



Universidad de Ciencias  
y Artes de América Latina

FACULTAD DE COMUNICACIONES

**Articulaciones Narrativas: Semejanzas estructurales de la película  
“Bandersnatch” de Netflix y el videojuego “Become human” de PlayStation  
Store del año 2018.**

PLAN DE INVESTIGACIÓN

ÁREA: Comunicación Audiovisual y Cine

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Narrativas cinematográficas y televisivas

TIPO DE INVESTIGACIÓN: Básica

ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN: Cualitativo

*Integrante(s): Castillo, Anthony; Rosales,  
Greetchend; Tello, Renzo, Valiente, Patricia  
y Chambi, Miguel Angel.*

*Curso: Metodología de Investigación*

*Asesor metodológico: Kate O'Connor*

*Fecha: 29/11/2021*

## **RESUMEN**

En este trabajo de investigación, se hará un análisis comparativo de 2 piezas audiovisuales interactivas: la película “Black Mirror: Bandersnatch” que se encuentra en la plataforma de Netflix y el videojuego “Become Human” que pertenece a la plataforma de PlayStation Store. Ambas entraron al mercado en el año 2018. El problema principal de la investigación buscará determinar cuales son las semejanzas estructurales de la narrativa interactiva de esas piezas. Por otro lado, el trabajo contará con un enfoque cualitativo y tendrán un diseño de investigación de estudio de casos que analizará nuestra población: la película Black Mirror: Bandersnatch y el videojuego Become Human. Para poder lograrlo, se aplicará un análisis de contenido para una recolección de datos de la película y del videojuego.

## **ÍNDICE**

### **INTRODUCCIÓN**

#### **I. Planteamiento del problema de investigación**

- 1.1 Descripción de la situación problemática
- 1.2 Formulación del problema
- 1.3 Objetivos de investigación
- 1.4 Justificación
- 1.5 Limitaciones
- 1.6 Recursos a favor y viabilidad

#### **II. Marco Teórico**

- 2.1 Antecedentes
- 2.2 Bases Teóricas
- 2.3 Términos Básicos

#### **III. Marco Metodológico**

- 3.1 Enfoque y diseño de investigación
- 3.2 Supuesto de investigación
- 3.3 Categorización
  - 3.3.1 Categoría
  - 3.3.2 Definición conceptual
  - 3.3.3 Aspectos y subaspectos
- 3.4 Población, muestreo y muestra
- 3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos
  - 3.5.1 Descripción de de técnicas e instrumentos
  - 3.5.2 Validación de instrumentos por expertos
- 3.6 Procesamiento y análisis de datos
- 3.7 Aspectos éticos

#### **IV. Administración de la investigación**

- 4.1 Recursos
- 4.2 Cronograma de investigación

#### **V. Fuentes de Investigación**

### **ANEXOS**

- A. Matriz de consistencia
- B. Matriz de operacionalización o de categorización
- C. Instrumentos de recolección de datos
- D. Validación de expertos
- E. Declaración jurada de autenticidad y autorización

## INTRODUCCIÓN

El tema que se tocará en este proyecto de investigación trata sobre el análisis de las articulaciones narrativas que podemos encontrar dentro de la película interactiva “Bandersnatch” y el videojuego de aventura gráfica “Detroit: Become Human”, ambos presentados dentro del lapso del año 2018.

A su vez, se plantea el problema de encontrar las semejanzas estructurales que encontramos al comparar ambas piezas con respecto al contenido gráfico y audiovisual que presentan en su estructura. Los objetivos principales de esta investigación se centran en dar a conocer dichas semejanzas mencionadas sobre las articulaciones interactivas, determinar la experiencia de usuario por su contenido interactivo e identificar las principales diferencias entre ambos productos.

La investigación tiene el propósito de aportar al mundo cinematográfico un pilar de apoyo para futuras producciones audiovisuales, además se considera importante la presencia de información para los estudiantes de comunicaciones ya que este tipo de narrativas no pudieron concretarse debido a que el público no entendía su propósito y las tecnologías de la época no tenían la capacidad para soportar dichas estructuras.

Por otro lado, el trabajo contará con un enfoque cualitativo por el carácter exploratorio que posee nuestra investigación y tendrán un diseño de investigación sobre estudio de casos para ambas piezas seleccionadas.

En cuanto a los supuestos, se diferencian ambos productos por su carácter de elaboración, considerando que Detroit tiene una mayor complejidad. En el desarrollo de líneas alternativas se ofrece al usuario una gran variedad de finales y rutas para el desarrollo del juego. En cuanto a la experiencia de usuario, Detroit tiene un sistema de acciones, movimientos y lugares más complejos que el de Bandersnatch, dejando al usuario elegir solo en situaciones críticas. En el apartado de las articulaciones narrativas, ambos poseen una estructura bastante similar por la regla de la descomposición en actos, pero Detroit tiene un apartado mucho más diverso que Bandersnatch.

Dentro de esta investigación la técnica que se emplea es una ficha de análisis para mejor organización y margen que se aplicará a los aspectos narrativos y estructuras compositivas de la población elegida. Esta misma, escogida de un catálogo de películas interactivas y videojuegos disponibles para el consumo dentro de plataformas digitales, estará compuesta por el videojuego “Detroit: Become Human” y la película “Bandersnatch”. Se escogieron debido a que su cercanía como película interactiva y aventura gráfica, respectivamente, son bastante evidentes pero se propone resaltar un contraste más a fondo.

## **I. Planteamiento del problema de investigación**

### **1.1 Descripción de la situación problemática:**

“Bandersnatch” fue la primera película interactiva de Netflix estrenada a finales del 2018 para ofrecer al usuario la oportunidad de poder participar activamente en la selección de opciones para el desarrollo de los hechos, también llamado diégesis. Esto demuestra que hoy en día la tecnología se ha vuelto prácticamente indispensable en nuestras rutinas cotidianas y a veces ni siquiera nos damos cuenta de que estamos en constante interacción con nuestros aparatos electrónicos que tenemos en nuestro alrededor, siendo estos los receptores directos, formando así una idealización de este subgénero que tiene como objetivo que el propio espectador del producto audiovisual se convierta en un participante directo dentro de la historia y que pueda cambiar el rumbo de esta en base a las decisiones que toma durante la trama de la cinta (Ayuso Martínez, 2020, p.5).

Con respecto a “Detroit: Become Human”, tiene como eje central o mecánica principal que el propio jugador tenga la disponibilidad de poder seleccionar en base a sus conocimientos las acciones que crea conveniente para la resolución del conflicto que se le presente, manejando así un orden cronológico personalizado en cada historia que tenga una coherencia distinta a la planteada inicialmente, todo esto en función de dichas interacciones (Pons, 2021). Esto permitirá a su vez una jugabilidad única para el usuario que se diferencie con los demás videojuegos que se basan en resolver una situación, con nuestro método, para seguir una historia lineal a pesar de la interactividad del título.

Autores como Granados (2012) aclaran que la industria cinematográfica ha sacado diversos referentes de obras literarias conocidas y de productos audiovisuales como videojuegos para la creación de nuevas historias que se terminan llevando a la pantalla grande (p.2). No obstante, existe una tendencia que ha ido en incremento durante los últimos años dentro del campo de la cinematografía que consiste en tener como fuentes base a videojuegos en sí para la adaptación al mundo audiovisual (como se citó en Delgado, 2012). Anteriormente ya se conocía que ambos géneros compartían características como el campo tecnológico o el estilo fílmico; sin embargo, el fundamento teórico comienza con la integración de los nuevos principios comunicativos que servirán como un soporte para la investigación y análisis de las similitudes encontradas en las narrativas audiovisuales que se presentan tanto al espectador de una película como a un jugador de videojuegos (Gosciola, 2009), siendo este el tema específico para nuestra investigación.

Así mismo, el artículo económico de la página web de RPP( 2021) nos habla que la compañía Netflix aumentó con un gran consumo en cuanto al servicio que ofrecen,

alcanzando US\$ 54 millones en el año 2020, y del año 2021 hasta 2025, duplicarán la ganancia de sus bienes económicos de la empresa de plataforma streaming. Donde este sector creció a causa del confinamiento de la pandemia Covid 19. Además, la misma compañía Netflix, implementa un nuevo servicio incorporándose en la industria de los videojuegos, tal como menciona en el artículo de la página web eGames (2021), detallando que tendrá como nombre 'Netflix Gaming'. Aunque la empresa ya confirmó que están en prueba del nuevo servicio y comenzarán a presentar en el país de Polonia, donde a la vez muchos usuarios fieles la famosa marca de series y películas streaming, esperan que sea abierta a todos los países del mundo.

En el caso de Playstation, el artículo del diario Depor(2021), en la sección de videojuegos, habla que desde el primer lanzamiento del producto en noviembre del 2020, tuvo una gran aceptación por los usuarios que esperaban por muchos años una nueva actualización de la consola de videojuegos; donde tuvo una venta a nivel mundial de 4,5 millones en los últimos meses del año mencionado anteriormente. Pasando las ventas que tuvo su antecesor Playstation 4 que fue exhibido en el año 2013. Además, la descarga de juegos para la consola de videojuegos tiene su propia tienda virtual, donde hubo un 53% de ventas en los últimos meses del 2020. En el caso del 2021, la conocida web de negocios Business Insider (2021) menciona que en los meses de abril a junio tuvo una venta financiera de 2.160 millones de euros, que en dólares sería 2.44 millones; dando como resultado estadístico de un 26,3% a diferencia del año 2020. También menciona que en el caso de la venta y descarga de los juegos que ofrece en la tienda virtual, tuvo un caída en ventas, ya que solo tuvo 10,5 millones de unidades vendidas, una cifra menor al año anterior que fue de 18,8 millones.

Por otro lado, el videojuego "Detroit: Become Human" de la plataforma Playstation Store tuvo un gran crecimiento consecutivo desde su lanzamiento en el 2018. Según la página española, especialista en videojuegos, Vandal (2021) en el 2019 tuvo una gran venta de copias vendidas, demostrando la aceptación de los jugadores con una buena narrativa que presenta el producto, la cantidad exacta fue de 3 millones en ese año; el 2020 con una venta de 5 millones de copias del producto, y en el caso del 2021 alcanzaron unos 6 millones de unidades con éxito.

En el caso de la película "Bandersnatch", según BBC News Mundo (2018) menciona que este producto audiovisual tuvo una gran acogida por muchos usuarios de la plataforma Netflix, colocándolo en un ranking con la posición de número 11 de las mejores películas según el diario en mención.

## **1.2 Problema general de investigación:**

**Problema general de investigación:** ¿Cuáles son las semejanzas estructurales de la narrativa interactiva entre la película “Bandersnatch” de la plataforma Netflix del año 2018 y el videojuego “Detroit: Become Human” de la plataforma Playstation Store del año 2018?

**Problema Específico de investigación 1:** ¿Cuáles son las articulaciones interactivas y narrativas de la película Bandersnatch y el videojuego Detroit: Become Human del año 2018?

**Problema Específico de investigación 2:** ¿Cómo las plataformas de Netflix y Playstation proponen “la experiencia al usuario” en su contenido interactivo del año 2018?

**Problema Específico de investigación 3:** ¿Cuáles son las principales diferencias en la estructura interactiva de la historia entre la película “Bandersnatch” de la plataforma Netflix del año 2018 y el videojuego “Detroit: Become Human” de la plataforma Playstation Store del año 2018?

## **1.3 Objetivo de investigación**

**Objetivo General de investigación:** Determinar las semejanzas estructurales entre la narrativa interactiva de la película “Bandersnatch” de la plataforma Netflix del año 2018 y el videojuego “Detroit: Become Human” de la plataforma Playstation Store del año 2018.

**Objetivo Específico de investigación 1:** Conocer las articulaciones interactivas y narrativas de la película Bandersnatch y Detroit: Become Human del año 2018.

**Objetivo Específico de investigación 2:** Determinar cómo las plataformas de Netflix y Playstation proponen “la experiencia al usuario” en su contenido interactivo durante el año 2018.

**Objetivo Específico de investigación 3:** Identificar las principales diferencias en la estructura interactiva de la historia entre la película Bandersnatch de la plataforma Netflix del año 2018 y el videojuego Detroit: Become Human de la plataforma Playstation Store del año 2018”.

#### **1.4 Justificación**

La investigación busca aportar al mundo audiovisual un apoyo para futuras producciones audiovisuales, con intereses de usar esta nueva forma de narrativa interactiva, logrando una mejor estructura de ella. En el ámbito académico, servirá para que estos nuevos productos puedan tener una base más sólida al crear nuevos contenidos y posteriormente realizar investigaciones del rubro audiovisual. Y finalmente, se considera valioso para los estudiantes de comunicación, ya que este tipo de narrativas interactivas no tuvieron la oportunidad de funcionar en su momento debido a que el público no lo entendía; sin embargo, su ingreso a las nuevas plataformas digitales lo introdujo nuevamente al mercado audiovisual y logró ser exitoso dentro de esta nueva generación.

#### **1.5 Limitaciones**

Presuponemos que los siguientes factores podrían aparecer y funcionar como obstáculos dentro del desarrollo de nuestra investigación, así mismo organizamos estos factores en un orden prioritario para la investigación. La primera limitación que encontramos es la incapacidad de que todos los miembros podamos jugar el videojuego de PlayStation "Detroit: Become human", por falta de tiempo causandonos un limitante en la parte de análisis de la estructura interactiva y en el funcionamiento de la plataforma. El segundo limitante es que la mayoría de fuentes que requerimos se encuentran en un idioma extranjero, dificultandonos recolectar información de manera precisa por culpa de la traducción. La tercera limitación es el contexto de la pandemia puesto que la investigación de campo y el contacto con expertos en el tema se verá dificultado por las normas sanitarias y en algunos casos el miedo al contagio durante el proceso de investigación. La cuarta y última limitación se encuentra en la carencia de fuentes recientes sobre nuestros temas, siendo la mayoría de investigaciones desde hace más de 5 años, lo que hace que no sean útiles para algunas partes del trabajo de investigación.

#### **1.6 Recursos a favor y viabilidad**

De igual manera, se presentan los siguientes factores como un camino y soporte para la resolución del desarrollo en nuestra investigación. El primer punto a favor que encontramos es que todos los integrantes contamos con acceso legal a los objetos de estudio para este trabajo. En sí, contamos con el servicio de Netflix para ver con mayor análisis y detenimiento la película "Bandersnatch", y contamos el videojuego "Detroit: Become human" en PC desde la plataforma Steam conseguido de manera legal. En segundo lugar, contamos con distintos contactos de especialistas en el área



audiovisual, lo que nos permitirá posteriormente a contar con sus comentarios para un mejor desarrollo del análisis de la estructuras de las historias en “Bandersnatch” y “Detroit: Become human”, así como su punto de vista como consumidores de estos productos. En tercer lugar, contamos con la totalidad de la historia resuelta mediante *gameplays* dentro de la plataforma Youtube, lo que agilizará el proceso de análisis estructurales para su siguiente comparación. En cuarto y último lugar, se tiene un conocimiento previo sobre tecnologías usadas y desarrollo de videojuegos a nivel sistemático con experiencia en el proceso.

## **II. Marco Teórico**

### **2.1 Antecedentes**

Suaréz (2019), en el artículo académico publicado en la revista Caracteres con el título “Un modelo de análisis para la narración en el videojuego en presencia de interacción” tuvo como objetivo central analizar la colaboración de la interacción en la narración de videojuegos. Se creó un esquema de recopilación llamado “modelo de la narración de las interacciones” para analizar el videojuego Dark Souls Remastered. De los datos cualitativos obtenidos a través del estudio de casos, la interacción del jugador se divide en dos grupos: la interacción de elementos ludo ficcionales y los enunciadores de narrador. Sus principales resultados explican cómo el narrador y actante forman la condición y el tipo de jugador. Se concluye que este esquema ayuda a estudiar a distintos tipos de jugadores. Este artículo es importante para nuestro trabajo ya que nos aportará un mejor reconocimiento de la estructura y tipos de jugadores dentro de la narración interactiva de la película Bandersnatch y el videojuego Detroit: Become Human.

De igual modo, Hernandez (2019), en el artículo académico de la revista científica Ñawi con el título “*Life is strange*. La anatomía del drama interactivo” tuvo como objetivo central dividir la narrativa interactiva del videojuego *Life is Strange* en componentes principales. Utilizó como base los parámetros predeterminados de los videojuegos a la hora de su creación y lo combinó con la estructura de las narrativas participativas en base a los actos y componentes de su historia, ambas investigaciones a nivel cualitativo siguiendo la metodología descrita por Shell. Los resultados, basados en la teoría recolectada sobre secciones de la narrativa durante la investigación, descubren componentes nuevos que servirían para seccionar piezas audiovisuales en trabajos posteriores relacionados, los cuales son: la estética,

influencia tecnológica, mecanización de procesos y capitulación de la historia; cuatro conjuntos divididos para una limitación poco variable. Se llegó a concluir que se pueden tomar estos cuatro componentes principales como base para analizar el videojuego *Life is Strange*. La investigación es importante pues aporta bases en las que nuestra investigación se pueda apoyar al principio para seguir un esquema diferenciado y poder estructurar mejor y de manera más sencilla las ramas de investigación sobre nuestro análisis entre la película *Bandersnatch* y el videojuego *Detroit: Become Human*.

Así mismo, Campos (2018), en el trabajo de fin de grado publicado en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla con el título “La narrativa en los videojuegos y su relación con la inmersión del jugador” tuvo como objetivo central comparar las diferentes medidas del tiempo en cuanto a la imagen de los videojuegos como del cine. Utilizó un diseño no experimental de nivel cualitativo para organizar las similitudes y diferencias que comparten ambos aspectos. Los resultados más importantes establecen que la imagen presentada como encuadre basado en teoría de composición es el principal foco de comunicación entre ambos medios analizados anteriormente, despejando variables que diferencia su manera de proceso del desarrollo de contenido, poseyendo una gran amalgama de significados.. Se llegó a concluir que las presentaciones de cinemáticas son el principal eje de similitud entre videojuegos y cine para una correcta medición del ritmo. La investigación es importante puesto que nos da un eje, en este caso las cinemáticas, en el cual podemos afianzar información importante para resolver nuestro problema de investigación número 3, el cual consiste en descubrir diferencias en las narrativas del videojuego y película estudiados en esta investigación; además, puede contribuir de manera significativa el desarrollo el problema general de investigación, en este caso similitudes, puesto que este debe estar más elaborado en cuanto a fuentes de información, pero se tendría una buena base teórica.

De la misma manera, Martín (2021), en el artículo académico de la revista *L'atalante* con el título “Ilusionistas digitales. El diseño narrativo en el videojuego en español” tuvo como objetivo central analizar el desarrollo del diseño narrativo en los videojuegos durante los años. Utilizó entrevistas a expertos del sector de los videojuegos como recurso cualitativo para explicar y establecer diferentes puntos de vista críticos sobre la evolución de las estructuras narrativas de los videojuegos, la incorporación de elementos del cine, la interacción y decisión del jugador. Sus principales resultados establecen una clara diferencia entre los inicios de esta industria

y que día de hoy se posiciona como una industria de entretenimiento que aporta contenido narrativo que se equipara con la industria cinematográfica. Se llegó a concluir que se puede tomar como referencias estos elementos para analizar videojuegos en base a sus estructuras narrativas. La investigación es importante porque nos aporta diferentes puntos de vista sobre la evolución de la estructura narrativa en los videojuegos, ya que los puntos de comparación del inicio de los videojuegos con sus narrativas simples a sus narrativas complejas de hoy en día, nos dan una perspectiva de lo parecido que esta puede ser de una narrativa cinematográfica.

Así mismo, Santorum (2016) en el trabajo de tesis doctoral publicado por la Universidad Complutense de Madrid de facultad de ciencias de la información departamento de comunicación audiovisual y publicidad II con el título "La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias". Tuvo como objetivo principal mostrar cómo la narración dentro de los videojuegos presentan diferentes tipos de desarrollo dentro de la historia. Se utilizó un análisis cualitativo de videojuegos para ver cómo el jugador ejerce dentro de la narrativa por su posibilidad de control y performance. Se obtuvo que existen diferentes 2 tipos de narraciones presentes en los videojuegos que vendrían a ser las hegemónicas y las no hegemónicas. La hegemonía se aplica un estímulo-respuesta y la no hegemonía se usa también el estímulo-respuesta sin embargo este se ve más relacionado a la reflexión-acción dentro del videojuego. En conclusión, el jugador se puede encontrar con dos tipos de videojuegos según su narrativa. Esta tesis es importante para el trabajo porque nos brinda una mayor percepción de cómo se divide la narrativa interactiva dentro de los videojuegos frente al de las películas interactivas.

Para finalizar, Tato (2017), en el artículo de la revista Quaderns de Cine con el título de "Análisis del personaje en el cine y en los videojuegos, inmersión y empatía". Tuvo como uno de sus objetivos el discernir dos identidades (personaje y jugador) en presencia del videojuego de corte narrativo, en lo que señala el "guión" como paso primero para el sentido y entendimiento de lo que son los objetivos en una película, teniendo en cuenta que el personaje es punto esencial para que este sentido sea comprendido en la historia mediante la empatía que genera en su espectador, y que, paralelamente, representa y expresa las funcionalidades de la película. Para ello realizó como metodología cualitativa un análisis de contenido interpretativo de resultados en donde ve las funciones que ejercen los personajes, incluyendo la interpretación del jugador en la escritura del videojuego. Se obtuvo como resultado

que el motor de un guión cinematográfico es a través del objeto de deseo y los medios para conseguirlo, del cual el espectador toma un papel de identidad con estas mismas necesidades. En conclusión, el espectador se identifica con el personaje a través de la empatía, mientras que el jugador se ve inmerso en el universo del personaje y este personaje es una representación de nuestra humanidad donde habitamos como espectadores/jugadores. Este artículo ayuda a comprender el rol e importancia que abarca el guión y las formas del cine sobre el videojuego, que combinados producen una innovadora y nueva superficie a la narrativa. Con esto es capaz de identificar, discernir y diferenciar los elementos narrativos dentro del marco de estudio del cine narrativo frente al videojuego narrativo y cómo el personaje tiene y a su vez no, una relación directa con el jugador.

## **2.2 Núcleos de teoría:**

### **1. NARRATIVA**

Orihuela (1997), menciona que cuando uno se refiere a la narrativa, lo relacionamos con tres dimensiones generales: la historia, la estructura y el enunciado. La historia se centra en relatar un acontecimiento sea de ficción o no ficción; la estructura es la forma para la creación de una historia propuesta para los diversos géneros establecidos en la actualidad, y el enunciado se basa en escoger la manera más adecuada para contar el relato, el cual es transmitir un mensaje o idea al espectador. Aristóteles (335 a. C.) considera que la estructura de una narrativa consiste en tres partes que permiten el correcto entendimiento de una trama y la realización cronológica de las secuencias, que serían el inicio, desarrollo y desenlace. Como inicio considera un planteamiento base que nos haga tocar firme el contexto donde se basa la historia. Sobre una problemática existente, se explicará el desarrollo del argumento en gran parte del escrito total. Y el desenlace para concluir se creará la situación final que mostrará evidencias y efectos del segmento anterior, que se verá reflejado en el mundo único del personaje y el cambio que existe con respecto al inicio. Por otro lado, Muñoz, Pérez y David (2012) comentan que la narrativa se distingue por dos tipos de estructura que vendrían a ser la externa y la interna. La estructura externa es la que divide la historia en distintos capítulos y otras secuencias que complementan el contenido; y la estructura interna es la que se divide en la introducción, nudo y desenlace. Esta estructura de textos cuenta con diferentes planos de organización que sería: la línea argumental, que habla de los acontecimientos que se van desarrollando mientras la historia avanza; el fondo argumental, que da la información de lo que sienten los personajes haciendo que la historia no se desarrolle por que se encarga de transmitir información del pasado; y finalmente el escenario, que ayuda a entender el espacio y el tiempo en donde se realiza la historia. Por otra parte, la narración de una historia puede contar con 2 tipos diferentes de tiempo: el externo e interno. El tiempo externo se refiere a la historia contada en presente según como van pasando los hechos; y el tiempo interno es donde los hechos no deben de tener un esquema de orden fijo. En el tiempo interno se emplean diferentes herramientas para mostrar diferentes “tiempos verbales”, en el tiempo pasado encontramos a la técnica de “analepsis o flashback” y en el tiempo futuro a la “prolepsis o flashforward”.

Coronado (2002), menciona que para narrar se utilizan diferentes puntos de vista, pero existen diferentes tipos de narradores, estos se dividen en dos tipos: según la persona gramatical o el grado de conocimiento. La persona gramatical se puede dividir en 3 tipos: “el narrador en primera persona, narrador en segunda persona y narrador en

tercera”. El narrador en primera persona se dirige al lector de manera más directa ya que usa la 1era persona del singular haciendo que este puede entender los pensamientos y las acciones directamente de quien cuenta el hecho. De vez en cuando se usa la 1era persona plural pero no es muy frecuente. El narrador en segunda persona establece una comunicación constante y directamente con el lector hace que se involucre en el hecho o acción. El narrador en tercera persona es el que más se usa, nos describe las situaciones conduciendonos a través del relato. Por otra parte, el grado de conocimiento también se puede dividir en 3 tipos: “el narrador parcial, narrador testigo o personaje y narrador omnisciente”. El narrador parcial es el que cuenta la historia desde su punto de vista haciéndonos conocer a profundidad a un solo personaje ya que sabemos sus acciones y sus pensamientos, pero nos da el conocimiento incompleto de lo que pasa en la verdad de los hechos. El narrador testigo o personaje forma parte del relato y narra los hechos que van pasando. El narrador omnisciente se le conoce como “el narrador que sabe todo”, ya que conoce todo de la historia, sus personajes y escenario; sin embargo no se involucra y no existe dentro del relato sólo cuenta lo que sucede. Por otra parte, Ortiz (2018) menciona que, el narrador delegado, encargado del *telling* de la historia, sería el responsable de lo que vendría a ser el relato verbal o de la voice over, mientras que el *meganarrador*, responsable del *showing* de la historia, se encargaría del resto de los demás elementos narrativos presentes en la estructura de la historia. El narrador delegado también puede ser clasificado en dos partes según la relación que tenga con el escrito narrado: el heterodiegético, narrador que cuenta los hechos estando ausente o no participando directamente en esta, y el homodiegético, narrador que se encuentra presente o que participa como personaje dentro de la historia. A su vez, este último narrador participativo puede ser un protagonista principal de la historia, llamado autodiegético, o puede tratarse de un testigo de la escena, llamado narrador testigo. Al estar representado o no, crea las divisiones de extradiegético e intradiegético. Si combinamos todas estas posibilidades tendríamos en total cuatro tipos de narradores: extra-heterodiegético, extra-homodiegético, intra-heterodiegético e intra-homodiegético.

### **1.1. Historia de la narrativa**

La narrativa es una de las actividades más antiguas y está ligada a la comunicación lingüística (Valle, 2008). Las formas narrativas han evolucionado a través de la historia; durante este transcurso de tiempo se han llegado a obtener las formas de narración oral, escrita y digital. Según Orihuela (1994), menciona que se han presentado 3 tipos de cambio entre estas formas

narrativas, según: representación, narrador y auditorio. La narración oral presenta una representación temporal, ya que solo se puede dar la narración en determinados momentos; un narrador presente, porque normalmente hay una persona que debe contar el relato; y un auditorio público, ya que al ser oral las personas alrededor serán capaces de presenciar la narrativa. La narración escrita presenta una representación espacial, ya que se necesita algún escrito en físico para poder iniciar la narración; un narrador ausente, debido que uno debe tomar el papel del narrador; y un auditorio que sería el lector. La narración digital presenta una representación virtual; un narrador dentro de cada usuario o personaje; y un auditorio dentro del navegante.

Mudrovcic (2005) nos habla que dentro la historia, la narrativa tuvo varios cambios, donde hubo mucha disputa de varios autores durante la mitad del siglo XVIII, que fue sujeta a diversos estudios literarios, semánticos y retóricos para llegar a un contexto y sentido. La cual también involucra y daba un sentido para la interacción social, aunque era rechazada por historiadores de la época. Quienes mencionan que había un camino que seguir mediante herramientas conceptuales y contar temas históricos, pues la narrativa nacía de las fábulas, mitos y leyendas según la región donde se encuentre un escritor.

### **1.1.1 Narrativa del cine**

Según comenta Kawin (1992), los títulos cinematográficos se desarrollan principalmente alrededor de la acción y la emoción; denotando la palabra historia a lo que vendría a ser la narrativa en términos adecuados. Esta expresión se conforma por una serie de acciones y eventos, los cuales pueden tratarse de ficción como la mayoría de títulos lanzados o pueden retratar situaciones reales a base de anécdotas expuestas o sucesos que ocurrieron y fueron confirmados por algún medio de comunicación verídico.

La postura de Cruz (2004), define tres componentes que debe poseer una cinta para que el público entienda y sea atraído. Como primer elemento tenemos la causalidad, en que los protagonistas son agentes primarios causa-efecto. Hace que las cosas sucedan y la historia se desarrolle progresivamente, haciendo que sus acciones tengan un efecto según su papel basado en su personalidad; por otro lado, el espectador intentará relacionar estas consecuencias con los personajes para mantener una conexión activa. El segundo elemento es el aspecto temporal, base donde la historia transcurre de forma total. El espectador

intentará ordenar escenas y acciones de personajes cronológicamente para su coherencia. Se puede romper la linealidad temporal con el uso de escenas retrospectivas, flashbacks y el uso de escenas al tiempo futuro o flashforwards; se debe tener una justificación que concierne al desarrollo de la historia, de lo contrario solo creará confusión en el espectador y se perderá el entendimiento. Como tercer y último aspecto se encuentra el espacio. Las escenas ocurren en determinados espacios o lugares que toman el contexto del argumento. Por ejemplo, en una película futurista los espacios están abarcados por más tecnología y diseño minimalista, así como en una película de vaqueros que se ubican en el medio oeste o en un lugar desértico. Esto enriquece el contexto y la coherencia de la historia.

Con esta postura, se puede establecer una comparación estructural con respecto a una película interactiva que presenta cortes en la historia para crear una linealidad personalizada, ayudando a diferenciarla del resto y comparar con un esqueleto más desarrollado como el de los videojuegos; por ello es de vital importancia la redacción y uso de la fuente científica.

Con respecto a la creación del personaje dentro de este guion audiovisual, los críticos de cine dentro de las páginas dedicadas identifican a los personajes protagonistas como principal problemática de los escritores para desarrollar su historia, por lo que resulta pertinente mostrarlo y explicarlo. Tomando la posición de Zamarripa (2007), connota la técnica del guionista norteamericano Syd Field basada en el diseño de un ente que puede ser sustentable con él mismo y que encamina al personaje en esta dirección, lo que hace fallar con respecto al falso estereotipo del americano generalizado cuando ya es demostrado la diversidad de razas en el país.

Usando el concepto de Galán (2005), la tarea de crear un personaje que presente verosimilitud y un trasfondo bien desarrollado no es tan fácil como se cree. Mencionando brevemente el trabajo de Aristóteles, quien decía que era importante poner la acción antes del personaje y a su vez aludía que el personaje tiene la posibilidad de existir debido a la misma acción y transcurso de la historia, la autora resalta los tipos de personajes formados dentro de la obra *Aspect of the novel* de Forster.

En este libro de Forster (1937), el análisis de personajes los divide en planos y redondos. Cuando se refiere a los personajes planos, se habla



de un ente que ha sido creado a base de unos pocos atributos estereotipados, por lo que obtiene una personalidad estática y pobre de originalidad. Por el lado contrario, cuando se habla de los personajes redondos, hablamos de los entes que fueron compuestos con enriquecidos atributos y características de estereotipos base, lo que permite que obtenga una personalidad propia y más flexible a comparación de su contrapuesto.

Usando estas técnicas y conceptos, el proceso de creación de un personaje puede dirigirse según la prioridad que se toma durante la formulación de la idea controladora de la historia y denotando en qué factor recae más peso según la parte de dirección de la cinta cinematográfica, siendo por lo general un equilibrio entre la acción que moviliza la historia y el personaje que sirve como representación de esta a base de una creación diversificada de rasgos y cualidades flexibles y apropiadas.

### **1.1.2. Narrativa de los videojuegos**

El séptimo arte nos da, hace más de un centenario, experiencias narrativas que se experimentan a nivel de masas; sin embargo, esta no es perfecta. Los videojuegos se presentan como una de las experiencias inmersivas definitivas, tomando como ejemplo juegos como los de Harry Potter o Call of Duty, en ellos el jugador es parte importante para el desarrollo narrativo ya que este tiene la libertad de experimentar el planteamiento narrativo de manera personalizada (Scolari, 2013).

Cuando se habla tanto de jugar como de hablar se están mencionando habilidades cognitivas que se dan desde temprana edad para que el individuo pueda expresarse o manifestarse frente a un grupo de personas; no obstante, las investigaciones del campo psicopedagógico dentro de los videojuegos (Horacek, 2008) demuestran que intervienen también en el proceso de la construcción de una identidad social por parte del usuario, más específicamente en los adolescentes.

Según Scholari (2013), nos habla una vez más sobre las experiencias narrativas en los videojuegos y cómo la interacción se dispara cuando hablamos del multijugador. El planteamiento de una trama para un videojuego de un solo jugador o *single player* para los *gamers* se expande a una gran magnitud cuando el videojuego en sí es planteado

para que más de una persona pueda interactuar, causando que cada jugador pueda decidir y manejar la historia con respecto a los roles que ocupan cada uno y las ideas que pongan en práctica dentro del mismo juego para comprobar el efecto de sus acciones.

Según Hesnaola (2008), la evolución de la tecnología digital dentro del campo de los videojuegos ha ayudado a poder desenvolverse mejor en la creación de nuestra historias a partir de la inmersión del jugador, lo que hace que se descentre de un camino fijo o planteado y pueda modificarlo según su creatividad o preferencias, haciendo que sienta que está “creando su propia historia”; a pesar de eso, se recalca que siempre se deben seguir o respetar las normas que propone el juego y no salirse del contexto donde se encuentra para no perder la esencia de la jugabilidad del título. Incluyendo a esto, también hay principios estéticos que diseñan a la narrativa digital de los videojuegos, tomando el caso de las narraciones escenificadas que tienen como objetivo permitir explorar los aspectos de la acción y movimientos característicos de los personajes según las convenciones dramáticas de la unidad, haciendo que exista una relación de coherencia entre todas las estructuras narrativas que incluye el videojuego y los factores socioculturales que ayudan a tener un contexto único dentro de la inmersión del jugador dentro de la trama o argumento principal.

## **1.2. Modelos estructurales de narrativa interactiva**

La estructura narrativa en sí es una secuencia de acontecimientos que es posible analizar a través de la memoria, entonces para poder descifrar y construirla es necesario el proceso de interrelación (Charloir, 2008). Dentro de la narrativa, también se encuentran la narrativa interactiva, suelen presentar un nivel de no linealidad esto es debido a que hay un rango de interacción; el usuario a través del contenido puede decidir a mayor o menor medida el camino que puede elegir según las opciones que les da el autor (Aparaci & Gacía, 2017). Por otro lado, los videojuegos también presentan una narrativa interactiva que es descifrada mediante el “flow y la emoción” del usuario (Suárez, 2017). El usuario mientras más metido este en la historia le genera presión motivándolo a poder descifrar lo que podría seguir dentro del relato, llevándolo a tener más conciencia y seriedad sobre las elecciones que vaya a tomar para el desarrollo de este.

Según Orihuela (1998) presenta los siguientes modelos estructurales en los cuales el usuario puede interactuar dentro del relato: “el lineal”, permite que se den una sucesión de escenas de manera predeterminada; “la lineal con ramificaciones de escenas”, que es muy parecida a la lineal pero presenta rutas alternativa; “la ramificación jerárquica” que deja que al usuario la dirección a la historia; “las líneas paralelas”, que da diferentes versiones de una historia; “el collar de perlas”, que son historias de un conjunto de estructuras unidas; y “los entornos de estado variable”, que a partir de las interacciones se modifican los caminos y decisiones.

### **1.3. Posibilidades de alteración y gestión de posibles historias**

Sora (2016), menciona que las películas presentan una secuencia de escenas, en donde la historia llega a ser dirigida por el usuario interactivo. Los modelos de interacción pueden ofrecer un cambio a la trama o historia porque buscan crear dinamismo. Lo que genera estos puntos intensos o de tensión dentro de las historias vendrían a ser los hitos; puntos importantes y marcados donde se ve como se cambiará el transcurso de la historia y del personaje. Pero para lograr que estos hitos logren ese impacto se debe tener un personaje con una historia ya desarrollada o bien planteada; este personaje debe dar a notar que tiene diferentes opciones según el camino de vida que tiene. A partir de eso, el espectador-jugador podrá tomar decisiones sobre las acciones, lo interesante aquí es que no está obligado a solo tomar decisiones buenas, ya que el personaje con el que está interactuando tiene un historia de trasfondo que le permite también tomar malas decisiones sobre su vida o simplemente no tomar una acción, esto llega a ser atractivo.

Para ser más precisos, la consecuencia de esa acción y ver lo que le pasara a tu personaje durante este momento donde tu tienes el control es lo que genera más interés. Las posibilidades de alteración se deben a esa tensión, sin embargo no hay que abusar de ellas porque sino pierden importancias haciendo que el espectador no siente el gran interés que tenía al inicio (J Sanchez, 2018).

## **2. VIDEOJUEGOS**

### **2.1. Libertad de movimiento y espacios**

Existen varios aspectos que determinan la libertad de movimiento dentro de un videojuego, entre ellos están: los mapas, jugabilidad, mecánicas, objetivos y criterio del propio jugador. Los mapas donde se desarrolla pueden presentarse

como una limitación, ya que algunos tienen objetivos definidos por la zona en donde se puede desplazar el jugador. La jugabilidad y los objetivos influyen en las decisiones del jugador para que este pueda progresar dentro de la historia, así este tiene la libertad de escoger qué retos u objetivos hacer primero. Las mecánicas tienen dos características importantes: el movimiento del propio personaje y las colisiones; el primero nos habla de qué habilidades posee el personaje para desplazarse dentro de un mapa, pueden ser correr, saltos, impulsos, entre otros. Por otro lado, las colisiones son los elementos que funcionan como obstáculos o limitaciones del movimiento del jugador, se puede tomar como referencia el suelo o el techo, los enemigos, el relieve del mapa, entre otros (Garzón, 2015).

Con el pasar de los años, llegan al mercado de los juegos de mundo abierto que abren un espacio lleno de muchas posibilidades de carácter libre para el jugador. El desplazamiento del jugador se ve aumentado por el nuevo mundo planteado, en este puede moverse por todo el terreno y tener el criterio de progresar en la historia siguiendo la falta de linealidad que este tipo de juegos posee. También, nos presenta objetivos propios de la historia principal y otros que pueden ayudar a entender el mundo en el que se desarrolla el juego, dando así una contextualización de lo que está pasando. Esto provoca que el jugador una vez más tenga libertad de decidir, si va directamente por la historia principal o si decide conocer más sobre dónde está parado, por consiguiente, la exploración toma un papel muy importante, que incrementa la familiarización del terreno de juego, a su vez, el propio mundo tiene algo que contarnos, una historia, volviéndolo así un elemento *ludonarrativo* (Moreno, 2021).

Precisamente sobre los videojuegos en línea, estos mantienen ciertas condiciones dentro de sus espacios para que los jugadores puedan interactuar entre ellos. Como menciona Puente y Sequeiros (2018) sobre el comportamiento registrado de los jugadores nuevos o novatos dentro de las áreas iniciales del mismo, estos son parte fundamental para el desarrollo de la interacción social ya que desde el inicio de los jugadores con poca experiencia tienden a ayudarse entre sí, y la falta de conocimiento grupal los une desde etapas muy tempranas dentro del desarrollo del videojuego. Las áreas iniciales o áreas para "newbies" son en sí parte imprescindible para crear un equilibrio social a partir de la adaptación del usuario con las mecánicas del juego. Pasada esa brecha, las siguientes áreas del juego tienden a ser las más adictivas puesto que ya se creó un lazo o familiarización no solo con el juego, sino con otros jugadores.

Con todo esto mencionado, podemos entender la importancia de la libertad de movimiento y espacios clave dentro del apartado lúdico de un videojuego. Esto hace que el jugador construya su propia historia, que depende del camino, misiones y decisiones que tomé durante la sesión de juego.

## **2.2. Selección y cambio del orden de la historia**

El cine mainstream ha influido en las historias generadas para los videojuegos, ya que películas han influenciado para la inclusión de estructuras cronológicas no lineales. Los participantes activos dentro de la historia del videojuego se ven involucrados directamente en los bucles que alteran el orden cronológico de los sucesos y se ven obligados a involucrarse de manera prolongada hasta que la linealidad vuelva a ser reconstruida. La existencia de estos saltos temporales han conllevado casi siempre un excelente sustrato dirigidos a los géneros de fantasía y de ciencia ficción. El mensaje final suele tener como finalidad destacar que el poder de manipular el tiempo es un gran impacto para la humanidad. Para llegar al punto de salvación, los personajes directamente activos se verán en la obligación de hacer coincidir por completo todas las escenas, sucesos y situaciones que se hayan visto afectadas y ordenarlas de tal manera que el futuro creado sea el mismo que el planteado al inicio de la historia (Loriguillo, 2014).

Por otro lado, los viajes en el tiempo también aparecen en el subgénero de novelas visuales, que forman parte del género de aventura. Uno de los recursos más utilizados en estas son los diversos finales, no importa si las intenciones del jugador sobre la historia son positivas o negativas, escoge una ruta en específico que puede llevarlo a conseguir un final diferente cada vez que juegue una partida.

## **2.3. Creación del personaje / customización**

García (2004) explica que los estereotipos que son creados dentro de las distintas sociedades en el mundo son de cierta manera implementados, mantenidos y potenciados dentro de las narrativas que van destinadas al apartado del ocio y, de manera particular, en los desarrollos de múltiples videojuegos. Este aspecto ayuda a que el jugador no perciba una realidad ficticia errónea dentro del juego, sino que haya diversificación, dejando de lado los personajes planos y pasando a una variedad de elecciones para el aspecto de nuestro protagonista los cuales constan de características anatómicas, aspectos y rasgos definidos biológicamente, tendencias interculturales o de

acuerdo a la moda para el apartado de la vestimenta, entre varias posibilidades más.

En todos los videojuegos han existido múltiples controversias generadas por los medios comunicativos de críticas y reseñas donde se habla el estereotipado que se dan en los personajes tanto de género masculino como femenino, siempre recalando la alarma social imaginaria para establecer un videojuego apto o no dentro del público infantil ya que es el principal consumidor de este tipo de productos audiovisuales interactivos, teniendo mayor peso los valores sexistas que existen en algunos medios.

Junto con Molano (2004) se realizó una investigación de análisis profundo sobre la personalización del personaje puesto que fue de los primeros en presentar esta novedad en sus tiempos a comparación de juegos que competían a su nivel dentro del mercado audiovisual. Este título cuenta con las habilidades tecnológicas suficientes para la modificación variada que ofrecía, enfocándose en el público femenino a diferencia de la mayoría de juegos que iban dirigidos al público masculino: 60% de mujeres adeptas, lo cual fue valorado de manera positiva por muchos medios comunicativos.

En el libro de Jung (1970) sobre arquetipos, define que el ser humano se guiaba sobre estos desde su nacimiento, reconociendo primero el rol tanto del padre como de la madre, haciendo que se sienta identificado con uno y basándose posteriormente en sus valores para completarse y adaptarse a dicho rol. El papel de la madre suele relacionarse con una imagen cuidadora y alimentadora, mientras que el padre suele verse como una figura protectora contra adversidades que llegaban a la familia frente al ámbito exterior.

Debido a estos arquetipos, los videojuegos tomaron como base estas idealizaciones y las llevaron al límite para poder ser bien adaptadas según el género que les corresponden, volviéndose un aspecto cerrado y creando conflictos en la moral de las empresas creadoras de videojuegos al desarrollar sus productos para ventas masivas y propagando esta falsa idea que se tiene impuesta inconscientemente. Las películas también han sido afectadas por este arquetipo, tomando como ejemplo las películas de ciencia ficción: es más común ver a un superhéroe masculino tratando de salvar a un personaje femenino que ver a un superhéroe femenino intentando salvar a un personaje masculino.

De acuerdo con la información posteada en la página oficial del juego y verificado en el desarrollo del videojuego, la construcción de personajes tiene un orden a seguir para establecer el modelo deseado y para ordenar mejor las opciones que tiene el jugador y le sea más fácil armarlo. De acuerdo con Will Wright (2004), dentro de la página oficial del videojuego, la primera opción consiste en elegir entre cinco tonos de piel y dos formas físicas para el cuerpo. La segunda es sobre elegir tipos de cabeza, variando entre altura y anchura de la misma. La tercera ofrece diversos cortes de cabello y agrega algún accesorio para la cabeza. La cuarta modifica las facciones del avatar para darle forma a la cabeza y rostro elegidos anteriormente. La quinta es una especie de extra para el rostro que nos permite agregar una base de maquillaje, vello facial y escoger algún tipo de lentes. La sexta corresponde a las prendas de vestir, teniendo diversas prendas según modas y frecuencia de uso en la realidad. La séptima y última es definir las aspiraciones y personalidad, escogiendo sus gustos, actitud o forma de ser, qué le interesa de otro, entre otros aspectos más.

### **2.3.1. Género del personaje**

Rodríguez (2016) menciona que mayormente los juegos son pensados para personajes masculinos, definidos con un físico estereotipado, actitud dominante y con una acompañante femenina para el desarrollo de la narrativa del juego. Sin embargo, eso fue eliminado poco a poco de los videojuegos, ya que eso incentivaba a la violencia y estereotipos que están dentro de la narrativa de los juegos. Ya que no representa al género femenino y le da una mirada superficial, como también poco realista. Con atribuciones muy exageradas sobre el físico, atributos y vestimenta seductora.

### **2.4. El espectador y el jugador**

Corbal (2017) habla de un espectador y jugador en el que ambos se pueden clasificar y unificar de acuerdo al tiempo en que el consumo de videojuegos fue evolucionando, siendo que este jugador pueda ser tanto un espectador como el espectador un jugador. El jugador se convierte en un *espectador* al momento en que el juego se convirtió en una “obra interactiva” cuando su elemento visual se hizo más capaz de contener una narrativa elaborada al momento de generar panoramas y ambientes del arte tradicional con la intención de dar un mensaje o estética del juego pero en este espacio digital. Un espectador sólo

requiere de presionar un botón para que el universo audiovisual de la película se vea pero el jugador actúa como la clave para que el mundo digitalizado se haga parte de su *realidad*.

Duarte (2009) nos habla de un espectador como “causa y excusa” de prácticamente todo en donde la “idea de jugar ya no indica escapar de la realidad porque ya es la realidad” . Este individuo que evoluciona a la par de sus medios representativos comparte una perspectiva dentro del universo creado en el cual es un representante que experimenta la ilusión de estar en aquel lugar que en relación por medio de su inmersión completa el sentido del espacio. El jugador manipula por medio de comandos al personaje para guiarlo, al igual y hasta más que el espectador, el universo de este mundo virtual no podría desarrollarse ni completarse sin la intervención de este usuario.

#### **2.4.1. El rol del espectador y del jugador**

Hemos llegado a cierto punto de la era digital donde la interacción del usuario forma parte del desarrollo de contenido. Se ha resaltado su presencia en trabajos de ficción, donde busca nuevos caminos dentro la historia para conocer más de ella. (Rigo, 2020).

El espectador cumple un rol de ver a través de la perspectiva al “avatar” dentro del juego, este le quita control al personaje porque solo es un vehículo que permite la visualización del plano en donde nos encontramos (Nogueira, 2007). Según Gonzáles (2011), en los videojuegos el espectador mira todo en “primera persona” permitiendo que tenga una mirada más apegada a la del personaje o avatar que hemos estado interactuando.

Por otro lado, el jugador tiene el rol de comando y permite que el avatar interactúe, además de ser el responsable de designar el curso de la historia. Sin embargo, también puede visualizar lo que hace el avatar pero de manera móvil. Dentro del videojuego, tanto el avatar como el jugador presentan movimientos, pero se presentan de manera diferente; mientras el avatar se mueve a través de la pantalla, el jugador desde afuera de controlar al avatar mediante un control puede ser un “mouse”, un “teclado”, entre otros (Nogueira, 2007).

Por otra parte, Gonzáles (2011), junta los términos de espectador-jugador debido a que se necesita de ambos para crear una mejor interpretación y un mejor desarrollo dentro de la estructura narrativa que presenta la



historia. También menciona que la evolución en los videojuegos permitió que la narrativa mejorará permitiéndole una mejor experiencia al espectador-jugador. Entre estas mejoras se reconoce que en las empresas japonesas fueron las primeras que cambiaron mediante mejoras tecnológicas.

## **2.5. Interacción social**

Osorio (2017) menciona que por la cantidad de usuarios que intervienen en un entorno virtual, los videojuegos se clasifican en: un solo jugador y multijugador. Los *single player* o de un solo jugador se plantean de manera que solo una persona pueda pasar por la historia, sin la posibilidad de introducir a otros participantes pero con el desarrollo óptimo de una historia que mantenga activo al protagonista dentro de ella, haciendo que las acciones recaigan en él y genere mayor dinamismo e interacción para el usuario que esté controlando al personaje. Luego, están los *multiplayer* o de varios jugadores, estos nos permiten la interacción de dos o más jugadores desde una sola consola o diversos dispositivos, se pueden dividir en dos ramas: multijugador local y multijugador online. El multijugador local permite la agrupación de varios jugadores que estén conectados a una misma red y compartan entornos similares. El multijugador online permite jugar con personas que estén conectadas a un mismo servidor de manera remota, siempre y cuando tengamos una red de internet con conexión estable y transferencia de datos.

Por otro lado, Gil y Vida (2007) menciona que dentro de la interacción social, hay perfiles que de los jugadores se unen de un individuo a otro en relación al mismo objetivo o acción. Comenzamos mencionando a los Modders, que son mayormente las personas con habilidades o estudios previos relacionados a los videojuegos, quienes modifican o mejoran juegos para una mejor experiencia; compartiendo con su comunidad o seguidores de sus redes sociales. También tenemos a los Cyber atletas o Pro players, que son jugadores que llegan a un nivel profesional, teniendo muchos seguidores en sus redes sociales o club de fans. Son los que llegan a torneos oficiales con sedes ubicadas en cualquier parte del planeta. Por último, tenemos al periodista o analista, estos son conocedores del tema de videojuegos o también son jugadores, quienes brindan información en los medios de comunicación.

Cerón (2018) nos menciona una propuesta de interacción entre jugador y espectador que se ha dado en los últimos años tras la creación de plataformas

digitales como Twitch, que es un sitio donde se puede retransmitir videojuegos a tiempo real. Se basa en la participación del espectador hacia el *streamer*, aquel que transmite su pantalla mientras juega videojuegos y se crea una dinámica “pantalla a pantalla” simultáneamente. El sector del *streaming* de videojuegos ha crecido junto a las transmisiones de los e-sports o conocidos como deportes electrónicos, a su vez, generando un mercado que atrae cada vez a más público.

Los autores Danilo, García y Cabrera (2020) rescatan las investigaciones sobre las bondades del uso de los videojuegos como un método de implementación para la mejora de las habilidades sociales de los jugadores ya que estos permiten la examinación del entorno de los videojuegos, conversar sobre temas comunes respecto a estos e indagar la información adquirida para cumplir con una meta específica junto a otros videojugadores. También nos dice que los videojuegos en modo multijugador o en línea se presentan como la cuna para que las personas no solo se basen en jugar, sino que también puedan conocer y entender a los demás usuarios. La finalidad de los videojuegos con respecto al apartado social abierto o multijugador masivo es darnos la oportunidad de estar inmersos en un mundo creado por los creadores y que estos les permitan relacionarse y experimentar el desarrollo de la trama jugable junto a otros usuarios.

Complementando con la información de Moreno y Venega (2020), la influencia que pueden tener algunos videojuegos llegan hasta los ámbitos políticos y conflictos sociales del entorno, poniendo como ejemplo al ganso del videojuego *Untitled Goose Game* que, dentro de una tendencia en Twitter, se convierte en un símbolo de la izquierda para Reino Unido. De modo contrario, las alianzas entre países también se representan dentro de este apartado, siendo los *e-sports* un reflejo de colaboraciones internacionales y fomentación de inclusión social dentro del repertorio de jugadores profesionales existentes.

Conociendo todo esto, podemos entender que la interacción social dentro de los videojuegos se escapa a la realidad o llega a ser un reflejo de este. Vemos cómo los videojuegos impulsan o fomentan la creación de contenido, el origen de trabajos no convencionales de carácter transmediático y hasta causas sociales que ayudan dentro de la inclusión dentro de distintos grupos sociales.

## **2.6. Géneros**

La clasificación de los videojuegos se ha dado para diferenciarse dentro de un margen lleno de distintas secciones entre ellos según tres aspectos que se

toman en cuenta, estos son: la distribución y orden de los espacios, la lógica dentro del juego mismo, y la jugabilidad de este. Se deja un poco de lado lo visual y lo narrativo ya que estos no se categorizan igual que las películas, sino que se toma como variante radical en la forma como el usuario decide desarrollar el progreso del videojuego. Así, los usuarios pueden elegir la categoría según sus gustos o preferencias. Al igual que toda clasificación, estas se complican, porque ciertos videojuegos pueden resultar bastante complejos, pueden poseer características de uno o varios géneros, y en vista de esto existen subcategorías, que permiten enfrascar cada una de estas. Las variaciones e interrelaciones de los géneros exploran los aspectos de la jugabilidad de un videojuego, esto hace que no pueda encasillarse en un sola categoría y le agrega un factor diferenciador que lo hace destacar frente al resto (Ruiz, 2015).

Pérez (2011) nos menciona que, así como en cualquier actividad humana que se pueda mencionar, en sus inicios solo existía la actividad en sí; sin embargo, tras el desarrollo de la misma se empezó a crear una clasificación para diferenciar la gran cantidad de información acumulada colectivamente por varios investigadores, en este caso practicadores de dicha actividad. Según lo mencionado en el anterior texto, también existen dos ejes que ayudan para la clasificación de los videojuegos, los cuales van aparte de los tres aspectos dichos previamente que se rigen bajo un margen, esta clasificación es de los videojuegos en su totalidad y propósito de ser. El primero de estos ejes se relaciona con la experiencia que puede brindar el videojuego al jugador junto con la jugabilidad que posee, lo cual nos lleva a la designación de un género en específico. Por otro lado, el segundo eje consiste en los alcances de la jugabilidad online o multijugador que el juego dispone y que se basa en la cantidad de participantes coexistentes y la relación y efecto que pueden formar entre ellos dentro del mundo creado.

Hernández, Cano y Parra (2016) definen categorías específicas que separaran los videojuegos según la demanda del usuario para satisfacer sus gustos y necesidades. El *shooter* o juego de disparos es uno de los más clásicos y de mayor antigüedad, como premisa le exigen al jugador disparar en contra de los objetivos o enemigos con la finalidad de la supervivencia del protagonista, que es el jugador en sí. Junto a este nació el subgénero First-Person Shooter o más conocido por su abreviatura FPS (Disparador en primera persona). Las características principales de este género son el ritmo veloz que manejan y es limitado en un espacio específico donde se enfrentan distintos jugadores o

personajes robotizados (NPC) de la historia. Este último aportó en la popularización del mundo videojugabilístico, impulsando el mismo mercado y parte de sus mecánicas de disparo se incorporan en la mayoría de títulos actuales. Sobre las mecánicas propuestas por ambos géneros que aportan a la interactividad y tiempo de respuesta o reflejo del jugador puesto que necesita estar pendiente del juego.

Los de aventura se basan en la resolución de acertijos para que los jugadores puedan progresar de manera cognitiva en el juego, a su vez tienen una clasificación más adaptada para todas las edades. Es un género que tiene poco o nula violencia durante el desarrollo de la historia, suelen ser de dos tipos generalmente: los que poseen una interfaz gráfica y otros que son los más antiguos o *retros* conformados de solo texto. Tiene una historia bastante desarrollada a comparación de los primeros géneros existentes que permite al jugador involucrarse e interactuar dentro de la trama para resolver el conflicto o conseguir el objetivo planteado del juego. Este género es la base para la construcción de historias complejas y suelen modificarse o no seguir una linealidad estándar para todos los jugadores ya que el papel del jugador dentro de la toma de decisiones es indispensable para seguir con el rumbo de la historia. Esto causa que cada partida de cada jugador sea completamente diferente una de la otra (Belli y Lopéz, 2008).

Entrando al género de puzzle o de lógica, este es considerado uno de los más simples con respecto al diseño de su estructura narrativa ya que rige mayoritariamente sobre el uso y lógica del razonamiento matemático. El juego busca que el jugador use su razonamiento y lo aplique de manera correcta para la resolución de problemas que se le irán presentando durante el transcurso de su camino, usando los objetos y ambientes de su entorno como ayuda y sus conocimientos previos de la historia como base para continuar jugando, aumentando su dificultad cada que se resuelve un acertijo y usando otros métodos para estos. El realismo en este género es imprescindible: hablamos del género de simulación. Busca generar experiencias lo más cercanas a la realidad, usan elementos para recrear un ambiente parecido a lo que percibimos día a día, tales como la gravedad, el viento, fricción, entre otros. Los famosísimos juegos de pelea están hechos para las luchas uno contra uno, en el cual el oponente puede ser un personaje controlado por la inteligencia artificial de la computadora u otra persona conectada dentro de los mismos servidores. En un inicio, el contenido planteado para este género se hizo para un solo jugador, pero luego se abrió la posibilidad de enfrentarse

jugador versus jugador en un mundo bidimensional generado. Tras mencionar estos juegos, su relevancia dentro del ámbito interactivo hace que el jugador pueda sentirse inmerso dentro del mundo planteado. A su vez, también para que tenga esa capacidad de resolver y afrontar de manera creativa las situaciones donde se necesite (Gil y Vida, 2011).

### **3. TECNOLOGÍA INTERACTIVA**

Schwab (2016) habla de una etapa en la cual tres fronteras: físico, digital y biológico, se fusionan y forman la cuarta revolución industrial, término acuñado por este mismo, en donde señala cómo la revolución tecnológica da paso a una nueva transformación de la humanidad, de la cuál coexisten unas megatendencias (los nuevos desarrollos y las tecnologías) que tienen como característica en común el aprovechar “el poder de penetración que tienen la digitalización y las tecnologías de la información”, es decir, ambos elementos se complementan y buscan su adaptación en el ámbito social. Así mismo, señala que la revolución digital, al crear nuevos enfoques donde la forma en que el individuo e institución participan entre sí, muestra a gran escala cómo la tecnología es capaz de conectar y crear nuevas formas de bienes y servicios.

Rangel (2002) nos aventura a pensar de manera positiva en la multiplicidad dentro de la construcción del desarrollo tecnológico, gestándose de manera particular un modo de producción de recursos que son guiados por esta dinámica interna en donde se combina la estrategia tecnológica y la didáctica empírica. Señalando que las tecnologías prácticas surgen para dar solución a situaciones concretas, mientras que las teóricas son “aplicaciones derivadas de una teoría que estipula conceptos y procedimientos” Esto incluye, la tecnología ciencia, la tecnología ingeniería, tecnología educativa y la tecnología interactiva.

Para hablar de esta tecnología interactiva propiamente dicha, se debe hacer una concepción a la mejora de la comprensión de lo que es interactividad. Dominguez, Medina y Cacheiro (2010) nos plantean una cuestión en sí la tecnología creada por el ser humano sería capaz de beneficiar nuestra vida diaria o podría ser tan peligrosa como las drogas, llevándonos hasta el exterminio. El temor a los nuevos descubrimientos y creaciones se han ido dando desde épocas antiguas, esto no por culpa de la persona en sí, sino del sistema educativo que no evoluciona junto a los cambios sociales dados. Los medios y dispositivos tecnológicos invaden nuestra cotidianidad trayendo nuevas formas de comunicación, más posibilidades de aprendizaje y enseñanza y también una nueva forma de organizar dinámicamente la vida personal y del trabajo. La palabra interacción por interactividad está relacionada a la computación interactiva, pero este término informático interactivo no es suficiente

para demostrar cómo la relación entre el usuario y el ordenador podría alterarse al utilizarse en secundarios una formulación de ordenar datos para controlar las actividades del usuario en tiempo real. Considerar que la interactividad es sólo sinónimo de interacción digital, es igual a reducir de forma superficial su concepto. Por esto, se ha de establecer una distinción en lo que es interactividad e interacción. La interactividad ocurre sin que exista la interacción entre máquinas. Una tecnología propiamente interactiva proporciona recursos de entretenimiento y aprendizaje. La interactividad requiere de un sistema virtual dinámico, que ofrezca la oportunidad de elegir y ofrecer feedbacks. La tecnología interactiva considera todo medio que haga posible la verosimilitud del entorno real para que el usuario tenga la capacidad de introducirse en este entorno virtual, “sea de manera pasiva o activa, individual o colectiva”. Esta tecnología interactiva debe proporcionar la elección de cambiar los entornos virtuales de acuerdo a las preferencias, deseos, valores y creencias del usuario. Siendo así con esto que el desarrollo de esta tecnología interactiva también será capaz de proporcionar un cambio en la forma en que el usuario pueda aprender de manera significativa.

Valdez (2006) señala una revolución tecnológica del cual en su “desarrollo de tecnologías de la información”, permanece modificando las bases de las sociedades para integrar al mundo a un ciberespacio en donde cada tecnología determina un surgimiento de ambientes en donde la sensible percepción del mundo incorpora sus cualidades. Se hace mención a una tecnología de realidad virtual (RV) dónde se va mezclando lo natural y artificial tecnológico en lo cotidiano. Esta tecnología de realidad virtual es aplicada en todos los campos como una herramienta de interfase entre el ser humano y la computadora. Estas interfaces de realidad virtual son una alternativa a las gráficas de usuario (interacción del usuario con la computadora a través de elementos como botones, íconos, las ventanas y los enlaces), en el cual la capacidad de interacción por el usuario es dado en el ambiente artificial que se manifiesta en la pantalla usando sus sentidos -oído, vista y tacto- a través de unos dispositivos especiales conectados a la computadora, permitiendo que el usuario pueda experimentar los “modelos tangibles de lugares y cosas”, es decir que este modelo pueda ser directamente percibido a través del uso de sus sentidos. Esta interactiva da acceso al usuario de dirigir todo objeto ubicado en este “universo virtual” y permite que se relacione con sus residentes, así como ocurre en la vida real. Pero a diferencia de otras tecnologías, esta realidad virtual se ve presentada a tiempo real.

### **3.1. Desarrollo de las comunicaciones en la tecnología**

O'Sullivan-Ryan (1996) nos dice que, en conceptos más amplios, la comunicación es un hecho fundamental en que el ser viviente se halla en conexión con el planeta y relacionadas entre ellos, donde tienen la posibilidad de “transmitir vivencias capaces de manifestar un proceso personal declarando situaciones internas”.

Tomasello (2013) describe en términos evolutivos cómo el ser humano desde sus inicios ha tenido la tendencia natural de seguir e interpretar ciertas acciones ajenas (mirar, señalar o hacer expresiones faciales) para ser capaz de comprenderse, de manera espontánea, manifestando expresiones naturales de emoción para comunicar una información adicional que ayude al receptor a inferir su intención social. Esto sostiene que para el ser humano tener que compartir información con otros es como un “móvil fundamental” que los ayuda a identificarse e integrarse como grupo social. En toda especie social, exceptuando una, se evidencia que los individuos se comunican sin dificultad “recurriendo a las demostraciones comunicativas” (también señales posiblemente) que desarrollaron a lo largo de su evolución (como las aves que aún teniendo un dialecto distinto, reconocen los cantos emitidos en otro dialecto y son capaces de responder a ellos). Se aprecia que estas señales y demostraciones no se alteran en el transcurso de las generaciones, pero la excepción es la especie humana que consta con más de 6.000 lenguas que no son comprendidas por todos los hablantes, siendo esta un consecuente del reinventar permanentemente sus lengua, siendo un “resultado del propio dinamismo de la comunicación humana” en donde los interlocutores se están adaptando constantemente entre sí para comunicarse con mayor eficiencia y ejecutar distintas metas sociales. El modo en que estas personas ajenas a la comunidad logran efectuar la comunicación lingüística se concedería en su carácter “natural” realizando las señas corporales comunicativas que utilicen para transmitir su mensaje.

Nord (2010) nos comenta sobre una interacción comunicativa en donde la comunicación se lleva a cabo por medio de un traductor, siendo esta la única persona en conocer la cultura y texto base de ambos lados para que pueda interpretar su rol de adaptar y traducir fielmente el mensaje, o la información, que debe transmitirse entre estos dos participantes en la interacción traslativa. Este individuo toma una gran responsabilidad al mediar el encargo de traducir fiel, leal y eficazmente los mensajes del autor, el receptor y el cliente.

Crystal (2014) habla de cómo con la llegada del internet la comunicación por medios electrónicos se volvió parte esencial en nuestra rutina, haciendo uso de

una extensa red de diversas funciones en las que existe una interacción entre audio/visuales, en ello la inclusión de las traducciones en dónde la persona puede entender, comunicar e interpretar toda información sin necesidad de conocer el idioma.

### **3.2. Perspectiva teórica: Desarrollo tecnológico, efecto en la humanidad e impacto en la sociedad**

La colectividad más joven ha atribuido con una gran bienvenida a la “sociedad virtual”. El aprendizaje es más sencillo en su comprensión gracias a las facilidades que ofrecen los diversos procedimientos virtuales más desarrollados.

Jenkins (2008) habla sobre un territorio inexplorado de actividad cultural que bajo los estereotipos desarrollados por los medios de comunicación, existe una red subterránea conformada por lectores y escritores que “re-hacen los programas a su imagen y semejanza”. Estos individuos transforman “la cultura de masas en cultura popular”, es decir que dan forma a ciertos conjuntos de objetos o bienes culturales para que estos puedan contestar mejor a sus necesidades, volviéndose así en “un mejor productor de significados” para sus satisfacciones y deleites personales.

“Las tecnologías virtuales son un complemento, no un sustituto de las actividades reales” Woolgar (2010). Al hablar de tecnología y su relación con el ser humano solemos separarlos y olvidar el elemento más esencial de la tecnología: los humanos. Cwaik (2021) define la tecnología como “la aplicación de un grupo de conocimientos y capacidades para producir algo nuevo”, del cómo ésta se involucra y es parte del ser humano, el cual es creador y usuario de este. Es indiscutible el efecto modificador que el desarrollo tecnológico practica sobre la vida humana al hacerse uso de esta misma para facilitar y satisfacer distintas necesidades de manera eficaz, rápida y sencilla. El desarrollo tecnológico no se refiere sólo a componentes modernos, complejos o novedosos, en este caso se estaría hablando sólo de tecnologías emergentes y la tecnología lo es todo, el mundo está lleno de tecnología, funcionando como un motor que mueve la sociedad teniendo un gran impacto tanto a nivel sociólogo como individual.

### **3.3. Tecnología de simulación aplicada para la interactividad**

Recapitulando lo escrito por Freitas (2010), las tecnologías han ido en constante evolución durante el proceso de estas. Con el proceso de



mejoramiento de las TIC o Tecnologías de Información y Comunicación, se alteran la convergencia de diferentes medios junto con la interactividad que presentan estos. Debido a esto, se estudia la relación del emisor y el receptor para adaptarlo a la digitalización y permitir que los usuarios receptores puedan generar sus propios contenidos audiovisuales como respuesta, generando así una interactividad bidireccional y dialógica.

La unión de simular e interactuar forman un nuevo concepto: simulación interactiva. Flórez, Cristancho y Barón (2014) abordan el tema de esta simulación interactiva mediante el uso de la tecnología como una herramienta de facilitación fundamental e intuitiva con fácil aprendizaje del cual la persona no requiere gran conocimiento tecnológico más que saber interactuar con el entorno digital propuesto.

Vilches (2021) menciona que dentro del desarrollo del videojuego, hay reglas de simulación interactiva que se debe tomar en cuenta, dentro del ambiente del juego que se esté realizando. La cual es algo indispensable para que la realización del videojuego sea atractivo e interactivo. En tal sentido, las reglas son las siguientes:

La mecánica: En este ámbito es donde se decide que acciones tomar en los espacios del juego que se esté realizando, para que así luego el jugador o cualquier usuario pueda probar lo que los creadores ofrecieron.

El objetivo: Resultado logrado por los jugadores, donde pueden tener un sanción por las acciones que haga durante el juego o al contrario con un beneficio por cumplir la narrativa que está pensado el juego.

Posibilidad de interacción: Principalmente se basa en la vinculación del jugador que pueda tener una libre acción al momento de jugar y a la vez las acciones del mismo juego que apoye al usuario durante pruebe el producto que sería el videojuego.

Presentación del juego: Sea simulado o oficial, se debe tomar en cuenta los factores para presentar el juego al público en general. Con el objetivo que experimente una interactividad dentro del juego.

### **3.3.1. El entretenimiento**

Quiroz (2008) nos señala cómo la presencia de las nuevas tecnologías en la cotidianidad de nuestros días han establecido un estrecho vínculo entre lo audiovisual (televisión, medios de comunicación, entre otros) y el entretenimiento, nombrado como “Las tecnologías de la Información y la Comunicación” (TIC). Estos elementos tecnológicos se insertaron

encajando perfectamente como un puzzle en nuestros hogares y, posteriormente, en cualquier entorno en donde la persona posea su equipo portátil. Estos medios se conectaron con la audiencia, identificándose y estableciendo relaciones de afectividad, llenando el tiempo que disponen distintos públicos como parte de la cotidianidad al tener que establecer esta presencia del entretenimiento en sus vidas como una variable constante. Las imágenes y sonidos que se presentan en vida diaria a través de estos medios comunicativos, se volvieron parte propia de la persona en donde no existe, o es casi nulo, un “espacio para el silencio”. Puesto que estas sensaciones y estimulaciones buscan presenciar en su búsqueda de satisfacción, una espectacularidad a través de la inmersión en imagen y sonido. Brindando un aprendizaje referente a conversaciones cotidianas, así también como un deleite a través de los relatos, superficiales e inmediatos, donde el apogeo está situado en su naturaleza contemporánea, “es decir, se conoce, incluso se aprende, entreteniéndose”.

### **2.3 Términos Básicos**

- Ludonarrativo: Según el estudio de García (2019), nos dice que lo “ludonarrativo” es una discordancia entre lo lúdico y lo narrativo, ya que la narrativa nos limita a seguir una secuencia establecida y lo lúdico a las posibilidades de no seguir el orden planteado por la estructura narrativa.
- Linealidad: Michel Arrivé en su libro de Lenguaje y psicoanálisis, lingüística e inconsciente (2004), define la linealidad como “el momento en que el tiempo interviene en el habla”, entendiendo que se conoce la linealidad en la literatura como a un orden sucesivo de los elementos en el habla.
- Diégesis: Aristóteles (335 a.C.), en su libro Poética, se refiere a la diégesis como un fenómeno que va relacionado con el mundo narrativo, que refiere a la acción de ordenar y estructurar una historia, así como el proceso de la organización imaginaria-mental del escrito por parte del espectador.
- Inmersión: Armenteros y Fernández (2010) concluyen en que la inmersión es vista como una experiencia, en base a una investigación de análisis. En el ámbito de los videojuegos, se relaciona al estado cognitivo del jugador en el cual este se ve sumergido a una realidad virtual.
- Verosimilitud: Zamora (1993) Define la Verosimilitud como una “ semejanza” o “similaridad” de una realidad a una verdad. En la que estas mismas no pueden adecuarse al estar por sí solas, deben estar “en relación al sistema desde el cual se

las considera". Es decir, mientras más próximo sea el conjunto de situaciones, en lo que se conoce de cierto momento, "puede ser el verdadero".

### **III. Marco Metodológico**

#### **3.1 Enfoque y diseño de investigación**

Este trabajo cuenta con un enfoque cualitativo que busca hacer un estudio de casos analizando la película de Bandersnatch de Netflix y el videojuego Become Human de PlayStation Store. Durán (2012) menciona que el estudio de caso es beneficioso porque a través de un recolección se puede lograr "un análisis de datos", lo que estamos buscando para poder notar las diferencias y semejanzas dentro de ambos contenidos audiovisuales.

#### **3.2 Supuesto de investigación**

Tanto la película Black Mirror: Bandersnatch del 2018 como el videojuego Detroit: Become Human del 2018 comparten una estructura narrativa parecida en cuanto a términos de elecciones que toma el usuario receptor y a su vez llevan a tramas alternativas con finales distintos y limitados; además, el espectador tiene disponible la elección de rejugar o revisualizar los productos audiovisuales para descubrir y completar las distintas tramas desarrolladas previamente según la interacción participativa.

Lo que puede diferenciar principalmente a la película Bandersnatch del 2018 del videojuego Detroit: Become Human del año 2018 es que el primer producto audiovisual es de un carácter con menor elaboración en cuanto al desarrollo de líneas alternativas e historias paralelas. La película tiene una linealidad que se descompone según las opciones y se puede concluir antes del tiempo predeterminado. En cuanto al videojuego Detroit: Become Human, existen líneas narrativas según los personajes que se van involucrando dentro de la historia y estas tienen una extensión considerablemente grande con respecto a las alternativas de Bandersnatch, incluso se puede intercambiar las historias de personajes a mitad del proceso narrativo, generando así más variedad de la que ya posee.

Según las propuestas de las plataformas Netflix y Playstation con respecto al contenido interactivo de Bandersnatch y Detroit: Become Human respectivamente, ambas ofrecen una experiencia al usuario completamente diferente. Con respecto a

Netflix, el usuario tiene la posibilidad de manejar las decisiones del personaje cuando se presentan momentos críticos o puntos preestablecidos mas no libertad completa, siendo más espectador que jugador. Con respecto a Playstation, el videojuego se desarrolla mayoritariamente a base de interactividad sobre acciones, movimientos, lugares, entre otros, siendo casi completamente un jugador. Solo hay algunas carencias de cinemáticas y videos dentro del juego para una mejor fluidez de la historia.

Las articulaciones narrativas tanto de la película Bandersnatch y del videojuego Detroit: Become Human tienen una estructuración similar debido a la regla de descomposición en actos y plot points para la coherencia sobre el transcurso de ambas historias de fondo. Con respecto a las articulaciones interactivas, el videojuego Detroit: Become Human tiene un repertorio más abierto en cuanto a opciones y orden cronológico de los sucesos puesto que se maneja un diseño más complejo y libre con respecto a la unificación de la película Bandersnatch que se basa simplemente en cinemáticas y puntos de intervención establecidos y fijos dentro de la trama.

### **3.3 Categorización**

Siendo esta una investigación cualitativa, hemos planteado en este espacio de categorización, puntos fundamentales que consideramos relevantes para el desarrollo de la investigación en general que cumplan como orientador de esta metodología.

#### **3.3.1 Categorías**

- A. Características de la narrativa interactiva.
- B. Aplicaciones ludonarrativas.
- C. Características de la experiencia del usuario.

#### **3.3.2 Definición operacional**

Con las categorías ya marcadas, pasamos a definir las:

Se tomaría en cuenta como la secuencia narrativa interactiva se aplica en contenidos audiovisuales para distinguir las estructuras de las historias que se buscan presentar. Además, busca indagar cómo los personajes aportan y complementan estas historias.

Aplicación desarrollada y planificada que muestra las características pensadas por los creadores del videojuego y la película interactiva donde obliga al usuario a tomar

acciones mediante los personajes, con el propósito de que la narrativa se moldee a las decisiones del jugador y cambie con respecto al inicio.

Experiencia que ofrecen en diferentes plataformas, con respecto a la expectativas sobre sus productos y la satisfacción que dejan en el usuario al haber interactuado con estos y las posibilidades que ofrecen. Se toman en cuenta aspectos positivos y negativos al momento de hacer comparaciones respecto a la creación de los productos y las críticas formuladas por los usuarios.

### **3.3.3 Aspectos y subaspectos**

Presentamos los aspectos y subaspectos necesarios para poder realizar la investigación.

#### **Aspecto A**

##### **A.1 Características de la película**

- a.1.1 Estructura de los tres actos
- a.1.2 Características evolutivas de los personajes
- a.1.3 Desarrollo transitorio de los personajes

##### **A.2 Características del videojuego**

- a.2.1 Estructura de los tres actos
- a.2.2 Características evolutivas de los personajes
- a.2.3 Desarrollo transitorio de los personajes

#### **Aspecto B**

##### **B.1 Características interactivas de la película**

- b.1.1 Características de las acciones del jugador
- b.1.2 Afectación de las decisiones sobre la trama
- b.1.3 Limitaciones interactivas

##### **B.2 Características interactivas del videojuego**

- b.2.1 Características de las acciones del jugador
- b.2.2 Afectación de las decisiones sobre la trama
- b.2.3 Limitaciones interactivas

## **Aspecto C**

### **C.1 Factores internos al servicio de la plataforma**

- c.1.1 Recomendaciones bajo patrones de interacción por el usuario
- c.1.2 Nivel de intuitividad de las plataformas

### **C.2 Factores externos al servicio de la plataforma**

- c.2.1 Métodos de acceso a las plataformas de streaming y gaming
- c.2.2 Limitaciones de acuerdo a los dispositivos

### **3.4 Población, muestra y muestreo**

Población: Se usarán el videojuego “Detroit: Become Human” y la película “Black Mirror: Bandersnatch”. Estas dos unidades se escogieron para compararse debido a que su cercanía como película interactiva y aventura gráfica, respectivamente, son bastante evidentes pero se propone resaltar un contraste más a fondo. Además, estas piezas han representado un impacto significativo dentro de sus propios géneros y que promovieron el desarrollo de productos parecidos entre sí. Como la población está delimitada por únicamente dos piezas que han sido seleccionadas y especificadas con anterioridad, no hay suficientes elementos para considerar el aspecto de muestra en el trabajo y, por consiguiente, si no hay muestra tampoco ni muestreo.

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.5.1 Descripción de técnicas e instrumentos**

La técnica de investigación tendrá como eje principal las características estructurales de nuestros productos audiovisuales escogidos, investigando sobre las articulaciones narrativas como la experiencia del usuario consumidor de este. Dentro de esta investigación cualitativa se emplea la técnica de análisis de contenido de ambas piezas audiovisuales especificadas en puntos anteriores. La misma se realizará mediante una ficha de análisis para una mejor organización y margen de aplicará ligado a los aspectos narrativos y estructuras compositivas, tanto de la película interactiva como del videojuego. Este instrumento ayuda con una facilidad de segmentar las partes necesitadas para la resolución del propósito de investigación.

#### **3.5.2 Validación de instrumentos por expertos**

Con la estructura de la ficha planteada, se la presentará a los investigadores referentes de comunicación con los puntos respectivos de las articulaciones narrativas y aspectos de las piezas. La estructura planteada será revisada por Erika Vanessa Eggerstedt Barroso: licenciada en ciencias sociales y comunicaciones en la universidad particular de San Martín de Porres.

### 3.6 Procesamiento y análisis de los datos

Mediante la entrega de los archivos, los investigadores tendrán la libertad de aportar la información digitalmente por cualquier medio compatible para rellenar el archivo, una vez por cada producto audiovisual, los cuales serán reenviados para el posterior recolectamiento de datos. Una vez se tengan las fichas llenas, estas ayudarán a evaluar la información sobre los diferentes aspectos de cada uno de los productos y así poder conseguir un contraste entre ambas piezas. También posibilitará el análisis de las semejanzas y diferencias entre las estructuras narrativas, interactivas y sus plataformas.

### 3.7 Aspectos éticos

Este trabajo contará con una recolección de datos que se aplicará de manera responsable y veraz para lograr una investigación honesta. Además, se usarán medios legales para obtener acceso a las piezas para que no exista ningún conflicto de intereses y medios legales al momento de acceder a estas.

## IV. Administración de la investigación

### 4.1 Recursos

Esta investigación será autofinanciada y la distribución de recursos para llevarla a cabo será la mencionada en el cuadro mostrado a continuación:

<b>Rubro</b>	<b>Tipo de gasto</b>	<b>Gasto por componente (S/.)</b>	<b>Gasto por rubro (S/.)</b>
<i>Recursos materiales</i>	Hojas	12	1712
	PlayStation 4	1700	
<i>Servicios</i>	Netflix	25	105

	Videojuego "Detroit Become Human"	80	
<b>Gasto total (S/.)</b>			1817

#### 4.2 Cronograma de investigación

La investigación se viene realizando desde los meses de agosto hasta noviembre del año 2021. A su vez, será presentada a la universidad de UCAL y ejecutada entre los meses de enero y diciembre del año 2022, distribuyendo las actividades involucradas en esta segunda fase de la siguiente manera:

N°	ACTIVIDADES	MESES DEL AÑO 2022											
		E	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
1	Ajustes al plan de investigación												
2	Presentación del proyecto de tesis												
3	Aprobación del proyecto de tesis												
4	Ampliar revisión bibliográfica												
5	Aplicación de los instrumentos de investigación												
6	Procesamiento y análisis de datos												
7	Redacción del informe final												
8	Revisión y reajuste del informe final												



9	Presentación del informe final													
10	Aprobación y sustentación													

## V. Fuentes de Investigación

- Albarrán, J., Ballester, I., Bárcenas, C., Calles, J., Chavarría, B., García, L., Governatore, H., Goinochea, M., González, F., Hernández, L., Lemus, M., Llorente, M., Llosa, Á., Miñana, L., Mora, V., Pulido, G., Sánchez, G. y Suárez, A. (2019). Un modelo de análisis para la narración en el videojuego en presencia de interacción. *Caracteres*, 8(1), 39 - 67. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7105375.pdf>
- Allende, A. (2008). La historia como proceso narrativo de construcción de sentido. Diálogo entre Hayden White y la construcción de sentido. *Signo y Pensamiento*, XXVII(53), 162-173. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86011529010>
- Aparici, R. & García, D. (2017). *¡Sonríe, te están puntuando!: Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror*. Editorial GEDISA. [https://books.google.com.pe/books?id=BKs\\_DwAAQBAJ&lpg=PT115&dq=que%20puede%20alterar%20una%20historia%20narraci%C3%B3n%20interactiva&hl=es&pg=PT115#v=onepage&q=que%20puede%20alterar%20una%20historia%20narraci%C3%B3n%20interactiva&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=BKs_DwAAQBAJ&lpg=PT115&dq=que%20puede%20alterar%20una%20historia%20narraci%C3%B3n%20interactiva&hl=es&pg=PT115#v=onepage&q=que%20puede%20alterar%20una%20historia%20narraci%C3%B3n%20interactiva&f=false)
- Aristóteles. (2016). *Poética* (2ª ed. J. D. García Bacca, Trad.). Programa Editorial de la Coordinación de Humanidades Universidad Nacional Autónoma de México. <http://classics.mit.edu/Aristotle/poetics.html> (Documento original publicado 335 A.C.)
- Armenteros, M. & Fernández, M. (2010). Inmersión, presencia y flow. *Contratexto*, 19, 165-177. <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/article/download/190/166/#:~:text=La%20mayor%20de%20los%20autores,%3B%20Witmer%20y%20Singer%201998>
- Arrivé, M. (2004). *Lenguaje y psicoanálisis, lingüística e inconsciente*. Lingüística y teoría literaria. <https://books.google.com.pe/books?id=bf4cVJ77G1wC&pg=PA82&dq=que+es+la+linealidad&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjOk7aq3-bzAhUzIbkGHVhwD-8Q6AF6BAGKEA#v=onepage&q=que%20es%20la%20linealidad&f=false>
- Ayuso Martínez, S. (2020). *El fenómeno de las películas interactivas. El caso de Black Mirror: Bandersnatch* [TFG, Universidad de Sevilla]. [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/101741/CAV\\_AYUSOMARTINEZ\\_TFG.pdf](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/101741/CAV_AYUSOMARTINEZ_TFG.pdf)

- Belli, S. & López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Revista de Pensamiento e Investigación Social*, (14), 159-179.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
- BBC News Mundo. (28 de diciembre de 2018). "Black Mirror" en Netflix: así es la esperada película interactiva "Bandersnatch".  
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-46705045>
- Cáceres, D. (4 de agosto de 2020). Las ventas de PS5 lideran los beneficios del Q1 2021 de Sony, pero su consola necesita juegos exclusivos destacados cuando antes. *Business insider*.  
<https://www.businessinsider.es/resultados-sony-q1-2021-ventas-ps5-lideran-beneficios-909797>
- Campos Mendez, A. (2018). *La narrativa en los videojuegos y su relación con la inmersión del jugador* [TFG, Universidad de Sevilla].  
[https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/78389/TFG%20-%20Antonio%20Fco%20Campos%20Mendez\\_cc%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/78389/TFG%20-%20Antonio%20Fco%20Campos%20Mendez_cc%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cerón, J. (2018). Esbozos para pensar al streaming de videojuegos como trabajo. *Unidad Sociológica*, 11, 116-122.  
[https://www.academia.edu/38601754/Esbozos\\_para\\_pensar\\_al\\_streaming\\_de\\_videojuegos\\_como\\_trabajo?from=cover\\_page](https://www.academia.edu/38601754/Esbozos_para_pensar_al_streaming_de_videojuegos_como_trabajo?from=cover_page)
- Crystal, D. (2014). *Cambio*. OpenMind.  
<https://www.bbvaopenmind.com/articulos/internet-y-los-cambios-en-el-lenguaje/>
- Corbal, J. (s.f.). *Curso de Narrativa en Videojuegos*. Grupo editorial RA-MA.  
<https://books.google.com.pe/books?id=fl6fDwAAQBAJ&pg=PA22&dq=el+espectador+y+el+jugador+en+la+virtual&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiB6a6mz6L0AhUfD7kGHTNVAI8Q6AF6BAgDEAI#v=onepage&q&f=false>
- Coronado, J. (2002). *Para leer mejor 3*. Editorial Limusa.  
<https://books.google.com.pe/books?id=UbUdtWPs6aYC&pg=PA94&dq=tipos+de+narradores&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjQ3ffE5KX0AhVII2oFHFy7BEgQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=tipos%20de%20narradores&f=false>
- Cwail, J. (2021). *El dilema humano: Del Homo sapiens al Homo tech*. Editorial Galerna.  
[https://books.google.com.pe/books?id=eukzEAAAQBAJ&pg=PT16&dq=la+tecnologia+C3%ADa+y+el+ser+humano&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjjpv\\_u-KL0AhVMqJUCHZ5oBqMQ6AF6BAgHEAI#v=onepage&q=la%20tecnologia+C3%ADa%20y%20el%20ser%20humano&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=eukzEAAAQBAJ&pg=PT16&dq=la+tecnologia+C3%ADa+y+el+ser+humano&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjjpv_u-KL0AhVMqJUCHZ5oBqMQ6AF6BAgHEAI#v=onepage&q=la%20tecnologia+C3%ADa%20y%20el%20ser%20humano&f=false)
- Duarte, I. (2009). *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. CENDECAC.

- <https://books.google.com.pe/books?id=-jEekb0v5TQC&pg=PA99&dq=el+espectador+y+el+jugador+en+la+virtual&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiB6a6mz6L0AhUfD7kGHTNVAI8Q6AF6BAgJEA#v=onepage&q=el%20espectador%20y%20el%20jugador%20en%20la%20virtual&f=false>
- Durán, M. El estudio de caso en la investigación cualitativa. *Revista Nacional de administración*, 3(1), 121-134. <https://doi.org/10.22458/rna.v3i1.477>
- Esnaola, H., Graciela, A. & Levis, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3),48-68. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343004>
- Flórez, C., Cristancho, N. & Barón, J. (2014). Simulación interactiva para la apropiación de la ciencia y la tecnología. *Infancias Imágenes*, 13(2), 176-181. <https://1library.co/document/yj8vlr6q-simulacion-interactiva-apropiacion-ciencia-tecnologia.html>
- Forster, E. (1937). *Aspects of the novel*. Rosettabooks. [https://www.academia.edu/9745138/Aspects\\_of\\_the\\_novel\\_written\\_by\\_E.M\\_forster](https://www.academia.edu/9745138/Aspects_of_the_novel_written_by_E.M_forster)
- Freitas, C. & Castro, C. (2010). Narrativas audiovisuales y tecnologías interactivas. *Revista estudios culturales*, 3(5), 19-42. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3739970>
- Galán, E. (2005). LA CREACIÓN PSICOLÓGICA DE LOS PERSONAJES PARA CINE Y TELEVISIÓN. *INFAD Revista de psicología*, 3(1), 263-273. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832310025.pdf>
- García, J. (2018). La teoría narrativa del videojuego: Intertextualidad, Hipertexto y videojuego. *Revista laboratorio literatura y experimentación*, 18, 1-22. <https://doi.org/10.32995/rl18201828>
- García, J. & Mesa, B. (2019). *La evolución de la narrativa en el videojuego* [TFG, Universidad de la laguna]. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14751/La%20evolucion%20de%20la%20narrativa%20en%20el%20videojuego.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, M. & Marcos, M. (2004). La construcción de personajes en el videojuego SIMS 2. *Revista ICONO* 14, 2 (4), 58 - 71. <https://doi.org/10.7195/ri14.v2i2.440>
- Gil, A & Vida, T. (2011). *Los videojuegos*. Editorial UOC. <https://books.google.com.pe/books?id=hQCdIPty3P0C&pg=PA30&dq=interacci%C3%B3n+social+de+jugadores+de+videojuegos&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjjkr6j1aL0AhVuF7kGHYfhA2MQ6AF6BAgJEA#v=onepage&q=interacci%C3%B3n%20social&f=false>

- González, A. (2011). El videojuego Silent Hill: ¿un videojuego interactivo?. *Revista de cine iberoamericano*, 3, Artículo 5.  
<http://elojoquepiensa.cucsh.udg.mx/index.php/elojoquepiensa/article/view/40>
- Hernández, J. (2019). Life is Strange. La anatomía del drama interactivo. *Ñawi: arte diseño comunicación*, 3 (2), 183-197.  
<https://doi.org/10.37785/nw.v3n2.a13>
- Hernández, J., Cano, A. & Parra, M. (2016). Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros. *Cuadernos Artesanos de comunicación*, 103, 2074-2093. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6062126>
- Ibarra, A. (26 de agosto de 2021). Los videojuegos llegan a netflix sin costo adicional; ya iniciaron las primeras pruebas. *Egamesnews*.  
<https://www.egames.news/entretenimiento/Los-videojuegos-llegan-a-Netflix-sin-costo-adicional-ya-iniciaron-las-primeras-pruebas-20210826-0023.html>
- Ivars, B y Martinez, F. (2020). Narrative Transmedia. En B.Peña (Ed.), *Interactivity in fiction series as part of its transmedia universe: the case of Black Mirror: Bandersnatch* (pp. 11-20). IntechOpen.  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2GD9DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=black+mirror:+bandersnatch&ots=ZddOXJLyrL&sig=Yh0HTtduMnnSqX\\_I-2lfZtqGuQw#v=onepage&q=black%20mirror%3A%20bandersnatch&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2GD9DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=black+mirror:+bandersnatch&ots=ZddOXJLyrL&sig=Yh0HTtduMnnSqX_I-2lfZtqGuQw#v=onepage&q=black%20mirror%3A%20bandersnatch&f=false)
- J Sanchez, V. (2018). *Hoja de ruta para escribir novela*. Editorial Verbum.  
[https://books.google.com.pe/books?id=\\_HNjDwAAQBAJ&lpg=PA39&dq=hito%20narrativo&hl=es&pg=PA37#v=onepage&q=hito%20narrativo&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=_HNjDwAAQBAJ&lpg=PA39&dq=hito%20narrativo&hl=es&pg=PA37#v=onepage&q=hito%20narrativo&f=false)
- Jenkins, H. (1958). *Fans, bloggers y videojuegos*. Paidós.  
<https://astramagazine.files.wordpress.com/2018/06/fans-blogueros-y-videojuegos.pdf>
- Jung, C.G. (2003). *Arquetipos e inconscientes colectivos*. Paidós.  
[https://www.formarse.com.ar/libros/libros-Jung/1\\_pdfsam\\_JungCarlGustavArquetiposElInconscienteColectivo.pdf](https://www.formarse.com.ar/libros/libros-Jung/1_pdfsam_JungCarlGustavArquetiposElInconscienteColectivo.pdf)
- León, J., García, D., Cabrera, L. & Erazo, J. (2020). Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de Historia: Una revisión sistemática para la vinculación al currículo ecuatoriano. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 450-475.  
<https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.410>
- Loriguillo, A. (2014). Sísifos modernos: narrativas no lineales aplicadas a las adaptaciones de videojuegos en la animación japonesa. *Fotocinema revista científica de cine y fotografía*, 9, 221-236.  
<https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2014.v0i9.5968>

- Luque, A. (2019). Impacto de la tecnología en la sociedad: caso de Ecuador. *Universidad y sociedad*, 11(5), 176-182.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202019000500176&script=sci\\_arttext&lng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202019000500176&script=sci_arttext&lng=en)
- Martín, M., Navarro, V., Castro, A., Tatiana, D., Mochán, J. & Pellejer, C. (2021). Ludonarrativas. La complejidad narrativa en los videojuegos. *Látalante Revista de estudios cinematográficos*, 31, 155-178.  
<http://revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=905>
- Martín Ramallal, P., Bertola Garbellini, A. y Merchán Murillo, A. (2019). Blackmirror-Bandersnatch, paradigma de diégesis hipermedia para contenidos mainstream VOD. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 45, 280-309. <https://idus.us.es/handle/11441/88083>
- McCants, M. (2021). *Life is Ours to Choose: Empathy and Choice-Making in Detroit: Become Human* [Tesis de honor de licenciatura]. The College of William & Mary. <https://scholarworks.wm.edu/honorstheses/1599>
- Mejía-Climent, L. (2021). Empirical studies in translation and discourse. En M. Bisiada. (Ed.), *Between audiovisual translation and localization: The case of Detroit: Become Human*. (1.ª ed., pp. 199-219). Berlin: Language Science Press. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4450093>
- Molina, A., Roque, L., Garcés, B., Rojas, Y., Dulzaides, M. & Selín, M. (2015). El proceso de comunicación mediado por las tecnologías de la información. Ventajas y desventajas en diferentes esferas de la vida social. *Medisur*, 3 (4), 481-493.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-897X2015000400004](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2015000400004)
- Morales, A. y Vergelin, J. (2019). Libro de investigación apropiación, generación y uso edificador del conocimiento. En J. C. Arboleda. (Ed.), *Narrativa interactiva: apreciaciones de la primera película interactiva de Netflix "Bandersnatch"* (2.ª ed., pp. 65-77). REDIPE. <https://redipe.org/wp-content/uploads/2020/05/LIBRO-SIAGUEC-2-FINAL.pdf#page=65>
- Moreno, A. & Venegas, A. (2020). EL VIDEOJUEGO COMO ESPEJO DE LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA. *Barataria*, 29, 1-8.  
<https://revistabarataria.es/web/index.php/rb/article/view/577/661>
- Mudrovic, M. (2005). *Historia, narración y memoria*. Ediciones AKAL. <https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=7pe16N9ZWjUC&oi=fnd&pg=>

- PA5&dq=historia++narrativa&ots=6Z3H2sk3nm&sig=wA9X9e\_izDguv-rwPxIEU  
ohjD\_w#v=onepage&q=%20narrativa&f=false
- Munné, F. & Codina, N. (1992). Algunos aspectos del impacto tecnológico en el consumo infantil del ocio. *Anuario de psicología*, 53, 113-126. <https://www.raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/article/download/61047/88720>
- Muñoz, J., Pérez, Y. & David, M. (2012). *Devolóinp writing skills in spanish*. Routledge. En%20una%20narraci%C3%B3n%20se%20distingue%20la%20ESTRUCTURA%20EXTERNA%20y%20la%20ESTRUCTURA%20INTERNA&f=false
- Nord, C. (2010). Las funciones comunicativas en el proceso de traducción: un modelo cuatrifuncional. *Núcleo*, 27, 239-255. [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0798-97842010000100010](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97842010000100010)
- Origuillo A. (2014). Sísifos modernos: narrativas no lineales aplicadas a las adaptaciones de videojuegos en la animación japonesa. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, 9, 221-236. <http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema>
- Orihuela, L. (1997). Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital. *Palabra clave*, 2, 37-46. <https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/338/480>
- O'Sullivan-Ryan, J. (1996). *La comunicación humana: grandes temas contemporáneos de la comunicación*. Universidad Católica Andrés Bello. [https://books.google.com.pe/books?id=QWwh4Ga2AbEC&printsec=frontcover&dq=la+comunicacion+en+la+humana&hl=es-419&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=la%20comunicacion%20en%20la%20humana&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=QWwh4Ga2AbEC&printsec=frontcover&dq=la+comunicacion+en+la+humana&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=la%20comunicacion%20en%20la%20humana&f=false)
- Pérez, C. (22 de julio de 2021). *Detroit: Become Human alcanza los 6 millones de copias vendidas*. Vandal. Recuperado el 19 de noviembre de 2021, de <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350746330/detroit-become-human-alcanza-a-los-6-millones-de-copias-vendidas/>
- Pérez, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicación: revista de recerca i d'anàlisi*, 28 (1), 127-46. <https://raco.cat/index.php/Comunicacio/article/view/67950>.
- Petrova, A. (2019). *Bandersnatch, jugando la película: un estudio exploratorio de las características del cine de ficción interactivo* [TFG, Universidad de Zaragoza]. <https://zaguan.unizar.es/record/85324/files/TAZ-TFG-2019-2246.pdf>

- Plataformas de streaming duplicarían sus ingresos en el Perú hasta el 2025. (5 de agosto de 2021). *RPPNoticias*.  
<https://rpp.pe/economia/economia/plataformas-de-streaming-duplicarian-sus-ingresos-en-el-peru-hasta-el-2025-netflix-disney-plus-hbo-max-noticia-1351106>
- Prieto, V., Quiñones, I., Ramírez, D., Fuentes, Z., Labrada, T., Pérez, O. & Montero, M. (2011). Impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación y nuevos paradigmas del enfoque educativo. *Educación médica superior*, 25 (1), 95-102,  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21412011000100009](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412011000100009)
- Puente, H. & Sequeiros, C. (2019). Goffman y los videojuegos: Una aproximación sociológica desde la perspectiva dramaturgica a los dispositivos videolúdicos. *Revista Española de Sociología*, 28 (2), 289-304.  
[http://ddfv.ufv.es/bitstream/handle/10641/1658/RES\\_Hector.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://ddfv.ufv.es/bitstream/handle/10641/1658/RES_Hector.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Quiroz, M. T. (2004). *La edad de la pantalla. Tecnologías interactivas y jóvenes peruanos*. Universidad de Lima, Fondo Editorial.  
<http://repositorio.ulima.edu.pe/handle/ulima/5961>
- Redacción EC. (Enero 3, 2019). "Black Mirror: Bandersnatch": ¿qué es y cómo funciona la película de Netflix?. *El Comercio*.  
<https://elcomercio.pe/tvmas/series/black-mirror-bandersnatch-pelicula-interactiva-netflix-funciona-nuevo-proyecto-nnda-nnlt-noticia-592482-noticia/>
- Redacción EC. (Julio 24, 2021). Netflix: ¿qué se sabe sobre su expansión al mercado de los videojuegos?. *El Comercio*.  
<https://elcomercio.pe/respuestas/netflix-que-se-sabe-sobre-su-expansion-al-mercado-de-los-videojuegos-revtli-noticia/>
- Rigo, M. (2020). Narrativa digital interactiva en un contexto de convergencia. *Intersecciones en comunicación*, 1 (14), Artículo 2.  
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/216/2161047001/index.html>
- Rodríguez, R. (2016). *Videojuegos: le explosión digital que está cambiando el mundo*. Héroes de Papel.  
<https://books.google.com.pe/books?id=nMbjDwAAQBAJ&pg=PT187&dq=genero+de+personajes+en+videojuegos&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjGveOPrqP0AhU-J7kGHSFLDXUQ6AF6BAgJEA#v=onepage&q=genero%20de%20personajes%20en%20videojuegos&f=false>



- Santorum, M. (2016). *La narración del videojuego cómo las acciones cuentan historias* [TD, Universidad Complutense de Madrid].  
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/44265/1/T39123.pdf>
- Schubert, S. (2021). "Liberty for Androids!": Player Choice, Politics, and Populism in Detroit: Become Human [“¡Libertad para los androides!”: Elección del jugador, política y populismo en Detroit: Become Human]. *European journal of American studies*, 16 (3), Artículo 6. <https://doi.org/10.4000/ejas.17360>
- Schwab, K. (2016). *La cuarta revolución industrial*. Penguin Random House Grupo Editorial España.  
<https://books.google.com.pe/books?id=BRonDQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=tecnolog%C3%ADas+en+nuestra+vida+diaria.+el+ser+humano+y+su+interacci%C3%B3n+con+la+tecnolog%C3%ADA&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjnzYi-08DzAhUqGrkGHX6jAOEQ6AF6BAgFEAl#v=onepage&q&f=false>
- Schwartz, I. (Marzo de 2019). *Beyond 'Bandersnatch,' the future of interactive TV is bright.* The conversation.  
<https://theconversation.com/beyond-bandersnatch-the-future-of-interactive-tv-is-bright-111037>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Grupo planeta.  
<https://es.pdfdrive.com/narrativas-transmedia-cuando-todos-los-medios-cuentan-e196838258.html>
- Scolari, C. & Piñon, J. (2016). Las narrativas transmedia en el mercado audiovisual latino de Estados Unidos. Actores, contenidos y estrategias, *Nueva época*, 27, 13-52.  
<https://es.pdfdrive.com/redalyclas-narrativas-transmedia-en-el-mercado-audiovisual-latino-e50337915.html>
- Sony comparte la enorme cantidad de consolas PlayStation 5 que ha vendido en 2020. (3 de febrero de 2021). *depor*.  
<https://depor.com/depor-play/videojuegos/ps5-sony-vendio-45-millones-de-consolas-en-el-2020-playstation-noticia/?ref=depr>
- Sora, C. (2016). *Temporalidades digitales: Análisis del tiempo en los new media y las narrativas interactivas*. Editorial UOC. <https://acortar.link/NMf3bM>
- Tato, G. (2017). Análisis del personaje en el cine y en los videojuegos. Inmersión y empatía. *Quaderns de cine*, 12, 105 - 107.  
<http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc0877595>
- Tello, E. (2007). Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México. *RUSC. Universities and*

- Knowledge Society Journal*, 4 (2), 1-8.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78011231006>
- Tomasello, M. (2013). *Los orígenes de la comunicación*. Katz.  
[https://books.google.com.pe/books?id=KXv8AAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=la+comunicacion+en+la+humana&hl=es-419&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=la%20comunicacion%20en%20la%20humana&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=KXv8AAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=la+comunicacion+en+la+humana&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=la%20comunicacion%20en%20la%20humana&f=false)
- Valdez, B. (2006). *Tecnología en la UABC*, UABC.  
[https://books.google.com.pe/books?id=dPtJ1xuC3c0C&pg=PA151&dq=tecnolog%C3%ADa+interactiva&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjIwc284sDzAhV\\_GbkGHYxtDuUQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q=tecnolog%C3%ADa%20interactiva&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=dPtJ1xuC3c0C&pg=PA151&dq=tecnolog%C3%ADa+interactiva&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjIwc284sDzAhV_GbkGHYxtDuUQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q=tecnolog%C3%ADa%20interactiva&f=false)
- Valle, J. (2008). *Teoría de la narrativa una perspectiva sistemática*. Iberoamericana Vervuert.  
<https://pdfcoffee.com/jose-r-valles-calatrava-teoria-de-la-narrativapdf-4-pdf-free.html>
- Vaz, B. (2016). La convergencia ludo-narratológica en el diseño de videojuegos de rol: las mecánicas jugables de Dark Souls contra el diagrama de flujo de Mass Effect | The Ludo-Narratological Convergence in the Design of Role-Playing Video Games: The Playable Mechanics of Dark Souls Against the Flow Diagram Of Mass Effect. *Razón Y Palabra*, 20 (1\_92), 611-638.  
<https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/167>
- Vilches, L. (2021). *Diccionario de teorías narrativas 2: Narratología, cine, videojuego, medios*. Penguin Random House Grupo Editorial España.  
[https://books.google.com.pe/books?id=9eYsEAAAQBAJ&pg=PT687&dq=genero+de+los+personajes+en+videojuegos&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwic\\_d7vgKP0AhVvILkGHZ--CNMQ6AF6BAgIEAI#v=onepage&q=genero%20de%20los%20personajes%20en%20videojuegos&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=9eYsEAAAQBAJ&pg=PT687&dq=genero+de+los+personajes+en+videojuegos&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwic_d7vgKP0AhVvILkGHZ--CNMQ6AF6BAgIEAI#v=onepage&q=genero%20de%20los%20personajes%20en%20videojuegos&f=false)
- Wolf, M. & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats revista de comunicación audiovisual*, 4, Artículo 2.  
<https://www.raco.cat/index.php/Formats/article/download/257329/344420>
- Woolgar, S. (2010). *¿Sociedad virtual? Tecnología, "cibérbole", realidad*. Editorial UOC.  
<https://books.google.com.pe/books?id=PPJpDS-U1MC&pg=PA211&dq=el+espectador+y+el+jugador+en+la+virtual&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiB6a6mz6L0AhUfD7kGHTNVAI8Q6AF6BAgCEAI#v=onepage&q=el%20espectador%20y%20el%20jugador%20en%20la%20virtual&f=false>

- Zamarripa, A. (2007). El Personaje Realista: Modelos para la Creación de Personajes en el Guión Narrativo Audiovisual. *Razón y Palabra*, (56).  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520729004>
- Zamora, J. (1992). ¿Metodonomía de la ciencia? Una aplicación de la idea de verosimilitud. *Éndoxa: series filosóficas*, 2, 153 - 169.  
<http://hdl.handle.net/10486/12406>

## ANEXOS

### A. Matriz de consistencia

<b>Título</b>	Articulaciones Narrativas: Semejanzas estructurales de la película “Bandersnatch” de Netflix y el videojuego “Become human” de PlayStation Store del año 2018.
<b>Carrera / Especialidad</b>	Facultad de comunicaciones Comunicación audiovisual y cine
<b>Línea de investigación</b>	Narrativa cinematográfica y televisivas
<b>Tipo de estudio</b>	Básica
<b>Enfoque de investigación</b>	Cualitativo
<b>Diseño de investigación</b>	Este trabajo cuenta con un enfoque cualitativo que busca hacer un estudio de casos analizando la película de Bandersnatch de Netflix y el videojuego Become Human de PlayStation Store. Durán (2012) menciona que el estudio de caso es beneficioso porque a través de un recolección se puede lograr “un análisis de datos”, lo que estamos buscando para poder notar las diferencias y semejanzas dentro de ambos contenidos audiovisuales.
<b>Problema general y problemas específicos</b>	<b>Problema general de investigación:</b> ¿Cuáles son las semejanzas estructurales de la narrativa interactiva entre la película “Bandersnatch” de la plataforma Netflix del año 2018 y el videojuego “Detroit: Become Human” de la plataforma PlayStation Store del año 2018?

	<p><b>Problema Específico de investigación 1:</b> ¿Cuáles son las articulaciones interactivas y narrativas de la película Bandersnatch y el videojuego Detroit: Become Human del año 2018?</p> <p><b>Problema Específico de investigación 2:</b> ¿Cómo las plataformas de Netflix y Playstation proponen “la experiencia al usuario” en su contenido interactivo del año 2018?</p> <p><b>Problema Específico de investigación 3:</b> ¿Cuáles son las principales diferencias en la estructura interactiva de la historia entre la película “Bandersnatch” de la plataforma Netflix del año 2018 y el videojuego “Detroit: Become Human” de la plataforma Playstation Store del año 2018?</p>
<p><b>Objetivo general y objetivos específicos</b></p>	<p><b>Objetivo General de investigación:</b> Determinar las semejanzas estructurales entre la narrativa interactiva de la película “Bandersnatch” de la plataforma Netflix del año 2018 y el videojuego “Detroit: Become Human” de la plataforma Playstation Store del año 2018.</p> <p><b>Objetivo Específico de investigación 1:</b> Conocer las articulaciones interactivas y narrativas de la película Bandersnatch y Detroit: Become Human del año 2018.</p> <p><b>Objetivo Específico de investigación 2:</b> Determinar cómo las plataformas de Netflix y Playstation proponen “la experiencia al usuario” en su contenido interactivo durante el año 2018.</p> <p><b>Objetivo Específico de investigación 3:</b> Identificar las principales diferencias en la estructura interactiva de la historia entre la película Bandersnatch de la plataforma Netflix del año 2018 y el videojuego Detroit: Become Human de la plataforma Playstation Store del año 2018”.</p>

<p><b>Supuestos de investigación</b></p>	<p>Tanto la película Black Mirror: Bandersnatch del 2018 como el videojuego Detroit: Become Human del 2018 comparten una estructura narrativa parecida en cuanto a términos de elecciones que toma el usuario receptor y a su vez llevan a tramas alternativas con finales distintos y limitados; además, el espectador tiene disponible la elección de rejugar o revisualizar los productos audiovisuales para descubrir y completar las distintas tramas desarrolladas previamente según la interacción participativa.</p> <p>Lo que puede diferenciar principalmente a la película Bandersnatch del 2018 del videojuego Detroit: Become Human del año 2018 es que el primer producto audiovisual es de un carácter con menor elaboración en cuanto al desarrollo de líneas alternativas e historias paralelas. La película tiene una linealidad que se descompone según las opciones y se puede concluir antes del tiempo predeterminado. En cuanto al videojuego Detroit: Become Human, existen líneas narrativas según los personajes que se van involucrando dentro de la historia y estas tienen una extensión considerablemente grande con respecto a las alternativas de Bandersnatch, incluso se puede intercambiar las historias de personajes a mitad del proceso narrativo, generando así más variedad de la que ya posee.</p> <p>Según las propuestas de las plataformas Netflix y Playstation con respecto al contenido interactivo de Bandersnatch y Detroit: Become Human respectivamente, ambas ofrecen una experiencia al usuario completamente diferente. Con respecto a Netflix, el usuario tiene la posibilidad de manejar las decisiones del personaje cuando se presentan momentos críticos o puntos preestablecidos mas no libertad completa, siendo más espectador que jugador. Con respecto a Playstation, el videojuego se desarrolla mayoritariamente a base de interactividad sobre acciones, movimientos, lugares, entre otros, siendo casi completamente un jugador. Solo hay</p>
--	---

	<p>algunas carencias de cinemáticas y videos dentro del juego para una mejor fluidez de la historia.</p> <p>Las articulaciones narrativas tanto de la película Bandersnatch y del videojuego Detroit: Become Human tienen una estructuración similar debido a la regla de descomposición en actos y plot points para la coherencia sobre el transcurso de ambas historias de fondo. Con respecto a las articulaciones interactivas, el videojuego Detroit: Become Human tiene un repertorio más abierto en cuanto a opciones y orden cronológico de los sucesos puesto que se maneja un diseño más complejo y libre con respecto a la unificación de la película Bandersnatch que se basa simplemente en cinemáticas y puntos de intervención establecidos y fijos dentro de la trama.</p>
<p><b>Categorías de investigación</b></p>	<p>A. Características de la narrativa interactiva.</p> <p>B. Aplicaciones ludonarrativas.</p> <p>C. Características de la experiencia del usuario.</p>

## B. Matriz de operacionalización o categorización

<b>Objetivo general:</b> ¿Cuáles son las semejanzas estructurales de la narrativa interactiva entre la película “Bandersnatch” de la plataforma Netflix del año 2018 y el videojuego “Detroit: Become Human” de la plataforma Playstation Store del año 2018?						
<b>Objetivos específicos</b>	<b>Categoría</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Aspectos</b>	<b>Sub-aspectos</b>	<b>Unidad(es) de análisis</b>	<b>Instrumento(s)</b>
<p><b>Objetivo Específico de investigación 1:</b> Conocer las articulaciones interactivas y narrativas de la película Bandersnatch y Detroit: Become Human del año 2018.</p>	<p><b>A.</b>Características de la narrativa interactiva.</p>	<p>Se tomaría en cuenta como la secuencia narrativa interactiva se aplica en contenidos audiovisuales para distinguir el esqueleto de las historias que se buscan presentar. Además, busca indagar cómo los personajes aportan a complementar a estas historias..</p>	<p><b>A.1</b> <b>Características de la película</b></p>	<p>a.1.1 Estructura de los tres actos</p> <p>a.1.2 Características evolutivas de los personajes</p>	<p>La película “Bandersnatch” de la plataforma Netflix del año 2018 y el videojuego “Detroit: Become Human”</p>	<p>Ficha de análisis de contenido</p>



<p><b>Objetivo Específico de investigación 2:</b> Determinar cómo las plataformas de Netflix y Playstation proponen “la experiencia al usuario” en su contenido interactivo durante el año 2018.</p> <p><b>Objetivo Específico de investigación 3:</b> Identificar las principales diferencias en la estructura interactiva de la historia entre la película Bandersnatch de la plataforma Netflix del</p>			<p><b>A.2 Características del videojuego</b></p>	<p>a.1.3 Desarrollo transitorio de los personajes</p> <p>a.2.1 Estructura de los tres actos</p> <p>a.2.2 Características evolutivas de los personajes</p> <p>a.3.3 Desarrollo transitorio de los personajes</p>	<p>de la plataforma Playstation Store</p>	
--	--	--	--	---	---	--

<p>año 2018 y el videojuego Detroit: Become Human de la plataforma Playstation Store del año 2018”.</p>	<p><b>B.</b>Aplicaciones ludonarrativas.</p>	<p>Aplicación desarrollada y planificada que muestra las características pensadas por los creadores del videojuego y la película interactiva donde obliga al usuario a tomar acciones mediante los personajes, con el propósito de que la narrativa se moldee a las decisiones del jugador y cambie con respecto al inicio.</p>	<p><b>B.1</b> <b>Características interactivas de la película</b></p> <p><b>B.2</b> <b>Características interactivas</b></p>	<p>b.1.1 Características de las acciones del jugador</p> <p>b.1.2 Afectación de las decisiones sobre la trama</p> <p>b.1.3 Limitaciones interactivas</p>	<p>La película “Bandersnatch” de la plataforma Netflix del año 2018 y el videojuego “Detroit: Become Human” de la plataforma Playstation Store</p>	<p>Ficha de análisis de contenido</p>
---	--	---	--	--	--	---------------------------------------

			<b>s del videojuego</b>	<p>b.2.1 Características de las acciones del jugador</p> <p>b.2.2 Afectación de las decisiones sobre la trama</p> <p>b.2.3 Limitaciones interactivas</p>		
	<b>C.</b> Características de la experiencia del usuario	Experiencia que ofrecen en diferentes plataformas, con respecto a la expectativas sobre sus productos y la satisfacción	<b>C.1 Factores que favorecen la</b>	c.1.1 Recomendaciones bajo patrones de	La película “Bandersnatch” de la	Ficha de análisis de

		<p>que dejan en el usuario al haber interactuado con estos y las posibilidades que ofrecen. Se toman en cuenta aspectos positivos y negativos al momento de hacer comparaciones respecto a la creación de los productos y las críticas formuladas por los usuarios.</p>	<p><b>experiencia</b></p> <p><b>C.2 Factores que perjudican la experiencia</b></p>	<p>interacción por el usuario</p> <p>c.1.2 Nivel de intuitividad de las plataformas</p> <p>c.2.1 Métodos de acceso a las plataformas de streaming y gaming</p>	<p>plataforma Netflix del año 2018 y el videojuego “Detroit: Become Human” de la plataforma Playstation Store</p>	<p>contenido</p>
--	--	---	--	--	---	------------------

				c.2.2 Limitaciones de acuerdo a los dispositivos		
--	--	--	--	---	--	--

### C. Modelos de instrumentos de recolección de datos

Nombre del investigador:

Fecha de registro: DD/MM/AAAA

Hora de registro: 00:00

Nombre de la pieza:

Año de pieza:

<b>Análisis de contenido narrativo interactivo</b>	
<b>Plataforma</b>	
Nombre	
Dispositivos electrónicos que admite	
Accesibilidad	
Características del interfaz	
Nivel de intuitividad	

Beneficios	
Dificultades	
Observaciones	
<b>Contenido interactivo</b>	
Personajes principales (interactuar)(Contribuyen a la trama)	
Impacto de las decisiones en el mundo del personaje	

Libertad de movimiento de jugador		
Escenarios de interacción		
Observaciones		
<b>Contenido narrativo</b>		
Desarrollo de la estructura narrativa	Inicio	
	Nudo	



	Desenlace	
Tipo de estructura narrativa interactiva		
<b>Campo de observaciones</b>		

## D. Validación de expertos

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: Eggerstedt Barroso Erika Vanessa
- 1.2. Profesión: Educación Lic. CC.SS y Comunicación
- 1.3. Grado académico: Máster en TDAH
- 1.4. Cargo e institución donde labora: Home school en Liceo Naval
- 1.5. Autor del instrumento: Castillo, Chambi, Rosales, Tello y Valiente.
- 1.6. Número y tipos de instrumentos validados: Guía de observación y ficha de análisis de contenido.

<b>CRITERIOS</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ACEPTABLE (MARQUE CON UN ASPA)</b>	<b>PARCIALMENTE ACEPTABLE (MARQUE CON UN ASPA)</b>
<b>CONSISTENCIA INTERNA</b>	El instrumento tiene un contenido que evidencian los indicadores y valores de las variables/categorías de investigación.	<b>x</b>	
<b>OBJETIVIDAD</b>	El instrumento y su contenido cumplen con el objetivo principal del trabajo de investigación y la propuesta que se ofrece en los alcances de la investigación.	<b>x</b>	
<b>APOORTE</b>	Los elementos del instrumento responden a criterios de interés del especialista que le permitirá recoger conocimientos que aporten a su carrera.	<b>x</b>	
<b>VALIDEZ</b>	Los instrumentos de investigación guardan relación con la lógica de la matriz de consistencia y de operacionalización/categorización de la tesis.	<b>x</b>	

## II. VALIDACIÓN

\*La no aceptabilidad de los instrumentos implica dejar en blanco los cuadros de evaluación

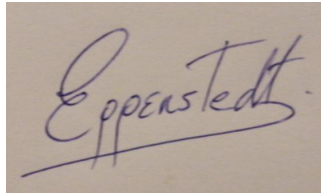
## III. OPINIÓN ( de la aceptabilidad total o parcial)

El trabajo metodológico es aceptable. Los observadores utilizaron la ficha de recolección de datos, quienes registraron lo mismo y contrastaron sus resultados. Si bien podrían utilizar otras herramientas para recaudar la información (guía de observación del participante, entrevistas, triangulaciones), el instrumento usado ha logrado medir con exactitud el constructo teórico de la narrativa, siendo coherente y con sentido lógico.

## IV. VEREDICTO FINAL DE CUMPLIMIENTO

**Sí cumple**

**No cumple**



---

**Firma y nombre del experto: Vanessa Erika Eggerstedt Barroso**

**DNI del experto: 10280798**

## E. Declaración jurada de autenticidad y autorización

### Anexo n°1

#### FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA (\*)

##### 1. DATOS PERSONALES (un formato por estudiante)

Apellidos y nombres: Castillo Cabrera, Anthony Brandon

CÓDIGO: 2019210873 D.N.I.: 75496720 Teléfono: 959596636

Correo electrónico: abcastilloc@crear.ucal.edu.pe

##### 2. DATOS ACADÉMICOS

Facultad: Facultad de Comunicaciones

Carrera profesional: Comunicación audiovisual y Cine

Curso que desarrolla: Metodología de Investigación

##### 3. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título: Articulaciones Narrativas: Semejanzas estructurales de la película

“Bandersnatch” de Netflix y el videojuego “Become human” de PlayStation Store del año 2018.

Ciclo de edición: 2021-2

##### 4. SU OBRA SE PUBLICARÁ EN: (\*\*)

- Repositorio UCAL (<http://repositorio.ucal.edu.pe>)
- Repositorio nacional de CONCYTEC (<http://alicia.concytec.gob.pe>)
- Repositorio internacional La Referencia (<http://lareferencia.redclara.net/>)

Marque con un “X” que tiene conocimiento del proceso:

Tengo conocimiento	X
--------------------	---

En los siguientes ítems, relacionados con las licencias Creative Commons para condiciones de uso de su trabajo de investigación una vez que esté disponible en internet, puede elegir la modalidad de acceso:

##### 5. ¿Autoriza obras derivadas a partir de su trabajo de investigación? Por favor marque con una “X”

Una obra derivada es una obra transformada (traducida, adaptada, arreglada o incluida en una compilación).

Sí	
----	--

<b>Sí</b> , siempre que se comparta de la misma manera (licencias idénticas).	
<b>No</b>	<b>X</b>

6. **¿Autoriza la publicación completa o restringida? (\*\*)**

<b>Sí</b> , la versión completa y de acceso abierto	
<b>No</b> , solo el resumen y disponible en biblioteca	<b>X</b>

(\*) Se entiende por trabajos de investigación formativa a, artículo de investigación, tesina, proyecto de investigación, ensayo, o cualquier otro trabajo de investigación que no conduce a grado académico o título profesional, etc. (\*\*) debe enviar junto con el trabajo completo el resumen de la investigación.

**Anexo 2**

**DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Yo Anthony Brandon Castillo Cabrera con DNI N° 75496720, estudiante del curso de Metodología de Investigación de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina a efecto de cumplir con las disposiciones de la ley universitaria 30220, declaro bajo juramento el contenido y la documentación que acompaño es veraz y auténtica. Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presentan en el presente proyecto de investigación son auténticos y veraces. En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información presentada, por lo cual me someto a las disposiciones del código de ética.

La Molina, 28 de noviembre de 2021



Apellidos y nombres del Estudiante  
Castillo Cabrera, Anthony Brandon

**Anexo n°1**

**FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA (\*)**

**1. DATOS PERSONALES (un formato por estudiante)**

Apellidos y nombres: Chambi Cince Miguel Ángel

CÓDIGO: 2020111182 D.N.I.: 47799777 Teléfono: 927040012

Correo electrónico: machambic@crear.ucal.edu.pe

**2. DATOS ACADÉMICOS**

Facultad: Comunicaciones

Carrera profesional: Comunicación y periodismo

Curso que desarrolla: Metodología de Investigación

**3. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Título: Articulaciones Narrativas: Semejanzas estructurales de la película

“Bandersnatch” de Netflix y el videojuego “Become human” de PlayStation Store del año 2018.

Ciclo de edición: 2021-2

**4. SU OBRA SE PUBLICARÁ EN: (\*\*)**

- Repositorio UCAL (<http://repositorio.ucal.edu.pe>)
- Repositorio nacional de CONCYTEC (<http://alicia.concytec.gob.pe>)
- Repositorio internacional La Referencia (<http://lareferencia.redclara.net/>)

Marque con un “X” que tiene conocimiento del proceso:

<b>Tengo conocimiento</b>	<b>X</b>
---------------------------	----------

En los siguientes ítems, relacionados con las licencias Creative Commons para condiciones de uso de su trabajo de investigación una vez que esté disponible en internet, puede elegir la modalidad de acceso:

**5. ¿Autoriza obras derivadas a partir de su trabajo de investigación? Por favor marque con una “X”**

Una obra derivada es una obra transformada (traducida, adaptada, arreglada o incluida en una compilación).

<b>Sí</b>	
<b>Sí, siempre que se comparta de la misma manera (licencias idénticas).</b>	

No	X
----	---

6. ¿Autoriza la publicación completa o restringida? (\*\*)

Sí, la versión completa y de acceso abierto	
No , solo el resumen y disponible en biblioteca	X

(\*) Se entiende por trabajos de investigación formativa a, artículo de investigación, tesina, proyecto de investigación, ensayo, o cualquier otro trabajo de investigación que no conduce a grado académico o título profesional, etc. (\*\*) debe enviar junto con el trabajo completo el resumen de la investigación.

## Anexo 2

### DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo Chambi Cince Miguel Ángel con DNI N° 47799777, estudiante del curso de Metodología de Investigación de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina a efecto de cumplir con las disposiciones de la ley universitaria 30220, declaro bajo juramento el contenido y la documentación que acompaño es veraz y auténtica. Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presentan en el presente proyecto de investigación son auténticos y veraces. En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información presentada, por lo cual me someto a las disposiciones del código de ética.

La Molina, 28 de noviembre de 2021



Apellidos y nombres del Estudiante

Chambi Cince Miguel Ángel

**Anexo n°1**

**FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA (\*)**

**1. DATOS PERSONALES (un formato por estudiante)**

Apellidos y nombres: Rosales Eggerstedt Greetchend

CÓDIGO: 2020111253 D.N.I.: 72397278 Teléfono: 924 816 790

Correo electrónico: Manakamukaido29@gmail.com

**2. DATOS ACADÉMICOS**

Facultad: Comunicaciones

Carrera profesional: Comunicación audiovisual y cine

Curso que desarrolla: Metodología de investigación

**3. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Título: Articulaciones Narrativas: Semejanzas estructurales de la película

“Bandersnatch” de Netflix y el videojuego “Become human” de PlayStation Store del año 2018.

Ciclo de edición: 2021-2

**4. SU OBRA SE PUBLICARÁ EN: (\*\*)**

- Repositorio UCAL (<http://repositorio.ucal.edu.pe>)
- Repositorio nacional de CONCYTEC (<http://alicia.concytec.gob.pe>)
- Repositorio internacional La Referencia (<http://lareferencia.redclara.net/>)

Marque con un “X” que tiene conocimiento del proceso:

<b>Tengo conocimiento</b>	<b>X</b>
---------------------------	----------

En los siguientes ítems, relacionados con las licencias Creative Commons para condiciones de uso de su trabajo de investigación una vez que esté disponible en internet, puede elegir la modalidad de acceso:

**5. ¿Autoriza obras derivadas a partir de su trabajo de investigación? Por favor marque con una “X”**

Una obra derivada es una obra transformada (traducida, adaptada, arreglada o incluida en una compilación).

<b>Sí</b>	
<b>Sí, siempre que se comparta de la misma manera (licencias idénticas).</b>	



No	X
----	---

6. ¿Autoriza la publicación completa o restringida? (\*\*)

Sí, la versión completa y de acceso abierto	
No , solo el resumen y disponible en biblioteca	X

(\*) Se entiende por trabajos de investigación formativa a, artículo de investigación, tesina, proyecto de investigación, ensayo, o cualquier otro trabajo de investigación que no conduce a grado académico o título profesional, etc. (\*\*) debe enviar junto con el trabajo completo el resumen de la investigación.

## Anexo 2

### DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo Greetchend Rosales Eggerstedt con DNI N° 72397278, estudiante del curso de Metodología de Investigación de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina a efecto de cumplir con las disposiciones de la ley universitaria 30220, declaro bajo juramento que el contenido y la documentación que acompaño es veraz y auténtica. Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presentan en el presente proyecto de investigación son auténticos y veraces. En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información presentada, por lo cual me someto a las disposiciones del código de ética.

La Molina, 28 de noviembre de 20



Apellidos y nombres del Estudiante

Greetchend Rosales Eggerstedt

**Anexo n°1**

**FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA (\*)**

**1. DATOS PERSONALES (un formato por estudiante)**

Apellidos y nombres: Tello Flores Renzo Abad

CÓDIGO: 2020111193 D.N.I.: 74943748 Teléfono: 934743672

Correo electrónico: renzoabad.telloflores@gmail.com

**2. DATOS ACADÉMICOS**

Facultad: Comunicaciones

Carrera profesional: Comunicaciones audiovisuales y cine

Curso que desarrolla: Metodología de Investigación

**3. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Título: Articulaciones Narrativas: Semejanzas estructurales de la película

“Bandersnatch” de Netflix y el videojuego “Become human” de PlayStation Store del año 2018.

Ciclo de edición: 2021-2

**4. SU OBRA SE PUBLICARÁ EN: (\*\*)**

- Repositorio UCAL (<http://repositorio.ucal.edu.pe>)
- Repositorio nacional de CONCYTEC (<http://alicia.concytec.gob.pe>)
- Repositorio internacional La Referencia (<http://lareferencia.redclara.net/>)

Marque con un “X” que tiene conocimiento del proceso:

<b>Tengo conocimiento</b>	<b>X</b>
---------------------------	----------

En los siguientes ítems, relacionados con las licencias Creative Commons para condiciones de uso de su trabajo de investigación una vez que esté disponible en internet, puede elegir la modalidad de acceso:

**5. ¿Autoriza obras derivadas a partir de su trabajo de investigación? Por favor marque con una “X”**

Una obra derivada es una obra transformada (traducida, adaptada, arreglada o incluida en una compilación).

<b>Sí</b>	
<b>Sí, siempre que se comparta de la misma manera (licencias idénticas).</b>	

No	X
----	---

6. ¿Autoriza la publicación completa o restringida? (\*\*)

Sí, la versión completa y de acceso abierto	
No , solo el resumen y disponible en biblioteca	X

(\*) Se entiende por trabajos de investigación formativa a, artículo de investigación, tesina, proyecto de investigación, ensayo, o cualquier otro trabajo de investigación que no conduce a grado académico o título profesional, etc. (\*\*) debe enviar junto con el trabajo completo el resumen de la investigación.

## Anexo 2

### DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo Renzo Abad Tello Flores con DNI N° 74943748, estudiante del curso de Metodología de Investigación de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina a efecto de cumplir con las disposiciones de la ley universitaria 30220, declaro bajo juramento el contenido y la documentación que acompaño es veraz y auténtica. Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presentan en el presente proyecto de investigación son auténticos y veraces. En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información presentada, por lo cual me someto a las disposiciones del código de ética.

La Molina, 28 de noviembre de 2021



Apellidos y nombres del Estudiante

Tello Flores, Renzo Abad

**Anexo n°1**

**FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE  
INVESTIGACIÓN FORMATIVA (\*)**

**1. DATOS PERSONALES (un formato por estudiante)**

Apellidos y nombres: Valiente Lucho, Patricia Ximena

**CÓDIGO:** U2020111074 **D.N.I.:** 70582556 Teléfono: 982270337

Correo electrónico: pxvalientel@crear.ucal.edu.pe

**2. DATOS ACADÉMICOS**

Facultad: Comunicación

Carrera profesional: Comunicación y publicidad transmedia

Curso que desarrolla: Metodología de investigación

**3. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Título: Articulaciones Narrativas: Semejanzas estructurales de la película

“Bandersnatch” de Netflix y el videojuego “Become human” de PlayStation Store del año 2018

Ciclo de edición: IV ciclo

**4. SU OBRA SE PUBLICARÁ EN: (\*\*)**

- Repositorio UCAL (<http://repositorio.ucal.edu.pe>)
- Repositorio nacional de CONCYTEC (<http://alicia.concytec.gob.pe>)
- Repositorio internacional La Referencia (<http://lareferencia.redclara.net/>)

Marque con un “X” que tiene conocimiento del proceso:

<b>Tengo conocimiento</b>	<b>X</b>
---------------------------	----------

En los siguientes ítems, relacionados con las licencias Creative Commons para condiciones de uso de su trabajo de investigación una vez que esté disponible en internet, puede elegir la modalidad de acceso:

**5. ¿Autoriza obras derivadas a partir de su trabajo de investigación? Por favor marque con una “X”**

Una obra derivada es una obra transformada (traducida, adaptada, arreglada o incluida en una compilación).

<b>Sí</b>	
<b>Sí, siempre que se comparta de la misma manera (licencias idénticas).</b>	

No	X
----	---

6. ¿Autoriza la publicación completa o restringida? (\*\*)

Sí, la versión completa y de acceso abierto	
No , solo el resumen y disponible en biblioteca	X

(\*) Se entiende por trabajos de investigación formativa a, artículo de investigación, tesina, proyecto de investigación, ensayo, o cualquier otro trabajo de investigación que no conduce a grado académico o título profesional, etc. (\*\*) debe enviar junto con el trabajo completo el resumen de la investigación.

## Anexo 2

### DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo Patricia Ximena Valiente Lucho con DNI N° 70582556, estudiante del curso de Metodología de investigación de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina a efecto de cumplir con las disposiciones de la ley universitaria 30220, declaro bajo juramento que el contenido y la documentación que acompaño es veraz y auténtica. Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presentan en el presente proyecto de investigación son auténticos y veraces. En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información presentada, por lo cual me someto a las disposiciones del código de ética.

La Molina, 28 de noviembre de 2021




---

Valiente Lucho, Patricia Ximena