

NARRATIVAS DIGITALES Y DESARROLLO SOCIAL: ANÁLISIS Y CARACTERIZACIÓN DE LOS GÉNEROS DE NO FICCIÓN INTERACTIVA

Jorge Vázquez Herrero

Xosé López García

Universidad de Santiago de Compostela

Resumen: En el nuevo escenario marcado por Internet como gran canal de comunicación, los principales medios de comunicación internacionales apuestan por las narrativas digitales de no ficción interactiva. El reportaje interactivo cuenta con un especial desarrollo en The New York Times, The Washington Post, The Guardian y The Wall Street Journal. Por otra parte, el documental interactivo se encuentra en fase de diversificación como género consolidado. Ambos formatos tienen una presencia destacada y se augura un crecimiento potencial junto al avance tecnológico y la evolución de medios, dispositivos y audiencias.

En esta investigación⁶⁹ situamos el foco sobre las narrativas digitales que abordan temas sociales para conocer cómo la caracterización de estos géneros puede fomentar el desarrollo social a través una implicación mayor del usuario en el relato. Identificamos los recursos empleados por el autor y la relación del usuario con ellos, a través del análisis de 10 casos representativos en diferentes medios internacionales y el estudio cualitativo de la experiencia de un grupo de usuarios.

El papel del periodismo se ve reforzado como motor de pensamiento y conciencia social a través de nuevas propuestas narrativas que aproximan las realidades que nos rodean implicando al usuario en relatos interactivos, multimedia e hipertextuales.

Palabras clave: narrativas digitales, no ficción interactiva, reportaje interactivo, documental interactivo, medios digitales, periodismo

Abstract: In the new scenario characterized by Internet as a communication channel, the main international media are betting on interactive non-fiction digital storytelling.

⁶⁹ Este texto ha sido elaborado en el marco de los trabajos de investigación del grupo Novos Medios financiados con el Proyecto de I+D+i “Usos y preferencias informativas en el nuevo mapa de medios en España: modelos de periodismo para dispositivos móviles” (referencia CSO2015-64662-C4-4-R) del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España.

Interactive features have a noted development in The New York Times, The Washington Post, The Guardian and The Wall Street Journal. In addition, interactive documentary is in the process of diversification as a consolidated genre. Both formats have a significant presence and potential growth beside the technological progress and the evolution of media, devices and audiences.

In this research we have placed the focus on digital narratives that address social issues to see how the characterization of these genres can promote the social development through greater user implication in the story. We have identified the resources used by the author and the user relationship with them through the analysis of 10 representative cases in different international media. Also a qualitative study of the experience of a group of users was made.

The role of journalism is strengthened as an engine of thinking and social awareness through new narrative proposals involving the user in interactive, multimedia and hypertextual stories.

Keywords: digital storytelling, interactive non-fiction, interactive feature, interactive documentary, digital media, journalism

1. Introducción

El contexto actual viene definido por las importantes transformaciones que se han producido en los últimos años, especialmente con la expansión y popularización de Internet, que ha afectado a numerosos sectores y, consecuentemente, a la producción cultural e informativa. Nos encontramos ante la diversidad de dispositivos que luchan, en definitiva, por la atención del usuario. Las nuevas pantallas permiten una conexión permanente a información y entretenimiento, entre otros servicios, pues no cesa el nacimiento de nuevas aplicaciones que tratan de satisfacer las necesidades cada vez más complejas e inmediatas de las nuevas audiencias.

La convergencia de medios ha causado que las fronteras sean más difusas entre los medios de comunicación y soportes tradicionales al aterrizar en la red. Internet se constituye como el principal canal de comunicación y, de acuerdo con Núñez Ladevéze, Irisarri y

Núñez Canal (2015), el canal es “el elemento del proceso comunicativo que más cambia y evoluciona”. Se refieren estos autores a la necesidad de un canal para crear un espacio público de participación social, cuestión que consideramos clave para el desarrollo y donde, además, el periodismo cuenta con un papel fundamental.

A consecuencia de los permanentes cambios que protagoniza el entorno digital, surgen nuevas propuestas y se identifica un “creciente interés por parte de los medios de comunicación de innovar con sus productos” (Sora, 2015). Las narrativas digitales se manifiestan como uno de los campos más innovadores y de mejor adaptación. Junto a la hipertextualidad y la multimedialidad, la interactividad se carga de protagonismo y permite construir historias más complejas y potenciar la conexión del usuario con el relato, como ya adelantaba Orihuela (1997) en su definición de narrativas interactivas.

2. Marco teórico

Dentro de las narrativas digitales, la no ficción interactiva se presenta como un “macro-género” (Gifreu, 2015) que aproxima una parte de la realidad a través de diversas formas como el documental y el reportaje, aprovechando las características de la red. Además, encuentra en el medio digital un terreno fértil para su crecimiento y apoyada en la producción audiovisual creciente en cibermedios (Mayoral & Edo, 2015).

Identificamos, principalmente, el documental y el reportaje interactivo como géneros de no ficción interactiva. Sin embargo, cabe destacar la hibridación de géneros y formatos en este campo (Domínguez, 2015; Sora, 2015), donde también se localiza el ensayo interactivo según la clasificación de Gifreu (2013) y otras formas intermedias con diferentes grados de desarrollo.

Por una parte, el documental interactivo nace en la confluencia del cine documental con el medio interactivo y lo definimos como un género multimedia que representa un fragmento de la realidad haciendo uso de la interactividad y generalmente desarrollado para la web. Con referencia en la definición de Gifreu (2013), la construcción del relato implica “mecanismos propios de los documentales convencionales –las modalidades de representación–, y otros nuevos, que llamaremos modalidades de navegación y de interacción”.

El género se caracteriza por el uso de la interactividad, que hace del documental interactivo una obra abierta, en diferentes grados, con cierta pérdida de control por parte del autor. Esta cuestión hace que el soporte principal del género sea la web, así en numerosas ocasiones se utiliza el término *webdoc* o documental web⁷⁰ de forma generalizada al ser el formato más extendido. Se identifican estrategias multiplataforma, crossmedia y transmedia en casos aislados. Otras denominaciones habituales son *i-docs* o documental multimedia, si bien documental interactivo es el término más extendido.

Señala Paolo Favero (2013) que la interactividad aproxima más al usuario a la realidad que la propia intención de retratar que tiene el autor. De esta manera, como apuntan Cajazeira y Gomes de Souza (2015), la interactividad llama a un nuevo público que no se conforma con consumir pasivamente un contenido. Kate Nash (2012) concreta dicha interactividad en tres aspectos: control sobre el contenido, capacidad de contribución por parte del usuario y capacidad para crear nuevas relaciones. En esta línea, Sandra Gaudenzi (2013) propone el concepto *living documentary* para aproximarse a la idea de organismo vivo, siempre en diferentes niveles de desarrollo.

Frente a la clasificación más acotada de esta autora, en base a cuatro modos de interacción, Gifreu (2013) plantea una categorización justificada en la combinación de modalidades de navegación e interacción así como de representación de la realidad, que se ajusta mejor al heterogéneo panorama actual. Paralelamente, el documental interactivo desarrolla con amplitud el hipertexto y el uso de multimedia, y destaca en general por el diseño y la carga audiovisual. Nos encontramos ante un género que busca la inmersión activa del usuario en el entorno que el autor ha creado para él, de acuerdo con Eva Domínguez (2015), el objetivo es que “el usuario tenga una experiencia en el relato”. Añade Domínguez (2013) dos apuntes: “la interfaz, cinemática; la interactividad, como la de un juego”, al tiempo que define el *webdoc* como la narración más experimental de no ficción en la web.

Rodríguez Fidalgo y Molpeceres Arnáiz (2013) identifican una “reorganización del discurso narrativo” que recae ahora sobre el lectoautor a través del “espacio de representación”, donde se encuentra el discurso multimedia, y el “espacio de selección”

⁷⁰ El término documental web apareció en los años 2000 y se asocia con el festival titulado *Les cinémas de demain: le webdocumentaire* celebrado en el Centro Pompidou (París, Francia) en 2002.

donde se interactúa con la cronología real del discurso. En relación con el nuevo papel del usuario, Bolka y Gantier (2011) hablan de la “naturaleza cognitiva” del documental interactivo y la importancia de las señales tranquilizadoras y los elementos desestabilizadores que garantizan la atención y mantienen al usuario receptivo.

En cuanto a la producción, se concentra en Francia, Estados Unidos y Canadá, junto a una gran diversidad de países con aportaciones más aisladas y una importante coproducción internacional. Cabe destacar el papel del National Film Board of Canada, así como las productoras multimedia Upian y Honkytonk, los canales Arte, France TV y, en el caso español, el Laboratorio de Innovación Audiovisual de RTVE.

De acuerdo a un estudio anterior (Vázquez Herrero, 2015), podemos decir que el documental interactivo se encuentra en una fase de diversificación, caracterizada por la diversidad y complejidad de proyectos. Estos combinan numerosas modalidades de navegación e interacción, así como diferentes modos de representación de la realidad. El documental interactivo se expande hacia nuevos campos como las *live performances* y la gamificación, aunque un aspecto muy interesante es la confluencia con el periodismo.

El papel del documental interactivo es cada vez más importante en el periodismo digital, pues los medios lo adoptan como un nuevo formato para sus contenidos más desarrollados. De acuerdo con el estudio realizado por el MIT Open Documentary Lab y coordinado por William Uricchio (2015), algunos aspectos a tener en cuenta en este punto son: pensar en el usuario y su experiencia, dejar que la historia determine su forma, experimentar y aprender, colaborar superando fronteras, conversar, usar creativamente la hemeroteca y considerar el impacto a largo plazo. Y en relación con el aspecto concreto del desarrollo social, Uricchio (2015) llama al periodismo a informar y mover a la sociedad ante preocupaciones globales como el racismo, la desigualdad o el cambio climático, que requieren acción urgente y, añade, que “estas formas difunden conocimiento, provocando una conversación cívica informada y contribuyendo al proceso de cambio social”.

Por otra parte, desde el ciberperiodismo, la adaptación de los géneros periodísticos es una materia ampliamente estudiada con anterioridad poniendo el foco sobre la hipertextualidad, la multimedialidad y la interactividad. Como destacan López García y

Pereira (2010), “resulta incontestable que es la interactividad –y su inherente dimensión participativa– el rasgo definitorio de la convergencia digital”.

Al protagonismo de la interactividad se unen nuevas ramificaciones como el periodismo inmersivo (Domínguez, 2013). Cuestiones como la construcción del relato y la inmersión se vuelven fundamentales en el desarrollo de la actividad periodística en la red. Eva Domínguez destaca el *webdoc* y el reportaje o a fondo como formatos más próximos a la retórica inmersiva.

El reportaje, tras su adaptación al medio interactivo, se caracteriza por el uso de hipertexto y la integración multimedial, junto a la cesión de control para la navegación y para la contribución a la expansión del relato. Cabe señalar que existen desarrollos de muy diversos grados de complejidad y, por ello, hay ejemplos más próximos al formato convencional volcado del papel y otros más innovadores.

Pese a no existir consenso acerca de la terminología, en este estudio empleamos el concepto reportaje interactivo con el objetivo de apoyar el uso de esta denominación empleada por diversos autores (Gifreu, 2013; Uricchio, 2015). Esta nomenclatura, que destaca el carácter interactivo, marca la diferencia frente al reportaje multimedia (Salaverría, 2005; Marrero, 2008; Domínguez, 2013) que está más determinado por la hipertextualidad y multimedialidad del mismo y cuenta con una trayectoria más larga. Otro término empleado es el de reportaje hipermedia, definido por Larrondo (2009) como “género contenedor” ante la heterogeneidad que también demuestran los medios a la hora de clasificar los proyectos interactivos.

En referencia a una publicación anterior (Vázquez Herrero y López García, 2015), hablamos de una producción heterogénea, procedente en su mayoría de los países anglosajones y con diferentes grados de desarrollo. Medios de referencia como The New York Times⁷¹, The Washington Post o The Guardian apuestan firmemente por el reportaje, caracterizado especialmente por el poder visual y la integración de medios sobre diseño creativos. La preocupación por la experiencia del usuario es evidente,

⁷¹ La pieza *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek* (2012), creada por John Branch, fue premiada con un Pulitzer en la categoría de redacción de reportajes especiales en 2013 y supone un hito en la historia del género.

aproximándose al juego, permitiendo la navegación libre o abriendo puertas a la participación, aunque es la función menos consolidada. Debemos añadir que fue identificada una producción creciente en los últimos años que mantiene el reportaje en constante transformación al medio interactivo.

3. Metodología

Con el objetivo de conocer las características del reportaje y documental interactivo y, con más detalle, describir las particularidades de los trabajos informativos que tratan temas sociales, diseñamos una investigación exploratoria que dio lugar a una muestra de 10 productos a analizar. Para la exploración del universo fueron consideradas las bases de datos de estos géneros –MIT Docubase, InterDOC, Digital Storytelling Index (Novos Medios)–, así como los galardones de referencia –IDFA DocLab, World Press Photo, Sheffield Doc/Fest– y el rastreo de los principales medios de comunicación y productores multimedia.

La muestra la constituyeron las siguientes piezas: *Borderland* (NPR, 2014), *Rebuilding Haiti* (Rue89, 2014), *Réfugiés* (Arte, 2014), *Segregation Now* (ProPublica, 2014), *The N-Word* (The Washington Post, 2014), *The Way North* (The New York Times, 2014), *After the Storm* (Independent Lens, The Washington Post, 2015), *Bangaly, viaje de un inmigrante* (El Mundo, 2015), *Life on Hold* (Al Jazeera, 2015), *The Waypoint* (The Washington Post, 2016).

Para lograr un resultado multiperspectiva, consideramos la triangulación metodológica a través de la combinación de tres técnicas de investigación: análisis de contenido, encuesta y entrevista en profundidad.

En primer lugar, la muestra de 10 productos fue sometida a un análisis en base a una ficha enfocada al estudio de la hipertextualidad, la multimedialidad y la interactividad en la pieza. Posteriormente, con el fin de responder a cuáles son los aspectos que el usuario valora en la no ficción interactiva en relación al desarrollo social, realizamos una investigación experimental. Se seleccionó una muestra no probabilística compuesta por

20 personas⁷², entre 18 y 55 años, que fueron expuestas al reportaje interactivo *The N-Word*, de The Washington Post.

El reportaje elegido es un ejemplo innovador relevante por la propuesta de contenido personalizado en un primer momento, el protagonismo de vídeo y la libertad de exploración. Presenta el debate en torno a la palabra *nigger* a través de múltiples puntos de vista en vídeos de breve duración sobre una interfaz sencilla.

A continuación, los usuarios participantes respondieron una encuesta y cinco de ellos participaron en una entrevista en profundidad para recabar datos sobre su experiencia y valorando la pertinencia del formato y su contribución al desarrollo social frente a lo convencional.

4. Resultados

La muestra de productos considerada para el análisis de las características más relevantes de los géneros de no ficción interactiva se ha definido por la temática social y, dentro de ella, el tema más reiterado es la inmigración –y, en especial, los refugiados–, seguido del racismo y los desastres naturales y sus consecuencias. En general, podemos decir que son temas de actualidad, aunque también se empleen estos formatos para tratar cuestiones universales y no ligadas exclusivamente al contexto más reciente.

La hibridación entre géneros dificulta la clasificación de las piezas que hemos analizado, sin embargo, consideramos tres documentales interactivos que se diferencian por un desarrollo más amplio y complejo de la historia central combinando varios modos de navegar e interactuar: *Réfugiés*, *After the Storm* y *Life on Hold*.

Las características principales de los géneros de no ficción interactiva se corresponden con la hipertextualidad, la multimedialidad y la interactividad, que a continuación detallaremos. En este estudio destacamos, como características más específicas y comunes: la fragmentación del contenido, el diseño visual y el uso de multimedia,

⁷² El perfil medio se corresponde con una persona que encuentra en los medios digitales su principal fuente de información (84,2%) y los visita varias veces al día (63,2%). Accede desde el ordenador portátil (41%) o desde el teléfono móvil (38,5%). Sus sitios preferidos son las webs de prensa online (34%) y Facebook (29,8%). Solo el 15% habían visto antes un formato similar a *The N-Word*.

especialmente vídeo. La plataforma de todos los proyectos analizados es la web e inicialmente están pensados para ordenador, solo seis de los diez cuentan con adaptación para móvil y no siempre es integral. En cuanto a la tecnología empleada, predomina el lenguaje HTML, lo que permite una mayor compatibilidad.

Como hemos comentado, la fragmentación del contenido es una cuestión común. Identificamos propuestas que engloban desde 4 hasta 39 bloques y, en tiempo, la extensión va desde experiencias de 3 minutos a una hora y media. La combinación de medios y formatos es otro de los puntos clave, destacando el protagonismo del vídeo y la fotografía, así como los gráficos y mapas; el texto permanece y en numerosos casos se reduce a párrafos de apoyo.

4.1. Hipertextualidad

La hipertextualidad se traduce en el uso de menús, una práctica muy empleada que permite el acceso a lo que más interesa; la fragmentación del contenido, según unidad temática, fases de un proceso, diario, lugares o personas; y el uso de enlaces externos y relacionados, cuya presencia es poco habitual.

La libertad para explorar lo que más interesa (4,85⁷³) y la elección del contenido que ver (4,60) son funciones muy valoradas por los usuarios en *The N-Word*. Asimismo, la estructura del reportaje fragmentado en breves vídeos temáticos es considerada sencilla y cómoda por la mayoría de los encuestados, al igual que la navegación que presenta. Sin embargo, la presencia de enlaces relacionados no llamó la atención de los usuarios y solo el 30% visitó alguno, aunque cabe señalar que son escasos y no están muy visibles. A través de la entrevista en profundidad, pudimos saber que la libre exploración permite optimizar el acceso a la información y la dedicación temporal, al centrarse el usuario en lo que más le interesa y así lo consideran como una forma de implicarse más con el tema en cuestión.

⁷³ Valoración promedio sobre 5, resultado del cuestionario.

4.2. Multimedialidad

El aspecto multimedia se refleja en el uso de fotografía y vídeo en la amplia mayoría de los casos analizados, presentando además un protagonismo alto. También la presencia de gráficos es notable, pues aparecen en la mitad de la muestra. Sin embargo, el texto sigue predominando y es el formato principal en tres de los ejemplos estudiados. El juego aparece en *Réfugiés*, con un planteamiento cercano al videojuego, y en *Rebuilding Haiti*, con una propuesta más básica que permite avanzar al usuario a través de preguntas.

El hecho de que se utilice con más frecuencia y peso el vídeo y la fotografía se considera muy adecuado para acercarnos a realidades que necesitan nuestra atención (4,75), incluso que el vídeo sea el formato principal del reportaje *The N-Word* es una cuestión muy valorada (4,40). Los usuarios admiten que la brevedad de los vídeos en dicho reportaje es adecuada para concentrarse en lo que más les interesa y que la información llegue de forma clara y concisa, permitiendo explorar otros contenidos posteriormente. Dos características destacadas son los testimonios en primera persona y los múltiples puntos de vista, que según los participantes aportan credibilidad, cercanía e identificación con las historias, además las diferentes opiniones potencian el respeto y abren la mente.

La postura mayoritaria de los usuarios indica que la multimedialidad aproxima la realidad, ayuda a completar información y permite una mayor empatía y concienciación.

4.3. Interactividad

La interactividad es seguramente la característica más significativa entre estas narrativas y distinguimos dos variantes: selectiva y participativa. La primera de ellas cuenta con un desarrollo amplio, especialmente con el uso de menús y distintos modos de navegación, pero también a través de propuestas más innovadoras; entre ellas, destacamos la posibilidad de adquirir un rol tomando decisiones y realizar un recorrido por la narrativa en un contexto cercano al videojuego.

La inmersión del usuario se ve potenciada cuando la interactividad participativa permite contribuir al propio relato con un espacio abierto a la colaboración, donde dejar tu propia opinión libremente. Es necesario diferenciar en este punto los reportajes que incluyen un

área de comentarios con el formato tradicional de esta sección en los cibermedios, frente a los proyectos que los incluyen como un lugar de conversación integrado en la estructura y la interfaz del mismo, concediéndole un protagonismo mayor. Entre los documentales interactivos, podemos encontrar desarrollos más avanzados y complejos, como es el caso de *Réfugiés*, donde el usuario construye su propio contenido con la información que ha localizado durante su recorrido y, finalmente, puede compartirlo. Las redes sociales tienen un papel discreto en los casos analizados, donde ocho de los diez incluyen enlaces para compartir la pieza y uno de ellos emplea el registro de usuario para guardar el progreso y personalizar la experiencia.

La propuesta de un vídeo personalizado en función de las preferencias que el usuario señala en *The N-Word* es una característica atractiva (4,65), exportable a otros temas y adecuada por la introducción del usuario por aquello que más le interesa. La opción de aportar tu propia opinión en la sección *Start a conversation* está también valorada (4,30). Sin embargo, lo más significativo es que el 95% de los usuarios encuestados consideran importante poder participar en la conversación cuando se trata de temas sociales.

4.4. Diseño

Uno de los cambios más importantes en estos géneros es el despliegue del contenido en interfaces de pantalla completa. Aunque es una característica común entre los documentales interactivos, el reportaje ha sido más conservador con la herencia de los formatos en papel. En este momento, tiende a haber contenido audiovisual a todo ancho que rompe con los diseños de texto a una columna. Con una incidencia menor, se incorporan elementos animados junto al texto o gráficos y mapas interactivos que hacen que el diseño llame la atención y retenga a los usuarios. El diseño ayuda a la integración multimedial, que podemos identificar en cinco de los ejemplos analizados, y destaca por su carga visual.

La forma de presentar *The N-Word* resulta atractiva (4,32) para los usuarios cuando se aplica a un tema de su interés y el 90% prefiere los formatos multimedia sobre los convencionales, aquellos que suponen un trasvase de información y maquetación del papel a la pantalla. Los entrevistados destacan que la presentación simplifica y hace más cómoda la experiencia, además de poder hacerla más inmersiva.

4.5. Innovación

El grado de novedad de cada ejemplo viene definido por diferentes aspectos interesantes. El formato, especialmente a través de la integración multimedial o el protagonismo del vídeo, está siendo uno de los apartados más innovadores junto al diseño, que permite plasmar lo anterior. Pero también debemos destacar las nuevas formas de enfocar un tema y la participación del usuario, donde los espacios colaborativos abren posibilidades a estos géneros de no ficción. En un nivel superior se encuentra el reto de la inmersión y la personalización de la experiencia como uno de los pasos a dar para integrar al usuario en el relato, como ocurre con la gamificación y la realidad virtual.

A través de la entrevista, hemos podido localizar la preferencia general por los formatos interactivos y multimedia frente a los tradicionales. Los usuarios consideran que captan más la atención y causan mayor concienciación, presentan similitud con los juegos sobre realidad, son más envolventes y entretenidos; si bien, no los ven en sus medios habituales.

4.6. Dimensión social

En los géneros de no ficción interactiva, como el reportaje y el documental interactivo, encontramos formas muy adecuadas para el tratamiento de temas sociales. Según los datos obtenidos en la encuesta, el 75% de los usuarios consideran que los formatos interactivos suponen una mayor implicación con la realidad que retratan. El enfoque, las historias personales, la fuerza visual, los diferentes puntos de vista y la personalización de la experiencia son algunos de los elementos destacados por los propios usuarios. Si bien es cierto que la mayoría de los entrevistados apoya la idea de que estas nuevas narrativas son especialmente adecuadas para cuestiones de desarrollo social, uno de los participantes apunta que el impacto y la concienciación sobre un tema serán igualmente bajos debido a la búsqueda de dramatismo e inmediatez por parte de los usuarios en la actualidad, lo que despierta interés en la evaluación futura de esa posibilidad.

Los principales temas considerados de interés por los usuarios para exponer como una narrativa de no ficción interactiva son: desigualdad, inmigración y medio ambiente; seguidos de refugiados –como caso específico dentro de la inmigración–, terrorismo e integración social.

Tabla I. Valoración de características del reportaje interactivo en relación con el desarrollo social: cómo afectan a nuestro acercamiento y la implicación con la realidad que muestran.

Fuente: elaboración propia.

	Promedio (sobre 5)
Acercamiento por el uso de fotografía y vídeo	4,75
Acercamiento por exploración libre del contenido	4,85
Inmersión en la realidad que se muestra	4,10
Propuesta personalizada de contenido	4,65
Implicación con la realidad a través de estos formatos (impacto)	4,16
Opción de participación de los usuarios	4,40
Concienciación por la forma de presentar la información	3,95
Concienciación por la libertad para navegar y explorar	3,75

5. Conclusiones

En los géneros de no ficción interactiva, como el reportaje y el documental interactivo, encontramos buenos ejemplos de cómo los medios digitales pueden enfrentar problemas sociales y a la vez universales. El periodismo cuenta con un papel significativo a desarrollar ante la sociedad y consideramos que estas nuevas narrativas son adecuadas para representar ciertas realidades que requieren nuestra atención como ciudadanos.

La hibridación de géneros y formatos causa dificultades para la clasificación de los productos dentro de la no ficción interactiva, si bien, podemos destacar el reportaje y el documental interactivo como formas de representación de la realidad en el medio interactivo y ambos con un desarrollo notable en cibermedios. El reportaje interactivo llega con la adaptación del género al ciberperiodismo y marcado por la hipertextualidad, la integración multimedial y la implementación progresiva de interactividad. El documental interactivo nace en la confluencia del cine documental y el medio interactivo y combina diferentes modalidades de navegación e interacción para dar lugar a obras más complejas e innovadoras y de muy diversa naturaleza.

El hipertexto permite en estas narrativas la fragmentación y la ruptura de la linealidad del relato, lo que se traduce en recorridos más personales. El usuario cuenta con mayor libertad para profundizar según su interés y construir su propio mensaje sobre el tema. La multimedialidad se refleja en el uso muy frecuente de contenido audiovisual, gráficos para visualización de datos e incluso juegos. Es una característica muy valorada y apropiada para que el usuario se aproxime más a la realidad, muestre empatía con el asunto y cause un efecto de compromiso y concienciación. La interactividad es una cuestión especialmente protagonista cuando permite personalización y contribución a la expansión de la historia. En definitiva, un aspecto clave es la inmersión que el usuario experimenta ante la realidad social que se le presenta.

El papel de las narrativas digitales es incuestionable en un momento en el que Internet es el medio con mayor crecimiento en penetración en los últimos años⁷⁴. Los usuarios prefieren los formatos interactivos y multimedia porque captan mejor su atención, son más envolventes y pueden causar una mayor concienciación frente a los temas sociales; en cambio, consideran que aparecen con escasa frecuencia en sus medios habituales.

La mayor implicación con la realidad se justifica con el uso de los recursos que hemos comentado, pues captan la atención, ofrecen mayor detalle visual e interacción. Sin embargo, un punto interesante para futuras investigaciones será probar el mayor impacto y efecto de la experiencia multimedia e interactiva en la sociedad.

Cabe esperar un mayor desarrollo de estos géneros, hasta ahora concentrados en los medios anglosajones, con atención a los dispositivos móviles, la gamificación y la realidad virtual. A modo de conclusión, podemos decir que los géneros de no ficción interactiva tienen un amplio recorrido por delante, especialmente en los cibermedios, y un papel relevante ante el desarrollo social.

⁷⁴ La franja de edad 20-24 años alcanza el 90,9% de penetración (AIMC, 2015).

6. Referencias bibliográficas

- AIMC (2015). *EGM Resumen general febrero-noviembre 2015*. Recuperado el 1 de marzo de 2016 de <http://www.aimc.es/-Datos-EGM-Resumen-General-.html>
- Bolka, L. & Gantier, S. (2011). L'expérience immersive du web documentaire: études de cas et pistes de réflexion. *Les Cahiers du Journalisme*, 22-23.
- Cajazeira, P. E., & Gomes de Souza, J. J. (2015). Interatividad digital, audiência e webdocumentários. *Doc On-line*, 18, pp.166-190. Recuperado el 1 de marzo de 2016, de <http://www.doc.ubi.pt>
- Domínguez, E. (2013). *Periodismo inmersivo: fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción* [Tesis doctoral, Universitat Ramon Llull]. Recuperado el 1 de marzo de 2016, de <http://www.academia.edu/3206171>
- Domínguez, E. (2015) *Experiencias innovadoras de microperiodismos. X Jornadas Internacionales de Periodismo "Innovación en periodismo"*. Universidad Miguel Hernández, Elche (España).
- Favero, P. (2013). Getting our hands dirty (again): interactive documentaries and the meaning of images in the digital age. *Journal of Material Culture*, 18 (3), pp. 259-277.
- Gifreu, A. (2013). El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción [Tesis doctoral]. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Recuperado el 1 de marzo de 2016, de http://agifreu.com/interactive_documentary/ TesisArnaugifreu2012.pdf
- Gifreu, a. (2015). Evolución del concepto de no ficción. Aproximación a tres formas de expresión narrativa. *Obra Digital*, 8, pp. 14-39. Recuperado el 1 de marzo de 2016, de <http://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/download/301174/390728>
- Gaudenzi, S. (2013). *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* [Tesis doctoral, University of London]. Recuperado el 1 de marzo de 2016, de http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf
- Larrondo, A. (2009). La metamorfosis del reportaje en el ciberperiodismo: concepto y caracterización de un nuevo modelo narrativo. *Comunicación y Sociedad*, 22 (2), pp. 59-88. Recuperado el 1 de marzo de 2016, de http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/resumen.php?art_id=317
- López García, X. & Pereira, X. (Coords.) (2010). *Convergencia digital: reconfiguración de los medios de comunicación en España*. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela.
- Marrero, L. (2008). El reportaje multimedia como género del periodismo digital actual. Acercamiento a sus rasgos formales y de contenido. En *Revista Latina de Comunicación Social*, 63, pp. 348-367. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna. Recuperado el 1 de marzo de 2016, de http://www.ull.es/publicaciones/latina/08/29_40_Cuba/Liliam_Marrero.html
- Mayoral, J. & Edo, C. (2015). Hacia una nueva narrativa audiovisual: análisis de cinco cibermedios españoles. *Communication & Society*, 28 (1), pp. 145-164.

- Nash, K. (2012). Modes of interactivity: analysing the webdoc. *Media, Culture & Society*, 34, 2, pp. 195-210.
- Núñez Ladevéze, L., Irisarri, J. A. & Núñez Canal, L. (2015). Funciones del periodismo en el entorno digital. En Núñez Ladevéze, L. (Coord.). (2015). *Periodismo en la red: géneros, estilos y normas*. Madrid: Editorial Universitas.
- Orihuela, J. L. (1997). Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital. *Palabra-Clave*, 37 (2).
- Rodríguez Fidalgo, M. I. & Molpeceres Arnáiz, S. (2013). Los nuevos documentales multimedia interactivos: construcción discursiva de la realidad orientada al receptor activo. *Historia y Comunicación Social*, 18, pp. 249-262. Recuperado el 1 de marzo de 2016, de <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/44325/41884>
- Salaverría, R. (2005). *Redacción periodística en Internet*. Navarra: EUNSA.
- Sora, C. (2015). Etapas, factores de transformación y modelo de análisis del nuevo audiovisual interactivo online. En *El profesional de la información*, 24 (4), pp. 424-431. Recuperado el 1 de marzo de 2016, de <http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2015/jul/09.pdf>
- Uricchio, W. (2015). *Mapping the intersection of two cultures: interactive documentary and digital journalism*. Massachusetts: MIT.
- Vázquez-Herrero, J. (2015). *Documental interactivo: un género multimedia en expansión. Estudio de desarrollo del género 2009-2014, aproximación a su definición y caracterización* [Trabajo de fin de máster]. Universidad de Santiago de Compostela. Recuperado el 1 de marzo de 2016, de <http://www.academia.edu/14089530>
- Vázquez-Herrero, J. & López-García, X. (2015). Reportaje interactivo: un género periodístico para el medio digital. Actas del I Simposio Internacional sobre Gestión de la Comunicación: De los medios a los metamedios. Pontevedra: XESCOM. ISBN: 978-84-608-3473-1.