

FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS  
DIGITALES**

**“ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE  
AUDIOVISUAL Y DE LA ESTRUCTURA  
NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO ‘BEYOND TWO  
SOULS’”**

Tesis para optar al título profesional de:

**Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios  
Digitales**

**Autor:**

Christopher Enrique Casas Reyes

**Asesor:**

Mg. Juan José Ricardo Oviedo Céspedes

<https://orcid.org/0000-0002-1912-608X>

Trujillo - Perú

**2024**

## JURADO EVALUADOR

Jurado 1	<b>Pedro Isaias Florez Chumpitaz</b>
Presidente(a)	Nombre y Apellidos

Jurado 2	<b>Christopher Enrique Casas Reyes</b>
	Nombre y Apellidos

Jurado 3	<b>Juan Jose Ricardo Oviedo Cespedes</b>
	Nombre y Apellidos

## INFORME DE SIMILITUD

### ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL Y LA ESTRUCTURA NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO "BEYOND: TWO SOULS"

#### ORIGINALITY REPORT



#### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>www.entradalibre.org</b> Internet Source	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.upn.edu.pe</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>hdl.handle.net</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to College of the Siskiyous</b> Student Paper	<b>&lt;1%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Fernando Pessoa Canarias</b> Student Paper	<b>&lt;1%</b>
<b>6</b>	<b>servetbiblio.blogspot.com.es</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>www.coursehero.com</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Rey Juan Carlos</b> Student Paper	<b>&lt;1%</b>

## DEDICATORIA

A mis padres, por su amor incondicional, apoyo y por siempre motivarme a crecer. Los amo y agradezco por creer siempre en mí y por impulsarme a ser cada vez mejor.

De la misma forma, a mi familia por siempre creer en mí y en lo que podía lograr.

## AGRADECIMIENTO

Este agradecimiento se lo doy a mis padres,

porque sin ellos, esto no hubiera sido posible.

Gracias por su constante apoyo a lo largo de este proceso.

A una persona que, a la distancia, me brindó su apoyo, aliento y compañía durante el desarrollo de esta tesis. Su ayuda fue invaluable y me dio fuerza para alcanzar este logro.

A mi asesor, Juan José Oviedo, por su tiempo y sabiduría, que me ayudaron enormemente para sacar esta investigación adelante.

Y, finalmente a Dios, que me permitió llegar hasta aquí y tener la sabiduría para poder alcanzar este logro.

## Tabla de contenido

JURADO EVALUADOR	2
INFORME DE SIMILITUD	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
TABLA DE CONTENIDO	6
ÍNDICE DE TABLAS	7
ÍNDICE DE FIGURAS	8
RESUMEN	9
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	20
CAPÍTULO III: RESULTADOS	25
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	37
REFERENCIAS	42
ANEXOS	45

## Índice de tablas

TABLA 1	13
TABLA 2	15
TABLA 3	16
TABLA 4	21
TABLA 5	24

## Índice de figuras

FIGURA 1

11

## RESUMEN

La presente investigación cualitativa se centra en el análisis del lenguaje audiovisual y la estructura narrativa del videojuego "*Beyond: Two Souls*", de la desarrolladora Quantic Dreams. Esta investigación se justifica en cómo, junto al avance tecnológico, los videojuegos han avanzado de forma estética, utilizando elementos del lenguaje cinematográfico, añadiendo mayor producción a las mismas y elementos que en los inicios de la creación del videojuego no existían, tales como la utilización de planos y ángulos fotográficos, bandas sonoras, colorización, iluminación, presencia de un guion narrativo, etc. Para ello, que se ha realizado una revisión a la literatura científica la cual ayudó a darle mayor veracidad a esta investigación, que presenta un diseño cualitativo del tipo descriptivo.

Se realizaron dos fichas de observación, que sirvieron para el análisis las dimensiones de las variables de este estudio. Así, se hallaron distintos recursos audiovisuales aplicados en este videojuego, que brindaban escenas con distintos mensajes y sensaciones. De la misma forma, un guion construido bajo la estructura de tres actos.

Finalmente, se concluyó que ahora los videojuegos reciben influencias de la cinematografía, con los elementos audiovisuales y narrativos que la conforman, volviéndose importantes, tal cual las mecánicas, para la experiencia e inmersión del jugador.

**PALABRAS CLAVES:** Videojuegos, Elementos Audiovisuales en Videojuegos, Estructura Narrativa de Videojuegos, Lenguaje Audiovisual.

## CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad problemática

El ámbito audiovisual ha ido evolucionando, mejorando e implementado técnicas para mejorar la experiencia del consumidor. Las técnicas y efectos especiales utilizados en el cine contemporáneo han ido creciendo con formatos como las *Imágenes Generadas por Computadora* (conocido por sus siglas en inglés CGI), *Motion Capture*, el 3D, entre otras, las cuales se vuelven cada vez más comunes en los filmes comerciales.

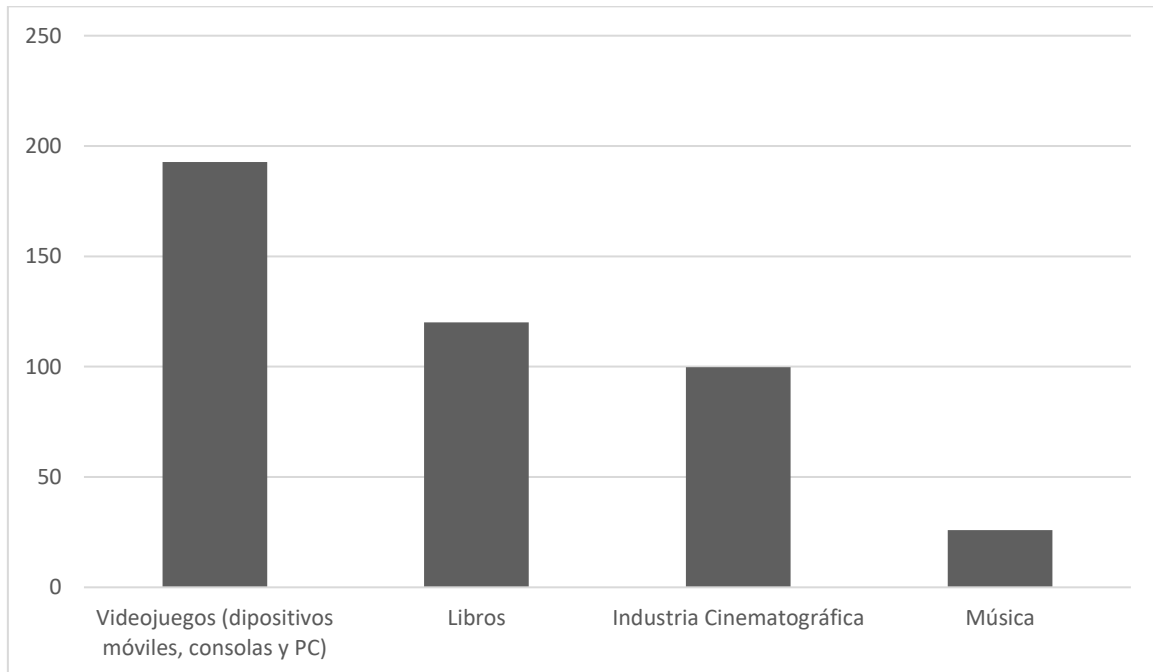
Así mismo, a lo largo de los años, la industria de los videojuegos ha sufrido múltiples cambios junto al creciente avance tecnológico, acercándose cada vez más al realismo, con una calidad en sus obras similar o mayor a las de un filme cinematográfico.

Muchas desarrolladoras de videojuegos aplican estas técnicas a sus obras - como *Quantic Dreams* con "*Beyond: Two Souls*" – buscando un sentido más artístico y realista a sus títulos, apegándose cada vez más a un proceso creativo y de realización cinematográfica con títulos más efectivos que, según datos de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), se apoderan del mercado del entretenimiento con su elaborado lenguaje audiovisual.

Según datos recolectados de *Statista*, *Newzoo*, *IFPI* y *Motion Picture Association*, en el año 2021, las ganancias de la industria del cine (99 billones de dólares) y de la música (25,9 billones de dólares), son superadas por las ganancias de la industria del videojuego que ascienden a unos 192,7 billones dólares, siendo casi 67 mil millones más que las dos primeras en conjunto.

**Figura 1**

*Tabla de ganancias de la industria del entretenimiento en el año 2021 en billones de dólares.*



*Nota: Adaptado de Are You Not Entertained?, por F. Richter, 2022, Statista.*

El caso del videojuego “*Beyond: Two Souls*”, de la desarrolladora *Quantic Dreams*, se arriesga empleando una narrativa más cercana a la cinematográfica, ofreciendo un juego con mayor trasfondo y un guion más complejo, que lleva al jugador a transitar una experiencia más completa en la que sus decisiones pueden alterar incluso el rumbo de la historia.

En relación a lo anterior, Lambert (2022) afirma que los videojuegos evolucionaron de un enfoque básico centrado en la acumulación de puntos o la superación de niveles a tener un guion elaborado con una visión más cinematográfica, por lo que el mensaje y la habilidad para contar la historia se han vuelto más importantes para construir una buena experiencia para el usuario.

En cuanto a las técnicas audiovisuales provenientes de la cinematografía, García (2019) realiza una investigación donde afirma que la influencia es recíproca y que ambas industrias se retroalimentan y aprenden la una de la otra, dado que el cine también ha sido beneficiado de la industria del videojuego. Como ejemplo de esto, podemos poner a la película interactiva *Black Mirror: Bandersnatch*, de la plataforma de *streaming Netflix*, la cual te permite tomar decisiones sobre la historia y cambiar el rumbo de la misma.

Así mismo, un caso similar al tratado en esta investigación, es el del videojuego "*The Last Of Us*" de la desarrolladora *Naughty Dog*. Este título, logra transmitir al espectador de manera efectiva la experiencia de un mundo postapocalíptico triste y cruel. Soto (2018), en su investigación realiza un análisis más a profundidad de los elementos narrativos y del lenguaje audiovisual aplicados en este videojuego, haciendo referencia a las diferentes inspiraciones de este videojuego en obras de cine del género *zombie*. Se entiende así, cómo es que la estructura audiovisual que se aplica en esta obra haya logrado un rotundo éxito, que le permitió incluso llegar a tener una adaptación en el año 2023, con una serie transmitida a través de la plataforma de *streaming HBO Max*, siendo alagada por la crítica en la revista *Rolling Stones*, *Time*, *Empire*, etc, además, de ganar una lista de premios entre los que destacan 8 premios Emmy.

Es importante tener en cuenta que el lenguaje audiovisual, según las definiciones del Portal de Educación de la Junta de Castilla y León, del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España (2014), por sus siglas Educacyl, está conformado por diferentes elementos que no tienen significado individualmente, sino que toman sentido en conjunto.

Estos elementos, que sirven para transmitir el mensaje, son conformados por imágenes y sonidos. De esta forma, dividen el lenguaje audiovisual de la siguiente forma:

**Tabla 1**

*Dimensiones del lenguaje audiovisual*

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Definición</b>
Morfológica	Imágenes	Se refiere a todo elemento, como las formas, líneas, colores, etc. Estas están a disposición de lo que el autor quiera que transmitan al espectador
	Sonido	Conformado principalmente por los diálogos, sonidos ambientales o efectos de sonido. Estos son un elemento importante para la cinematografía, pues ayudan a crear un ambiente que ayude a conectar con el mensaje a transmitir en una escena.
Sintáctica	Planos	La unidad básica del lenguaje cinematográfico, basada en la distancia entre el lente y el objetivo. Se divide en planos descriptivos, narrativos y expresivos.
	Ángulos	Se identifica a partir de la línea formada entre posición de la cámara y el objeto. Incluye: frontal, picado, contrapicado, cenital, nadir, escorzo y holandés
	Iluminación	Más allá de su función básica, la iluminación sirve para generar diferentes perspectivas del espacio y generar diferentes emociones al espectador

Color	Cumple también la función de generar sentimientos y emociones diversos al espectador.
-------	---

---

Movimiento	Los movimientos de cámara tienen gran valor narrativo y visual, pues pueden transmitir y enfatizar los elementos dramáticos de una escena. Estos movimientos pueden incluir: panorámica, traveling, zoom, etc.
------------	--

---

*Nota: Tabla de creación propia con definiciones del Educacyl (2014)*

En este orden de ideas, cabe definir también a los videojuegos, los cuales según Belli y Lopez (2008) se consideran como una nueva forma de expresión artística en las últimas décadas, mediante la cual niños y adolescentes adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, familiarizándose con las nuevas tecnologías. A esto, Gosciola (2008) agrega que su narrativa se presenta mediante imágenes y sonidos.

En relación con esto último, la Escuela Universitaria de Artes de Madrid (2021), nos ayuda a definir la estructura narrativa como el elemento más importante del guion cinematográfico, afirmando que es quien sostiene la historia que se cuenta. Considera a la estructura narrativa como el esqueleto del guion, porque le da un orden y permite que todos los elementos, como los personajes o la trama, se unifiquen correctamente. Así mismo, Vera (2018) nos define la narrativa audiovisual como la forma de desarrollar una historia de forma efectiva usando imágenes y/o sonidos. Podemos considerar a los siguientes elementos de la narrativa:

**Tabla 2**

*Dimensiones de la estructura narrativa*

Dimensión	Definición
Primer Acto / Planteamiento	Son los primeros minutos de la historia y son los que dan la información primordial de la misma. Se plantea el contexto en el que transcurre todo y ocurre el suceso detonante da pie de inicio a la trama. Es en este acto donde se presenta el conflicto que deberá ser resuelto en el desarrollo de la historia.
Segundo Acto / Desarrollo	Está estructurado en dos puntos de giro, gracias a los cuales la historia se mantiene fluida. El primer punto de giro introduce este acto, impulsa nuevamente el conflicto y se cuestiona la posible solución. El segundo punto de giro se sitúa casi al final de este acto, dándonos una introducción al siguiente. Aquí la acción toma un nuevo rumbo y se acelera para darle mayor intensidad al último acto, siendo mayor el riesgo e impulsando al protagonista a tomar decisiones.
Tercer Acto / Clímax y Resolución	Es el gran final de la historia. Aquí se da resolución al conflicto y la acción llega a su fin. En este acto, todas las preguntas son respondidas y no cabe agregar nada más. Sin embargo, algunos autores pueden alargar la historia dando pie a una segunda parte o secuela en este acto.

*Nota: Tabla de creación propia con definiciones del libro “Cómo Convertir un Buen Guion en un Guion Excelente” de Seger (1987)*

Después de las consideraciones anteriores, Navarro (2016) añade que la narrativa de un videojuego es la forma en que los desarrolladores estructuran y reordenan todos sus elementos con los acontecimientos de la historia. De esta forma, las dimensiones que la conforman son:

**Tabla 3**

*Dimensiones del videojuego*

Dimensiones	Definición
Meta	Es el objetivo que el jugador busca alcanzar para completar un videojuego. Estas deben de motivar al jugador, además de estar bien definidas y claras. Dependiendo del videojuego este puede cambiar, pudiendo pasar de solo tener que derrotar a un antagonista(s) a solo simplemente buscar tener el mayor puntaje.
Mecánicas	Es la parte principal del videojuego, formado por los elementos que permiten que se diferencie de otros. Conformado por las reglas (rol del jugador, cómo se realizan las acciones), objetivos (progresión, puntuaciones, etc.) y las acciones básicas (caminar, saltar, etc.)
Jugabilidad	Se puede definir como todos aquellos atributos que permiten una mejor experiencia para el jugador. Esto, por ejemplo, incluye qué hace el jugador con las mecánicas que el autor puso a su disposición y la facilidad con que puede aprender a utilizarlas. Así mismo, el nivel de inmersión que permita al jugador asociarse con la historia presentada. Finalmente, se incluye también cómo están diseñados los capítulos o niveles, y la dificultad de los mismos

*Nota: Tabla de creación propia con definiciones del artículo De Usabilidad a Jugabilidad: Diseño de Videojuegos Centrado en el Jugador de González et al. (2009)*

También es importante lo que menciona Curiel (2015), que los videojuegos tienen la capacidad y los recursos para contar correctamente una historia, con la particularidad que, a diferencia de los demás medios de expresión, el público tiene una experiencia diferente gracias a su participación en la construcción del relato, volviéndose el protagonista.

A esto se agrega lo dicho por Molano y González (2011), quienes mencionan que, tal cual el cine, el jugador entiende todo lo que sucede en pantalla con las acciones sin necesidad que se les sean explicadas explícitamente; así mismo, relatan cómo es que una vez se le explican las mecánicas, el jugador se adueña de la historia donde ya no existe un guion o director que intervenga, si no que la historia relatada ahora le pertenece al espectador.

Así mismo, cabe mencionar que es gracias a la figura del jugador que la industria ha estado en una constante búsqueda de superación, dándole más relevancia en la narrativa de la obra, todo en el intento de mejorar la inmersión que este tiene y que sienta que tiene presencia en la historia que se relata (Campo, 2018)

Finalmente, esta investigación permitirá la asociación de dos variables, los elementos del lenguaje audiovisual y la estructura narrativa de los videojuegos; esto hará posible un mayor análisis tanto del lenguaje audiovisual utilizado en los medios audiovisuales y los elementos narrativos que se hacen presentes en los videojuegos y que se acoplan a la historia logrando que sea contada adecuadamente.

Esto permite la realización de videojuegos mucho más expresivos y artísticos a futuro, impulsando mucho más la industria del videojuego.

## 1.2. Formulación del problema

### 1.3.1 Pregunta General:

¿De qué manera se manifiestan los elementos del lenguaje audiovisual y la estructura narrativa en el videojuego "*Beyond: Two Souls*"?

### 1.3.1 Preguntas Específicas:

- ¿Cómo se presentan las dimensiones morfológicas del lenguaje audiovisual en el videojuego "*Beyond: Two Souls*"?
- ¿Cómo se presentan las dimensiones sintácticas del lenguaje audiovisual en el videojuego "*Beyond: Two Souls*"?
- ¿Cómo se presentan las dimensiones de la estructura narrativa en el videojuego "*Beyond: Two Souls*"?
- ¿Cómo se presentan las dimensiones del videojuego en el videojuego "*Beyond: Two Souls*"?

## 1.3. Objetivos

### 1.3.1 Objetivo General:

Analizar los elementos del lenguaje audiovisual y la estructura narrativa del videojuego "*Beyond: Two Souls*"

### 1.3.2 Objetivos Específicos:

- Analizar las dimensiones morfológicas del lenguaje audiovisual en el videojuego *"Beyond: Two Souls"*
- Analizar las dimensiones sintácticas del lenguaje audiovisual en el videojuego *"Beyond: Two Souls"*
- Analizar las dimensiones de la estructura narrativa en el videojuego *"Beyond: Two Souls"*
- Describir las dimensiones del videojuego en el videojuego *"Beyond: Two Souls"*

### 1.4. Hipótesis

Se aclara que este trabajo de investigación no lleva una hipótesis, pues según los autores Hernández, Fernández y Baptista (2000) señalan que los estudios cualitativos no necesitan una hipótesis, pues son de naturaleza inductiva, más aún si su alcance es exploratorio o descriptivo, como este.

## CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

El enfoque considerado para esta investigación fue el cualitativo, el cual según Blasco y Pérez (2007) se centra en entender y analizar problemas en su estado natural. Es por ello que esta investigación tuvo este enfoque, pues se basó en la recopilación de datos no numéricos, buscando una comprensión más profunda del tema a analizar.

De igual forma, el diseño es no experimental, pues según lo dicho por Hernández, Fernández y Baptista (2000) no realiza ningún tipo de cambio en las variables.

Así mismo, presenta un corte transversal ya que, como lo dice Hernández, Fernández y Baptista (2000), se recolectan datos en un momento específico, describiendo variables y analizándolas en un momento dado.

Igualmente, se enmarca dentro del tipo descriptivo puesto que según Tamayo y Tamayo (2006) comprende la descripción y análisis del contexto actual, además de la composición o procesos de los fenómenos. Se basa en el análisis de la realidad, logrando llegar a una interpretación. Es por ello que la presente investigación es descriptiva, pues, se hace una observación e interpretación correcta de la situación actual de la industria del videojuego, analizando la influencia recibida del cine.

Según Tamayo y Tamayo (2006), la población, es la totalidad de fenómeno a estudiar. En ese mismo sentido, Malhotra (2004), menciona que la muestra es un subgrupo de la población, la cual es escogida para participar del estudio.

Para este estudio se cuenta con una población finita, pues se tiene un número exacto de elementos, conformado por el total de las escenas del videojuego "Beyond: Two Souls". Mientras que la muestra está representada por 5 escenas escogidas debido al valor narrativo que tienen en la historia. Además de que apoyan al estudio debido a los diversos recursos audiovisuales que los desarrolladores aplicaron en estas.

Para ello, en esta investigación se utilizó el método no probabilístico, pues se hizo una selección más conveniente para el investigador. Este será el videojuego de la desarrolladora *Quantic Dreams*, debido a su narrativa compleja y la apreciación crítica que logrará explicar de forma efectiva la presencia de elementos audiovisuales en los videojuegos.

**Tabla 4**

*Criterios de inclusión de escenas a analizar*

Criterio de inclusión	Denotación
Carga Audiovisual	Uso de distintos planos y/o ángulos cinematográficos, movimientos de cámara con carga narrativa. Iluminación, colorización y musicalización con carga emocional en la trama
Carga Narrativa	Impacto a la trama, decisiones del jugador, momentos de interacción o impacto emocional, con mejor demostración de las mecánicas o jugabilidad.

*Nota: Tabla de creación propia*

Para esta investigación se hizo uso de inductivo-deductivo, pues se razonó desde observaciones particulares hasta llegar a una conclusión general; así mismo, se utilizarán leyes o teorías generales para poder llegar a una conclusión específica. En esta investigación se analizó un juego en particular para poder dar una conclusión en base a este. De esta manera, se consiguieron conclusiones específicas sobre el avance de los videojuegos a través de las nuevas técnicas del lenguaje audiovisual.

Para Yuni y Urbano (2006) en el campo de la metodología de la investigación científica las técnicas son los procedimientos mediante los que se obtiene información veraz y confiable a través de la observación para que puedan usarse como datos científicos.

Para esto, se llevó a cabo una partida completa del videojuego "*Beyond: Two Souls*", donde se hicieron distintas anotaciones sobre cada elemento audiovisual o narrativo que sea de utilidad para un análisis posterior. La técnica que se empleó para la recolección de datos es el análisis de contenido, la cual según López (2002) es una técnica de investigación la cual tiene por objetivo ser imparcial y que se ajusta a la metodología a utilizar.

Posteriormente, luego de finalizar la partida, se escogieron las escenas con gran carga audiovisual y/o narrativa para hacer un análisis más profundo.

Así mismo, por razones prácticas, fue necesario el uso de *gameplays* grabados por otros jugadores para el análisis de las escenas seleccionadas. Esto ayudó a centrar la concentración del investigador en el análisis de las escenas alejándolo de las distracciones del rol de jugador. Además, esto facilitó el análisis, pues se pudieron revisar las escenas tantas veces como fuera necesario para la investigación.

Fue necesario, de igual forma, el uso de herramientas de medición, las cuales según Yuni y Urbano (2006) son los mecanismos que se utilizan para poder generar datos o información. Así mismo, Gómez (2006) detalla que sin estos instrumentos no puede haber investigaciones que se puedan calificar de forma metódica.

Se contó con dos cuadros de análisis que buscaron examinar detalladamente cada elemento del videojuego. El primer cuadro de análisis de la dimensión morfológica y sintáctica del lenguaje audiovisual en las distintas escenas del videojuego, precisando los planos, ángulos, movimientos de cámara, etc. El segundo cuadro se enfocó en la estructura narrativa del videojuego. Par esto, se analizó en primera instancia las dimensiones de la narrativa, conformado por el primer, segundo y tercer acto de la historia, y también las dimensiones del videojuego, compuesto por las mecánicas, la jugabilidad y la meta.

También, para determinar la validez y confiabilidad de los instrumentos, se utilizó la opinión y el visto bueno de expertos en el tema de la carrera profesional de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte, sede Trujillo, el Molino.

**Tabla 5***Lista de expertos para validación de herramientas de medición*

<b>Experto</b>	<b>Carrera Profesional</b>	<b>Especialización</b>
Luis Valladolid Garavito	Comunicador Social	Magister en Pedagogía Universitaria
Claudia Isabel Llanos Vera	Comunicador Social	Magister en Investigación y Docencia Universitaria
Jaime Roger Corvera Guarniz	Comunicador	Magister en Docencia Universitaria

*Nota: Tabla de creación propia*

Después de haber aplicado el instrumento, se procedió a organizar y analizar detalladamente la información, especificando todos los elementos presentes en la muestra.

Por último, cabe mencionar que se escogió con especial cuidado las fuentes de esta investigación, empleando las normas APA 7 para el citado de las fuentes, cumpliendo con el código ético determinados por la Universidad Privada del Norte.

Toda la información será usada solo con fines académicos, basándonos en el método científico y sin dejar de lado valores que un investigador debe observar; todos los resultados se presentan sin alterar datos reales.

## CAPÍTULO III: RESULTADOS

Luego de la observación y análisis sobre las escenas seleccionadas del videojuego "*Beyond: Two Souls*", con la ayuda de las herramientas de medición realizadas para esta investigación, se obtuvieron los siguientes resultados:

### **Lenguaje Audiovisual:**

**Dimensión Morfológica:** En cuanto a las imágenes presentadas a lo largo del videojuego, se tienen diferentes tipos de escenas y tomas que buscan transmitir contextos distintos.

Las escenas de peligro son muy comunes, sean de persecuciones o donde hay presencia de fuego/incendios. Este es el caso, por ejemplo, de la escena del edificio en llamas tras el parto de Martes. El peligro se hace presente durante toda la escena mostrando el edificio cayéndose a pedazos, habiendo fuego por todos lados.

Otro ejemplo, es la escena de la carrera al condensador. Aquí, toda la escena está apoyada visualmente por espectros atacando a los investigadores y agentes, mientras los demás corren aterrorizados. Mientras el jugador intenta llegar hacia su objetivo, se cruza con todos estos elementos y siente la sensación de emergencia durante toda la escena.

Muchas veces se busca mostrar imágenes que den un impacto al jugador, como cuando el pequeño Salim encuentra a su padre muerto, asesinado por Jodie. La escenografía nos muestra cuerpos tirados por todo el piso y sangre en toda la habitación, sumado al ambiente de guerra, aumentando el sentir del jugador ante los sucesos de todo el capítulo.

De igual forma, la musicalización es un elemento igual de importante que sirve para transmitir el mensaje de las escenas del videojuego. Estos acompañan a los personajes y logran expresar muchas veces las emociones durante momentos de la historia.

Durante escenas de persecución, y en algunas contiendas físicas, la banda sonora utiliza una combinación de orquesta con música electrónica, teniendo un estilo parecido a las películas de la trilogía de Batman de Christopher Nolan, permitiendo que se sienta mucho más el ambiente de peligro real, manteniéndote expectante. Como ejemplo están las escenas de la persecución de la CIA o el ataque de los jóvenes a Stan y Jodie.

Podemos notar, también, una musicalización más tétrica durante la escena de los experimentos a la pequeña Jodie, cuando Aiden se descontrola, lo que permite sentir la desesperación y miedo del ambiente.

Una musicalización más calmada y esperanzadora se utiliza bastante para momentos más felices. Esto tiene como ejemplo la escena del nacimiento de Zoey o cuando Jodie puede encontrarse físicamente con Aiden.

Así mismo, se supo en qué momentos la falta de una musicalización era necesaria para una escena. Esto se puede apreciar mejor en durante el capítulo de la guerra, donde al principio no se utiliza ninguna banda sonora, acompañado únicamente de efectos de sonido como el viento, el mar o las fogatas de los campamentos enemigos, transmitiendo un ambiente más silencioso y de gran concentración.

**Dimensión Sintáctica:** A lo largo de este videojuego se hacen uso de los distintos elementos audiovisuales, los cuales sirven de apoyo para una mayor carga narrativa a las escenas.

El uso de movimientos de cámara son un recurso que se utiliza constantemente para denotar el ambiente de la escena. Estos tienden a ser inestables o rápidos durante momentos de tensión o en persecuciones. A esto se le añaden los acercamientos o alejamientos que suelen apoyar las escenas de acción.

Muchas veces procuran realizar el efecto de cámara en mano, esto brinda una sensación de realismo y permite que el jugador se sienta un poco más dentro de la historia. Esto se siente más en la escena donde Jodie está en la misión en el país africano. Durante toda la misma, se utiliza este movimiento de cámara, emulando mucho al estilo fílmico, "*Shaky Cinema*", dando un enfoque más realista, sórdido y violento, reforzando las emociones que se sienten en ambientes de guerra. Otro ejemplo de esto, es la carrera al condensador, donde también se utiliza este movimiento de cámara y permite un contexto de mayor movimiento y peligro.

Los planos y ángulos que se utilizan apoyan a estos movimientos de cámara, dando mejor entendimiento de lo que busca transmitir la escena sin necesidad del uso de diálogos.

Muchos de los planos usados, además de los más comunes como el general, el americano o el medio, son los planos detalle o los primerísimos primer plano. Estos ya que, trata de que el jugador pueda centrar su atención a los objetos sobre los cuales realiza las acciones, más con el control de Aiden.

De igual forma, el primerísimo primer plano, se utiliza mucho durante las escenas en que Jodie es poseída por las almas que quieren transmitir un mensaje a través de ella. Como ejemplo de esto, está la escena cuando Jodie permite que la esposa de Stan pueda hablarle a través de ella. Aquí, se utiliza este plano bastante bien, pues se muestra cómo el rostro de Jodie cambia y sus ojos se tornan blancos, lo que permite entender, y sin el uso de diálogos, que Jodie ya no está y es la esposa de Stan quien ahora se adueñó de su cuerpo.

Los primeros planos y medios cortos son muy usados también, mayormente en las conversaciones donde el jugador debe escoger respuestas para la obtención de información o toma de decisiones de un capítulo.

En cuanto a los ángulos, además de los ángulos más comúnmente usados, tienden a experimentar con diferentes estilos. Por ejemplo, el ángulo holandés es una técnica cinematográfica que usan bastante para los momentos de suspenso o peligro, que ayuda a brindar mayor intensidad a las escenas. Esto puede apreciarse bastante durante la escena de la persecución a Jodie por la CIA. En esta escena, el ángulo holandés sirve para transmitir la sensación de velocidad y peligro a la cual el personaje principal estaba expuesto. Así mismo, durante la escena del incendio del edificio, tras el nacimiento de Zoey, se aprecia mucho este tipo de ángulo cinematográfico.

Otro ángulo muy usado es el cenital, mayormente para mostrarnos la perspectiva de Aiden. Mientras se tiene control de él o se nos quiere indicar que estamos viendo lo que él, la cámara se posa sobre los personajes, como una visión de un ser que está en otra dimensión.

De igual forma, la iluminación y colorización contribuyen con la atmósfera de las escenas, reforzando la narrativa y dándole estéticas diferentes a las escenas.

La iluminación varía dependiendo la atmósfera que se busca crear. Una exposición corta o más tenue se ha utilizado para escenas que buscan crear inseguridad y miedo. Como ejemplo tenemos la escena de la persecución a Jodie. Mientras todo transcurre en el bosque, la iluminación es tan baja que apenas se puede ver, esto más los efectos de sonido, generan que el jugador tema por tomar una mala decisión y pueda ser encontrado.

Otro ejemplo, es la escena de la misión en el Medio Oriente, aquí la iluminación es baja y proviene únicamente de la luz lunar y de las fogatas del lugar. Al ser una escena completamente silenciosa, esta iluminación genera al jugador mayor miedo y tensión ante las acciones que realiza. Además, esto también brinda una sensación de soledad, al estar únicamente el personaje que se controla en una base enemiga.

Una iluminación distinta se llega a utilizar en la escena de la carrera al condensador del capítulo final. Aquí, la iluminación hace una intermitencia lo que hace que el jugador se sienta en el estado de emergencia, manteniéndolo constantemente en alerta de todo lo que sucede a su alrededor.

Así mismo, en la escena de experimentos a Jodie cuando era niña, la iluminación es baja pero centrada, proveniente de luces cenitales, las cuales dan toda la atención al personaje principal y las acciones que realiza.

La colorización es también apoya bastante al ambiente que el videojuego busca crear. Muchos tipos de colorización se utilizan a lo largo de la historia. Estos brindan distintos mensajes dependiendo la escena y el resto de elementos que la acompañan.

El uso de colores fríos o azules suelen ser utilizados para dar ambientes de aislamiento, miedo o inseguridad. Por ejemplo, en la misma escena de la persecución a Jodie, los tonos azules acompañan a la baja iluminación, lo que permite crear la atmósfera de suspenso y miedo. Esto también pasa en la escena de la misión al Medio Oriente, sin embargo, aquí los elementos que lo acompañan, permiten un ambiente más frío y misterio, brindando al jugador más concentración al no saber lo que le espera mientras avanza.

La colorización donde predominan los tonos rojizos también son muy utilizados y ayudan a las escenas de mayor peligro.

Durante la persecución a Jodie, en las escenas de la ciudad, las tonalidades cambian a rojizas, pues el ambiente cambia y se siente el riesgo luego de que Aiden destruyera e incendiara toda una calle. Esto sucede de igual forma en la escena de la carrera al condensador.

Los colores lúgubres con tendencia a marrones, son un recurso que también son utilizados en el videojuego.

En las escenas de la conversación que tuvo Jodie con los demás vagabundos frente a la fogata, predomina este tipo de colorización que permite un ambiente más melancólico, realista y crudo.

Algo parecido ocurre con las escenas de experimentos a Jodie cuando era niña, donde la baja iluminación es acompañada de colores marrones, dando un ambiente triste y sin vida, lo cual transmite correctamente el ánimo de Jodie y el sentimiento de infelicidad que sentía a esa edad.

Para finalizar, cabe agregar que muchos de los elementos usados se apoyan mucho en que la expresividad de los personajes puede notarse más gracias a que el videojuego fue realizado con actores reales y reconocidos de *Hollywood*, donde destacan Elliot Page (Jodie) y Willem Dafoe (Nathan). Esto fue posible mediante la técnica de *Motion Capture* o *Motion Tracking*, en el cual se utilizan múltiples cámaras y trajes especiales para captar todos y cada uno de los movimientos de actores para posteriormente, trasladarlos a un medio digital. Se escanearon corporalmente a los actores y se tomaron fotografías de los mismos para poder realizar a los personajes, convirtiendo a los actores en versiones animadas de ellos mismos.

### **Estructura Narrativa:**

**Dimensiones de la Narrativa:** Durante el primer acto de la historia, el videojuego busca que conozcamos al personaje principal, Jodie, y las habilidades con las que nació. Empieza mostrándola en los experimentos a los que era expuesta desde pequeña para descubrir todo sobre su caso. Gracias a ello, se sabe que esto se debía a una entidad que estaba conectada a ella, la cual llamaban Aiden.

También nos presentan a otros dos personajes importantes, el doctor Nathan Dawkins y su ayudante, Cole Freeman, quienes estaban encargados de su caso y de cuidarla.

En este primer acto nos cuentan varios puntos importantes para la trama. El primero de ellos es el fallecimiento de la esposa e hija de Nathan. Esto se vuelve uno de los pilares para el final de la historia, porque es a raíz de esto que el doctor se entera que Jodie tenía la habilidad de conectar con el otro mundo, o Inframundo, y poder ser poseída por cualquier alma que se encuentre ahí.

Así mismo, también se cuenta cómo años después, Jodie es reclutada por el agente de la CIA, Ryan Clayton, para ser entrenada y realizar misiones para el gobierno de EEUU. Este es un punto importante pues es aquí donde conoce a su principal interés amoroso y lo que generará el primer punto de giro de la historia, con el que finaliza el primer acto.

El segundo acto empieza tras una de las misiones de Jodie en Medio Oriente, al enterarse de que el gobierno la hacía atacar a gente inocente con mentiras. Por lo que decide escapar, empezando a ser perseguida por el gobierno. Con esto empieza su etapa como prófuga, escapando constantemente de los agentes que la perseguían por desertar.

Durante la etapa en la que vivió en la calle, conoció a un grupo de vagabundos que serían relevantes para la historia. Pues entre uno de ellos, estaba una joven embarazada, a la cual Jodie ayuda a dar a luz. La recién nacida, llamada Zoey, será relevante en el epílogo de la historia.

Tiempo después, tras seguir escapando del gobierno, llega a un rancho y se queda un tiempo con una familia, donde conoce a Jay, otro personaje que se tiene un acercamiento sentimental con Jodie y que tomaría relevancia en el epílogo de la historia.

Jodie es nuevamente atrapada por el gobierno, donde le ofrecen su libertad a cambio de una última misión, a la cual acude con Ryan.

Luego de ello, sucede un punto muy relevante para el final de la historia. Jodie habla con Nathan, este le muestra una máquina que construyó donde tiene encerradas las almas de su esposa e hija. Ellas le hablan a través de Jodie y le dicen que está sufriendo, pero él cree que era Jodie fingiendo. Tras echarla, se le nota desesperado, dando a lo que será el fin del segundo acto.

Para el segundo punto de giro, se muestran dos puntos relevantes para lo que será el clímax de la historia. Primero, Jodie es nuevamente atrapada por el gobierno, quien no pensaba dejarla escapar porque podía representar un peligro, viva o muerta, por lo que la dejan en coma. Sin embargo, es rescatada por Ryan y Cole. El segundo punto relevante, sucede tras esto, pues Nathan se vuelve loco y rompe la barrera del condensador que había construido el gobierno para conectar el Inframundo con el mundo real. De esta forma, se da inicio al clímax y tercer acto de la historia.

Este acto, abarca las acciones de Jodie, Ryan y Cole para destruir el condensador y cerrar el portal que se había abierto al Inframundo. Aquí suceden varios sucesos relevantes, como la posible muerte de Cole y la muerte de Nathan tras caer en la locura, terminando todo con Jodie destruyendo finalmente el condensador.

Luego de estos sucesos, ocurre un nuevo giro en la trama, pues Aiden desaparece tras la destrucción del condensador. Pero, antes de ello, se nos revela que él era el hermano mellizo de Jodie, quien falleció durante el parto.

Es así como se llega a la resolución de la historia, donde Jodie deberá escoger entre vivir o morir. El jugador puede tomar la decisión y el final dependerá de ello.

Si Jodie escoge morir, ella partirá con las personas que hayan muerto a lo largo de la historia.

Si escoge vivir, el jugador nuevamente tomará la decisión de su futuro, pudiendo escoger entre que Jodie se quede sola, viva con Ryan, Jay o mudarse con el grupo que conoció en la calle, y la pequeña Zoey, quien muestra tener los mismos poderes que Jodie.

Sin embargo, sin importar con quien se quede, el final del acto siempre nos cuenta que Aiden está vivo y que nunca se separó de Jodie. Además, Jodie empieza a tener sueños sobre el Inframundo, que ella considera visiones, por lo que se prepara para pelear y da pie a una secuela. Aquí, dependiendo la decisión tomada, puede vérsela sola o con Zoey.

**Dimensiones del Videojuego:** La meta principal del videojuego es ayudar a Jodie en su búsqueda de libertad y aceptación a la situación en la que le tocó vivir. Así mismo, la acompañamos y ayudamos con todas las decisiones que debe tomar durante su crecimiento físico y emocional, el cual se ve afectado por ser diferente.

En este videojuego se presentan dos escenarios en los que se permite la interacción del jugador: las cinemáticas y el libre movimiento. Las mecánicas y jugabilidad cambian dependiendo de cuál se encuentre.

Referente a las mecánicas del videojuego, durante cinemáticas, se aplica los *Quick Time Event*, en las que el jugador tiene un corto tiempo para responder a la secuencia de acción

en pantalla con un único botón o una secuencia de estos, también puede requerir hacer movimientos físicos con el mando, sin embargo, esto no está disponible en la versión de PC.

Durante el libre movimiento, el jugador puede caminar y tendrá a disposición un botón para interactuar con personas u objetos. Estos se señalan con una esfera de color blanco. Al realizarlo, ejecutará la acción escogida con los botones que se le indiquen en pantalla.

Durante las contiendas físicas, el jugador deberá responder con una acción de bloqueo o ataque. Se representa con un tono de color diferente y una viñeta.

En cuanto al manejo de Aiden, el control de movimiento es más libre, al poder navegar por todo el entorno y de atravesar paredes, además de tener un botón para mover/tirar objetos, atacar personas, poseerlas, etc. Todas estas acciones disponibles se representan mediante orbes azules.

En cuanto a la jugabilidad, durante estos *Quick Time Events*, el jugador podrá realizar una acción o dar una respuesta que puede brindar información sobre lo que está sucediendo o cambiar el final de un capítulo.

Aquí, el jugador podrá tener conversaciones con los demás personajes con respuestas variadas que se le presentarán en pantalla, esto da libertad al jugador de escoger el camino que mejor crea conveniente para la conversación.

Así mismo, cuando se le brinda libre movimiento al jugador, este puede interactuar con objetos y personas a su voluntad. Permitiendo que cada jugador descubra cosas diferentes dependiendo de cómo o con qué interactúa.

Los capítulos están diseñados para explorar los distintos ambientes, y ayudar al crecimiento del personaje con las diferentes decisiones que toma el jugador. Por otro lado, solo tiene una dificultad, la que los desarrolladores planearon por defecto.

## CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La presente investigación busca analizar el lenguaje audiovisual y la estructura narrativa del videojuego "*Beyond: Two Souls*". Esto se vuelve relevante puesto que se halla la importancia de la inclusión del lenguaje audiovisual en la realización y producción de un videojuego.

Se presentó como objetivo específico analizar las dimensiones morfológicas y sintácticas del lenguaje audiovisual utilizados en el videojuego "*Beyond: Two Souls*", con las que el autor busca enfatizar y contextualizar mejor cada escena.

Con los resultados obtenidos se concuerda con lo presentado en la investigación hecha por García (2019) llamada *La influencia del cine en los videojuegos*, donde se señala la influencia cinematográfica en los videojuegos y se demuestra la importancia de estos elementos para la correcta producción de una obra videojugabilística, los cuales adaptaron estas herramientas para complementarlas con la interacción que tiene el individuo con la historia.

Sin embargo, también, se halló una discrepancia, pues García finaliza diciendo que el videojuego tiene una ventaja sobre el cine, gracias a la interacción en la historia. Esto debido a la existencia de las películas interactivas, como el ejemplo previamente expuesto de *Black Mirror: Bandersnatch*.

Otro objetivo específico planteado fue el de analizar las dimensiones de la narrativa y del videojuego en el videojuego "*Beyond: Two Souls*". Es por ello que se desglosó y analizó cada elemento que conforma el videojuego y su función en la narrativa del mismo. Se obtuvo

que una narrativa construida con mecánicas flexibles, con posibilidades abiertas de acción y de decisión propia, las cuales cambian el rumbo de la historia según lo escogido por el jugador. Cada elemento presentado permite al jugador accionar ante las distintas situaciones que se le imponen. Esto, en conjunto al correcto uso del lenguaje audiovisual, construye la estética de una obra cinematográfica con interacción del espectador, donde este puede sentirse inmerso en el personaje que controla.

Estos resultados se pueden relacionar a la investigación de Soto (2018), la cual se titula *El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: el caso de "The Last of Us"*, donde señala que los videojuegos están alcanzando un nivel gráfico/sonoro muy alto. Agrega también que estos elementos permiten armar un mejor contexto del ambiente: movimiento, banda sonora, etc; permitiéndole al jugador crear un mundo paralelo donde él es quien toma las decisiones y quien controla la historia.

Por otro lado, existe una diferencia con lo encontrado en el trabajo de investigación hecho por Soto (2018). Él señala que el videojuego está diseñado para que el jugador llegue al final propuesto por el creador sin importar el camino que sea tomado. Contrario a esto, se demostró que el videojuego puede diseñarse para que el jugador diseñe su propio final en base a las decisiones tomadas a lo largo de la historia.

Es así como se podría considerar que cada videojuego tiene un lenguaje audiovisual diferente. Pero, gracias a los resultados obtenidos del análisis del videojuego "*Beyond: Two Souls*", se consiguió que este videojuego lo utiliza de tal forma en que consigue una estética

con los planos utilizados, colorización, musicalización, etc, con las cuales brinda sensaciones diferentes a sus jugadores ante cada escena o momento.

Estos datos indican que los elementos del videojuego son relevantes para la construcción del mensaje que busca transmitir. Los resultados de esta investigación nos muestran que el videojuego "*Beyond: Two Souls*" brinda mecánicas marcadas donde se le brinda completa libertad al jugador de decidir cada acción del personaje principal, las cuales lo llevarán a distintos escenarios y un distinto final dependiendo de la decisión que tomó.

**Limitaciones:** Durante la obtención de los resultados se encontró una limitación, la cual fue la complicación de análisis a los elementos pues, al tratarse de un videojuego, se tuvo que realizar el estudio mientras se jugaba el mismo, lo cual servía para analizar correctamente los elementos, pero dificultaba analizar el lenguaje audiovisual. Para ello fue de gran ayuda, el uso de *gameplays* grabados donde se podría estudiar de forma mucho más efectiva los planos, iluminación, musicalización, etc.

De la misma forma, otra de las principales limitaciones de esta investigación fue la escasez de investigación científica sobre las terminologías de las dimensiones del videojuego. Esto dificultó la adquisición de información para la definición de las mismas y armar el marco teórico introductorio para este estudio.

**Conclusiones:** Luego de una investigación minuciosa la cual se sostuvo en la información obtenida de la revisión a la literatura científica, centrada en el desarrollo de videojuegos y producción de obras cinematográficas, se concluye que:

El lenguaje audiovisual presentado en el videojuego "Beyond: Two Souls" está influenciado en obras cinematográficas, utilizando elementos audiovisuales como planos, iluminación, colorización, etc, los cuales forman parte de la narrativa, pues brindan un significado a la escena presentada. Esto nos demuestra que para un videojuego ya no solo son necesarias las mecánicas, si no también que se brinde una estética donde cada elemento audiovisual brinde diferentes sensaciones al jugador, esto le permite mantenerse en el contexto de la escena y sentir la inmersión esperada por el creador.

Este videojuego, con todos sus elementos, se asemeja a una obra audiovisual interactiva pues, con todos los elementos presentados, tiene una estética idéntica a la de una obra cinematográfica con la diferencia de que el espectador puede intervenir en la misma, permitiéndole cambiar el destino y rumbo de la historia; esto sin despegarse del objetivo o meta del personaje principal.

El videojuego hace que el jugador pueda generar emociones durante su avance en la historia del videojuego. Con la historia presentada junto a los recursos audiovisuales utilizados, tales como la banda sonora y el guion, hacen que el jugador tenga una inmersión en la historia, tomando el lugar del personaje principal, donde debe pensar en cómo resolver los distintos problemas y situaciones que el videojuego le presenta, con los recursos que se le dan, sabiendo que cada decisión que tome es irrevocable y que cambiará el destino del personaje.

Con este tipo de videojuegos los estándares estéticos se hayan cada vez más altos para futuras obras videojugabilísticas. Esto forma parte de la evolución que han tenido los videojuegos, los cuales con el pasar de los años nos han ofrecido, con ayuda de los avances tecnológicos,

mejoras en las gráficas, pudiendo utilizarse de mejor forma elementos como la colorización o la iluminación para las escenas. La sonorización del juego también ha avanzado, en un principio solo se utilizaba música hecha por computadora, sin embargo, ahora se utilizan compositores y músicos para las bandas sonoras, esto queda demostrado en este videojuego, el cual utiliza cada uno de estos elementos para que la obra tenga un alto nivel estético.

## Referencias

- Belli, S. y López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, (14), 159-179.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
- Blasco Mira, J. y Pérez Turpín, J. (2007). *Metodologías De Investigación En Las Ciencias De La Actividad Física Y El Deporte: Ampliando Horizontes*. Editorial Club Universitario.
- Campos Méndez, A. (2018). *La narrativa en los videojuegos y su relación con la inmersión del jugador*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Sevilla].  
<https://idus.us.es/handle/11441/78389>
- Curiel Gálvez, A. (2015). *El videojuego como medio narrativo*. [Tesis de Máster, Universidad de Sevilla].  
[https://www.academia.edu/28812924/El\\_Videojuego\\_como\\_Medio\\_Narrativo](https://www.academia.edu/28812924/El_Videojuego_como_Medio_Narrativo)
- Escuela Universitaria de Artes de Madrid (9 de septiembre de 2021) *La Estructura Narrativa como Arte de Contar Historias*. <https://taiarts.com/blog/la-estructura-narrativa-como-arte-de-contar-historias>
- García, D. (2019). *La influencia del cine en los videojuegos* [Tesis de bachiller, Universidad Rey Juan Carlos].  
[https://www.academia.edu/40028200/La\\_influencia\\_del\\_cine\\_en\\_los\\_videojuegos\\_The\\_influence\\_of\\_cinematography\\_in\\_videogames](https://www.academia.edu/40028200/La_influencia_del_cine_en_los_videojuegos_The_influence_of_cinematography_in_videogames)
- Gómez, M. (2006) *Introducción a la Metodología de la Investigación Científica*. Brujas.
- González Sánchez, J., Padilla Zea, N., Gutiérrez, F. y Cabrera, M. (2009) De la Usabilidad a la Jugabilidad: Diseño de Videojuegos Centrado en el Jugador. *Laboratorio de Investigación en Videojuegos y E-Learning*.  
<https://lsi2.ugr.es/~juegos/articulos/interaccion08-jugabilidad.pdf>
- Gosciola, V. (2009). Narrativa audiovisual de los videojuegos: Aspectos comunes con el cine. *Cuadernos de información*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3097065>

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2000). *Metodología de la Investigación (6.a ed.)*. McGraw Hill.
- Lambert Sarango, Y. E., (2023). Las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos, aproximaciones teóricas, un acercamiento a sus particularidades. *Ñawi. Arte, diseño y comunicación*, 7(1), 231-258. <https://doi.org/10.37785/nw.v7n1.a12>
- López Noguero, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de Educación*, 4, 167-179. <https://dialnet.unirioja.es/metricas/documentos/ARTREV/309707>
- Malhotra, N. (2004). *Investigación de Mercados: Conceptos Escenciales*. Pearson Education.
- Marcos Molano, M., Santorum González, M., y Gutiérrez Manjón, S. (2021). La herencia narrativa del cine en el videojuego: espacios, personajes y argumentos en RIME. *Rotura – Revista De Comunicação, Cultura E Artes*, (1), 6-12. <https://doi.org/10.34623/meng-6v82>
- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Shangrila.
- Educacyl. (2014). *Breve introducción al Lenguaje Audiovisual*. Castilla y León: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte - Gobierno de España. [https://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/leer-la-imagen/6\\_P\\_Realidad\\_o\\_ficcion\\_El\\_vendedor\\_de\\_humo/assets/anexo.-breve-introduccion-al-lenguaje-audiovisual.pdf](https://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/leer-la-imagen/6_P_Realidad_o_ficcion_El_vendedor_de_humo/assets/anexo.-breve-introduccion-al-lenguaje-audiovisual.pdf)
- Seger, L. (1987). *Cómo Convertir un Buen Guion en un Guion Excelente*. Rialp, S.A.
- Soto Chumpitaz, J. (2018). *El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: el caso de "The Last of Us"* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/14043>
- Tamayo y Tamayo, M. (2006) *El Proceso de La Investigación Científica*. Limusa Noriega Editores.

Vera Rojas, N. (2018). Subjetividades y educación: comprensión hermenéutica de la narrativa audiovisual del videojuego Age Of Empires II. *Revista Miradas*, 1(1), 53–69. <https://doi.org/10.22517/25393812.18841>

Yuni, J. y Urbano, C. (2006). *Técnicas para investigar: recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Editorial Brujas

### Anexos

#### Anexo N°1

##### Matriz de Consistencia

TÍTULO: Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual y de la estructura narrativa del videojuego “Beyond: Two Souls”					
PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
¿De qué manera se manifiestan los elementos del lenguaje audiovisual y la estructura narrativa en el videojuego “Beyond: Two Souls”?	No aplica	<b>GENERAL:</b> Analizar los elementos del lenguaje audiovisual y la estructura narrativa del videojuego “Beyond: Two Souls”	<b>VARIABLE 1:</b> Elementos del lenguaje audiovisual	<b>Tipo de investigación:</b> Descriptiva de enfoque cualitativo  <b>Diseño:</b> No experimental de tipo longitudinal y de corte transversal.  <b>Técnica:</b> Análisis de contenido  <b>Instrumento:</b> Observación directa	La población es finita, conformado por el videojuego “Beyond: Two Souls”
		<b>ESPECÍFICOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar las dimensiones morfológicas del lenguaje audiovisual en el videojuego “Beyond: Two Souls”</li> <li>• Analizar las dimensiones sintácticas del lenguaje audiovisual en el videojuego “Beyond: Two Souls”</li> <li>• Analizar las dimensiones de la estructura narrativa en el videojuego “Beyond: Two Souls”</li> <li>• Analizar las dimensiones del videojuego en el videojuego “Beyond: Two Souls”</li> </ul>	<b>VARIABLE 2:</b> Estructura narrativa de los videojuegos		La muestra está representada por 5 escenas escogidas del videojuego “Beyond: Two Souls”

#### Anexo N° 2

*Matriz de Operacionalización de Variables*

<b>TÍTULO:</b> Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual y de la estructura narrativa del videojuego “Beyond: Two Souls”				
<b>VARIABLE 1:</b> Elementos del lenguaje audiovisual	El lenguaje audiovisual está conformado por elementos que tienen significado individualmente, tomando sentido en conjunto y transmitiendo el mensaje usando imágenes y sonido. (Educacyl, 2014)	La investigación se desarrollará en base a un análisis de contenido en base a una observación directa con dos cuadros de análisis que examinarán a detalle cada elemento de los videojuegos a tratar.	Dimensión Morfológica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> <li>• Sonido</li> </ul>
			Dimensión Sintáctica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planos</li> <li>• Ángulos</li> <li>• Movimientos de Cámara</li> <li>• Iluminación</li> <li>• Colorización</li> </ul>
<b>VARIABLE 2:</b> Estructura narrativa de los videojuegos	La estructura narrativa es el elemento más importante del guion, le da un orden y permite que todos los elementos se unifiquen correctamente. (Escuela Universitaria de Artes de Madrid, 2021) Así mismo, se establece como narrativa del videojuego a la forma en que los desarrolladores estructuran y reordenan todos los elementos que la conforman con los acontecimientos. (Navarro, 2016)		Dimensiones de la narrativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primer acto / Planeamiento</li> <li>• Segundo acto / Desarrollo</li> <li>• Tercer acto / Clímax y Resolución</li> </ul>
			Dimensiones del videojuego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta</li> <li>• Mecánicas</li> <li>• Jugabilidad</li> </ul>

**Anexo N° 3**

*Ficha De Análisis De Los Elementos Del Lenguaje Audiovisual Del Videojuego*

FICHA DE ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL DEL VIDEOJUEGO			
Escena (descripción)			
Dimensión Morfológica	Imágenes		
	Sonido		
Dimensión Sintáctica	Planos	General	
		Americano o tres cuartos	
		Medio	
		Medio corto	
		Primer plano	
		Primerísimo primer plano	
		Plano detalle	
	Ángulos	Normal o Neutral	
		Picado	
		Contrapicado	
		Cenital	
		Nadir	
		Escorzo	
		Perfil	

		Dorsal	
		Holandés	
	Movimientos de cámara		
	Iluminación		
	Colorización		

*Nota: Tabla de creación propia, adaptado de la investigación titulada: "El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: el caso de "The Last of Us" de Soto (2018)*

**Anexo N° 4**

*Matriz de evaluación de expertos de la ficha de análisis de los elementos del lenguaje audiovisual del videojuego*

<b>Título de investigación</b>	“Análisis De Los Elementos Del Lenguaje Audiovisual Y De La Estructura Narrativa Del Videojuego ‘Beyond Two Souls’”
<b>Línea de investigación</b>	Tecnologías Emergentes
<b>Apellidos y Nombres del experto</b>	Mg. Llanos Vera Claudia Isabel
<b>El instrumento de medición pertenece a la variable</b>	Elementos Del Lenguaje Audiovisual

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 la ficha tiene un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada uno de los ítems del instrumento de medición 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	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
10	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

**Sugerencias:**

**Firma del Experto**



Claudia Isabel Llanos Vera

**Mg. Claudia Isabel Llanos Vera**

**Comunicadora Social**

**Magister en Investigación y Docencia  
Universitaria**

**DNI. 4223015**

Anexo N° 5

*Matriz de evaluación de expertos de la ficha de análisis de los elementos del lenguaje audiovisual del videojuego*

<b>Título de investigación</b>	"Análisis De Los Elementos Del Lenguaje Audiovisual Y De La Estructura Narrativa Del Videojuego 'Beyond Two Souls'"	
<b>Línea de investigación</b>	Tecnologías Emergentes	
<b>Apellidos y Nombres del experto</b>	Mg. Valladolid Garavito Luis	
<b>El instrumento de medición pertenece a la variable</b>	Elementos Del Lenguaje Audiovisual	

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 la ficha tiene un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada uno de los ítems del instrumento de medición 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	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
10	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

**Firma del Experto**



**Mg. Luis Valladolid Garavito**

**Comunicador Social**

**Magister en Pedagogía Universitaria**

**DNI. 42362505**

**Anexo N° 6**

*Matriz de evaluación de expertos de la ficha de análisis de los elementos del lenguaje audiovisual del videojuego*

<b>Título de investigación</b>	"Análisis De Los Elementos Del Lenguaje Audiovisual Y De La Estructura Narrativa Del Videojuego 'Beyond Two Souls'"
<b>Línea de investigación</b>	Tecnologías Emergentes
<b>Apellidos y Nombres del experto</b>	Mg. Jaime Roger Corvera Guarniz
<b>El instrumento de medición pertenece a la variable</b>	Elementos Del Lenguaje Audiovisual

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 la ficha tiene un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada uno de los ítems del instrumento de medición 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	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
10	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

**Sugerencias:**

**Firma del Experto**



**Mg. Jaime Roger Corvera Guarniz**

**Comunicador**

**Magister en Docencia Universitaria**

**DNI. 41080234**

**Anexo N° 7**

*Ficha de Análisis de la Estructura Narrativa del Videojuego*

FICHA DE ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO		
Dimensiones de la Narrativa	Primer acto	
	Segundo Acto	
	Tercer Acto	
Dimensiones del Videojuego	Meta	
	Mecánica	
	Jugabilidad	

*Nota: Tabla de creación propia, adaptado de la investigación titulada: "El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: el caso de "The Last of Us" de Soto (2018)*

**Anexo N° 8**

*Matriz de evaluación de expertos de la ficha de análisis de la estructura narrativa del videojuego*

<b>Título de investigación</b>	“Análisis De Los Elementos Del Lenguaje Audiovisual Y De La Estructura Narrativa Del Videojuego ‘Beyond Two Souls’”
<b>Línea de investigación</b>	Tecnologías Emergentes
<b>Apellidos y Nombres del experto</b>	Mg. Llanos Vera Claudia Isabel
<b>El instrumento de medición pertenece a la variable</b>	Estructura Narrativa de los Videojuegos

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 la ficha tiene un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada uno de los ítems del instrumento de medición 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	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
10	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

**Firma del Experto**



**Mg. Claudia Isabel Llanos Vera**

**Comunicadora Social**

**Magister en Investigación y Docencia  
Universitaria**

**DNI. 4223015**

**Anexo N° 9**

*Matriz de evaluación de expertos de la ficha de análisis de la estructura narrativa del videojuego*

<b>Título de investigación</b>	“Análisis De Los Elementos Del Lenguaje Audiovisual Y De La Estructura Narrativa Del Videojuego ‘Beyond Two Souls’”
<b>Línea de investigación</b>	Tecnologías Emergentes
<b>Apellidos y Nombres del experto</b>	Mg. Valladolid Garavito Luis
<b>El instrumento de medición pertenece a la variable</b>	Estructura Narrativa de los Videojuegos

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 la ficha tiene un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada uno de los ítems del instrumento de medición 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	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
10	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

**Sugerencias:**

**Firma del Experto**



**Mg. Luis Valladolid Garavito**

**Comunicador Social**

**Magister en Pedagogía Universitaria**

**DNI. 42362505**

**Anexo N° 10**

*Matriz de evaluación de expertos de la ficha de análisis de la estructura narrativa del videojuego*

<b>Título de investigación</b>	“Análisis De Los Elementos Del Lenguaje Audiovisual Y De La Estructura Narrativa Del Videojuego ‘Beyond Two Souls’”
<b>Línea de investigación</b>	Tecnologías Emergentes
<b>Apellidos y Nombres del experto</b>	Mg. Jaime Roger Corvera Guarniz
<b>El instrumento de medición pertenece a la variable</b>	Estructura Narrativa de los Videojuegos

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 la ficha tiene un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿Cada uno de los ítems del instrumento de medición 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	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
10	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		

**Sugerencias:**

**Firma del Experto**



**Mg. Jaime Roger Corvera Guarniz**

**Comunicador**

**Magister en Docencia Universitaria**

**DNI. 41080234**

Anexo N° 11

*Ficha De Análisis De Los Elementos Del Lenguaje Audiovisual Del Videojuego – Primera Escena*

FICHA DE ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL DEL VIDEOJUEGO			
Escena (descripción)		Jodie, de niña, se encuentra en el laboratorio. Nathan y Cole están haciendo experimentos para poder medir la capacidad de Aiden. Durante el experimento, se le pide a Jodie que controle a Aiden, para realizar diferentes pruebas, tales como adivinar qué carta ha escogido una mujer que se encuentra en otra habitación o tumbar una pila de bloques. Luego de que Aiden, controlado por Jodie, mueva diferentes objetos, la mujer se asusta y el experimento termina.	
Dimensión Morfológica	Imágenes	Se aprecia en un principio escenas en la habitación de Jodie dentro del laboratorio. Cole la recoge para que le hagan unos experimentos, por lo que recorren los pasillos del laboratorio donde hay personajes interactuando y saludándola al pasar. En la sala de pruebas, se encuentran Nathan y una señora voluntaria para el experimento, además de cubos y papeles con los que Jodie va a interactuar.	
	Sonido	Cuando la cámara está con Jodie, Nathan o Cole se presenta un ambiente silencioso, sin música. Sin embargo, los efectos sonoros se hacen presentes cuando se te da el control de Aiden, pues el efecto sonido al moverse con Aiden es similar al movimiento en el aire, transmitiendo la presencia “fantasmal”, además se le añade una musicalización de suspenso. Finalmente, cuando Aiden se sale de control y la mujer se asusta, se hace presente una musicalización tétrica, buscando transmitir el miedo de la mujer hacia Aiden.	
Dimensión Sintáctica	Planos	General	X
		Americano o tres cuartos	
		Medio	X
		Medio corto	

		Primer plano	X
		Primerísimo primer plano	
		Plano detalle	X
	Ángulos	Normal o Neutral	X
		Picado	X
		Contrapicado	
		Cenital	X
		Nadir	
		Escorzo	
		Perfil	X
		Dorsal	
		Holandés	
	Movimientos de cámara	Durante el inicio del capítulo, la cámara sigue constantemente a Jodie. Durante el experimento, todo el control está en Aiden, por ello la cámara se encuentra en primera persona, siguiendo sus movimientos, los cuales te permiten un movimiento libre, cual fantasma hacia cualquier dirección en los entornos. Cuando la mujer se asusta e intenta salir de la habitación, los movimientos de cámara son más inestables.	
	Iluminación	Durante la escena del experimento, se muestra una gran iluminación proveniente de las luces cenitales que apuntan a directamente a Jodie. Transmiten la total atención que se le tiene a sus movimientos y acciones.	
	Colorización	La escena mantiene tonos lúgubres, con mayor tendencia a colores marrones. Se muestra un ambiente triste o sin vida, representando el ánimo de Jodie, quien no era una niña feliz, pues a su corta edad solo salía de la habitación del laboratorio para que le hagan experimentos o pruebas.	

**Anexo N° 12**

*Ficha De Análisis De Los Elementos Del Lenguaje Audiovisual Del Videojuego – Segunda Escena*

FICHA DE ANÁLISIS DE TRATAMIENTO AUDIOVISUAL Y LENGUAJE DEL VIDEOJUEGO			
Escena (descripción)		Mientras Jodie se encuentra prófuga del gobierno y de la CIA, es interceptada en una estación de tren, por lo que debe escapar de ellos. Siendo perseguida hasta el techo del tren en movimiento, el bosque y, finalmente, en la ciudad, donde es rodeada de decenas de oficiales y un helicóptero. Aquí pedirá ayuda de Aiden para poder huir, destruyendo todo a su paso.	
Dimensión Morfológica	Imágenes	Empiezan mostrándonos a Jodie viajando en tren, hasta que es encontrada y perseguida por la policía. Nos muestran a Jodie peleando en el techo del tren mientras está en movimiento y lloviendo. Luego, nos muestran su escape a través del bosque, donde tiene distintos obstáculos. Todo la lleva hasta la ciudad, donde, tras los actos de Aiden para protegerla, toda una calle queda destruida y en llamas.	
	Sonido	Durante la persecución, la banda sonora te mantiene expectante. Con una combinación de orquesta con música electrónica, siguiendo un estilo casi similar a las películas de trilogía de Batman de Christopher Nolan. Esto permite un ambiente de peligro constante, pues combinado con los efectos de sonido de los perros y la policía persiguiéndote, se consigue un ambiente real de peligro.	
Dimensión Sintáctica	Planos	General	X
		Americano o tres cuartos	X
		Medio	X
		Medio corto	X
		Primer plano	X
		Primerísimo primer plano	X
		Plano detalle	

	Ángulos	Normal o Neutral	X
		Picado	
		Contrapicado	X
		Cenital	X
		Nadir	
		Escorzo	X
		Perfil	X
		Dorsal	X
		Holandés	X
	Movimientos de cámara	Durante este capítulo, los movimientos de cámara son muy rápidos y cambiantes. Esto brinda la sensación de persecución. Cuando Jodie corre a través del bosque, los movimientos son inestables, simulando la técnica de cámara en mano. Además, brinda acercamientos y alejamientos que complementan el ambiente de escena de acción.	
Iluminación	La iluminación de este capítulo es mínima, pues se sitúa en la noche. Durante la persecución en el bosque, esta iluminación ayuda mucho pues aumenta el ambiente de inseguridad y miedo a que seas atrapado.		
Colorización	La escena mantiene tonos apagados, con mayor tendencia a colores azules en las escenas del bosque y rojizos en la escena de la ciudad. Los tonos azules, brindan la sensación de aislamiento y los rojizos, de peligro.		

Anexo N° 13

*Ficha De Análisis De Los Elementos Del Lenguaje Audiovisual Del Videojuego – Tercera Escena*

FICHA DE ANÁLISIS DE TRATAMIENTO AUDIOVISUAL Y LENGUAJE DEL VIDEOJUEGO		
Escena (descripción)		<p>Tras escapar de la CIA, Jodie se encuentra viviendo en la calle, con hambre y de frío, para luego desmayarse. Tras esto, lo encuentra otro vagabundo, llamado Stan, quien la ayuda y la lleva a su refugio. Ahí conoce a otras personas sin hogar que convivían con él, entre ellos estaba Martes, una chica embarazada que estaba ahí tras escapar de su novio que la golpeaba. Stan le pide a Jodie que la acompañe a conseguir algo de dinero y tener algo para comer. Al conseguirlo, Stan se va a comprar comida, pero es acosado y atacado por un grupo de muchachos. Jodie lo ayuda y les da una golpiza. Tras regresar a la posada, Jodie tiene una conversación con todos, donde conoce más de ellos y les cuenta sobre Aiden, dándoles una demostración de lo que puede hacer.</p> <p>Después de dormirse, Jodie despierta por los gritos de Martes, quien estaba por dar a luz. Es llevada a un edificio abandonado donde pueda tener a su hija, pues no quería ir a un hospital por miedo a que le quiten a su hija. Ahí, con la ayuda de Jodie, logra tener a su pequeña niña. Durante esa noche, Jodie despierta y ve el edificio en llamas, por lo que corre a rescatar a todos. Tras poner a todos a salvo fuera del edificio, son atacados nuevamente por el grupo de muchachos, se descubre que ellos hicieron todo ello en venganza y la dejan malherida.</p> <p>Mientras estaba inconsciente empieza tener algunas visiones sobre su nacimiento y sobre lo que le deparaba el futuro. Finalmente, despierta y descubre que estuvo en coma por 3 meses. Unos agentes de la CIA llegan para llevársela, pero ella escapa.</p>
Dimensión Morfológica	Imágenes	<p>Todo empieza en una escena con mucha nieve, donde se ve a Jodie en la calle. Tras caminar un poco se desmaya y es rescatada por otro vagabundo, Stan. Es llevada a un refugio bajo un puente y conoce a otras personas que vivían en la calle. Tras ello, Jodie sale nuevamente a las calles cubiertas de nieve y busca la forma de conseguir dinero para el</p>

		<p>grupo. Al Stan ir por la comida por la noche, se ve a un grupo de varios muchachos golpeándolo y grabando con una cámara. Jodie muestra mucha habilidad y los vence. Se nos regresa al refugio, se les ve comiendo a todos frente a una fogata y Jodie muestra lo que puede hacer, dejándose poseer por la esposa fallecida de Stan.</p> <p>Durante el parto de Martes, Jodie y Stan están primero en un supermercado donde buscan conseguir provisiones para la niña. Luego terminan en un edificio abandonado que estaba en ruinas donde finalmente tienen a la niña. Durante la noche, todo el edificio está en llamas y Jodie recorre todos los pisos buscando a sus nuevos amigos. Queda inconsciente y se le ve en un hospital, ve regalos de todos. Unos sujetos del gobierno van a buscarla y ella escapa por la ventana.</p>	
	Sonido	<p>Durante las primeras escenas, de ella en la calle y en el refugio, las escenas carecen de musicalización, contando únicamente con presencia de sonido ambiental. Esto transmite mejor el sentir crudo y realista de las escenas. Se añade una musicalización durante el primer ataque del grupo de jóvenes, esta transmite un ambiente dramático, aumentando de intensidad durante la pelea de Jodie contra ellos. Tras el nacimiento de la niña, la musicalización es diferente, más calmada y transmite la esperanza que sentían todos con la nueva pequeña integrante. Finalmente, durante el incendio, la musicalización es más tensa y nos permite sentir el ambiente de peligro.</p>	
Dimensión Sintáctica	Planos	General	X
		Americano o tres cuartos	
		Medio	X
		Medio corto	
		Primer plano	X
		Primerísimo primer plano	
		Plano detalle	X

	Ángulos	Normal o Neutral	X
		Picado	
		Contrapicado	X
		Cenital	
		Nadir	
		Escorzo	X
		Perfil	X
		Dorsal	
		Holandés	X
	Movimientos de cámara	La cámara sigue siempre a Jodie, parecido a la técnica de cámara en mano. En algunas escenas, emula la perspectiva del personaje, haciendo movimientos que muestran lo que está viendo. En las escenas de peligro, los movimientos son más constantes e inestables, transmitiendo el nerviosismo y miedo que tenían los personajes de la escena.	
Iluminación	Las escenas iniciales se encuentran correctamente expuestas, permitiendo apreciar y comprender las expresiones y el sentir de Jodie hasta antes que aparezca Stan. Sin embargo, durante las conversaciones en el refugio, la iluminación se vuelve más corta, centrada en los personajes. Esto permitió que se preste mayor atención a sus historias y anécdotas.		
Colorización	Gran parte de este capítulo tiene una predominancia del color blanco, donde se transmite la sensación de frío y distanciamiento de Jodie. Así mismo, hay presencia de tonalidades marrones, que pueden dar el mensaje de melancolía de los personajes, o de la calidez del refugio que habían armado. A esto se le añaden los colores rojizos, predominantes en la escena del incendio, que transmiten el peligro.		

Anexo N° 14

Ficha De Análisis De Los Elementos Del Lenguaje Audiovisual Del Videojuego – Cuarta Escena

FICHA DE ANÁLISIS DE TRATAMIENTO AUDIOVISUAL Y LENGUAJE DEL VIDEOJUEGO		
Escena (descripción)		<p>Jodie es llevada a cumplir una misión a un país africano, donde se le informa que un señor de guerra, con un gran poder militar, controlaba la ciudad. Se le ordena encontrarlo y asesinarlo. Al infiltrarse en la base enemiga, conoce a un pequeño niño herido, llamado Salim, ella lo ayuda y se vuelven amigos. Él, a pesar de que no hablaba el mismo idioma, la ayuda a llegar a su destino. Al llegar, ella se despide de él, para poder terminar su misión. Con Aiden, posee a un soldado para asesinar a este “señor de guerra” y a todos los soldados que estaban con él. Al entrar a asegurarse de que la misión esté concretada, el pequeño niño entra en escena y ve la terrible escena, para ver que su padre, un soldado de este jefe, había sido asesinado por su nueva amiga. Jodie es rescatada por la CIA del pueblo. Sin embargo, en el helicóptero de regreso, que la persona que había asesinado no era un “señor de guerra”, sino un presidente escogido democráticamente que iba a traerle paz al país en guerra. Jodie se enoja por haber sido engañada y escapa de la CIA. Empezando su persecución.</p>
Dimensión Morfológica	Imágenes	<p>Se empieza el capítulo mostrándonos la base en donde Jodie recibe órdenes. Luego del viaje, llega al pueblo donde debe atacar, durante la noche. Se muestran distintos soldados protegiendo todo y a Jodie neutralizándolos. Se recorre varios pasajes y edificios del pueblo en ruinas y llamas, donde Jodie logra tener distintos <i>flashbacks</i> de todos los sucesos pasados de la guerra que hubo ahí, esto al tocar diferentes objetos. Luego de ello, se presenta a un nuevo personaje, un pequeño niño llamado Salim. Se presenta como un pequeño que sabe manejar armas, esto por la necesidad de la guerra. Con su ayuda, Jodie logra llegar hasta su destino tras recorrer toda la ciudad y en donde se tuvo una persecución en auto. Mientras todo esto pasaba ya había hecho de día. Tras cometer el crimen, se ve que la ciudad estaba en caos y Jodie escapa en un</p>

		helicóptero que la recoge. Se le nota con remordimiento y pierde el control a raíz de ello, el helicóptero cae y logra escapar. Se le ve luego en un teléfono público bajo la lluvia, anunciándole a Nathan que escapará.	
	Sonido	Al principio del capítulo, no existe musicalización alguna, se busca un ambiente silencioso para una escena de infiltración. Los efectos de sonido son principalmente sonidos de disparos y gritos en otro idioma, esto brinda un ambiente de guerra en los países de ese lado del mundo. Así mismo, cuando sucede la segunda mitad, la banda sonora hace su aparición y reafirma este ambiente de guerra, con una musicalización de suspenso, brindando mayor temor y ansiedad mientras más te acercas al fin de la misión.	
Dimensión Sintáctica	Planos	General	X
		Americano o tres cuartos	
		Medio	X
		Medio corto	X
		Primer plano	X
		Primerísimo primer plano	
		Plano detalle	X
	Ángulos	Normal o Neutral	X
		Picado	
		Contrapicado	X
		Cenital	
		Nadir	
		Escorzo	X
		Perfil	X

		Dorsal	X
		Holandés	X
	Movimientos de cámara	Durante este capítulo, la cámara está en constante movimiento, pues sigue a Jodie durante su infiltración a la base del presidente. Tiene un movimiento ligeramente tambaleante, realizando el efecto de cámara en mano siguiendo a Jodie. En la escena donde Jodie está en el helicóptero y pierde el control por la ira, la cámara se muestra inestable transmitiendo un momento de inestabilidad.	
	Iluminación	Durante la primera mitad de la misión, la iluminación es baja, más que la proveniente de la luz lunar y las antorchas del lugar. Esto transmite un ambiente de miedo, al estar infiltrándose en solitario a una base de un país enemigo. Sin embargo, luego de conocer a Salim se hace de día y hay presencia de luz solar. Esto brinda un nuevo ambiente de esperanza, pues Jodie ya no se sienta tan sola ahora que alguien la acompaña, así sea un niño.	
	Colorización	Los colores fríos predominan durante la primera mitad del capítulo, para ambientar la noche y que se sienta más la luz lunar. Cuando ya se hace de día, los colores cálidos predominan, dando una sensación de dinamismo de la escena y peligro.	

Anexo N° 15

*Ficha De Análisis De Los Elementos Del Lenguaje Audiovisual Del Videojuego – Quinta Escena*

FICHA DE ANÁLISIS DE TRATAMIENTO AUDIOVISUAL Y LENGUAJE DEL VIDEOJUEGO	
Escena (descripción)	<p>Tras ser atrapada nuevamente por el gobierno y acceder a ayudarlos a cambio de su libertad, Jodie conversa con Nathan. Tras anunciarle que ya había acabado todo con la CIA, le pide ayuda para poder conversar nuevamente con su esposa e hija, mostrándole una máquina donde tenía las almas de su familia. A través de Jodie, su esposa habla con Nathan y les dice que están sufriendo y las deje ser libres. Él se enfada y Jodie se va, pero es interceptada por la CIA quien la deja inconsciente y la secuestra. Le dicen que no la pueden dejar libre y que la dejarían en coma por siempre. Aiden alerta a Ryan y Cole de esto y ambos la rescatan. Al salir todos, ven que Nathan había desactivado la barrera del condensador que separaba el mundo real del Inframundo y corren para solucionarlo. En esta primera parte, pueden suceder distintos finales en los que pueden o no morir ciertos personajes, como Cole. Sin embargo, Nathan muere en todos ellos al caer en la locura por recuperar a su familia y logra reunirse con ellas tras esto. En uno de los finales, Jodie puede morir en su intento de destruir el condensador y queda atrapada en el Inframundo.</p> <p>Si logra destruir el condensador, el final para Jodie se divide entre morir e ir con las personas el jugador permitió que murieran a lo largo del juego o escoger vivir y tener todos los sentimientos de una vida normal. Antes de poder escogerlo, Jodie se entera de que Aiden era su hermano mellizo quien falleció mientras su madre daba a luz. Ahí logra conocerlo, antes de que finalmente desapareciera de su vida.</p> <p>Luego de todo esto, pueden seguirle distintos epílogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si Jodie decide morir, ella parte al Inframundo, donde narra cómo se siente estar ahí. Se vuelve una entidad muy parecida a como era Aiden y visita a sus seres queridos, que el jugador haya dejado vivos. Se muestra el final, el cual la hija de Martes, Zoey, muestra tener las mismas habilidades de</li> </ul>

	<p>Jodie y que ella sería la encargada de proteger al mundo del caos que traería el Inframundo, el cual veía Jodie en sus visiones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En caso de vivir, Jodie empieza a vivir sola en el campo. Ahí replantea y sabe que es momento de volver a empezar. Aquí puede escoger quedarse sola o con quién vivir, dependiendo de quiénes estén vivos a estas instancias de la historia. Sin embargo, en todos estos finales, Aiden vuelve a aparecer y de alguna forma le hace saber que sigue con ella.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- De quedarse sola, empieza a deambular por las calles, sobreviviendo. Aiden le dice que sigue ahí a través de la estática de una televisión. En este final, ella sabe que se enfrentará sola contra el caos del Inframundo de sus visiones.</li> <li>- De escoger vivir con Ryan, lo va a ver su casa y tienen una relación amorosa. Aiden le dice que sigue ahí escribiéndole en la arena de la playa. En este final, ella sabe que se enfrentará sola contra el caos del Inframundo de sus visiones.</li> <li>- De escoger vivir con Zoey, vuelve a reencontrarse con todos los Martes y los demás que estén vivos del grupo. Ve que les está yendo bien y ya no viven en la calle. Conoce a la hija de Martes, Zoey, y nota que es diferente igual a ella. En este final, ella sabe que tiene que entrenar a la pequeña, que junto a ella se enfrentarían al caos del Inframundo de sus visiones.</li> <li>- De escoger vivir con Jay, vuelve a visitarlo al rancho y tienen una relación amorosa. Aiden le dice que sigue ahí a través de un espejo. En este final, ella sabe que se enfrentará sola contra el caos del Inframundo de sus visiones.</li> </ul> </li> </ul>	
	<p>Imágenes</p>	<p>Se muestra a Jodie en la base militar, teniendo una conversación con Ryan sobre su futuro. Luego de ello,</p>

<p>Dimensión Morfológica</p>		<p>llega al despacho de Nathan, donde tras una conversación, le muestra una máquina donde se pueden ver las almas de su esposa e hija. Jodie se deja poseer por la esposa de Nathan y demuestra su sufrimiento. Jodie sale de su oficina y es interceptada por agentes del gobierno quienes la duermen. Despierta atada en una habitación, donde le informan que la dejarán en coma para siempre. Se nos muestra que Aiden toma el control y tras recorrer las instalaciones encuentra a Ryan y a Cole conversando, tumba unas cosas y ellos entienden que los quiere llevar hacia Jodie. Tras rescatarla, toda la base empieza a temblar y hacia el condensador. Se nos muestra toda la base en caos, con agentes e investigadores corriendo por sus vidas y siendo atacados por los espectros del Inframundo. Los tres intentan llegar hasta el condensador, donde Cole es atacado y puede, o no, morir. Al entrar al condensador, todo tiene un aspecto como en una tormenta de arena. Jodie tiene visiones de todo lo que ha vivido, hasta encontrarse con Nathan. Ahí, muere e inmediatamente se ve su alma irse con su esposa e hija. Tras ser atacada por varios espectros, Jodie llega al condensador para destruirlo. Luego de ello, aparece en un campo de flores, donde se cruza con una forma física de Aiden, tras hablar con él, este se desaparece de su vida. Nos muestran a Jodie en medio de un limbo, que representa la vida y la muerte. En este último, puede ver a los personajes que no se salvaron a lo largo de la historia, esperándola.</p> <p>Dependiendo el final escogido, se nos mostrarán distintos sucesos. Pudiéndola ver perdida en el inframundo, viviendo con Ryan, Zoey, Jay o quedándose sola. Todo termina mostrando una vez más la visión de Jodie, del Inframundo abriéndose en el mundo real dejando todo en ruinas y en completa oscuridad, siendo Jodie, Zoey o ambas, las encargadas de proteger todo.</p>
	<p>Sonido</p>	<p>La musicalización en estos capítulos varía mucho. En los momentos de mayor tensión son más enérgicas aumentando de intensidad mientras la problemática avanza cada vez más. También presenta una musicalización más dramática para realzar los momentos impactantes, como cuando Nathan le muestra cómo tiene encerradas las almas de su</p>

		<p>familia. Por otro lado, la musicalización llega a ser más tranquila en algunos otros momentos, especialmente en los finales donde ella vive y no se queda sola. Esto para transmitir un ambiente más esperanzador.</p> <p>De igual forma, se utilizan muchos efectos de sonido, especialmente para la batalla final, los sonidos de los espectros y los gritos, los cuales durante el recorrido a cerrar el condensador te permiten sentir el ambiente de nervios y miedo.</p>	
<p>Dimensión Sintáctica</p>	<p>Planos</p>	<p>General</p>	<p>X</p>
		<p>Americano o tres cuartos</p>	<p>X</p>
		<p>Medio</p>	<p>X</p>
		<p>Medio corto</p>	
		<p>Primer plano</p>	<p>X</p>
		<p>Primerísimo primer plano</p>	<p>X</p>
		<p>Plano detalle</p>	
	<p>Ángulos</p>	<p>Normal o Neutral</p>	<p>X</p>
		<p>Picado</p>	<p>X</p>
		<p>Contrapicado</p>	
		<p>Cenital</p>	<p>X</p>
		<p>Nadir</p>	
		<p>Escorzo</p>	<p>X</p>
		<p>Perfil</p>	<p>X</p>
		<p>Dorsal</p>	<p>X</p>
<p>Holandés</p>	<p>X</p>		
<p>Movimientos de cámara</p>	<p>Se utiliza la técnica de perspectiva del personaje, como cuando Jodie es secuestrada por los agentes, y la cámara toma la posición de lo que ve, dando movimientos poco</p>		

		estables, dando la sensación de turbulencia y vulnerabilidad. Durante la carrera al condensador, la cámara se mantiene en constante movimiento, siguiendo constantemente a Jodie, esto nos adentra más al caos que se estaba desatando en la base.
	Iluminación	Las escenas se mantienen bien expuestas en gran parte del capítulo. Esto cambia, por ejemplo, durante la carrera al condensador, donde las luces son bajas e intermitentes, apoyando al ambiente de emergencia de la escena.
	Colorización	Durante la escena de la carrera al condensador, el color rojo predomina para transmitir el peligro. Así también, toda la escena dentro del condensador predomina el marrón, que inspira el misterio y oscuridad de la atmósfera. Finalmente, una colorización algo más saturada y de colores más vivos se hace presente durante el encuentro de Jodie y Aiden, dando un ambiente de felicidad y calma, dando una sensación de estar en el paraíso.

Anexo N° 16

Ficha De Análisis De La Estructura Narrativa del Videojuego "Beyond: Two Souls"

FICHA DE ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO		
Dimensiones de la Narrativa	Primer acto	<p>Se nos presenta a Jodie, una niña que tiene habilidades sobrenaturales, por lo que es estudiada en un laboratorio por el doctor Nathan Dawkings y su ayudante, el investigador Cole Freeman. Ahí conocen ella tenía una conexión con una entidad, llamada Aiden.</p> <p>Durante una noche de experimentos, la esposa e hija de Nathan, sufren un accidente donde pierden la vida. Jodie empieza a verlas y le hablan al doctor a través de ella. Ahí se descubre que sus poderes le permitían contactar con el mundo de los muertos o "El Inframundo"</p> <p>Tras varios años, Jodie se vuelve adolescente y es reclutada por el agente de la CIA, Ryan Clayton, siendo separada de Nathan y Cole. Ahí recibe entrenamiento militar y es llevada a distintas misiones para el gobierno. Años después, ella empieza un romance con Ryan.</p>
	Segundo Acto	<p><b>Primer punto de giro:</b> Tras una misión en el Medio Oriente, Jodie se da cuenta de que el gobierno estaba atacando a gente inocente. Tras discutir con Ryan, escapa y se convierte en prófuga.</p> <p>Luego de meses en la calle, es rescatada por otro vagabundo, llamado Stan, y conoce a otras personas sin hogar que vivían con él: Walter, Jimmy y Martes, una chica embarazada. Todos junto a Jodie, la ayudan a dar a luz a su hija, Zoey. Sin embargo, son atacados por un grupo de muchachos quienes incendian todo. Jodie los salva, pero queda inconsciente por varios meses. Al despertar, el gobierno la busca y ella escapa nuevamente.</p> <p>Llega a vivir un tiempo con una familia en un rancho, donde conoce a Jay, con quien tiene un acercamiento romántico. Sin embargo, tras varios sucesos, ella</p>

		<p>finalmente busca resolver todos los problemas que venía arrastrando.</p> <p>Tiempo después, ella se reencuentra con Cole, quien le cuenta sobre su madre y que aún estaba viva, pero en un hospital. Jodie va a buscar a su madre, pero al salir es interceptada por el gobierno.</p> <p>Es llevada a una base secreta donde habían construido un condensador que buscaba conectar con el Inframundo. Se reencuentra con Nathan, quien le dice que el gobierno la quiere para una última misión y que sería libre luego de ello. Ella acepta y va a esa misión junto a Ryan.</p> <p>Al regresar, Nathan le muestra una máquina que había construido para tener las almas de su familia junto a él. Jodie le dice que están sufriendo, pero él no le cree y la echa.</p> <p><b>Segundo punto de giro:</b> Cuando Jodie se disponía a irse, es atrapada por el gobierno, quien la deja inconsciente. Al despertar, le dicen que no la pueden dejar ir y que la tendrían en coma por siempre. Con la ayuda de Aiden, Cole y Ryan encuentran a Jodie y la rescatan. Sin embargo, en ese preciso instante, toda la base empieza a entrar en emergencia, pues Nathan había quitado la barrera del condensador que permitía que el Inframundo no se una con el mundo real.</p>
	<p>Tercer Acto</p>	<p>Jodie con la ayuda de Cole y Ryan, se dirigen al condensador, con la intención de destruirlo. Durante su trayecto, son atacados por varias entidades.</p> <p>Es Jodie la encargada de llegar hasta el centro del caos, llamado el Sol Negro, para destruir el condensador.</p> <p>Ahí se encuentra con Nathan, quien se había perdido la cordura por recuperar a su familia. Tras discutir, Nathan muere y se reencuentra con su esposa e hija.</p> <p>Jodie, finalmente logra destruir el condensador con la ayuda de Aiden, pero este desaparece, no sin antes presentársele en forma física, dándose a conocer que él en realidad era su hermano mellizo.</p>

		<p>Luego de ello, Jodie tiene la opción de elegir vivir o morir. Si muere, puede reunirse con aquellas personas que conoció a lo largo de su vida y fallecieron.</p> <p>Al vivir, ella se muda sola a una casa junto al río por un tiempo. Ahí deberá escoger entre quedarse sola, vivir con Ryan, vivir con Jay o mudarse con Stan y el resto de chicos que conoció cuando vivía en la calle.</p> <p>Finalmente, cuando toma la decisión, Aiden se le vuelve a aparecer, haciéndole notar que nunca se fue. Además, empieza a tener sueños sobre el Inframundo y el Sol Negro, a lo cual ella considera que son visiones sobre el futuro y que debe estar preparada para ello.</p>
Dimensiones del Videojuego	Meta	<p>La meta principal del videojuego es ayudar a Jodie en su búsqueda de libertad y aceptación con la vida que le tocó vivir, donde aprende a querer aquello que la hace diferente.</p> <p>Durante todo el juego, la acompañamos en su crecimiento emocional y físico, donde tomamos todas las decisiones que repercutirán en cómo ella terminará finalmente.</p>
	Mecánica	<p>Las mecánicas durante las cinemáticas se basan en <i>Quick Time Events</i> (<i>Evento de Tiempo Rápido</i>, por su traducción literal al español), donde se le da al jugador un corto lapso de tiempo para realizar las secuencias de acción que van apareciendo en la pantalla, estos van desde un botón o una combinación de los mismos, hasta realizar movimientos específicos con el mando (no disponible para las versiones de PC).</p> <p>Durante las escenas de libre movimiento, el jugador puede caminar por los escenarios e interactuar con diferentes objetos o personajes, estos son señalados con una esfera de color blanco. Tras esto, las acciones se realizarán con los botones que se le indiquen en la pantalla.</p> <p>Así mismo las durante peleas con Jodie, se deberá realizar una acción para bloquear o atacar correctamente al enemigo, esta se representa con un cambio en el tono de la colorización y con una viñeta en la acción.</p>

	<p>Jugabilidad</p>	<p>Durante los <i>Quick Time Events</i>, se debe realizar/dar una acción o respuesta que puede cambiar completamente el desenlace de cada capítulo o los eventos póstumos en la historia.</p> <p>El jugador puede tener conversaciones con los personajes o realizar acciones con los objetos de su entorno mientras se le permite el libre movimiento. La interacción con los demás personajes durante los Quick Time Events te permite brindar una respuesta ante una pregunta u objeción, brindando una sensación de conversación real con estos. Cuando hay libertad de movimiento, se puede interactuar con los NPC de nuestro entorno, pudiendo hablar con ellos o preguntarles algo en específico para obtener información. Los capítulos del videojuego están armados para ir explorando el crecimiento del personaje, pudiendo armar su historia en base a las decisiones que toma el jugador y las cuales repercutirán en cómo terminará la misma.</p> <p>Finalmente, este videojuego no está seccionado en distintas dificultades, dado el género del mismo, y solo se podrá jugar en la que los desarrolladores planearon por defecto.</p>
--	--------------------	--