutico puede aportar aquí cierta claridad. Esta vieja divisa de la retórica, la cual Melanchthon aplicó a la hermenéutica, puede hacerse sin duda extensible a la hermenéutica, pero ello puede entenderse en un sentido estrecho o amplio. Boeckh, filólogo que busca una metodología, afirma desde el texto que se quiere comprender o desde otro legado cualquiera el movimiento circular de la comprensión, que se mueve desde las partes de un todo y de nuevo hacia el todo. Sin embargo, el movimiento circular se da también entre el intérprete y su texto. El intérprete no se encuentra fuera, sino "dentro de la vida" (Rodi, 128). No es únicamente un observador teórico, sino que pertenece a la totalidad de la vida, de la que "participa". (Gadamer, 1995, p.139)

Aceptando estos dos enfoques complementarios y generales de las formas metafísicas en las cuales se aplica el círculo hermenéutico, al momento de llevar a cabo la actividad interpretativa, se muestra la siguiente prueba piloto como forma de validación interna, y con la intención de corroborar la eficacia de la técnica del círculo hermenéutico aplicada a la interpretación de la narrativa digital por otro investigador, lo que permitirá perfeccionar, de ser necesario, la técnica de interpretación utilizada en esta tesis.

Se trata del artículo titulado "*Rota una, rotas todas*: La ruptura de la cuarta pared como ~~nuevo~~ canon narrativo" (2016) de Jaime Oliveros García. En este trabajo el autor realiza un análisis de naturaleza hermenéutica para interpretar, comprender y explicar cómo esta antigua técnica artística de disrupción ha cobrado una nueva relevancia en las propuestas de la narrativa multimodal que tienen cabida, principalmente, en el soporte digital, por lo que su frecuente utilización en distintas expresiones narrativas y literarias actuales (novelas hipertextuales, cómics y videojuegos en línea) la convierte en un nuevo canon desde el cual relatar:

> Este texto analiza la técnica literaria de la ruptura de la cuarta pared en la narrativa multimodal para sugerir un incremento en su producción en los últimos años. Asimismo, se exponen las principales influencias de esta técnica y las principales conclusiones que se pueden extraer de dicho análisis. Para ello, el artículo desgrana una serie de trabajos narrativos multiplataforma, incluyendo libros, comics y videojuegos en su análisis. Con ello, se pretende resaltar la importancia de las narrativas sobre el soporte textual, e intuye una perspectiva sociocultural que impone la lectura sobre la autoría. Por último, el artículo presenta un examen comparado del uso de esta técnica en narrativas anglosajonas y de habla hispana. (p.1)

La propuesta interpretativa desde la cual Oliveros analiza y define los ejemplos de su *corpus*, parte de la identificación de dos características esenciales para que se establezca la ruptura dentro de cualquier tipo de narrativa, sin importar la naturaleza ontológica de esta. Primeramente, la disrupción del universo de ficción, para que el receptor venga a formar parte activa de la narración, lo cual implica una doble utilidad y suplementación. Por una parte, se pretende que los lectores cavilen en torno a los términos de veracidad, realidad y ficción de su propia persona. Condiciona

al receptor. Por otra parte, se trata de atraer a más personas al texto, a través de menciones explícitas (las cuales se pueden considerar como manifestaciones de la cortesía positiva) a la receptora (Oliveros, 2016, p.2).

Estas características fundamentales representan las partes de ese todo que es la ruptura y también conforman elementos integrales de un todo de la narrativa multimodal. Por lo tanto, el autor circula desde estas dos particularidades que conforman la ruptura hacia el significado global del uso de la técnica y el significado general de este tipo de narrativas. Entonces, Oliveros expone las principales influencias de la técnica de la ruptura del cuarto muro imaginario para explicar los antecedentes históricos del fenómeno y poder tener un punto de partida delimitador que permita comprender mejor en qué consiste la disrupción, cómo se establece en distintos medios y expresiones y lo que implica, en términos narrativos:

> Cuando, en el año 1990, Michael Joyce presenta al mundo Afternoon, una novela hipertextual en la que la lectora tiene que hacerse cargo no sólo de la interpretación del texto, sino también de su cohesión literalmente, nos estamos encontrando con un caso de ruptura de la cuarta pared; también lo hacemos cuando en el año 1998 Hideo Kojima termina de diseñar y publica su Metal Gear Solid, videojuego en el que encarnamos al archiconocido soldado y maestro del sigilo Solid Snake, cuyo enemigo, Psycho Mantis, es capaz de leer los metadatos almacenados en la videoconsola en la que la jugadora esté jugando e incluso hacer comentarios sobre ellos, o, en la misma escena, alterar el funcionamiento de la propia máquina, forzando a la persona tras Snake a cambiar el controlador de puerto; o cuando, en 1990 Animal Man, de Grant Morrison, reconoce, por primera vez, ser observado por la lectora, con aquella ojiplática, temida, pero esperada, frase escrita en tinta roja: «I CAN SEE YOU!» (o «¡Puedo verte!» en su edición en castellano) durante una experiencia con el peyote, cuando Ultraman, ese mismo año y en ese mismo cómic rompe, literalmente, uno de los cuatro lados de la viñeta, para caer en un vacío indefinido. (pp.1-2)

El autor señala como notorio el incremento del uso de esta técnica y su popularidad en la actualidad, a pesar de que el origen teórico y el surgimiento profesional de la concepción de la

cuarta pared en el teatro es mucho más antiguo, lo cual llama la atención de Jaime Oliveros por ser una propuesta artística que no pasa de moda y que se presenta en distintos géneros narrativos y medios de expresión, canonizando, hasta cierto punto, las características esenciales que la hacen posible, dentro del medio narrativo.

Después, el autor analiza y describe brevemente varios ejemplos de obras narrativas para explicar las distintas formas en que se utiliza la ruptura de la cuarta pared. Destacando, principalmente, como una característica relativamente novedosa el rescate de la función de referencialidad que las propias obras hacen sobre su ficcionalidad, a partir "de un cambio de foco de la obra desde la autora hacia el texto, a su capacidad autorreferencial y, sobre todo, a su legitimidad como texto válido" (Oliveros, 2016, p.3), pues según las propias palabras del investigador "el texto es plenamente consciente de su existencia como tal" (p. 4). Así como también se subrayan, en el mismo nivel de importancia, la conexión que se establece entre la lectora y el texto, el vínculo entre narración, narrativa y lectura en un punto donde todo se entremezcla, y la interacción entre jugadora-narrativa, en el caso de los videojuegos.

Oliveros considera que la interacción por sí misma no indica ruptura de la cuarta pared en todas las ocasiones, también afirma que la ruptura se puede dar a pesar de que los lectores sean o no conscientes de esta, "pero si el objetivo no es que la audiencia sea consciente de esta ruptura, la experiencia de la ruptura queda truncada, no siendo objeto de estudio del presente artículo" (p.6). Por lo tanto, el autor se concentra en la interpretación y análisis más profundo del videojuego *The Stanley Parable* (2013), como un excelente ejemplo ilustrativo de interacción jugadora-narrativa. Pues el investigador expone que el tipo de disrupción y sus implicaciones posibilitan el cambio de la narrativa a metanarrativa y también se presentan licencias artísticas en forma de *Easter Eggs* (concepto que se usa para definir un mensaje, imagen o característica oculta en un Software), después de:

> una sucesión de finales en los que la experiencia explora los límites de la narrativa, cada vez siendo más consciente de ello, mediante procesos de empoderamiento del personaje sobre el narrador, este último concluye que «su historia» no es más que eso, una historia, una narración, algo ficticio, del que codependen narrador y personajes. (p.7)

Como se puede observar, Oliveros muestra cómo el narrador y el protagonista del videojuego van tomando consciencia sobre la naturaleza ficcional de la historia donde se encuentran inmersos, así como de su propia existencia, a lo largo de la dinámica multiopción y de los diferentes finales posibles propuestos en la mecánica del juego, con lo cual el jugador o jugadora parece obtener mayor emancipación y poder sobre la narrativa, al tener la posibilidad de tomar decisiones cruciales en el destino y desenlace del protagonista. El autor considera que este tipo de experiencia lúdico-narrativa plantea, desde una visión intradiegética, los procesos metanarrativos que se derivan de la posmodernidad, según la definición de Lyotard (Oliveros, 2016), lo cual sucede por medio de un cambio de paradigma donde el texto se extiende espacialmente, en lugar de aspirar a permanecer en el tiempo, según lo señala Oliveros.

> […] los procesos metanarrativos y de interacción con la audiencia son producto de un interés en tener una recepción mayor partiendo de una filosofía postmodernista. Es el carpe diem aplicado al propio tópico junto con una sensación de inexistencia cronológica – No somos más que nuestro presente, que deviene de nuestra percepción actual del pasado, que, a su vez, por procesos narrativos, se convierte en otra ficción más. Es por ello que el enfoque se pone en la audiencia. Ella es quien juzga la obra, quien emite veredicto y quien condena al ostracismo aquellas piezas que no le interesan. (p.8)

Esta reflexión del autor sobre las implicaciones y el sentido filosófico del uso de la interacción con los receptores y los metarrelatos, como formas de lograr la ruptura de la cuarta pared, conlleva también una segunda mirada e interpretación al fenómeno estudiado para señalar otra perspectiva de exégesis que atiende a significados mucho más generales y de índole filosófica, cultural y social, para comprender más profundamente la esencia ontológica de este tipo de propuestas disruptivas; ya que se pasó de la descripción y análisis de ejemplos específicos de obras narrativas que rompen la cuarta pared, centrándose primordialmente en el videojuego *The Stanley Parable*, para después llegar a conclusiones y explicaciones generales del significado y trascendencia de estas obras, en términos filosóficos.

Empero, el investigador deja muy claro que las narrativas por él estudiadas no son las únicas ni las primeras en representar o alegorizar los sustentos y conceptos de la posmodernidad, sino que

ya otras obras literarias y narrativas no digitales y anteriores destacan la vital importancia de los lectores para la reinterpretación activa y/o la reestructuración de la organización textual de las obras (como sucede en la literatura ergódica y en algunos hipertextos) (Oliveros, 2016).

Casi al final del artículo, después de completado el segundo análisis interpretativo de la narrativa estudiada y antes de presentar las conclusiones de la investigación, sucede una correspondencia fantástica e ilustrativa entre el contenido y la forma del artículo al mostrarse una ruptura de la cuarta pared dentro de la propia estructura textual del trabajo, donde el mismo texto se dirige directamente a los lectores del artículo (a nosotros) e interrumpe la continuidad de este para expresar lo siguiente (como si el autor no se hubiera dado cuenta):

> En vista de que no me has hecho caso, me he visto forzado a detener la exposición. No sigas leyendo. Cierra la página, olvida lo leído. Nada de lo que el autor ha dicho puede (o debe) ser verdad. La ruptura de la cuarta pared no responde a cánones o a meras prioridades estéticas. Somos los textos quienes tomamos el control. Moldeamos el pensamiento humano como arcilla, y mantenemos una relación apegada con otros géneros. No mires más allá, regodéate en el placer de la lectura aparentemente simple, y no te plantees que el texto esconde más de lo que se ve a simple vista. Observamos minuciosamente tu voyerismo descarado. [sic]
> Te leemos.
>
> Aunque no lo creas. [sic] (p.9)

Es muy interesante, paradójica y curiosa la forma cómo el propio artículo de Oliveros, que trata sobre la ruptura de la cuarta pared en la narrativa multimodal y analiza su creciente uso, disrumpa también la barrera metafórica entre el texto y los lectores para dirigirse directamente a ellos y negar las afirmaciones del autor, con lo cual entra en la misma dinámica de enfocarse en la atención, reflexión y opinión de la audiencia, como hilo conductor y de sentido del significado total del artículo y de su esencia, al igual que sucede con gran parte de la narrativa multimodal que rompe la cuarta pared.

Finalmente, el investigador retoma las conclusiones, después de esa breve interrupción de la que supuestamente él no se percata, y afirma que la ruptura de la cuarta pared es un recurso que ha aumentado significativamente su popularidad en las últimas décadas debido a varios factores culturales, artísticos y sociales, pero, sin duda alguna, uno de los hechos que más ha influenciado dicho suceso es la democratización del arte actual, como producción cultural, donde "la ruptura del "Gran Discurso" modernista incide, precisamente, en esto, y esta técnica refuerza el ideario

postmodernista, así como la existencia de un espectro más amplio de plataformas para transmitir esta narrativa" (p.9).

Según las propias palabras del autor, esta técnica muestra una preocupación al momento de crear las obras con respecto a la relación obra-audiencia, y por lo tanto, su mayor aparición y reinvención constante revelan una propensión creciente que cuestiona la relación tradicional y subvierte, ligeramente, la estructuración narratológica del siglo XX (Oliveros, 2016), a pesar de que no es la única corriente y propuesta activa dentro del arte y la narrativa en general; sin embargo, sí es una de las técnicas más provocadoras y agresivas al momento de dirigirse a los lectores y jugadores, en general, para introducirlos directamente en el centro de la acción, obligándolos a abandonar la relación tradicionalmente "pasiva" con el texto (en la parte de la conformación y construcción narrativas), y detonando los esquemas de lectura anteriores.

- Código QR para acceder a la página Web *Know your meme* (Brad Kim, editor en jefe), la cual es una enciclopedia para rastrear el origen y significado de muchos *memes* de Internet.