



FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

“LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN VIDEOJUEGOS.CASO: LEAGUE OF LEGUENDS”

Tesis para optar el título profesional de:

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS DIGITALES

Autor

Fernando Nicolás Pongo Paz

Asesor:

Mg. Claudia Isabel Llanos Vera

Trujillo-Perú

2022

DEDICATORIA

A mis padres por apoyarme desde el inicio hasta el fin de mi carrera universitaria, y también por brindarme su soporte constante en los proyectos personales que me ayudan a surgir como profesional.

AGRADECIMIENTO

*Agradezco a los docentes que me acompañaron durante toda la carrera y que supieron
encaminarme profesionalmente en estos 5 años de universidad.*

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO.	3
RESUMEN	5
CAPITULO 1: INTRODUCCIÓN	6
ANTECEDENTES.....	8
JUSTIFICACIÓN	10
ELEMENTOS TEÓRICOS Y CONCEPTUALES.....	11
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	16
OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICO	16
CAPITULO 2: METODOLOGÍA.....	17
POBLACIÓN Y MUESTREO	18
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	20
ASPECTOS ÉTICOS DEL ESTUDIO.....	22
LIMITACIONES.....	23
CAPITULO 3: RESULTADOS	24
Figura 1	25
Figura 2 y 3	26
Figura 4 y 5.....	27
Figura 6 y 7.....	28
Figura 8 y 9.....	29
Figura 10 y 11	30
CAPITULO 4: DISCUSIÓN	33
CONCLUSIONES	35
BIBLIOGRAFIA Y ANEXOS.....	37

RESUMEN

El videojuego League of Legends se encuentra en la industria del gaming y los E-sports durante 13 años, siendo uno de los MOBA más reconocidos al nivel mundial. Esto llevo a que el juego realizase varias maneras de conectar con el público, además, de expandir su historia en distintas plataformas como son libros, celular, serie, entre otros.

Esta investigación busca como objetivo un análisis de La *narrativa transmedia* en videojuegos. Caso: League of Legends. Ante ello, se buscó a profundidad artículos de investigación, documentos, libros, tesis, en las que puedan complementar y brindar la información en la variable: Narrativa transmedia.

En la presente investigación se utilizó el método observacional y dentro de este se aplicó una lista de cotejo en el cual se determinó el análisis del transmedia en los diez videos más significativos del juego durante los últimos 4 años.

Ante la investigación. Se concluyo que, si existe narrativa transmedia en el videojuego League of Legends, tras determinar que están presentes los siete principios de la narrativa transmedia propuestos por Henry Jenkins.

Palabras clave: *Narrativa Transmedia* | League of Legends | Video juegos | videos

CAPITULO 1 - INTRODUCCIÓN

En este trabajo de investigación se realizó un análisis transmedia del caso del juego League of Legends (LOL) ya que en la actualidad es uno de los más influyentes dentro de la comunidad gamer. Riot games, la empresa desarrolladora del juego, fue creada en el 2006, y fueron sus fundadores Brandon Beck y Marc Merill; ellos, además, fueron los pioneros del género Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Ellos perfeccionaron el mod del juego Warcraft 3 y al resultado le dieron como título DOTA. Este nuevo juego tomaba personajes del original y los colocaba en un solo mapa a enfrentarse en partidas de 5 vs 5 en el que ganaba quien destruía primero la base enemiga.

La llegada de los 32 bits en los años 90's estuvo acompañada de otros avances tecnológicos como el CD-room, el mp3, la PS1 e incluso el 3D. Esto representó un soplo de aire fresco para la industria de los videojuegos pues sentó las bases que hicieron posible la construcción de mejores historias que continúan siendo usadas hasta la actualidad. Gracias a la expansión y uso de información en las tarjetas internas de las consolas, los juegos empezaron a contar con un guion, personajes y escenarios mucho más elaborados; se reemplazaron los sonidos de 16 bits para dar paso a las actuaciones de voz que caracterizan a los personajes y le dan mucha más vida. Algunos títulos representativos que se pueden enumerar son: Resident Evil (1996), Metal Gear Solid (1998) y Silent Hill (1999). Aunque bien, aún existían otros títulos hechos por sprites, como Megaman x4 (1997), Castlevania Symphony on the Night (1997) y Yu Gi Oh Forbidden Memories (1999). Todos estos elementos fueron aprovechados para dotar al juego de mucho más color, dando paso a que diversos títulos pasados realicen un "lavado de cara" a aparatos de nueva tecnología creando otras multiplataformas que, de la mano con el internet, permiten que muchos jugadores interactúen entre sí. (S. Buckley,

2003). Sí bien estos juegos aparecieron como un medio de entretenimiento, se buscó darles una profundidad a las historias contadas, además de potenciar la relación entre el personaje y el consumidor formando culturas colaborativas (Jenkins, 2008). Buscaron lograr ese cambio al proponer “mundos narrativos (storyworlds) que abarcan diferentes medios/plataformas y experiencias de producción/consumo” (Scolari y Establés, 2017). “Dentro de estas nuevas experiencias de producción y consumo destacan las del público activo, que participa en la expansión del relato debido a la admiración que le genera el contenido” (Ganzert, 2015).

La llegada de Dota eleva la interacción entre los jugadores y da paso a una comunidad donde se expande mucho más la historia, creándose equipos y una fan base. Llegaron a tal nivel de popularidad que se compuso una canción dedicada al juego, por parte de BASSHUNTER en 2006. Lamentablemente, una mala gestión por parte de Blizzard hizo que los moders creadores de Dota se retiren del proyecto, lo que tiene como consecuencia que este comience a caer en el olvido, pero a pesar de esto todavía conserva una pequeña fan base. Es a raíz de esto que nace uno de los juegos más posicionados en la actualidad: League of Legends. Este es realizado por los moders de Dota, fundadores de RIOT GAMES y se convierte en el primer juego en considerarse oficialmente MOBA. Este juego cuenta con uno de los eventos más importantes el mundo del gaming y es gracias a su éxito que se posiciona el término E-sport. League of Legends cuenta con más de 90 personajes jugables con su propia historia, y usa una narrativa transmedia para cada uno: publica comics, un noticiario sobre las actualizaciones del juego, novelas ligeras, libros, una banda de rock, un juego de celular, una serie, una banda de kpop y también utiliza una influencer virtual llamada Seraphine; es por esto que este se ha convertido en uno de los juegos más importantes e influyentes del mundo.

“Cuando la comunidad crea algo, crea contenido que nos hace sonreír, creo que lo hacen por nosotros, es lo que nos motiva a estar a la altura. Debemos merecer esta clase de pasión. A veces pensamos tanto en lo que queremos desarrollar que nos perdemos, pero la comunidad nos mantiene enfocados” (*Brandon Beck, Marc Merrill, 2019*). El transmedia que utiliza el juego se aplica con tal éxito que consigue que este se convierta en una experiencia completa, al tomar como inspiración la cultura pop, el anime y el comic. Esto se refleja recientemente en el estreno de su serie animada ARCANÉ, en 2021. Para esta ocasión realizaron diferentes eventos en cada parte del mundo. En Estados Unidos se llevó a cabo una gran premier; en Francia, una performance que consistió en destruir una tienda y hacer que el público sienta como si un personaje de la serie lo hubiera realizado; en Perú, concurso de murales y lo mismo en los demás países latinoamericanos. Gracias a estas acciones consiguieron 9 nominaciones en los premios ANNIE (Asociación Internacional de Películas Animadas). Por estas razones, League of Legends se ha convertido en uno de los juegos que ha logrado conectar mejor con su audiencia y así hacerlos partícipes de una gran comunidad interactiva, por lo que, esta investigación, servirá como fuente de conocimiento para la praxis del sector audiovisual y de creación de contenido asociado a los videojuegos, ya que pretende identificar qué características de la narrativa transmedia están presentes en este juego, tomando como referencia a la teoría de Henry Jenkins.

ANTECEDENTES

Congegrado Romina (2014) explica que los medios de entretenimiento, comunicación y el público se han modificado en estos últimos tiempos. Actualmente, la audiencia forma parte de una comunidad activa que manifiesta sus ideas a través de distintos medios como el internet, redes sociales, foros, etc. Menacho Natali (2018) afirma que Jenkins (2010) explica

que toda historia debe aspirar a una elaboración moldeada, que pueda ser modificada en distintos ámbitos, ya sea por personas que trabajan en grandes corporaciones o por adolescentes hablando en su cuarto.

Mendives Luis (2018) afirma que la mayoría del contenido multimedia se mueve a través de distintas plataformas online y por consecuencia gran parte del público se sumerge en el uso de estas. Esto da por consecuencia la aparición de nuevos medios y distintos soportes que no solo buscan narrar una historia, sino construir un mundo al público para que estos participen.

Muñoz David (2018) menciona a Scolari (2017) quien asegura que una narrativa transmedia se puede entender como toda historia, relato o storytelling que se va contando de a poco en diferentes medios o plataformas, expandiéndose a un mayor público. Además, indica que “cada medio o plataforma provee un elemento nuevo en la construcción del mundo narrativo transmedia”.

Delgado Natali (2018) expone que los videojuegos cuentan con elementos lúdicos con los cuales las personas pueden conectarse. Aunque a veces los elementos no logren familiarizarse con el público; mucho de estos cuentan con mecánicas familiares, lo cual permite que el jugador se quede enganchado al videojuego.

Hidalgo Rodrigo (2019) explica que los videojuegos representan la entrada a mundos sociales donde personas pueden interactuar e identificarse con diversos grupos o comunidades relacionadas con misma actividad. Además de contar con un medio paralelo donde la comunidad no solo consume sino, crean productos la cual se pueden encontrar en distintas plataformas como streams, foros, blogs y comunidades online. Martínez Alejandro (2018) afirma que, gracias al fácil acceso al internet, los videojuegos han pasado a ser uno de

los medios de entretenimiento más importantes, aprovechando la conectividad con millones de personas geográficamente dispersas. Esto ha logrado que se creen muchas comunidades a base de videojuegos online, teniendo como foco principal de la creación de una fan base que perdure con el tiempo.

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación indaga sobre la narrativa transmedia de los videojuegos como la manera en la que un producto puede perdurar por varios años. En tal sentido, se revisa la los productos audiovisuales y su nexos con las estrategias de narrativa transmedia en entornos virtuales.

La presente investigación pretende identificar las características de la estructura transmedia de League of Legends y cómo esta ha llegado a generar un gran impacto en la comunidad gamer debido a la complejidad y expansión de su universo, lo cual ha logrado la diversificación de su contenido a través de sus promocionales, lo que le ha valido la permanencia como un videojuego exitoso durante muchos años.

Este documento puede servir como antecedente para estudiantes y egresados de carreras profesionales relacionadas con ciencias sociales, que indaguen sobre temas narrativos, la industria de los videojuegos, transmedia, publicidad digital, cinematografía y medios digitales. Asimismo, se ha realizado una observación sistémica de las narrativas transmediales (promocionales y entornos digitales) a las que se ha efectuado un análisis que servirá como modelo para otros investigadores que deseen entender el aporte del lenguaje narrativo. Del mismo modo, se busca un aporte para el público interesado o aficionado en la historia de los videojuegos, métodos transmedia y cine y que busque mayor conocimiento sobre estos temas y quiera aplicarlos en sus ámbitos intelectuales.

ELEMENTOS TEÓRICOS Y CONCEPTUALES

NARRATIVA TRANSMEDIAL

En los últimos años, las prácticas transmediáticas se han utilizado en mayor número. Abad Bárbara(2015) menciona que el desarrollo de una ficción se puede dar en distintos lenguajes o canales. Esto se ha convertido en un hábito en muchas industrias del entretenimiento que expanden sus productos en distintos medios, como en el caso de los videojuegos, donde es habitual encontrar franquicias cuyo universo se expande en distintos lenguajes en forma de novelas, películas, comics y series de TV.

Henry Jenkins (2003) define la narrativa transmedial como el proceso en que los elementos integrantes de una ficción se pueden presentar de manera sistemática a través de distintos medios de distribución con fin de un entretenimiento unificado y coordinado. Esto aporta contenido para un desarrollo de la historia. En las propias palabras de él y con influencia del periodista Frank Rose (2012) citado en la tesis de Pérez Joel “*Creando Universos, la narrativa transmedia*”, menciona que “bajo la influencia de la web, una nueva forma de narrativa está apareciendo, una que es contada a través de muchos medios al mismo tiempo de una forma que no es lineal, que es participativa y a menudo jugable, y todo es diseñado para ser inmersivo. Esto es Deep media, historias que no solo son de entretenimiento, sino inmersivas, llevándote más allá de una hora de TV o de las dos horas de una película o de lo que un spot de 30 segundos permite. Esta manera de contar historias no únicamente está transformando el entretenimiento, sino también la publicidad y la autobiografía”.

1. EXPANSIÓN vs PROFUNDIDAD

Henry Jenkins (2003) propone 7 principios transmediales, dentro de los cuales está la expansión vs profundidad. El primero se refiere al fenómeno en el que el público busca expandir el lore y conocer más acerca de la historia. Es decir, la forma de desarrollo y propagación de la narrativa a través de las prácticas virales, dando así un aumento simbólico además de narrativo en el relato. La profundidad, por otro lado, sucede gracias a la participación de las comunidades de fans, ya que ellos buscan obtener conocimiento más allá del universo presentado, es decir, buscan conocer más de la profundidad de sus personajes, contextos sociales y reglas del propio universo.

Lo cierto es que ambos conceptos se complementan y son necesarios para que la historia pueda expandirse, como el ejemplo que plantea Pérez Joel (2015) sobre el grupo musical de la cantina en *Star Wars*, ya que, gracias al interés de la audiencia, tienen una historia detrás. Bárcenas, Consuelo y Moreno (2018) mencionan que Gwennlian – Jones en Costello y Moore (2007) explican que una comunidad de fans de una historia original consume materiales externos y spin-off con sus propias prácticas creativas e interpretativas.

“Los fans son espectadores que no solo miran películas o programas de televisión, sino que también escriben ficción como seguidores y crítica cultural, producen fan art, scratch, videos, sitios web y así sucesivamente, y buscan otros fans con quien compartir su entusiasmo”. Karla López (2022) menciona que “la expansión hace referencia a la capacidad que tiene el público de participar difundiendo contenido a través de las redes sociales, aumentando el valor económico y cultural de dicho contenido”. Gabriel E. Levy B (2018), investigador colombiano, definió la NT como una estrategia a través de la cual se diseñan y producen contenidos que se expanden fluidamente en diferentes plataformas, generando nuevas alternativas de consumo que llegan a impactar en varias audiencias. El autor pone

énfasis en la finalidad de estas narrativas, la cual es lograr la mayor flexibilidad en las historias para que sean transmitidas en forma articulada en los distintos soportes.

2. CONTINUIDAD VS MULTIPLICIDAD

Se denomina continuidad dentro del transmedia a toda narrativa que su principal característica es seguir un orden lineal o episódico en una o distintas plataformas, la cual se mantiene canon dentro de la historia. Omar Contreras (2017) asegura que “la continuidad contribuye a apreciar la coherencia y la plausibilidad del mundo narrativo propuesto. Por lo cual se lo denomina como un canon narrativo”. La multiplicidad, según Jenkins (2009): “permite a los aficionados a disfrutar de repeticiones alternativas, ver a los personajes y eventos desde nuevas perspectivas”.

3. INMERSIÓN VS EXTRACCIÓN

Jenkins (2003) también habla sobre otra característica importante de la historia transmedia, esta es la inmersión. La inmersión es la situación en la que el público se sumerge e involucra en el relato. Ahí el público se convierte en fan al que le interesa y preocupa el hilo de la historia y sus personajes, teniendo como consecuencia que este cuente con una participación directa ante el material original. Un claro ejemplo son los videojuegos basados en películas o en comics. Por otro lado, el concepto anterior puede también compararse con otro concepto importante: la extracción. La extracción es esa interacción de elementos originales del relato al mundo real, como es el caso del Quidditch de la saga de películas de Harry Potter, la cual se ha convertido en un deporte practicado por los más fieles seguidores de la franquicia. María Melle, Xosé López, Sara Pérez (2018) mencionan a Domínguez (2017) quien afirma que las narrativas inmersas surgen como respuesta en contexto caracterizado por la gamificación de sectores, como la comunicación, periodismo, películas y la consolidación de

los juegos en la industria cultural que continuamente se va expandiendo, además de eso implica que el público que no se sentía dentro del fandom de una franquicia popular, cada vez se interesa más por el protagonismo y participación en las historias. En esta nueva narrativa los orígenes se encuentran en parte de los procesos y técnica e inmersión lectora y participando en colectivos de la propia franquicia.

4. CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS

Henry Jenkins (2009) menciona que “la construcción de mundos son extensiones que dan una concepción más rica del mundo, donde la narrativa tiene lugar a través de experiencias en el mundo real y mundo digital, lo cual está directamente relacionado con la inmersión y la extracción”. Además, Scolari (2013) asegura que el principio de construcción de mundos debe pretender dar un deseo a la audiencia e invitarla a tener control de su universo narrativo expuesto en la cual se debe tener en cuenta su geografía, historia y personajes principales.

5. SERIALIDAD

La serialidad, según Óscar Contreras (2017) menciona es tomar elementos importantes de la historia y fragmentarla para así conseguir dispersar la trama mediante entregas cronológicas por diversos medios. Esto permite que se pueda generar una ampliación mucho más detallada del universo contado. Además, Jenkins (2009) afirma que la serialidad se muestra no solo a través de múltiples segmentos, sino también a través de múltiples medios, esto permite una ruptura del arco narrativo a través de múltiples segmentos, únicos para cada plataforma y que se expanden por distintos medios.

6. SUBJETIVIDAD

Dentro de los 7 principios, Henry Jenkins (2003) también menciona a la subjetividad. Esta se da cuando en la historia original existen una gran variedad de elementos contextuales como los personajes secundarios, escenarios, u otros que no siguen la misma línea argumental, sino desde otro punto de vista, ya que de esta manera se consigue ampliar el universo ficticio. Este es el caso de los universos paralelos de League of Legends como las KDA o True Damage.

Karla López (2022) menciona que “en las narrativas transmedia observamos numerosas subjetividades por la gran cantidad de personajes e historias existentes. Cada personaje tiene un punto de vista diferente, una opinión y una historia detrás, siendo cada perspectiva distinta a la del resto de personajes. Como ejemplifica Jenkins, esto se ve claramente en la plataforma de Twitter, ya que se crean usuarios de los personajes de alguna serie, y estos interactúan entre sí, respondiéndose unos a otros y dando sus opiniones en un entorno abierto en el que los consumidores pueden comparar estas perspectivas”. Álvaro Acevedo (2018) menciona que la subjetividad tiene como “finalidad analizar cómo a través del consumo cultural los videojuegos inciden en la construcción de las subjetividades de los jugadores; teniendo en cuenta que los videojuegos como todo producto cultural deben ser entendidos como el recipiente en donde van codificados los mensajes intencionales de la industria en la que fueron generados. Esto crea una tensión entre los contenidos y los mecanismos de resistencia que los jugadores generan en el proceso de asimilación de esos contenidos.” Así mismo esto ayuda a comprender cómo las subjetividades son afectadas de diferentes formas dependiendo del carácter- Community, prácticas socioculturales y narrativas transmedia artísticas de los videojuegos que son consumidos. De esa manera se muestra como el consumidor se encuentra más diseminado de lo que generalmente se piensa.

7. EJECUCIÓN O PERFORMANCE

La ejecución o performance consiste en la contribución del público de manera directa con la obra original, esto permite que suceda una retroalimentación con la historia principal. Jenkins (2009) asegura que “la ejecución es una posibilidad de que trabajos realizados por los fans se conviertan en parte de la propia narrativa transmedia. A lo cual se llega si se logra que el público participe activamente en el desarrollo de la franquicia.” Maite Lozaide (2015) también menciona que “la participación del usuario, ya sea como difusor de la narrativa o como prosumidor creador de nuevos textos, es fundamental en las narrativas transmedia”.

1) PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:

¿Cuáles son las características de la narrativa transmedia presentes en el videojuego League of Legends?

2) OBJETIVOS

2.1) OBJETIVO GENERAL:

Determinar cuáles son las características de la narrativa transmedia presentes en el videojuego League of legends.

2.2) OBJETIVO ESPECÍFICO

- Identificar cuáles son las características predominantes de la narrativa transmedia por video promocional presentes en el videojuego League of Legends.
- Reconocer la interacción de la comunidad gamer en las plataformas digitales YouTube, Instagram y Facebook del videojuego League of Legends.

CAPITULO 2: METODOLOGÍA

M e O

- **M:** Promocionales de videojuegos
- **O:** Narrativa Transmedia

La presente investigación es de tipo observacional, descriptiva, simple, transversal. Según Tamayo (2006), la investigación descriptiva está compuesta por la descripción, registro y análisis e interpretación del entorno o naturaleza actual en los cuales se hacen conclusiones dominantes o sobre cómo una persona, grupo, cosa funciona en el presente. Hurtado (2002) asegura que la investigación descriptiva tiene como objetivo la descripción precisa del objeto de estudio, ya que este tipo de investigación está asociada al diagnóstico que tiene como propósito el exponer el evento estudiado haciendo una numeración detallada de sus características.

Hernández (2003) define la investigación observacional como un tipo de investigación que se realiza sin manipular las variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para investigarlos. Por otro lado, para Morales (2012) el objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino también a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

Según Alfonso (1995) la investigación es un procedimiento científico y un proceso de indagación, recolección de datos, análisis e interpretación de información en un entorno de un determinado tema. Además, menciona que esta “tiene como particularidad el utilizar como una fuente primaria de insumos, más no la única y exclusiva el documento escrito en sus diferentes formas: documentos impresos, electrónicos y audiovisuales”.

POBLACIÓN Y MUESTREO

De League of Legends, un juego gratuito de pc del 2009, reconocido por la comunidad gamer por su calidad narrativa y universo expandido, se ha escogido un total de 10 videos promocionales de los últimos 4 años, los que se enfocan en la presentación de skins, inicios de temporadas y grupos musicales dentro del universo de LoL. Además, se hizo un estudio de las redes sociales donde fueron publicados los videos con lo que se pretende identificar la participación del público reflejada a través de comentarios, compartidos, likes y reproducciones. Este análisis es de tipo cuantitativo, dado que se recolectaron los datos de las dimensiones con sus respectivas variables. Las dimensiones usadas para su análisis son las 7 dimensiones de Henry Jenkins (2003) Expansión vs profundidad, Continuidad vs Multiplicidad, Construcción de mundos, Serialidad, Ejecución, Inmersión vs extracción y subjetividad.

Estos videos fueron escogidos según criterio de selección por conveniencia.

LEAGUE OF LEGUENDS
You Really Got Me League of Legends: Wild Rift (ft. 2WEI) (2020)

<p>Warriors Season 2020 League of Legends (ft. 2WEI and EddaHayes)</p>
<p>Bienvenidos a bordo Tráiler animado de Odisea - League of Legends (2018)</p>
<p>Ruined King: A League of Legends Story Official Announcement Trailer (2020)</p>
<p>K/DA - MORE ft. Madison Beer, (G)I-DLE, Lexie Liu, Jaira Burns, Seraphine (Video musical oficial) (2020)</p>
<p>¡Que comience el reclutamiento! El escuadrón Animalia está aquí – Comunidad – League of legends (2022)</p>
<p>¡Ya llegó la nueva temporada! League of legends (2022)</p>
<p>#UndercityNightsLATAM un evento inolvidable – evento – League of Legends (2021)</p>
<p>¡La dualidad llega a Latino America! – Arcane (2021)</p>
<p>GIANTS – Opening Ceremony Presented by Mastercard – 2019 World Championship Final (2019)</p>

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:

En la presente investigación se utilizó el método observacional y dentro de este se aplicó una lista de cotejo.

- **LISTA DE COTEJO**

Dentro de los instrumentos utilizados para esta investigación se encuentra la lista de cotejo.

Jesús.R en su artículo “Lista de cotejo como herramienta para lectura crítica de artículos de investigación publicados” (2015) afirma que esta herramienta se caracteriza por ser una guía en la cual el lector puede identificar los puntos más esenciales con la finalidad que se pueda determinar una crítica y opinión sobre algún trabajo publicado y se pueda obtener evidencia para fortalecer la investigación. Asimismo, Mikel.G (2020) mencionó que la lista de cotejo está diseñada para que los ítems correspondan a características relevantes al formato de los artículos científicos, además que el formato del artículo queda determinado en la función a base del instrumento y que el ítem sirve para buscar el resultado de la investigación.

Virginia.G y Karla.S (2020) mencionan que este es “un instrumento fácil de construir que se puede adaptar en distintos temas y contextos educativos. Además, que la lista de cotejo permite recopilar datos cuantitativos de manera rápida y ayuda tanto a los profesores como a los alumnos a clarificar los aspectos que serán considerados para medir el aprendizaje. Es un instrumento que servirá en el presente trabajo de investigación, para conocer y determinar la presencia de las características de la narrativa transmedia”.

Este instrumento fue revisado y aprobado por expertos, y es de creación propia. Está lista de cotejo consta de 6 columnas con los siguientes ítems: Título del objeto de estudio, en el cual se colocaron los nombres de los videos promocionales analizados; dimensiones, que en este caso fueron los 7 principios de Henry Jenkins; indicadores o variables, que fueron extraídas según las dimensiones estudiadas. Las posibilidades fueron “se presenta” y “no presenta” y por último están las observaciones que se realizan al completar la tabla e imagen referencial del objeto de estudio.

PROCEDIMIENTO

League of Legends cumple las variables escogidas en la investigación; ya que cuenta con un gran número de promocionales, de los que se escogieron 10 por el criterio de selección por conveniencia. Se busca identificar qué características de la teoría de la narrativa transmedia de Jenkins están presentes en el videojuego. Para poder identificar la presencia de las mismas, primero se realizó la búsqueda de los promocionales escogiendo los más representativos del juego, luego se procedió a la observación de los videos promocionales, los cuales para su análisis se procedió a colocarlos en una lista de cotejo con sus respectivas dimensiones e indicadores y finalmente se complementó con el análisis de las principales plataformas digitales donde existe interacción con los usuarios. Este trabajo de investigación descriptivo cuenta con respaldo estadístico porque se procesaron los datos en el programa Excel, versión 2021, con la finalidad de hallar las características de la narrativa audiovisual presentes en los vídeos, posteriormente se procedió a organizar estos datos en gráficos que representan de manera mas gráfica la presencia de estas características por vídeo .

Y como complemento se utilizó el cuadro de triangulación de las dimensiones de las plataformas digitales Facebook, Instagram y YouTube, esa donde se publicaron cada uno de los vídeos para responder al último objetivo específico.

ASPECTOS ÉTICOS DEL ESTUDIO

En el proceso de esta investigación no se ha violado la confidencialidad de las personas puesto que lo encontrado en redes sociales se encuentra expuesto de manera explícita, además se respeta el anonimato de las mismas. Por otro lado, la información hallada, tiene un uso exclusivo dentro de los límites de esta investigación.

Respecto al videojuegos League of Legends siendo original PC, se sacó el material referente en su respectiva plataforma, adquiriendo el título de manera legal y original. Se tomó la ley 28303 de CONCYTEC del artículo 2, Ley de marco de ciencia, Tecnología e innovación tecnológica, en la cual se hace hincapié en los siguientes puntos.

LEY 28303, LEY MARCO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

1. Actividades de innovación: Abarca todas las decisiones y desarrollos científicos, tecnológicos, organizacionales, financieros y comerciales que se llevan a cabo al interior de la empresa, incluyendo las inversiones en nuevos conocimientos que conducen efectivamente o tienen por objeto conducir a la introducción de innovaciones
2. Ciencia: Conjunto de conocimientos obtenidos mediante la observación y el razonamiento sistemáticamente estructurado y de los que se deducen principios y leyes generales con capacidad predictiva y comprobables experimentalmente. La búsqueda de conocimiento en ese contexto se conoce como “ciencia pura”, para distinguirla de la “ciencia aplicada”, que consiste en la búsqueda de usos prácticos del conocimiento científico, y de la tecnología, a través de la cual se llevan a cabo dichas aplicaciones. La ciencia básica se convierte en ciencia aplicada cuando tiene una utilidad práctica.
3. Investigación básica: Está dirigida a un conocimiento más completo a través de la

comprensión de los aspectos fundamentales de los fenómenos, de los hechos observables o de las relaciones que establecen los entes.

4. Línea de investigación: Es la priorización en una determinada área temática, la cual proporciona una dirección al conocimiento científico generado por el investigador, a partir de la articulación de sus proyectos; debido a su dinámica de existencia es temporal y se ajusta a las necesidades del desarrollo de conocimiento de frontera y/o tecnologías innovadoras.

LIMITACIONES

A pesar de que League of Legends es un título reconocido mundialmente, se ha analizado su transmedia y su mundo muy escasas veces. Es fácil encontrar información relacionada con la escena competitiva y los jugadores, pero esto es un tema muy diferente a lo que se está investigando en esta tesis. Esto sucede si se compara, por ejemplo, con el artículo realizado por Marta Fernández “Más allá de adaptación. Assassin s Creed y los mundos transmediales (2021)” juego con el que cuenta con más de 2 entregas en distintas plataformas y cuyas historias son mucho más completas. Otra limitación dentro de la investigación fue la elección concreta de la información brindada por el juego, ya que al tener demasiados elementos importantes se tenía que escoger qué analizar concretamente. Esta característica contrasta con el caso de “videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización: El caso de la COMUNIDAD VIRTUAL PERUANA de TEAM FORTRESS 2”, ya que si bien este juego comparte similitudes con LoL, ya que ambos títulos cuentan con historias cortas en sus personajes y está más enfocado en el gameplay. Team Fortress 2 no se ha expandido y su información es más concreta, además de ser fácil de analizar. Y por último escoger los promocionales a analizar, ya que al tener una gran cantidad de videos se tuvo que escoger con el criterio de conveniencia a comparación del artículo “Eventos en la

industria de los videojuegos”. Es diferente el caso Fornite estudiado por Antonio.R, Pedro.H y Antonio.C, porque, si bien este también cuenta con videos promocionales como LoL, estos son más colaborativos con otras marcas, personajes de otros juegos, festividades y no se enfocan en la expansión del lore.

CAPÍTULO 3: RESULTADOS

Referente a la investigación se arrojó diversos resultados sobre la información recopilada respecto al tema central. A continuación, se mostrarán los resultados de los cuadros con su respectivo análisis. Los videos promocionales analizados fueron 10:

LEAGUE OF LEGUENS

- You Really Got me – League of legends: Wild Rift (ft.2WEI)
- Warriors | Season 2020 Cinematic - League of Legends (ft. 2WEI and Edda Hayes)
- Bienvenidos a bordo – Tráiler animado de Odisea – League of Legends
- Ruined King: A League of Leguends Story – Official Announcement Trailer
- K/DA-MORE ft. Madison Beer, (G)I-DLE, Lexie Liu, Jaira Burns, Seraphine (Video musicalofficial)
- ¡Qué comience el reclutamiento! El escuadrón Animalia está aquí – Comunidad – League of legends (2022)
- ¡Ya llegó la nueva temporada! League of legends (2022)
- #UndercityNightsLATAM un evento inolvidable – evento – League of Legends (2021)
- ¡La dualidad llega a Latinoamérica! – Arcane (2021)
- GIANTS – Opening Ceremony Presented by Mastercard – 2019 World Championship Final (2019)



CARACTERÍSTICAS MÁS PREDOMINANTES DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN LOS VIDEO PROMOCIONALES

FIGURA1 :Características de la narrativa transmedia más predominantes

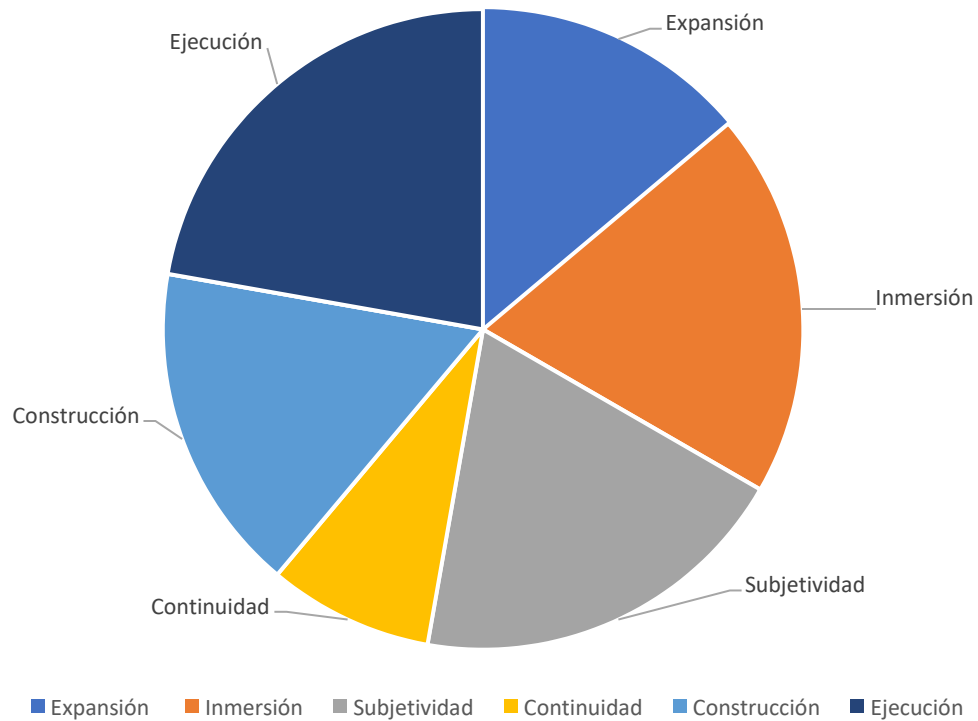


Figura 1: Las características más predominantes en la narrativa transmedia que se presentan en los videos promocionales del videojuego League of legends son: Expansión, Inmersión, Subjetividad, Continuidad, Construcción y Ejecución.

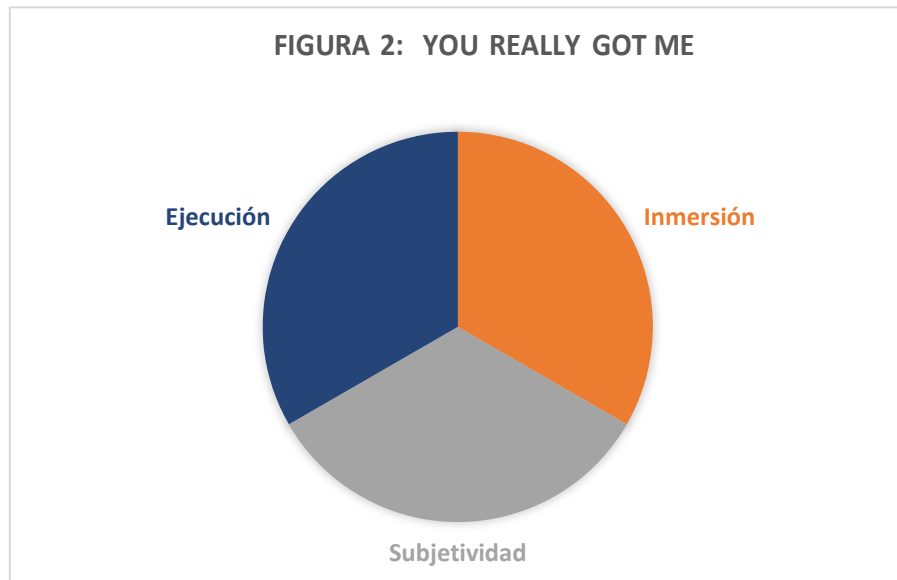


Figura 2: Las características más predominantes en el video *You Really got me* son *Ejecución, Inmersión y subjetividad.*

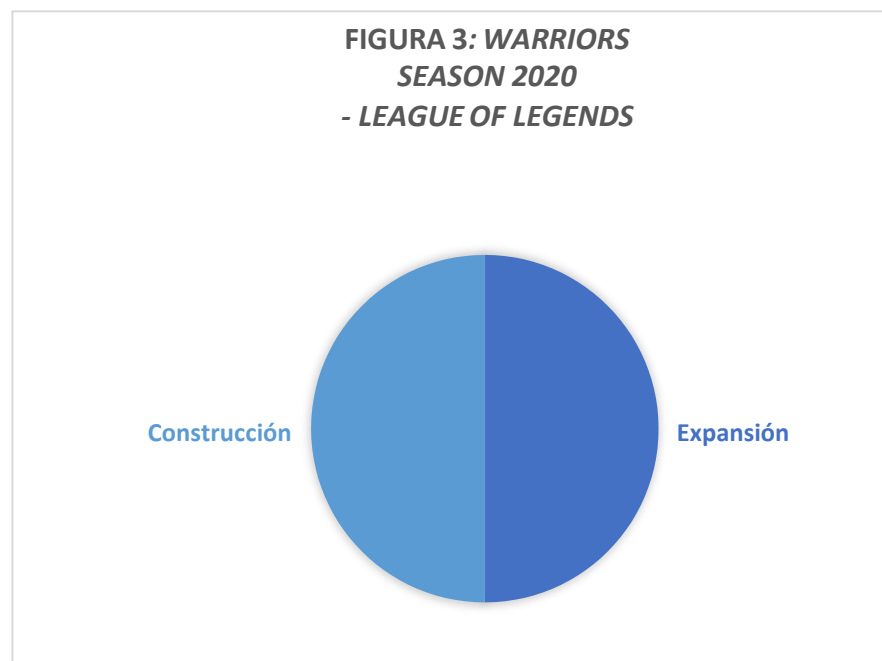


Figura 3: Las características más predominantes en el video *Warriors Sesason* o son *Construcción y Expansión.*



Figura 4: Las características más predominantes en el video Bienvenidos a bordo – Tráiler animado de odisa son Ejecución, Expansión, Construcción y Subjetividad.

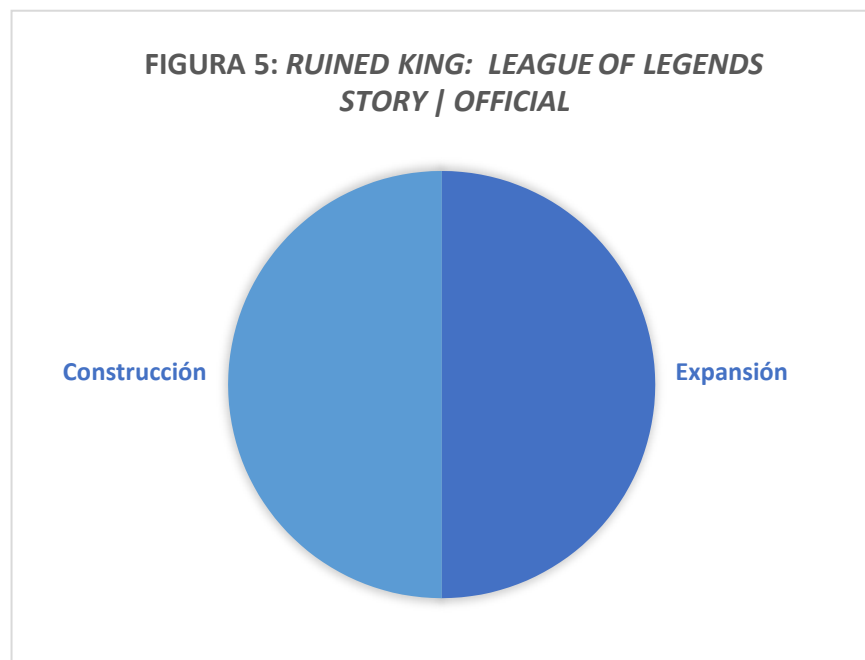


Figura 5: Las características más en el video Ruined King son Construcción y Expansión.

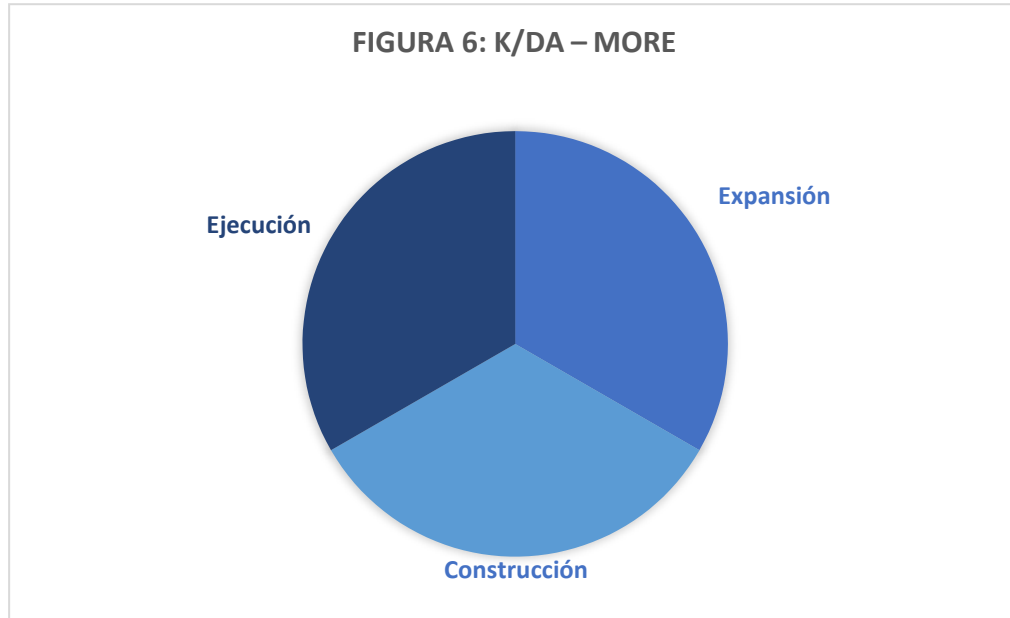


Figura 6: Las características mas predominantes en el video K/DA MORE son Ejecución, Expansión y Construcción.

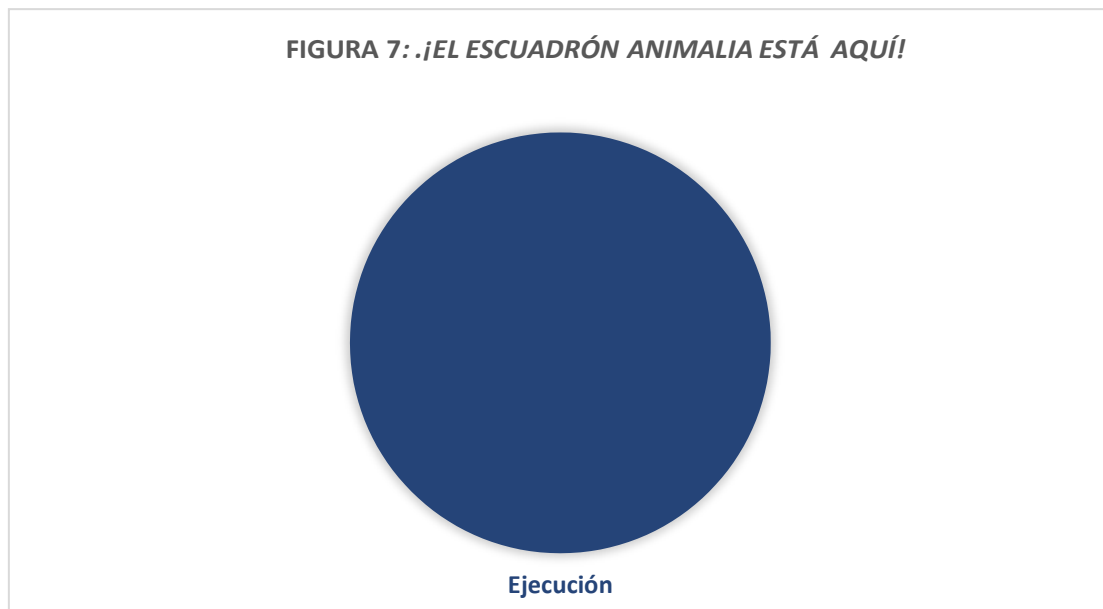


Figura 7: La característica mas predominante en el video ¡El escuadrón animalia está aquí! es la Ejecución.

FIGURA 8: ¡YA LLEGÓ LA NUEVA TEMPORADA! LEAGUE OF LEGUENDS!

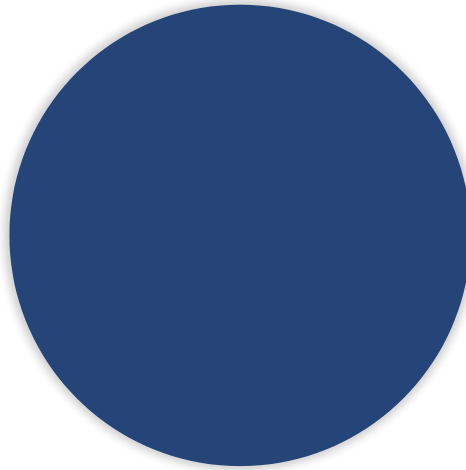


Figura 8: La característica mas predominante en el video Ya llegó la nueva temporada es la Ejecución.

**FIGURA 9: #UNDERCITYNIGHTS
LATAM UN EVENTO INOLVIDABLE**

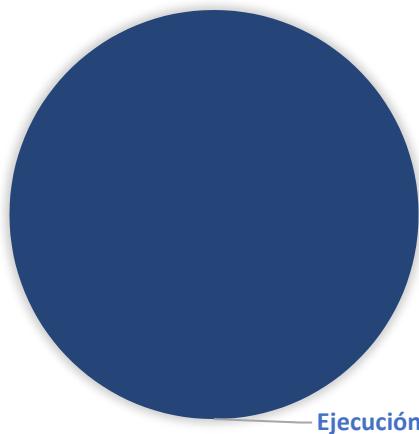


Figura 9: La característica más predominante en el video #Undercity Nights es la Ejecución.

FIGURA 10: ¡LA DUALIDAD LLEGA A LATINO AMERICA!

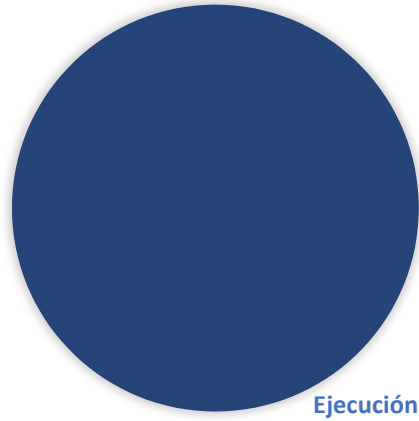


Figura 10: La característica más predominante en el video ¡La dualidad llega a latino América! Es la ejecución.

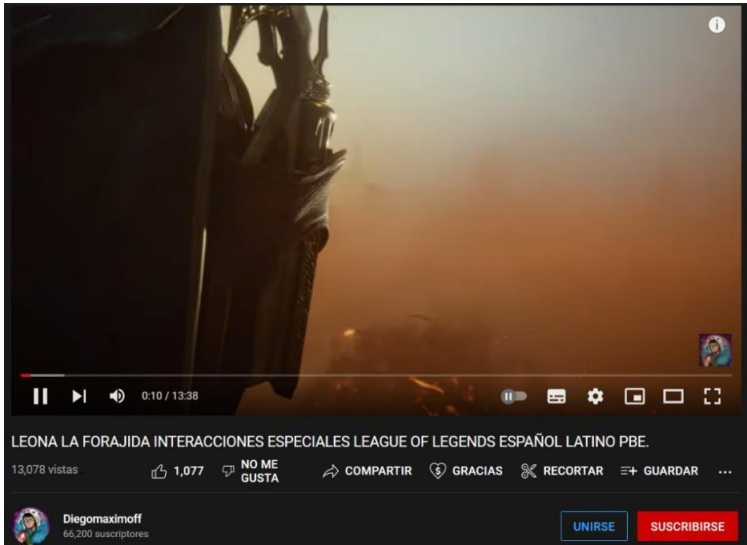
FIGURA 11: GIANTS – OPENING CEREMONY



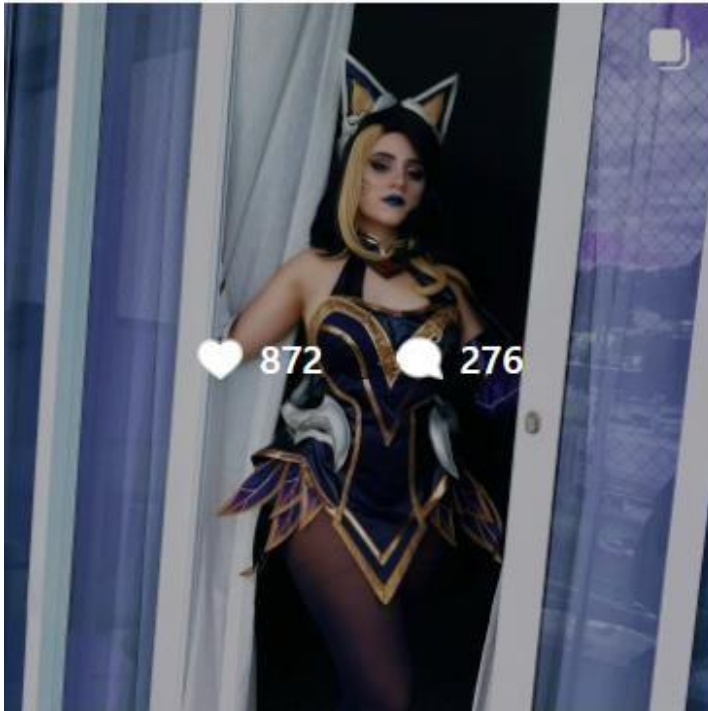
Figura 11: Las características más predominantes en el video Giants - Opening Ceremony son Ejecución, Expansión, Construcción, Subjetividad y Continuidad

TRIANGULACIÓN SOBRE LAS REDES SOCIALES DEL VIDEOJUEGO LEAGUE OF LEGUENDS			
DIMENSIÓN	FACEBOOK	YOUTUBE	INSTAGRAM
NARRATIVA TRANSMEDIA	Los videos promocionales sí cuentan con interacción muy significativa en su red social de Facebook. Presentan más de mil interacciones contando las reacciones, compartidas y comentarios. Esto significa que el público participa directamente con los videos aportando está interacción que caracteriza la narrativa transmedia.	Una de sus redes más relevante de League of legends es Youtube, contando con más de 1000 reproducciones en sus videos, más de 1000 comentarios y likes. Esto significa que la realización de sus videos cumple con las expectativas del público, lo cual esto invita a los fans a sentirse participe en los proyectos y avances del juego.	La gran mayoría de interacciones directa con la fanbase de League of legends ocurre en Instagram, ya que cuenta con más de 2000 comentarios, reproducciones, y seguidores en sus distintas cuentas oficiales del juego, en las que participan gran parte de la comunidad, subiendo fanarts y cosplayers, donde estos obtienen una buena recepción por parte del público.

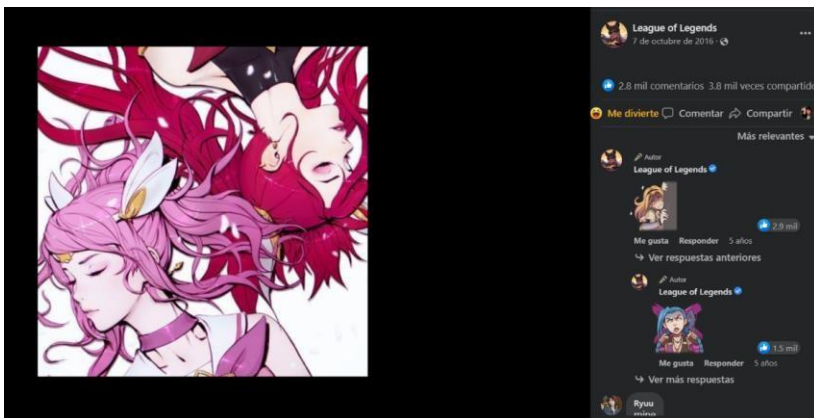
CONTENIDO CREADO POR LA COMUNIDAD



Canal de youtube creado por un fan, que tiene objetivo recopilar los diálogos de los personajes del juego, aportando una comprensión mucho más específica del lore.



Cosplayer tomando las características de uno de los personajes ficticios del juego, ya que se siente atraída a la psicología y propósitos personales de este.



Fan art realizado por una artista en el que este crea su propio universo, uniendo así 2 personajes de distinta temática y dando inicio a una historia paralela echa por la misma comunidad.

CAPÍTULO 4 : DISCUSIÓN

Discusión de Resultados

Tras realizar el siguiente trabajo de observación en el que se tomó en cuenta la lista de cotejo, se identificaron cuáles son las características de la narrativa transmedia presentes en el videojuego League of Legends en los siguientes videos:

1. *You Really got me – Trailer League of Legends: Wild Rift (Ft. 2WI)*

Dentro de los resultados de la lista de cotejo, este promocional cuenta con los principios más predominantes como son “*la inmersión, subjetividad y serialidad*”, ya que el video al ser un tráiler enfocado en mostrar un port del juego base hacia una plataforma móvil, deja de lado la expansión, continuidad y multiplicidad. Este resultado tiene relación con Scolari y Establés (2017) quienes afirman que el relato es adaptable en diversas plataformas, además de publicarse en distintos medios.

2. *Warriors Season 2020 C y Bienvenidos a bordo – Tráiler animado de Odisea*

En ambos videos se puede mostrar como resultado, que no presentan dimensiones como “*continuidad y serialidad*”; pero sí cuentan con los principios de “expansión, inmersión, además de construcción de mundos”, ya que ambos videos presentan sus propios universos, personajes, etc. Karla López (2022) menciona que “la construcción de mundos o worldbuilding consiste en la creación de un mundo para que las historias se desarrollen en varias plataformas, añadiendo elementos verídicos que permitan la expansión de este mundo y la interconexión de las historias que se difunden por los medios, creando un mundo con una gran cantidad de personajes”.

3. Ruined King: A League of Legends Story y K/DA-MORE (Video musical oficial)

Dentro de la lista de cotejo aplicada en estos videos, los resultados obtenidos mostraron que las únicas características no presentes fueron la de serialidad y ejecución. Aun así, se presenta el principio de subjetividad el cual está presente en los 4 videos anteriores. Karla López (2022) explica que “en las narrativas transmedia observamos numerosas subjetividades en la gran cantidad de personajes e historias existentes. Cada personaje tiene un punto de vista diferente, una opinión y una historia detrás, siendo cada perspectiva distinta a la del resto de personajes. Como ejemplifica Jenkins, esto se ve claramente en la plataforma de Twitter, ya que se crean usuarios de los personajes de alguna serie, y estos interactúan entre sí, respondiéndose unos a otros y dando sus opiniones en un entorno abierto en el que los consumidores pueden comparar estas perspectivas”.

4. El escuadrón Animalia está aquí y ¡Ya llegó la nueva temporada!

Respecto a los videos de “*Escuadrón Animalia y Nueva temporada 2022*” se puede ver que no presentan ningún principio de expansión, inmersión, subjetividad, continuidad, construcción de mundos y serialidad, a excepción de ejecución en la cual se presenta en ambos videos. Albarrán (2019) indica que “estos contenidos pueden ser complementarios o solo enfocados en unos de los fragmentos de la base. Además, el concepto de ejecución o performance funciona independientemente en una narrativa transmedia. Generando que se pueda crea nuevo contenido de la historia.”

5. #UndercityNights LATAM un evento inolvidable y ¡La dualidad llega a Latinoamérica!

Respecto a los resultados de la lista de cotejo sobre estos 2 videos, se puede ver que ambos presentan los principios de inmersión vs profundidad y ejecución. Si bien no

cuenta con los demás principios, las características predominantes son un complemento fundamental para las demás dimensiones. Además, Almanza (2012) menciona que “los fans son evangelizadores a tiempo completo que no pierden la ocasión de promover su narrativa favorita; algunos de ellos se convierten a pleno título en prosumidores que no duran en crear nuevos textos y sumarlos para expandir su red.”

6. GIANTS – Opening Ceremony

Al analizar el último video se llegó al resultado de que este cumple la gran mayoría de características: Expansión, Inmersión, Subjetividad, Continuidad, Construcción de mundos y ejecución. Es por esto que se le considera el video y evento más completo de la empresa. Scolari (2013) “define la continuidad como una necesidad de seguir contando una historia a través de los diferentes lenguajes, medios y plataformas en que se expresan. La continuidad se complementa con la multiplicidad, generando una experiencia mucho más completa al espectador”.

CONCLUSIONES

- Después de haber realizado el estudio del análisis de transmedia del videojuego League of Legends, se ha concluido que las características que presenta el videojuego fueron Expansión vs profundidad, Inmersión vs extracción, Subjetividad, Continuidad vs multiplicidad, Construcción de mundos y Ejecución.
- En referencia a las características predominantes por video se concluyó lo siguiente: En el primer video han predominado las características de Expansión vs profundidad, Inmersión vs extracción y Subjetividad. En el segundo, Construcción de mundos y Expansión vs profundidad. En el tercero, Expansión vs profundidad, Ejecución, Subjetividad y Construcción de mundos. En el cuarto, Construcción de mundos y Expansión vs

profundidad. En el quinto, Construcción de mundos, Expansión vs profundidad y Ejecución.

En el sexto, séptimo, octavo y noveno; Ejecución. Y en el décimo, Expansión vs profundidad, Construcción de mundos, Continuidad vs multiplicidad, Ejecución y subjetividad.

- Con respecto al objetivo orientado a la interacción de los usuarios en las redes sociales del videojuego League of Legends, se concluye que en Facebook se encuentran aproximadamente más de mil interacciones relacionadas con comentarios, likes y compartidos; Instagram en un aproximado de dos mil interacciones entre comentarios, seguidores y reproducciones, de igual manera. En YouTube, se reconoció la existencia de más de mil reproducciones, además de comentarios. Esto da paso a la expansión de nuevos contenidos por parte del público.

BIBLIOGRAFIA Y ANEXOS

Abad, B (2010). " Transmedia y fenómeno fan: La Co- creación en el mundo del videojuego"
Revista Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital. España.

Lastra, A. (2015). "El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en
la producción audiovisual transmedia". Revista Asociación científica ICONO 14. España.

Marguida.P. (2015). "Juegos multijugador. El poder de las redes en el entretenimiento". Red de
Revistas Científicas de América Latina. Barcelona.

Garcia M (2019). "Los recursos cinematográficos de Final Fantasy y la narrativa transmediática
de Final Fantasy xv ". Universidad de Málaga.

Hernandez, M (2019). "“Branding”, Autoria y adaptación transmedia en los productos oficiales
J25 Studio Ghibli: El “Estilo Miyazaki” en los videojuegos de la saga ni no kuni (2011-2018)”
Universidad de Hull.

Fernandez. C (2013), "Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del
Contenido Generado por el Usuario. Cuadernos de Información y Comunicación, Madrid.

Marcano.B (2010). "Competencias digitales y videojuegos online.". Universidad de Salamanca.

Padillo. G (2018). "Narrativas social media y el prosumidor mediático". Universidad de San
Martín de Porres.

Sanchez. J (2014). " Juegos multijugador. El poder de las redes en el entretenimiento".
Red de Revistas Científicas de América Latina, España.

- Scolaris, C, Estables, M (2017). "El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas". Universidad de La Sabana.
- Montoya, J (2019). " De las narrativas lineales a las narrativas transmediáticas" Universidad del Zulia.
- Serrano, J (2011). "Ficción, historia y verdad: estudio de la intertextualidad en la Scompartsa di Majorana de Lenoardo Sciasia. Universidad de Navarra.
- Carrizo, J. Heredero, O (2015). "Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia ". Revista Asociación científica ICONO 14. España.
- Loayza, J (2010). " Los videojuegos online en Latinoamérica: impacto en las redes sociales y de consumo ". Revista Asociación científica ICONO 14. España.
- Ruiz, K. Tello, L. Parra, G (2018) " Comunidades virtuales (fandoms) de videojuegos y su interacción: League of Legends Ecuador". Revista Cumbres Vol.5 N°1. Ecuador.
- Olmos, C. Viñuela, E (2018) "Narraciones transmedia, música y videojuegos: el caso de Los ríos de Alice de Vetusta Morla y Delirium Studios. Universidad de Alicante.
- Planells, A (2014) " Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal." Universidad de Girona.
- Guerra, K (2018). "Análisis de la influencia de los contenidos transmedia y su impacto de la comunidad de League of Legends Ecuador" Universidad técnica de Machala.
- Pacheco, R, Torres, D, Perez, B. (2018). "Narrativas transmedia, literatura y videojuegos en la cultura" Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Perú.
- Mikael, G (2020) "Lista de cotejo para evaluar la educación de trabajos académicos universitarios al formato de artículo científico" IKASTORRAT-Revista didáctica.

España.

Davidad,C (2021) “Videojuegos y procesos de transmediación. Una aproximación a los universos transmedia video lúdicos a través de la franquicia Fallout”. Universidad Nacional Autónoma de México. México.

Melchor,S. Adrián, M (2020) “Evaluación del y para el aprendizaje: instrumentos y estrategias”. Universidad Nacional de Moquegua. Perú.

Karla,L (2022) “Comunicación transmedia y su importancia en época de pandemia”. Universidad Laica Vicente Roca fuerte de Guayaquil, Ecuador.

Sara,P, María.M, Lopez.X (2018) “Narrativas transmedia y niveles de inmersión y participación de las historias: Estudio de casos comparativo de Legóut du Risquey Misántropo”. Universidad de Santiago de Compostela – España.

Rafaela M, Christopher J. (2020) “Análisis de los principios de las narrativas transmedia en la saga cinematográfica x-men” Universidad de nacional de Piura. Perú.

Contreras O (2017) “Análisis de los principios de la narrativa transmedia en la campaña de lanzamiento de la Marca World of Warcraft: LEGION por la plataforma Facebook,2017”, Universidad Cesar Vallejo. Perú.

Título de la investigación:	La narrativa transmedia en videojuegos. Caso: League of legends
Línea de investigación:	Tecnologías Emergentes
Apellidos y nombres del experto:	Barrantes Leyva Héctor Ernesto
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Narrativa Transmedia

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Items	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	x		
6	¿La redacción de los criterios tienen un sentido coherente y no están sesgadas?		x	No cuenta con preguntas
7	¿Cada uno de los criterios se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	x		Cuenta con sus dimensiones y están relacionados con sus indicadores
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	x		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	x		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo al análisis para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	x		Es un cuadro de Observación

Sugerencias:

Firma del experto:



DNI : 18145711

Título de la investigación:	La narrativa transmedia en videojuegos. Caso: League of legends
Línea de investigación:	Tecnologías Emergentes
Apellidos y nombres del experto:	Valladolid Garavito Luis
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Narrativa Transmedia

Mediante la matriz de evaluación de expertos , Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Items	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	x		
6	¿La redacción de los criterios tienen un sentido coherente y no están sesgadas?		x	No cuenta con preguntas
7	¿Cada uno de los criterios se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	x		Cuenta con sus dimensiones y están relacionados con sus indicadores
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	x		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	x		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo al análisis para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	x		Es un cuadro de Observación

Sugerencias:

Firma del experto:



DNI: : 42362505

Título de la investigación:	La narrativa transmedia en videojuegos. Caso: League of legends
Línea de investigación:	Tecnologías emergentes
Apellidos y nombres del experto:	Mg. Baca Cáceres Diego Alonso

El instrumento de medición pertenece a la variable:

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo al análisis para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias: Ninguna

Firma del experto:

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:	La narrativa transmedia en videojuegos. Caso: League of legends
Línea de investigación:	Tecnologías Emergentes
Apellidos y nombres del experto:	Julio Goichea Espinoza
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Narrativa Transmedia

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	x		
6	¿La redacción de los criterios tienen un sentido coherente y no están sesgadas?		x	Corregir con ítems o criterios en vez de preguntas ya que no las tiene
7	¿Cada uno de los criterios se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	x		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	x		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	x		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo al análisis para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	x		No es posible cualificar debido a la naturaleza del instrumento y su relación con la pregunta

Sugerencias:

El instrumento representa una lista de cotejo y no tanto una guía de observación, la cual se desglosa en más ítems para sustentar el análisis

Firma del experto: 

DNI: : 42126513

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	DEFINIR	INDICADORES	CRITERIOS
Narrativa Transmedia	Henry Jenkins (2003) define la narrativa transmedial como el proceso en que los elementos integrantes de una ficción se pueden presentar de manera sistemática a través de distintos medios de distribución con fin de un entretenimiento unificado y coordinado. Esto aporta contenido para un desarrollo de la historia.	Expansión vs Profundidad	Bárceñas, Consuelo y Moreno (2018) mencionan que Gwennlian – Jones en Costello y Moore (2007) explican que una comunidad de fans de una historia original consume materiales externos y spin-offs con sus propias practicas creativas e interpretativas.	<ul style="list-style-type: none"> - Lore - Expansión narrativa - Profundidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Los indicadores se analizarán bajo un criterio dicotómico: - Presenta - No presenta
		Inmersión vs Extracción	Jenkins (2003) que se refiere al público que se convierte en fan el cual le interesa y preocupa el hilo de la historia y sus personajes teniendo como consecuencia que este cuente con una participación directa ante el material original.	<ul style="list-style-type: none"> - Fanpage - Videojuegos - Inmersión 	
		Subjetividad	Jenkins (2003) menciona sobre la subjetividad la cual se habla que en la historia original existen una gran variedad de elementos contextuales como los personajes secundarios, escenarios, etc. que no siguen la misma línea argumental si no desde otro punto de vista.	<ul style="list-style-type: none"> - Personajes secundarios - Escenarios - Elementos contextuales 	
		Continuidad vs Multiplicidad	Omar Contreras (2017) asegura que “la continuidad contribuye a apreciar la coherencia y la plausibilidad del mundo narrativo propuesto. Por lo cual se lo denomina como un canon	<ul style="list-style-type: none"> - Spinoffs - Continuidad - Narrativa Multiplataforma 	

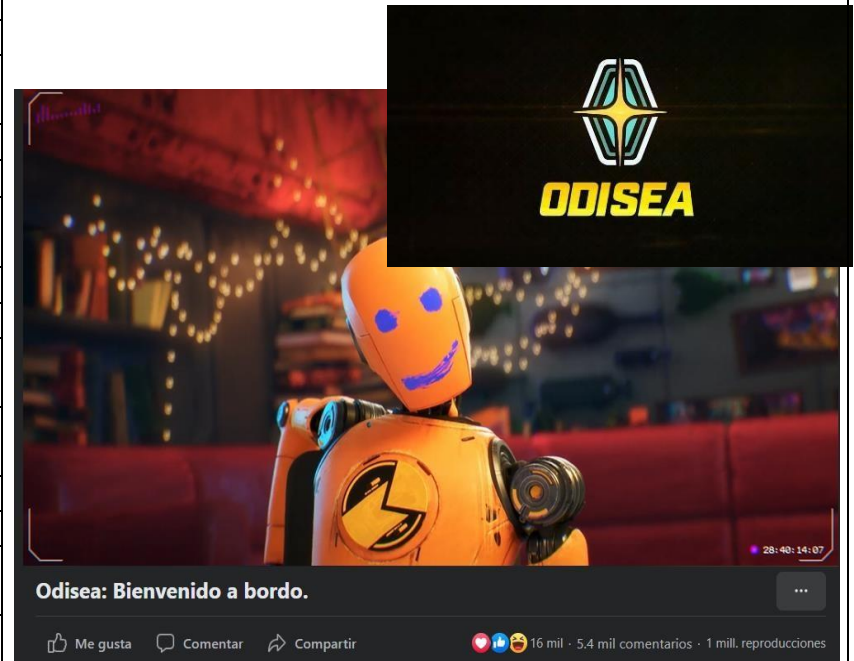
	narrativo” y la multiplicidad según Jenkins (2009): “multiplicidad permite a los aficionados a disfrutar de repeticiones alternativas, ver a los personajes y eventos desde nuevas perspectivas”.	
Construcción de mundos	Jenkins (2009) menciona que “la construcción de mundos son extensiones que dan una concepción más rica del mundo donde la narrativa tiene lugar a través de experiencias en el mundo real y mundo digital lo cual está directamente relacionado con la inmersión y la extracción”.	-Geografía -Historia -Personajes Principales
Serialidad	Jenkins (2009) afirma que la serialidad se muestra no sólo a través de múltiples segmentos sino también a través de múltiples medios esto permite una ruptura del arco narrativo a través de múltiples segmentos, únicos para cada plataforma y que se expanden por distintos medios.	- Fragmentación narrativa - Extensión - Secuencia
Ejecución	Jenkins (2009) “Asegura que la ejecución es una posibilidad de que trabajos realizados por los fans se conviertan en parte de la propia narrativa transmedia. A lo cual se llega si se logra que el público participe activamente en el desarrollo de la franquicia.”	-Convergencia Mediática -Inteligencia Colectiva -Cultura participativa

Problema de investigación	Objetivos	Variable y dimensiones	Metodología
<p>¿Cuáles son las características de la narrativa transmedia presentes en el videojuego league of legends?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Identificar cuáles son las características de la narrativa transmedia presentes en el videojuego League of legends.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> Determinar cuáles son las características predominantes por video presentes en el video juego league of legends Reconocer la interacción de la comunidad en las plataformas digitales youtube, Instagram y Facebook. 	<p>Variable:</p> <p>Narrativa transmedia</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunidad vs Multiplicidad -Expansión vs profundidad - Construcción de mundos -Serialidad -Inmersión vs extracción -Subjetividad -Performance 	<p>Tipo de investigación: Cualitativa -Observacional</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Descriptiva - Simple</p> <p>Población:</p> <p>Videos oficiales del juego League of Legends en los últimos 4 años.</p> <p>Muestra 10 videos:</p> <p>Muestra:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¡Que comience el reclutamiento! El escuadrón Animalia está aquí – Comunidad – League of legends (2022) ¡Ya llegó la nueva temporada! League of legends (2022) #UndercityNightsLATAM un evento inolvidable – evento – League of Legends (2021) ¡La dualidad llega a Latino America! – Arcane (2021) GIANTS – Opening Ceremony Presented by Mastercard – 2019 World Championship Final (2019) You Really Got me – League of legends: Wild Rift (ft.2WEI) Warriors Season 2020 - League of Legends (ft. 2WEI and Edda Hayes) Bienvenidos a bordo – Tráiler animado de Odisea – League of Legends Ruined King: A League of Legends Story – Official Announcement Trailer K/DA-MORE ft. Madison Beer, (G)I-DLE, Lexie Liu, Jaira Burns, Seraphine (Video musical official)

1. <i>You Really gotme – Trailer League of Legends: Wild Rift (Ft. 2WI) (2020)</i>	DIMENSIONES	INDICADORES	PRESENTA	NO PRESENTA	OBSERVACIÓN e IMAGEN
	Expansión vs profundidad	Lore			
Inmersión vs extracción	Expansión narrativa		x		
	Profundidad			x	
	Fan Base		x		
Subjetividad	Video Juego		x		
	Inmersión		x		
	Personajes Secundarios		x		
Continuidad vs Multiplicidad	Escenarios		x		
	Elementos contextuales		x		
	Spinoffs			x	
Construcción de mundos	Continuidad			x	
	Narrativa Multiplataforma			x	
	Geografía			x	
Serialidad	Historia			x	
	Personajes principales		x		
	Fragmentación Narrativa			x	
Ejecución o performance	Extensión			x	
	Secuencia			x	
	Convergencia mediática		x		
	Inteligencia colectiva		x		
	Cultura participativa		x		

2. Warriors Season2020 - League of Legends (ft. 2WEI and Edda Hayes)	DIMENSIONES	INDICADORES	PRESENTA	NO PRESENTA	OBSERVACIÓN e IMAGEN
	Expansión vs profundidad	Lore	x		
Inmersión vs extracción	Expansión narrativa	x			
	Profundidad	x			
	Fan Base	x			
Subjetividad	Video Juego			x	
	Inmersión	x			
	Personajes Secundarios			x	
Continuidad vs Multiplicidad	Escenarios	x			
	Elementos contextuales	x			
	Spinoffs			x	
Construcción de mundos	Continuidad			x	
	Narrativa Multiplataforma	x			
	Geografía	x			
Serialidad	Historia	x			
	Personajes principales	x			
	Fragmentación Narrativa			x	
Ejecución o performance	Extensión			x	
	Secuencia			x	
	Convergencia mediática			x	
Ejecución o performance	Inteligencia colectiva			x	
	Cultura participativa			x	


	<i>DIMENSIONES</i>	<i>INDICADORES</i>	<i>PRESENTA</i>	<i>NO PRESENTA</i>	<i>OBSERVACIÓN e IMAGEN</i>	
<p>3. Bienvenidos a bordo Tráiler animado de Odisea - League of Legends</p> <p>(2018)</p>	Expansión vs profundidad	Lore	x		<p>El tráiler Bienvenidos a Bordo presenta una línea de skins de 5 personajes del juego base, en un contextodistinto se puede observar que presenta nuevos escenarios, una propia historia y la comunidad participa directamente con el título realizando fan arts y obteniendo buena recepción, aun sí no presenta una serialización de la historia, ni cuenta con una fanbase sólida.</p>	
		Expansión narrativa	x			
		Profundidad	x			
	Inmersión vs extracción	Fan Base		x		
		Video Juego		x		
		Inmersión	x			
	Subjetividad	Personajes Secundarios	x			
		Escenarios	x			
		Elementos contextuales	x			
	Continuidad vs Multiplicidad	Spinoffs	x			
		Continuidad		x		
		Narrativa Multiplataforma		x		
	Construcción de mundos	Geografía	x			
		Historia	x			
		Personajes principales	x			
	Serialidad	Fragmentación Narrativa		x		
		Extensión		x		
		Secuencia		x		
	Ejecución o performance	Convergencia mediática	x			
		Inteligencia colectiva	x			
		Cultura participativa	x			



4. Ruined King: A League of Legends Story Official Announcement Trailer (2020)	DIMENSIONES	INDICADORES	PRESENTA	NO PRESENTA	OBSERVACIÓN e IMAGEN
	Expansión vs profundidad	Lore	x		
Inmersión vs extracción	Expansión narrativa	x			
	Profundidad	x			
	Fan Base			x	
Subjetividad	Video Juego	x			
	Inmersión	x			
	Personajes Secundarios			x	
Continuidad vs Multiplicidad	Escenarios	x			
	Elementos contextuales	x			
	Spinoffs	x			
Construcción de mundos	Continuidad			x	
	Narrativa Multiplataforma	x			
	Geografía	x			
Serialidad	Historia	x			
	Personajes principales	x			
	Fragmentación Narrativa			x	
Ejecución o performance	Extensión			x	
	Secuencia			x	
	Convergencia mediática			x	
	Inteligencia colectiva			x	
	Cultura participativa			x	





269,878 vistas • 31 oct 2020 👍 12,756 👎 NO ME GUSTA 🔗 COMPARTIR 🔗 RECORTAR

 **Riot Forge - LATAM**
13,700 suscriptores

VENCE LA RUINA

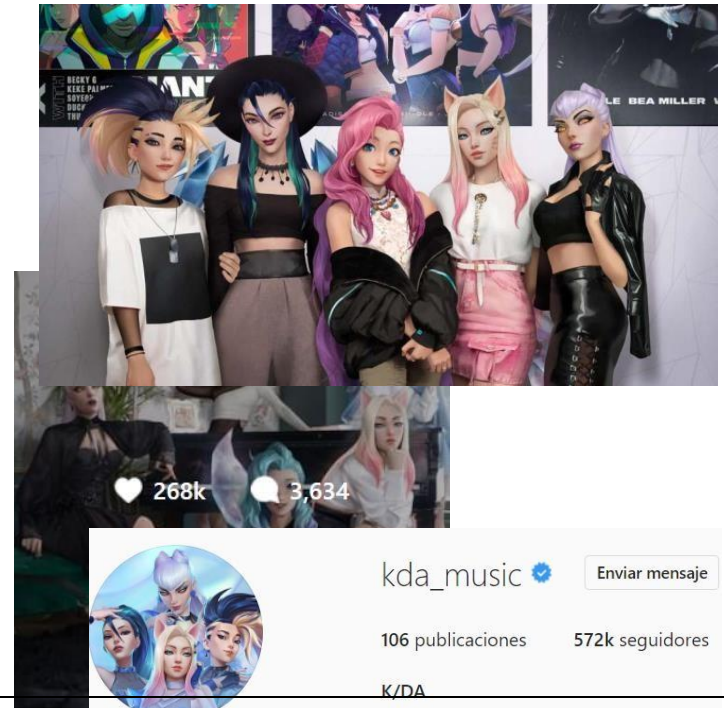
De la mano de Airship Syndicate llega Ruined King: A League of Legends Story, un RPG por turnos

 **Ruined King: A League of Legends Story**
2021
EXPLORAR JUEGO >

 **Videojuegos**
EXPLORAR TODOS LOS V

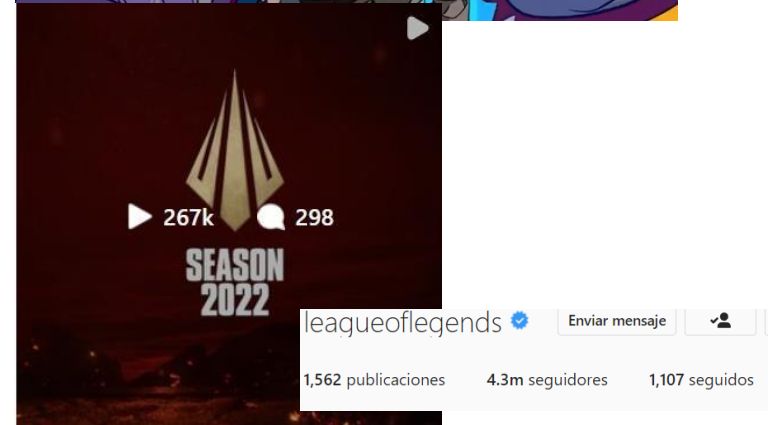
1,164 comentarios ☰ ORDENAR POR

	<i>DIMENSIONES</i>	<i>INDICADORES</i>	<i>PRESENTA</i>	<i>NO PRESENTA</i>	<i>OBSERVACIÓN e IMAGEN</i>
5. K/DA – MORE ft. Madison Beer, (G)I-DLE, Lexie Liu, Jaira Burns, Seraphine (Video Musical oficial) (2020)	Expansión vs profundidad	Lore	x		<p>K/DA también viene a ser una línea de skins por parte de League of Legends, pero la diferencia con Odisea es que se puede escoger 5 personajes femeninos y convertirlos en una banda virtual. Se puede conversar, un grupo de fans. Esta toma elementos de la vida real, y además da la posibilidad de contar la historia de cómo cada personaje llegó a ser cantante.</p>
		Expansión narrativa	x		
		Profundidad	x		
	Inmersión vs extracción	Fan Base	x		
		Video Juego		x	
		Inmersión	x		
	Subjetividad	Personajes Secundarios		x	
		Escenarios	x		
		Elementos contextuales	x		
	Continuidad vs Multiplicidad	Spinoffs	X		
		Continuidad		x	
		Narrativa Multiplataforma	X		
	Construcción de mundos	Geografía	X		
		Historia	X		
		Personajes principales	X		
	Serialidad	Fragmentación Narrativa		x	
		Extensión		x	
		Secuencia		x	
Ejecución o performance	Convergencia mediática	x			
	Inteligencia colectiva	X			
	Cultura participativa	X			



	DIMENSIONES	INDICADORES	PRESENTA	NO PRESENTA	OBSERVACIÓN e IMAGEN
	6. ¡Que comience el reclutamiento! El escuadrón Animalia está aquí – Comunidad – League of legends (2022)	Expansión vs profundidad	Lore		
Expansión narrativa				x	
Profundidad				x	
Inmersión vs extracción		Fan Base	X		
		Video Juego		X	
		Inmersión	x		
Subjetividad		Personajes Secundarios		X	
		Escenarios		X	
		Elementos contextuales		X	
Continuidad vs Multiplicidad		Spinoffs		X	
		Continuidad		X	
		Narrativa Multiplataforma		x	
Construcción de mundos		Geografía		X	
		Historia		X	
		Personajes principales	X		
Serialidad		Fragmentación Narrativa		X	
		Extensión		X	
		Secuencia		X	
Ejecución o performance		Convergencia mediática	x		
		Inteligencia colectiva	X		
		Cultura participativa	X		

	<i>DIMENSIONES</i>	<i>INDICADORES</i>	<i>PRESENTA</i>	<i>NO PRESENTA</i>	<i>OBSERVACIÓN e IMAGEN</i>
7. ¡Ya llegó la nueva temporada! League of legends (2022)	Expansión vs profundidad	Lore		X	El video de inicio de temporada del 2022 fue visto en menor medida a comparación al del 2020. Sin embargo, eso no influye en el transmedia, ya que lo que se buscaba con este video promocional fue la participación de la comunidad al momento de realizar la animación
		Expansión narrativa		X	
		Profundidad		X	
	Inmersión vs extracción	Fan Base		X	
		Video Juego		x	
		Inmersión	x		
	Subjetividad	Personajes Secundarios	x		
		Escenarios	x		
		Elementos contextuales		X	
	Continuidad vs Multiplicidad	Spinoffs		x	
		Continuidad		X	
		Narrativa Multiplataforma		X	
	Construcción de mundos	Geografía	X		
		Historia		X	
		Personajes principales		X	
	Serialidad	Fragmentación Narrativa		X	
		Extensión		X	
		Secuencia		X	
	Ejecución o performance	Convergencia mediática	x		
		Inteligencia colectiva	X		
		Cultura participativa	X		



8. #UndercityNights LATAM un evento inolvidable – evento – League of Legends (2021)	DIMENSIONES	INDICADORES	PRESENTA	NO PRESENTA	OBSERVACIÓN e IMAGEN
	Expansión vs profundidad	Lore			
	Expansión narrativa			X	
	Profundidad			X	
Inmersión vs extracción	Fan Base	x			
	Video Juego			x	
	Inmersión	x			
Subjetividad	Personajes Secundarios			x	
	Escenarios	x			
	Elementos contextuales			X	
Continuidad vs Multiplicidad	Spinoffs			x	
	Continuidad			X	
	Narrativa Multiplataforma			X	
Construcción de mundos	Geografía		X		
	Historia			X	
	Personajes principales			X	
Serialidad	Fragmentación Narrativa			X	
	Extensión			X	
	Secuencia			X	
Ejecución o performance	Convergencia mediática		X		
	Inteligencia colectiva		X		
	Cultura participativa		X		

	<i>DIMENSIONES</i>	<i>INDICADORES</i>	<i>PRESENTA</i>	<i>NO PRESENTA</i>	<i>OBSERVACIÓN e IMAGEN</i>
<p>9. ¡La dualidad llega a Latino America! – Arcane (2021)</p>	Expansión vs profundidad	Lore		X	<p>El video muestra como Riot da espacio a la comunidad para participar directamente con su serie realizando murales en distintos países, de igual manera colaborando con otros juegos para que más público le interese el universo de League of Legends.</p>  
		Expansión narrativa		X	
		Profundidad		X	
	Inmersión vs extracción	Fan Base	x		
		Video Juego		x	
		Inmersión	x		
	Subjetividad	Personajes Secundarios		x	
		Escenarios		x	
		Elementos contextuales		X	
	Continuidad vs Multiplicidad	Spinoffs		x	
		Continuidad		X	
		Narrativa Multiplataforma		X	
	Construcción de mundos	Geografía	X		
		Historia		X	
		Personajes principales	x		
	Serialidad	Fragmentación Narrativa		X	
		Extensión		X	
		Secuencia		X	
Ejecución o performance	Convergencia mediática	X			
	Inteligencia colectiva	X			
	Cultura participativa	X			

	DIMENSIONES	INDICADORES	PRESENTA	NO PRESENTA	OBSERVACIÓN e IMAGEN
10. GIANTS – Opening Ceremony Presented by Mastercard – 2019 World Championship Final (2019)	Expansión vs profundidad	Lore	x		<p>En el video de apertura del evento del mundial de LOL se puede ver como se mezclan cantantes reales junto con los personajes ficticios del juego, los cuales también forman otro grupo musical de igual manera que K/da. De esta manera se presenta como una experiencia casi completa hacia el público.</p> 
		Expansión narrativa	x		
		Profundidad	x		
	Inmersión vs extracción	Fan Base	x		
		Video Juego		x	
		Inmersión	x		
	Subjetividad	Personajes Secundarios	x		
		Escenarios	X		
		Elementos contextuales	X		
	Continuidad vs Multiplicidad	Spinoffs	x		
		Continuidad			
		Narrativa Multiplataforma	x		
	Construcción de mundos	Geografía	X		
		Historia	X		
		Personajes principales	X		
	Serialidad	Fragmentación Narrativa		X	
		Extensión		X	
		Secuencia	x		
	Ejecución o performance	Convergencia mediática	X		
		Inteligencia colectiva	X		
		Cultura participativa	X		