

CAPÍTULO V

LA RECEPCIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA EN NATIVOS E INMIGRANTES DIGITALES EN ANDALUCÍA. ESTRATEGIAS DE LECTURA DE LOS USUARIOS E INFLUENCIA DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA DEL RELATO HIPERMEDIA EN EL PROCESO LECTOR.

Alejandra Muñoz Jiménez

Informadora de Televisión Española. TVE

Resumen

Las posibilidades comunicativas en los entornos digitales se han multiplicado, en los últimos años, gracias a los formatos multimedia y transmedia, con estructuras narrativas, fragmentadas, interactivas y articuladas en torno a la combinación de múltiples canales y lenguajes. Las posibilidades de organizar y presentar los contenidos se transforman, al igual que lo hace también el papel del receptor, que puede complementar y enriquecer las historias en función de sus propios intereses, para lo cual debe hacer uso de aptitudes y destrezas para acceder e interpretar los mensajes.

El estudio analiza la influencia de la estructura narrativa en las estrategias de lectura de usuarios nativos e inmigrantes digitales y es parte de un análisis más amplio sobre la descodificación e interpretación que los usuarios realizan de los contenidos multimedia y las posibles diferencias en el alcance que adquieren para nativos e inmigrantes digitales en Andalucía. Para ello, se ha utilizado una metodología mixta —cualitativa y cuantitativa—, con entrevistas, en una primera fase, a usuarios nativos e inmigrantes digitales mayores de 18 años de Andalucía y, posteriormente, con una encuesta dirigida a personas de más de 18 años, residentes en la comunidad autónoma andaluza. El proceso de análisis e interpretación de los datos obtenidos se llevó a cabo a partir de la triangulación, lo que permitió contrastar y dar una mayor validez a los resultados.

De esta manera, ha sido posible determinar algunos patrones básicos de recepción en nativos e inmigrantes digitales, así como de qué modo la estructura del mensaje multimedia influye en el proceso de lectura.

Palabras clave: recepción, multimedia, narrativas digitales, nativos digitales, inmigrantes digitales, alfabetización.

1. Las narrativas digitales y los procesos de recepción

De la misma manera que el paso de la oralidad a la cultura manuscrita y, posteriormente, la llegada de la imprenta supusieron cambios significativos en la concepción del espacio y del tiempo y en las formas de pensar y de actuar de la sociedad (Ong, 1987: 16-17), la irrupción de Internet también ha traído consigo no sólo cambios sociales, culturales y económicos de gran calado, sino que ha generado nuevas textualidades y nuevas estructuras narrativas alejadas de los modelos cronológicos de existencia temporal y causal, según las cuales el discurso sigue el orden de la historia y se articula de forma invariable desde un principio, un desarrollo de la trama y su posterior desenlace.

La tecnología digital, además, permite que elementos de diferente naturaleza como texto, audio, vídeo, fotografías o gráficos confluyan, de manera armónica, en un mismo soporte, para configurar un mensaje único, de modo que se incrementan las posibilidades de información y contextualización por parte de las audiencias. El sistema multimedia hace posible la construcción de nuevas narraciones con sentido pleno, mediante la integración de diferentes lenguajes “en una presentación sin costuras”, en palabras de Paul y Fiebich (2005).

Asimismo, frente a la unidireccionalidad de los sistemas analógicos, los mensajes multimedia y transmedia permiten la retroalimentación y el intercambio de roles entre emisores y receptores. El relato digital multiseccional (Landow, 2009) está abierto a la participación del usuario, que puede elegir sus propios itinerarios de lectura y que puede involucrarse de forma más directa en el desarrollo de las historias, produciendo y compartiendo sus propios contenidos, con lo que se convierte en prosumer o prosumidor (Toffler, 1981).

Como señala Cassany (2012), el mundo digital ofrece más oportunidades a los usuarios para avanzar de manera independiente según sus intereses. Así, gracias al hipertexto, puede saltar de un párrafo a otro para localizar la información, buscar a través de palabras clave y establecer conexiones entre unos textos y otros (Fracca de Barrera, 2009, p. 435-436). Es decir, puede organizar su propio recorrido de lectura, dar prioridad a unas partes sobre otras o aportar ideas propias para enriquecer la obra, con lo que deja de ser un simple lector y se convierte en ‘e-lector’.

La estructuración de los contenidos, pues, depende de la navegación del usuario, que constituye el nuevo modo de enunciación (Costa y Piñeiro, 2012, p. 107-109), con lo que, como señala Tubau (2011), las fronteras entre los autores y los lectores o espectadores se difuminan.

La lectura digital es, además, una lectura polifónica (Scolari, 2004, p. 211) y multidimensional, ya que, además de textos estáticos, incluye también contenidos animados, que cambian de forma, color o tamaño a medida que

se leen, y dinámicos, con múltiples lenguajes y diferentes formas de interactividad y participación, lo que genera una mayor complejidad a la hora de descifrar los mensajes y construir los significados.

En este sentido, Albarello (2009, 2012) propone cambiar el concepto de lectura en el ámbito digital y sustituirlo por el de 'lectura/navegación', ya que para acceder a la información a través de la pantalla se requieren competencias tecnológicas que permitan establecer un diálogo interactivo a través de las interfaces digitales. Así, como asegura, ambas prácticas no se sustituyen, sino que se complementan, "son mutuamente solidarias: es decir, la navegación necesita de la lectura y a su vez, la lectura requiere de la navegación" (Albarello, 2012, p. 8).

El acceso y la interpretación de los mensajes digitales requieren, pues, del uso de aptitudes y destrezas diferentes a las necesarias para descodificar los contenidos que producen los medios de comunicación tradicionales — prensa escrita, radio y televisión—, de fácil acceso y consumo rápido. Como señala Orihuela (2000, p. 48), con la linealidad del relato desaparece "la unidad, la autonomía, la estructura y a veces hasta la coherencia y el sentido propios de los textos escritos y audiovisuales", con lo que se hace necesario "recomponer en la lectura el puzzle de textos fragmentados" y "aprender de nuevo a leer y escribir, a recoger y difundir información". Para autores como Martín-Barbero (2002), las nuevas generaciones son capaces de generar una mayor complicidad con esas nuevas textualidades por cuanto no tienen ya al libro como eje de la cultura, sino a "una nueva visualidad electrónica" que entra a formar parte de una nueva visibilidad cultural.

La adquisición de esas destrezas comunicativas y las características propias del lenguaje multimedia podrían establecer diferencias entre lo que Prensky (2001) denomina nativos digitales —es decir, aquellos que han nacido a partir de la década de los 80 y se han formado utilizando el lenguaje digital— y los inmigrantes digitales —quienes han adquirido progresivamente esas destrezas comunicativas—. Los datos que se presentan a continuación forman parte de los resultados obtenidos para la realización de la tesis doctoral "Análisis de la recepción de contenidos multimedia en Internet en audiencias nativas e inmigrantes digitales de Andalucía", en la que se estudian, entre otros aspectos, los itinerarios de lectura que siguen estas audiencias nativas e inmigrantes digitales a la hora de enfrentarse a un contenido multimedia en la Red o en qué medida la estructura del mensaje multimedia/hipermedia condiciona su lectura.

2. Metodología

Dadas las características del objeto de estudio, que puede considerarse complejo y poco conocido, se ha planteado un análisis de carácter exploratorio, según la clasificación de Dankhe (1986), a partir de la utilización de dos perspectivas metodológicas fundamentales: cualitativa y cuantitativa. De acuerdo con Strauss y Corbin (2002, p. 37-38), no se trata simplemente de utilizar ambos métodos de forma complementaria, sino de manera que se produzca una “verdadera interacción” entre ambos.

En primer lugar, se llevó a cabo el estudio cualitativo, para lo cual se realizaron entrevistas a 22 usuarios nativos digitales e inmigrantes digitales de Andalucía —en igual proporción—, con el fin de estudiar los modos en que ambos grupos se enfrentaban a los relatos digitales multimedia interactivos o hipermedia y transmedia, así como los recorridos de lectura seguidos, de manera que fuera posible analizar y contextualizar las prácticas y los significados otorgados a los mensajes a los que fueron expuestos. Entre los entrevistados, se incluyó a un conjunto de profesionales de la comunicación para que funcionaran a modo de grupo de control.

Antes de la realización de las entrevistas, se solicitó a los participantes en el estudio que navegaran a través de un contenido multimedia propuesto. En total, se seleccionaron tres documentales multimedia interactivos, de diferente temática y estructura:

1. *En la tierra del Diego.*

<http://edant.clarin.com/diario/2009/11/23/conexiones/home.html>

Elaborado en 2009 para el diario argentino *Clarín*, aborda las condiciones de vida en uno de los barrios marginales de Buenos Aires, Villa Fiorito, el mismo en el que nació el astro del fútbol argentino Diego Armando Maradona. Cuenta con vídeos, textos e infografías. La participación de los usuarios se canaliza a través de redes sociales y del blog profesional del autor del documental.

2. *Vibrato.*

<http://www.unr.edu.ar/resources/documedia/vibrato/vibrato.htm>

Este documental multimedia interactivo gira en torno al denominado Proyecto Vibrato sobre la creación de una Escuela Orquesta en el barrio Ludueña en la ciudad argentina de Rosario. Cuenta con diferentes vídeos de entre 3 y 5 minutos de duración articulados en diferentes secciones. La página incluye un espacio para que los internautas dejen sus comentarios, aunque no permite la interacción a través de redes sociales, lo que implica que no pueda considerarse un documento transmedia, ya que la participación de los usuarios es limitada y no se potencia

la expansión de los contenidos. Asimismo, no está optimizada para su consumo en dispositivos móviles.

3. *Las muertes de Ceuta.*

<http://lasmuertesdeceuta.eldiario.es/home.html>

Se trata de un proyecto multimedia de investigación realizado por el equipo del periódico digital eldiario.es, con motivo del primer aniversario de la muerte de 15 inmigrantes africanos cuando intentaban entrar a España a través de las costas ceutíes. El contenido se articula en torno a cuatro formatos diferentes: textos, vídeos, fotografías e infografías y permite la participación de los usuarios a través de redes sociales.

En una segunda fase, dentro del ámbito cuantitativo, se optó por la realización de una encuesta, considerado el método de obtención de información primaria sociológica (Alonso y Saladrigas, 2000, p. 40-43) y el más adecuado para obtener información diversa de personas ubicadas en diferentes áreas geográficas, con un alto grado de fiabilidad (Cea D'Ancona, 1996, p. 240-241). El universo de la muestra está integrado por la población andaluza mayor de 18 años, que en 2014, según datos del Instituto de Estadística de Andalucía, era de 6.769.343 personas, de las cuales 3.309.191 son hombres y 3.460.152 mujeres. En función de este universo, y con el fin de obtener resultados representativos, se utilizó una técnica de muestreo probabilístico aleatorio simple. La probabilidad de ocurrencia es de 0,5 por ciento para un nivel de confianza en el que el error máximo de estimación es del 6 por ciento. Según estos parámetros, la muestra se compone de 267 unidades de análisis.

El cuestionario fue distribuido a través de Internet entre individuos mayores de 18 años, si bien sólo se seleccionaron para el estudio las respuestas de los residentes en la comunidad autónoma andaluza.

El examen de los datos se llevó a cabo a partir de una guía de objetos críticos o conceptos claves de la investigación desde los que se analizaron y sistematizaron las respuestas de los participantes en el estudio.

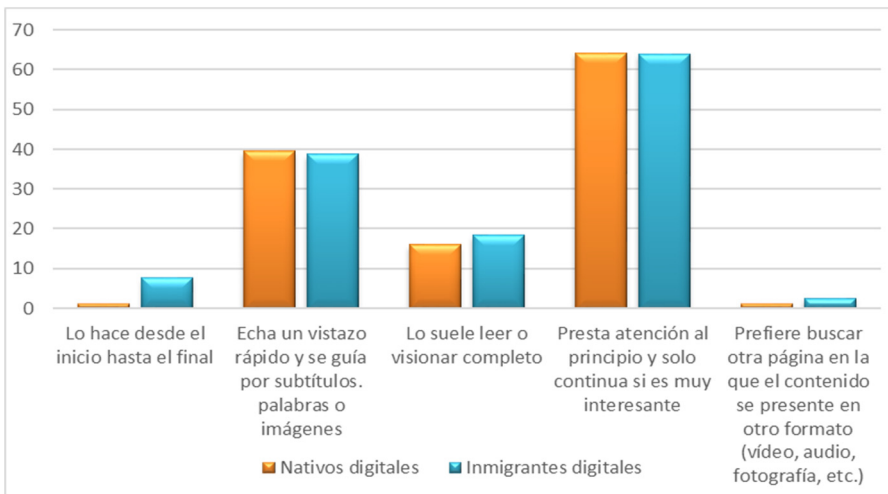
Posteriormente, se recurrió al análisis mediante la triangulación de datos, un “procedimiento heurístico”, según Rodríguez Sabiote, Pozo y Guitérrez (2006, p. 293) para contrastar información desde diferentes puntos de vista y que ha permitido extraer referencias básicas con el fin de permitido identificar los rasgos más relevantes que definen los comportamientos de nativos e inmigrantes digitales en entornos virtualizados.

3. Resultados.

El desglose y clasificación de los datos permite determinar una serie de pautas básicas en lo referente a las estrategias de lectura que siguen nativos e inmigrantes digitales en la Red. Así, en primer lugar, puede decirse que, en líneas generales, huyen de los mensajes excesivamente largos. Según los datos extraídos de las encuestas, a los nativos les molestan, en mayor medida, los textos extensos, mientras que los inmigrantes encuentran mayor problema cuando los formatos audiovisuales resultan demasiado largos. Frente a este tipo de contenidos, la estrategia será la de realizar una lectura más superficial, saltando párrafos o avanzando en los vídeos para rastrear las ideas principales del documento y extraer las conclusiones. Sólo en los casos en los que la información suscita un interés especial, los mensajes son leídos en su integridad.

Así, la mayoría de los usuarios —en torno al 64 por ciento— asegura que presta atención al principio y sólo continúa si el contenido resulta muy interesante. El 39.5 por ciento del total de nativos encuestados y el 38.7 por ciento del conjunto de inmigrantes echa un vistazo rápido y se guía por subtítulos, palabras o imágenes. Aunque son pocos los usuarios que realizan una lectura de los textos de manera lineal, desde el inicio hasta el final, llama la atención que quienes siguen esta estrategia lectora sean mayoritariamente inmigrantes digitales: 1.2 por ciento del total de los nativos digitales frente al 7.8 por ciento de los inmigrantes digitales.

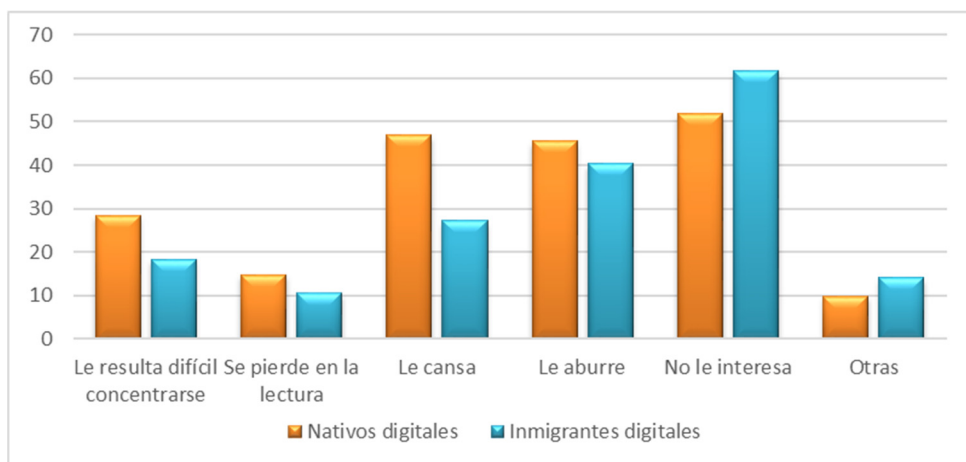
Gráfico 1. Estrategias de lectura de nativos e inmigrantes digitales.



Fuente: elaboración propia.

Con respecto a los motivos por los que los encuestados no completan la lectura de un relato en Internet, puede decirse que la continuidad o no del proceso lector está relacionado, en mayor medida, con factores conectados con la emoción —esto es, con los gustos personales de los propios usuarios— o con la motivación, lo que permite deducir que estos factores tienen un papel determinante a la hora de alcanzar la inmersión en el relato. Así, el 61.8 por ciento del número total de inmigrantes digitales y el 51.8 por ciento de los nativos digitales no completa la lectura de un contenido en la Red por falta de interés. Porcentajes similares se obtienen entre quienes dicen abandonar el tema por considerarlo aburrido, mientras que resulta más significativa la distancia entre quienes consideran que la lectura de estos contenidos es cansada: un 46.9 por ciento de los nativos digitales encuestados, frente a un 27.2 por ciento de inmigrantes. También es destacable la diferencia de porcentajes entre nativos e inmigrantes que abandonan la lectura de un contenido porque dificulta la comprensión, ya que resulta más complejo concentrarse en ella: el 28.4 por ciento del conjunto de los nativos digitales y el 18.3 por ciento de los inmigrantes. El 14.8 por ciento de los nativos se pierde en la lectura, frente al 10.5 por ciento de los inmigrantes digitales.

Gráfico 2. Motivos por los que los usuarios no completan la lectura de relatos digitales según nativos e inmigrantes.



Fuente: elaboración propia.

De otro lado, para ambos colectivos, el sondeo de la página —es decir, el proceso por el que el usuario recorre el contenido a través del que navega, de forma superficial, con el fin de reconocer su estructura, organizar la información y definir su interés en el mismo— se presenta como una técnica

fundamental para configurar una primera idea mental sobre el contenido y la disposición de los elementos que lo integran. Así queda de manifiesto en algunos de los testimonios obtenidos de los participantes en las entrevistas, que señalan cómo esta estrategia de lectura permite obtener una visión amplia y global del mensaje:

Primero hay que echar un vistazo general, porque si no... Tienes que tener una visión un poquito de conjunto, global, corres el riesgo de perderte un poco. Primero hay que tener una visión un poco general y luego ya, pues sí que vas profundizando, cambiando, entrando, pinchando, moviéndote por la página, pero lo primero es tener la panorámica, una idea global de lo que estás viendo. (CVAR; Granada; H; 49. Exp. LMDC)¹³.

Primero yo he tenido que ver un poquito todo lo que hay y luego he decidido qué veo y qué no veo. Es extraño, tampoco estoy muy acostumbrada a ese tipo de páginas. No está mal, interesante (risas), pero raro. (GCC; Huelva; M; 23. Exp. VIB).

Asimismo, los entrevistados recurren a estrategias de búsqueda dentro del contenido para tratar de localizar datos, profundizar en el contenido o resolver dudas. Se trata de una lectura más intensa para ampliar y completar la percepción del relato. En este sentido, tanto nativos como inmigrantes digitales entienden que los elementos que definen la estructura narrativa del documento, como la interactividad –entendida como el diálogo que el usuario establece con el contenido a través de la interfaz para dibujar su itinerario de lectura en función de las posibilidades narrativas que la página ofrece y de los diferentes formatos incluidos–, la multisequencialidad –es decir, la posibilidad del usuario de romper la continuidad o linealidad del discurso para buscar otras perspectivas, seguir distintas estrategias de lectura o ampliar información, a través de la combinación de distintos formatos (textos, vídeos, audios, imágenes o gráficos)– y la navegabilidad –esto es, las facilidades o dificultades que encuentra el usuario para orientarse dentro de la página y moverse a través de los diferentes nodos mediante los dispositivos para la navegación hipertexto, como botones, iconos o características de la interfaz– resultan fundamentales en ese proceso de reconstrucción de los significados a partir de los diferentes segmentos textuales incluidos en el relato. El comentario de una de las entrevistadas, que visionó el documental *Vibrato*, deja de manifiesto cómo valora las posibilidades

¹³ Los testimonios de los participantes se identifican en el estudio mediante una matrícula en la que figuran sus iniciales, el lugar de residencia, el sexo, la edad, así como el documental visionado. Así, la abreviatura ELTDD corresponde al documental *En la tierra del Diego*; VIB se refiere a *Vibrato* y con las siglas LMDC se hace referencia al contenido *Las muertes de Ceuta*. A los incluidos en el grupo de expertos de la comunicación se les rotuló, además, con la abreviatura Exp.

que ofrece la multiseccuencialidad del documento a la hora de realizar búsquedas a través del relato para ahondar en los contenidos y mejorar su comprensión:

Me ha ayudado, porque digo: «a ver si esto que me he perdido aquí está por aquí»; y he ido buscando a ver si me he perdido cosas, porque digo: «bueno a ver si encuentro las dudas que tenía antes, a ver si sale por aquí»; y me he ido moviendo buscando cosas que no salían en unos sitios y las podía encontrar en otro. Entonces, no me ha resultado incómodo. Al revés, más entretenido. Que tú te puedes dosificar, digamos, la información. Pues ahora veo esto, ahora corto y me voy a otro lado. (NLM; Cádiz; M; 53. VIB).

En cuanto a la inmersión —considerada en este estudio como el fin último del proceso lector, ya que permite al usuario sumergirse en el contenido para interpretarlo y entenderlo de manera global y, posteriormente, apropiarse del mismo—, los nativos destacan, especialmente, la forma en la que la interactividad y la multiseccuencialidad de los contenidos multimedia amplían las posibilidades de desmenuzar y revisar los contenidos de forma ilimitada y, consecuentemente, facilitan el proceso para alcanzar una inmersión plena dentro del relato. En este sentido, según nueve de los 11 nativos digitales entrevistados, resulta más sencillo sumergirse en el relato gracias a estas posibilidades narrativas del texto hipermedia, que permiten explorar con más detalle los contenidos y mejorar, de este modo, la comprensión. Incluso, algunos de los entrevistados más jóvenes consideran que la falta de interactividad de los contenidos de los medios de comunicación tradicionales resta capacidad de inmersión al proceso de lectura, algo que sí es posible obtener en los entornos hipermedia y transmedia, como se muestra en los siguientes ejemplos:

No es lo mismo estar viendo un vídeo de media hora mirando a una pantalla y que alguien te cuente algo a sentir que tú eres el que elige lo que quieres que te cuenten y en qué momento quieres que te lo cuenten. Me parece más... para el usuario me parece más ameno y más entretenido. (MCL; Cádiz; H; 22. LMDC).

Te atrapa, a mí me atrapa mucho más, me involucra mucho más por eso, porque estás escuchando, estás viendo, te va cambiando los planos de imágenes fijas, los planos de las cámaras de seguridad, tal, en fin. ...acompañado con el texto... (FLS; Huelva; H; 33. Exp. LMDC).

En el caso de los inmigrantes, algunos estiman que estas características de la estructura narrativa enriquecen el proceso de lectura por cuanto que amplía la capacidad de tomar decisiones propias dentro del recorrido que se hace a través del contenido, según las propias motivaciones e intereses personales, como en el siguiente ejemplo:

Para mí valoro más la posibilidad de que es más completo que enriquece más, porque tú mismo puedes ir, no solo navegando, sino que puedes

retroceder, volver, cambiar, ver la parte... unas conclusiones, ver de nuevo el principio, en mitad... Bueno pues si ya en mitad de la parte, lo que es el desarrollo de la noticia, estás un poco perdido pues siempre puedes regresar, o ver... Me parece enriquecedor. Complejo pero completo. (CVAR; Granada; H; 49. Exp. LMDC).

No obstante, de manera amplia, para los participantes en el estudio mayores de 36 años, la aleatoriedad y el desorden propio de la estructura del relato multimedia merman la posibilidad de alcanzar una lectura más honda. Las múltiples posibilidades narrativas que ofrece el documento, como resultado de la multisequencialidad, generan, en muchos casos, dispersión, por lo que se muestran más partidarios de articular la reinterpretación y reasignación de significados del mensaje desde la linealidad de los formatos más clásicos, como los de los medios de comunicación tradicionales. Algunos entrevistados inciden, especialmente, en el hecho de que la interactividad y la multisequencialidad entrañan más posibilidades de perder el hilo narrativo del relato:

En determinadas cosas sí, sí me distrae. En primer lugar porque tampoco sé lo que hay detrás de todos los links o todos los botones o..., no sé lo que hay detrás de cada uno, entonces sí me distrae porque al final tengo que decir «ahora me voy a éste, ahora voy a éste», entonces al final para continuar, ya no sé... Es decir, que... vamos que en este a lo mejor se puede seguir pero hay cosas que a mí...o la sistemática o...a lo mejor lo hubiera hecho en inicio y otra página otra cosa...no sé qué, a lo mejor ahí es más... (AIMR; Cádiz; M; 40. VIB).

Tener información con vídeos, con imágenes, con más recursos, pues claro que yo creo que aporta, pero tampoco abusar de doscientos mil vídeos, trescientos mil textos, no sé qué. Yo creo que muchas veces tanta información... te pierdes en los recursos, hay demasiado... Hombre, evidentemente, a mí me gusta ver vídeos, textos, pero excesiva información yo creo que llega un momento en que no te centras. (FLM; Cádiz; H; 46. ELTDD).

En este sentido, algunos prefieren concentrarse en realizar una lectura lineal del texto escrito, en lugar de combinar en el proceso lector los elementos textuales con los audiovisuales que aparecen de forma intercalada en el contenido, “porque luego pongo el vídeo y a lo mejor me desconcentro, entonces prefiero leerlo todo y luego, si quiero ver el vídeo, a lo mejor, pues, lo veo.” (EMJ; Cádiz; M; 46. LMDC). Otro de los entrevistados destaca que la multiplicación de posibilidades narrativas que ofrece el documento, como resultado de la multisequencialidad provoca, a su juicio, desorientación: “estás leyendo una cosa, lees otra, después te vas a otra y te vas a otra y al final te..., vas divagando y, por lo menos para mí, no te centras en ninguna, en verdad.” (MFM; Cádiz; H; 49. LMDC).

Del mismo modo, las condiciones de navegabilidad de la página se revelan como elementos primordiales para optimizar la capacidad inmersiva del relato, de manera que un diseño poco atractivo y amigable para el usuario repercutirá de forma negativa en la visualización y el recorrido que éste realiza a través del contenido. La configuración de la página y, en especial, los tonos de color utilizados en el diseño pueden determinar una lectura más o menos superficial. En este caso, son los usuarios inmigrantes digitales quienes, en líneas generales, resultan más críticos con determinados elementos del diseño de las páginas y encuentran más dificultades en la relación inicial con la interfaz y la navegabilidad de la página a la hora de poder alcanzar la inmersión en el relato.

Así pues, puede decirse que los elementos desde los que se estructura narrativamente el contenido tienen una influencia decisiva en la percepción que los usuarios tienen del relato y en la interpretación y asignación de significados que realizan en torno al mismo, ya que las facilidades o dificultades que adviertan a lo largo de su recorrido pueden servir de aliciente o no para continuar con el proceso de lectura.

4. Conclusiones.

El cruce de lenguajes, formatos y elementos textuales propios de los relatos multimedia y transmedia son elementos que marcan la manera en la que los usuarios reciben e interpretan la información. La estructura fragmentada y dispersa de estos contenidos fuerza al usuario a enfrentar el proceso de recepción de manera activa, sin las restricciones o los condicionantes que impiden la participación en el consumo de los medios de comunicación tradicionales. En estos casos, es el usuario el que ha de desgranar las posibilidades que le ofrece para recorrer una senda propia marcada por gustos y motivaciones personales, de manera que sea posible alcanzar una experiencia de lectura satisfactoria. Como asegura Cassany (2012), la multiplicidad de recursos que permite la conectividad hace posible aumentar las posibilidades de releer, re-construir las historias y reinterpretar los mensajes y de interaccionar y tomar parte en su construcción, ya que “es el usuario en su cabeza, en su pensamiento, quien elabora la historia en función de las opciones de interacción que se le hayan planteado” (Vallejo, 2014, p. 4).

Como primer paso en el proceso de lectura, el lector debe tomar conciencia de los elementos que integran el relato para descifrar su estructura y a partir de ahí desplegar técnicas de exploración dinámicas y ágiles desde las que recomponer el sentido que se otorga al contenido, alcanzar la inmersión y, consecuentemente, la apropiación del mensaje.

En este sentido, en su papel de ‘e-lector’, utilizará, en un primer momento, como guías a lo largo del proceso, factores relacionados con la emoción y la motivación, que se convertirán en las herramientas desde las que tomar las

decisiones que le conducirán a dibujar su propio itinerario de lectura, ya que escoger una determinada sección de texto, detenerse ante una sucesión de imágenes o visionar o no un vídeo son acciones delimitadas por impulsos relacionados con los gustos y el interés personal. Los procesos de sondeo, búsqueda e inmersión están condicionados, de manera significativa, por estos factores. La forma en que se presentan los contenidos, la extensión del discurso narrativo o el planteamiento de la trama pueden marcar la atracción del relato y determinar que el itinerario de los usuarios y sus dinámicas de lectura sean más o menos gratificantes.

Pero, como se ha señalado anteriormente, también las características estructurales del mensaje—esto es su interactividad, multiseccionalidad y navegabilidad— ayudan a marcar, de igual modo, el nivel de satisfacción del proceso lector, así como los caminos que se siguen a lo largo del contenido. En especial, para los usuarios más jóvenes, estas particularidades de los relatos multimedia permiten incrementar las opciones de explorar los contenidos con mayor detalle, revisarlos si fuera necesario para mejorar la comprensión y alcanzar una inmersión plena. Algunos de los inmigrantes digitales entrevistados comparten este punto de vista, si bien, de forma mayoritaria, consideran que entorpecen la estrategia de inmersión lectora, por cuanto que la lectura se efectúa desde la aleatoriedad y el desorden y no desde parámetros causales. Entre los integrantes de este colectivo se detecta, además, una cierta tendencia a establecer patrones de lectura más lineales, buscando mantener el orden en la exploración de los contenidos para mejorar la inmersión y, consecuentemente, la comprensión del relato.

Los usuarios, pues, marcan su recorrido dentro del contenido en función de sus propios gustos e intereses, así como mediante la reasignación de significados que otorgan al mensaje a partir de la combinación de formatos, la multiplicidad de lenguajes o las diferentes posibilidades de acceder a la información. La recepción, por tanto, en estos casos, se convierte en un proceso más abierto, dinámico y participativo, que obliga a modificar los parámetros y modelos desde los que se efectúa la lectura.

5. Referencias

- Albarello, F.J. (2009). Leer/navegar en Internet. Un estudio comparativo entre jóvenes escolarizados y docentes porteños sobre las formas de lectura en la computadora. (Tesis de Doctorado en Ciencias de la Información). Buenos Aires: Universidad Austral. Recuperado de: <<https://es.scribd.com/document/185813385/Tesis-doctoral-de-Francisco-Albarello-Leer-Nagevar-en-Internet>> [Con acceso el 30/12/2013]

- Albarello, F.J. (2012). La lectura/navegación como estrategia de consumo en las pantallas. Conferencia en el XIV Congreso Redcom. Investigación y extensión en comunicación: sujetos, políticas y contextos. Universidad Nacional De Quilmes [Documento online]. Recuperado de: <<http://newsmatic.com.ar/conectar/archivos/10/PON11ALBARELLO.pdf>> [Con acceso el 30/12/2013].
- Alonso, M. y Saladrigas, H. (2000). Para investigar en comunicación social. Guía didáctica. La Habana: Editorial Unión de Periodistas de Cuba.
- Cassany, D. (2012). Leer y escribir en la red. Barcelona: Anagrama. [Edición para libro electrónico].
- Cea D'Ancona, M. A. (1996). Metodología cuantitativa: estrategias y técnicas de investigación social. Madrid: Editorial Síntesis.
- Costa, C., Piñeiro, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y trasmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). Icono 14,10(2), 102-125. [Documento online] Recuperado de: <http://www.academia.edu/4083276/Nuevas_Narrativas_Audiovisuales_multiplataforma_crossmedia_y_transmedia> [Con acceso el 21/01/2014].
- Dankhe, G.L. (1986). Diferentes diseños. Tipos de investigación. Colombia: McGraw-Hill.
- Fraca de Barrera, L. (2009). La lectura y el lector estratégicos: Hacia una tipologización ciberdiscursiva. Revista Signos, 42(71), 431-446.
- Landow, G. (2009). Hipertexto 3.0 Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización. Barcelona: Paidós.
- Martín Barbero, J. (2002). Jóvenes: comunicación e identidad. Pensar Iberoamérica. Revista de Cultura, (0). Recuperado de: <http://www.oei.es/historico/pensariberoamerica/ricooa03.htm> [Con acceso el 3/09/2013].
- Ong, W. (1987). Oralidad y escritura. Tecnología de la palabra. México D.F.: Fondo de cultura económica. (1ª edición en inglés 1982).
- Orihuela, J.L. (2000). Las nuevas tecnologías de la información: claves para el debate. Nueva Revista de política, cultura y arte, (70), 44-50. Recuperado de: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/periodoI/Periodo_I/EMP/Numero_07/1-Indice.html> [Con acceso el 10/10/2013].

- Paul, N. y Fiebich, C. (2005). Cinco elementos de la narrativa digital: introducción. [Documento online] Recuperado de: <<http://www.inms.umn.edu/Elements/index.php>> [Con acceso el 4/05/2013].
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. On The Horizon, 9(5). [Documento online] Recuperado de: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>> [Con acceso el 20/04/2013].
- Rodríguez Sabiote, C., Pozo, T. y Gutiérrez, J. (2006). La triangulación analítica como recurso para la validación de estudios de encuesta recurrentes e investigaciones de réplica en Educación Superior. RELIEVE, 12(2), (pp. 289-305). Recuperado de: <http://www.uv.es/RELIEVE/v12n2/RELIEVEv12n2_6.htm> [Con acceso el 11/02/2014].
- Scolari, C.A. (2004). Hacer Clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Barcelona: Gedisa.
- Strauss, A. y Corbin, J. (2002). Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Toffler, A. (1981). La tercera ola. México: Edivisión.
- Tubau, D. (2011). El guion del siglo 21. El futuro de la narrativa en el mundo digital. Barcelona: Alba. [Edición para libro electrónico].
- Vallejo, C. (2014). Realización interactiva para web y nuevos dispositivos. (Apuntes para el curso de realización interactiva de los cursos de formación de trabajadores de RTVE). Madrid: IORTVE.