



FACULTAD DE
COMUNICACIONES

Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

**“NARRATIVA SONORA DEL VIDEOJUEGO
GRAND THEFT AUTO V (2022)”**

Tesis para optar al título profesional de:

**Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios
Digitales**

Forma: Artículo científico

Autores:

Ronald Llamocca Gavancho
Francesco Nadir Choy Quispe

Asesor:

Mg. Adriana Margarita Turriate Guzman
<https://orcid.org/0000-0003-1171-0027>

Lima - Perú

2024

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	Luis Alberto Valladolid Garavito
	Nombre y Apellidos

Jurado 2	Pedro Isaias Florez Chumpitaz
	Nombre y Apellidos

Jurado 3	Adriana Margarita Turriate Guzman
	Nombre y Apellidos

Informe de Similitud



Página 2 of 47 - Integrity Overview

Identificador de la entrega trnoid::1:3207580492




6% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 5%  Internet sources
- 4%  Publications
- 1%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Tabla de contenidos

JURADO EVALUADOR.....	2
Informe de Similitud.....	3
Dedicatoria	4
Agradecimiento	5
Índice de Figuras.....	7
Resumen.....	8
Palabras Claves	8
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	14
CAPÍTULO III: RESULTADOS	17
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN	20
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES	23
ANEXOS.....	24
REFERENCIAS.....	41

Índice de Figuras

Figura 1	Sonido diegético	17
Figura 2	Sonido extradiegético	18
Figura 3	Música: Incidental/Diegética.....	19

Resumen

La narrativa sonora es clave en la inmersión de los videojuegos. En Grand Theft Auto V (GTA V), el diseño sonoro y la música cumplen un rol fundamental en la ambientación y el desarrollo narrativo. Esta investigación analiza la narrativa sonora del videojuego GTA V (2022), centrándose en los elementos del sonido y la música. El estudio sigue un enfoque cualitativo y fenomenológico, aplicando el análisis de contenido a 31 secuencias del modo historia, específicamente en misiones de Franklin Clinton. Se utilizaron fichas de observación para analizar los tipos de sonido y música presentes en el juego. Los resultados indican que el sonido diegético, principalmente los efectos sonoros, representa el 58% de las secuencias analizadas, mientras que la música ambiental extradiegética está presente en el 100%. Asimismo, la interacción musical alcanza el 62%, destacando su papel en la inmersión. Se concluye que la narrativa sonora en GTA V potencia la experiencia del jugador, reforzando la inmersión y el desarrollo narrativo. La música y los efectos sonoros no solo acompañan la acción, sino que también generan emociones y fortalecen la identidad del universo del juego.

Palabras Claves

Narrativa Sonora, videojuego

NOTA

El contenido de la investigación no se encuentra disponible en **acceso abierto** por determinación de los propios autores, en concordancia con el Texto Integrado del Reglamento RENATI (artículo 12), la Directiva N°048-2020-CONCYTEC-P que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto (ALICIA) administrado por el pliego Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica - CONCYTEC y la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales.

REFERENCIAS

- (Erard, G.2021) "Rosalía y ARCA ponen nueva música a GTA 5 con su propia estación de radio: MOTOMAMI" en Hipertextual.com.
- Sonidos Nuevos. (2019, 10 de diciembre). Análisis: La RADIO de GTA V [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Dc9F9T6tQJQ>
- (Petit, C.2014) "Grand Theft Auto V Review" en Gamespot.com. Recuperado de: <https://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-v-review/1900-6414475/>
- Chalkho, R. J. (2019). Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales . Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación, (50), 127 a 252.
<https://doi.org/10.18682/cdc.vi50.1372>
- García-Marín, D., & Aparici, R. (2018). Nueva comunicación sonora. Cartografía, gramática y narrativa transmedia del podcasting. Profesional De La información, 27(5), 1071–1081.
<https://doi.org/10.3145/epi.2018.sep.11>
- Pérez, A. (2021). La narrativa sonora de Retablo [Tesis de pregrado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas].
- Radigales, J. (2008). La música en el cine. Editorial UOC.
<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/111967/6/La%20música%20en%20el%20cine%20CAST.pdf>
- Valenzuela, I. (2012). El poder narrativo del sonido: El sonido como herramienta narrativa en la película El laberinto del fauno [Tesis para licenciatura en comunicaciones, Pontificia Universidad Católica del

Perú].

Rosales Rodríguez, J. C. (2018). El diseño sonoro como herramienta narrativa en las escenas de la película *El Evangelio de la Carne*, Lima - 2018.

Yang, T., & Nazir, S. (2022). A comprehensive overview of AI-enabled music classification and its influence in games. *Soft Computing*, doi:10.1007/s00500-022-06734-4

Honing, H. (2021). Lured into listening: Engaging games as an alternative to reward-based crowdsourcing in music research. *Zeitschrift Fur Psychologie / Journal of Psychology*, 229(4), 266-268. doi:10.1027/2151-2604/a000474

Butler, M. (2020). Sonic maps: On the acoustic (trans)formation of urban space in *straight outta compton* (2015) and *grand theft auto* (1997-2013). *Avant*, 11(3), 1-12. doi:10.26913/avant.2020.03.31

Fernández-Cortés, J. P. (2020). LUDOMUSICOLOGY: NORMALISING the STUDY of VIDEO GAME MUSIC. [LUDOMUSICOLOGÍA: NORMALIZANDO EL ESTUDIO DE LA MÚSICA DE LOS VIDEOJUEGOS] *Anuario Musical*, 75, 181-199. doi:10.3989/anuariomusical.2020.75.09

Titon, J. T., & Valdebenito, M. (2022). Sustainability and sound ecology. [Sustentabilidad y ecología del sonido] *Oido Pensante*, 10(1), 131-156. doi:10.34096/OIDOPENSANTE.V10N1.11344

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill.

Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico: una*

introducción, Paidós Ibérica.

Monje, C. (2011). METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA Y CUALITATIVA, Colombia.

Schettini, P. y Cortazzo, I. (2015) "Análisis de datos cualitativos en la investigación social". Editorial de la Universidad de La Plata.

Sandín Esteban, M. Paz (2003) "Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones". Mc Graw and Hill.

Rojas, B. (2014) "Investigación cualitativa fundamentos y praxis". Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Behar, D. (2008) "Metodología de la investigación". Shalom

Bernal, C. (2010). "Metodología de la investigación". Pearson.

Baena, G. (2017). "Metodología de la investigación". Ebook

Parra, M y Briceño, I. (2010). Aspectos éticos en la investigación cualitativa. Enf Neurol, 118-121.

Rockstar Games. (2021, 15 de diciembre). GTA Online: The Contract ya está disponible. Rockstar Games.

<https://www.rockstargames.com/es/newswire/article/ak759k91592728/gta-online-the-contract-out-now>

E-MasterSensei. (2022, 16 de abril). 'SOBREVIVÍ 100 AÑOS como FRANKLIN en GTA 5!' [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=I4fp6WcaSmI&t=300s>

Rockstar Games. (2021, 15 de diciembre). GTA Online: The Contract ya está disponible. Rockstar Games.

<https://www.rockstargames.com/es/newswire/article/ak759k91592728/gta-online-the-contract-out-now>

Jugo Mobile. (2021, 18 de diciembre). Grand Theft Auto Online: comparando a Franklin de GTA 5 con su apariencia actual.

<https://www.jugomobile.com/grand-theft-auto-online-comparando-a-franklin-de-gta-5-con-su-apariencia-actual/>

Sarovio, J. P. (2019). Análisis del poder narrativo del sonido como elemento expresivo en la historia de la película "El verano de Kikujiro" de Takeshi Kitano (Tesis de licenciatura). Repositorio de la Universidad Privada del Norte. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11537/22022>

Lopez, V. C., & Reyes, L. J. (2020). Análisis de la manifestación de la sonorización en la línea argumental de la película El Rey León (1994) (Tesis de licenciatura). Repositorio de la Universidad Privada del Norte. Recuperado de <https://hdl.handle.net/11537/27301>

Alonso, Rodrigo (2020). Herramientas audiovisuales usadas para la divulgación en internet de los museos. Caso: Museo Pachacamac. (Tesis de licenciatura). Repositorio de la UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10757/657459>