



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

Análisis de la narrativa transmedia en el universo Shingeki no Kyojin,  
Lima 2022

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Licenciada en Ciencias de la Comunicación**

**AUTORA:**

Vasquez Salazar, Rubi Berenice ([orcid.org/0000-0003-4429-0305](https://orcid.org/0000-0003-4429-0305))

**ASESOR:**

Mg. Moreno Lopez, Wilder Emilio ([orcid.org/0000-0003-3151-3848](https://orcid.org/0000-0003-3151-3848))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2022

#### Dedicatoria:

Este trabajo se lo dedico a mi hija, mi pequeña Abril, que es mi principal inspiración y motor en la vida. Por ti me animé a retomar mis estudios, porque eres la primera persona en el mundo que naturalmente confía en mí, de esa manera lograste impulsarme a seguir persiguiendo mis metas. A mi mamá y papá, por darme la vida y el apoyo, son mi ejemplo de perseverancia, ambos me enseñan que mientras hay vida, todo se puede lograr, y a mi hermana menor, que es mi mejor amiga desde que nació, gracias por ser mi soporte emocional en este proceso, los amo, gracias por todo.

#### Agradecimiento:

Quiero agradecer a mi mamá por apoyarme con el cuidado de mi Abril, sin tu gran ayuda mamá, no habría logrado terminar mi tesis, gracias por cuidar a mi hija, a mi papá por volverme a dar la confianza y oportunidad para retomar mis estudios, gracias por eso, papá, a mi hermana por darme siempre las palabras y consejos para no darme por vencida en el camino que decidí tomar, a ti Mimosh, cuando sepas leer, verás que siempre has estado en mi mente y corazón, gracias por entender este pequeño sacrificio para estar bien y a mi amigo y asesor Mario, con tu apoyo moral y conocimientos estoy terminando esta tesis.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA .....	12
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	12
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización.....	12
3.3. Escenario de estudio.....	14
3.4. Participantes.....	14
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	15
3.6. Procedimiento.....	16
3.7. Rigor científico.....	16
3.8. Método de análisis de datos.....	17
3.9. Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	19
V. CONCLUSIONES .....	22
VI. RECOMENDACIONES.....	23
REFERENCIAS.....	24
ANEXOS.....	29

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz de categorización .....	13
---	----

## RESUMEN

Este trabajo de investigación se centra en estudiar y conocer a la narrativa transmedia como una forma de contar historias de manera envolvente, para llegar a más audiencias a través del uso de las multiplataformas vigentes. Es por eso, que el presente trabajo tiene como objetivo general, analizar la narrativa transmedia en el universo *Shingeki no Kyojin*, Lima 2022, anime que ha tomado mucha relevancia en la actualidad y que he seleccionado para conocer, cómo es que este tipo de narraciones transmediáticas, aportan a la difusión del relato y genera un movimiento masivo de *fans* en la historia que nos cuenta la obra del mangaka Hajime Isayama.

La metodología que se utilizó para el trabajo es de nivel hermenéutico, con un enfoque cualitativo, del tipo básica, con un diseño de estudio de caso. Se usó la técnica de observación, a través de los instrumentos de ficha de observación y entrevista a especialistas.

Finalmente, se concluyó que utilizar a la narrativa transmedia para contar la historia del anime, a pesar de que la obra originalmente cuenta con recursos propios para ser reproducida en diversos formatos, se puede ver que se logró expandir el relato aún más al usar este tipo de relatos transmedia, llegando a estar presentes en más formatos disponibles para los *fans* y público nuevo, que, a su vez, estos aportaron a seguir la difusión.

Palabras clave: Narrativa transmedia, narración, historias, relatos, multiplataforma, plataformas, medios, formatos, intertextualidad transmedia, transmedia, consumidores, audiencias, prosumidores, fanáticos, *fans*, expansión, difusión.

## ABSTRACT

This research work is focused on studying and learning about transmedia narrative as a way of telling stories in an immersive way, in order to reach more audiences through the use of current multiplatforms; That is why the general objective of this work is to analyze the transmedia narrative in the universe Shingeki no Kyojin, Lima 2022, an anime that has taken much relevance today and that I have selected to know how this type of transmedia narratives contribute to the dissemination of the story and generates a massive movement of fans in the story told by the work of the mangaka Hajime Isayama.

*The methodology used for the work is hermeneutic level, with a qualitative approach, of the basic type, with a case study design. The observation technique was used, through the instruments of an observation sheet and an interview with specialists.*

*Finally, it was concluded that using transmedia narrative to tell the story of the anime, despite the fact that the work originally has its own resources to be reproduced in various formats, it can be seen that it was possible to expand the story even further by using this type of transmedia storytelling, becoming present in more formats available to fans and new audiences, which in turn, these contributed to further dissemination.*

*Keywords: Transmedia narrative, storytelling, stories, narratives, multiplatform, platforms, media, formats, transmedia intertextuality, transmedia, consumers, audiences, prosumers, fans, expansion, diffusion.*

## I. INTRODUCCIÓN

A lo largo del tiempo, mientras vamos creciendo, los seres humanos transitamos por etapas que forman parte de nuestra evolución, en donde, por ejemplo, la creatividad que tenemos en los primeros años de vida cuando somos niños, es una característica muy marcada y divertida por la que hemos pasado todos. Durante este periodo, al recopilar información de lo que vamos conociendo, nuestra mente tan despierta y audaz, ha sido capaz de crear aventuras fantásticas que dieron paso al nacimiento de relatos que se han visto inspirados por acciones tan sencillas como ver una un dibujo en la televisión, leído u oído un cuento, o al jugar con nuestro juguete favorito. Para ello, la comunicación, como una ciencia, ha sido capaz de darle nombre a este tipo de historias que, a gran escala, pueden ser traducidas como un tipo de narración que captive todos nuestros sentidos.

Con el desarrollo de las nuevas tendencias de la comunicación con base en las nuevas narrativas, se han originado conceptos como; la narrativa transmedia. Así lo explica Scolari (2014), quien para darnos una primera idea de lo que es la narrativa transmedia, lo divide en dos momentos para poder entenderlo; el primero es cuando una historia se narra a través de diversos medios y plataformas, pudiendo empezar en un cómic, luego pasando a una serie de televisión, siguiendo de una película y llegar hasta una lista de videojuegos. Un ejemplo de esto, se tiene el caso de *Superman*, relato que empezó en un cómic, pasando a la radio, luego en el año 1940 a la televisión y para 1970 haciendo su primera aparición en una película. Como segundo momento tenemos a las audiencias que pasan a ser un agente activo en la producción de nuevos materiales creados por ellos mismos, alcanzando a expandir el mundo narrativo a través de diversas multiplataformas donde encuentran un espacio para expresar toda su imaginación. El autor Franco (2014) refuerza el segundo momento que describe Scolari, al decir que la narrativa transmedia, significa comprender que el origen de los componentes de estas historias, se considera en la facultad y capacidad de producción que tienen los *fans* para ampliar el universo narrativo de tal historia. Si nos remontamos al siglo XX, podemos encontrar los primeros asomos de este estilo de

narración en la publicidad, cuando se buscaba captar la atención de los clientes de la época utilizando diversas estrategias del tipo de esta narrativa, llegando a situarnos el año de 1991, cuando Marsha Kinder (de la Universidad del Sur de California) utilizó a la narrativa transmedia como término para referirse al estilo de proceso de narración en su publicación "*Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*".

Para el autor Gil Royo (2014), la narrativa transmedia es la manera de contar una historia utilizando diversos medios como, por ejemplo, suceden en las narraciones de las historias que tienen las millones de culturas en todo el mundo, utilizando las diferentes maneras de comunicación para ir transmitiendo sus historias, algo que sucede también en las religiones.

Karbaum (2021), menciona que cuando buscamos referimos al término transmedia, hablamos de que los medios que conocemos como: audiovisuales, textuales, fotográficos, radiofónicos, teatrales, de videojuegos y de redes sociales, entre otros, puedan ser usados como herramientas para narrar una historia y difundirlo a través de cada uno de estos canales, logrando incrementar la capacidad de llegar a la mayor cantidad de público posible para su consumo.

Añadiendo a los conceptos anteriores, tenemos a Costa Sánchez C. (2014), que nos dice que la narrativa transmedia ha transformado el proceso clásico de dar de una sola manera el mensaje al público, a brindarles mensajes que se puedan transmitir a través de diversos canales de comunicación, lo que genera un *feedback* con el público, rasgo bastante característico de la narrativa transmedia, ya que logra convertirlos en agentes activos en la creación y producción de materiales basados en el material inicial que se les es compartido y consumido por ellos. La justificación de este trabajo nos permite conocer cómo la narrativa transmedia a través del desglose de las multiplataformas y la intertextualidad transmedia, logra enriquecer de manera sustanciosa una historia inicial, que a su vez va añadiendo más componentes apoyado en los beneficios de la tecnología, permitiendo explorar nuevas experiencias y la participación de los *fans* en la colaboración de la creación de materiales que aportan a la expansión de la narrativa,

creando todo un universo transmedia. Esto se logra evidenciar en el caso de los animes, en donde la narrativa transmedia sirve también como una manera de contar el relato, utilizando diversos elementos para darle más valor a la historia en la que se centra; considerando dentro de este proceso, el papel de los fanáticos y su labor de ser productores de más materiales que aporten al argumento.

La investigación también tiene un valor teórico para sustentar de una mejor manera el estudio, para lo cual se eligió entre las múltiples teorías existentes de la comunicación la más ideal para el trabajo, siendo seleccionada la teoría del estructuralismo; hipótesis que propone que todo objeto de manera general puede ser estudiado, y este objeto se estructura por diversas características, sin dejar de resaltar, la importancia de que el proceso se haga de manera correcta, pues la falta de una de sus partes no dejará que logre alcanzar su correcto desarrollo. Esta tesis va a contribuir siendo un antecedente para futuros investigadores que deseen seguir indagando más sobre conceptos, funciones y características de la narrativa transmedia y de qué manera es que se presenta en las tendencias de la comunicación.

Este estudio se plantea como problema general: ¿Cómo se desarrolla la narrativa transmedia en el universo de Shingeki no Kyojin Lima, 2022? Al mismo tiempo, para un mejor desarrollo de la tesis, se desglosó dos conceptos incorporados dentro de la categoría de estudio para que sean los problemas específicos; en primera instancia, ¿Cómo se desarrollan las multiplataformas en el universo de Shingeki no Kyojin Lima, 2022?, y en segunda instancia ¿Cómo se desarrolla la intertextualidad transmedia en el universo de Shingeki no Kyojin Lima, 2022? Por lo tanto, el objetivo general de la tesis consistirá en analizar la narrativa transmedia en el universo de Shingeki no Kyojin Lima, 2022, teniendo como objetivos específicos analizar las multiplataformas en el universo de Shingeki no Kyojin Lima, 2022 y analizar la intertextualidad transmedia en el universo de la narrativa transmedia de Shingeki no Kyojin Lima, 2022.

## II. MARCO TEÓRICO

Para la elaboración del estudio de análisis de la narrativa transmedia, se han considerado los siguientes antecedentes nacionales e internacionales, empezando por:

Párraga (2017), quien en su tesis titulada *Análisis del rol de la narrativa transmedia en el episodio "Days Gone Bye" de la franquicia "The Walking Dead"*, Lima, 2017, tuvo como objetivo principal analizar el rol de la narrativa transmedia en el episodio "Days Gone Bye" de la franquicia "The Walking Dead", llegando a la conclusión de que la narrativa transmedia permitió la difusión del capítulo utilizando los diversos medios, como los *comics* y webisodios, que finalmente fueron los encargados de darle multiplicad y expansión, y cada uno de estos elementos logró captar el interés de la audiencia, así como que también entendieran la historia.

Curi (2020) y su investigación titulada *Análisis de la plataforma transmedia en la producción original de Netflix: "Stranger Things"*. El investigador buscó analizar la experiencia transmedia de la serie "Stranger Things", llegando a concluir que la presencia de la narrativa transmedia, a través de este tipo de narraciones, permitió que la audiencia de la serie haya tenido una interacción más directa y el *engagement* para conseguir que el público cree y sea parte de comunidades en las redes en donde generan y difunden contenido a raíz de sus ideas.

Jenkins (2003) *in his article entitled Transmedia Storytelling Moving characters from books to movies and video games can make them stronger and more compelling. Published in the MIT Technology Review, he talks about multiplatforms and their role in transmedia storytelling: "Each medium does what it does best. A story can be expressed in audiovisual media such as film, television; in written media such as novels or comics; its world can be captured in video games or even in an amusement park"*.

Vela (2020) en su tesis titulada *Narrativa Transmedia en la serie "Game Of Thrones"*, presentó como objetivo analizar la narrativa transmedia en la serie "Game of Thrones",

encontrando que los contenidos creados por los *fans* generan las comunidades, donde comparten sus intereses en común con respecto a la serie.

Long (2007), *contributes in his research Transmedia Storytelling Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company, that when a story is expanded by multiplatforms, there is a visible difference if the narrative was designed from the beginning to be told in different media or if it was only intended to be expanded by one medium, concluding that, if the story was not intended to give rise to more arguments, there may be forced extensions.*

Morillo (2019) en su trabajo de investigación Un acercamiento a la Narrativa Transmedia. Caso de estudio: Los Vengadores de Marvel *Studio*, se planteó como objetivo conocer cómo aportan los medios en los que se desarrolla el universo de Los Vengadores a la expansión de la historia, llegando a la conclusión de que, cada componente de este tipo de narraciones transmediáticas en Los Vengadores, brinda algo único al relato y que el público puede elegir entre uno y otro formato, debido a que cada uno de estos canales son independientes, no altera el entendimiento de la trama; sin embargo, cada uno de estos formatos siguen estando vinculados, logrando aumentar la posibilidad de que la audiencia se sumerja completamente en este universo transmedia.

Fidalgo, Ambrosio, e Iglesias (2016), en su artículo titulado El soporte multiplataforma como clave de éxito de la Narración Transmedia. Estudio de caso del *webdoc* “Las Sinsombrero”, los investigadores identificaron el rol activo que tiene el usuario en cuanto a aportar nuevos contenidos, permitiendo que se amplíe el universo narrativo del argumento, utilizando las herramientas que le dan los soportes digitales, es por esto que es importante crear plataformas de participación para ellos.

Sanchez y Otero (2012), en su artículo titulado: NUEVAS NARRATIVAS AUDIOVISUALES: MULTIPLATAFORMA, CROSSMEDIA Y TRANSMEDIA El caso de Águila Roja (RTVE). Expusieron como objetivo analizar la experiencia audiovisual transmedia no nativa, la serie de TVE Águila Roja, para evidenciar las nuevas

alternativas de expansión del mismo universo narrativo en donde se da cabida a públicos diferentes que aportan. Concluyendo que la creación de materiales para cada uno de los medios de comunicación, busca dar una experiencia satisfactoria en ellos.

Jux (2014), en su investigación titulada Análisis de la expansión transmedia y la figura del prosumidor en los juegos MMO: El caso de *League of Legends*, definió como objetivo investigar sobre el rol que cumplen los prosumidores en este tipo de formatos de videojuegos con multijugadores masivos, teniendo como resultado que en este tipo de narraciones transmedia abre la posibilidad de que el consumidor (jugador), pase a ser un prosumidor al utilizar los medios y soportes vigentes para interactuar, compartir y crear contenidos que son finalmente difundidos para darle multiplicidad al universo del juego.

Boquera (2019), con su tesis titulada “La narrativa transmedia en los videojuegos. Estudio de caso de la saga “*Final Fantasy*”. La investigadora mediante el consumo de todos los productos relacionados con el universo transmedia de la saga, tanto oficiales como no oficiales, planteó el siguiente objetivo: Identificar los productos oficiales lanzados por la empresa creadora de los juegos de *Final Fantasy* que contribuyen a generar el universo transmedia de la saga, la investigadora concluyó que: la importancia de la audiencia es abismal, pues sin los prosumidores, muchas historias, misterios y productos de la saga no habrían visto la luz. Las comunidades de fans comparten los productos oficiales de la saga y comparten todo tipo de contenido de los prosumidores para darlos a conocer y acercarlos al resto de *fans*. Así pues, se puede decir que *Final Fantasy* es un éxito en la generación de un universo transmedia.

Gerbolini (2017), en su tesis titulada Participación e influencia de las audiencias en el contenido de una serie web interactiva transmedia. Análisis del caso Si fueras tú (2017). Tuvo como objetivo identificar la influencia de las audiencias en el desarrollo del contenido, encontrando que la audiencia dio aportaciones al contenido del argumento, lo que les dio la oportunidad de participación en el proceso.

Guerrero-Pico (2014), con su artículo titulado Producción y lectura de *fanfiction* en la comunidad *online* de la serie Fringe: transmedialidad, competencia y alfabetización mediática. El autor intenta investigar sobre la posibilidad del cambio que le dio la narrativa transmedia en la manera de producir y recepcionar los *fanfiction*. Para este análisis, tomó como objeto de estudio a la comunidad de escritores y lectores de *fanfiction* que nació de la serie Fringe, de donde se concluyó que el *fanfiction*, a pesar de no ser un tipo de expansión oficial, es una práctica en donde cada autor puede ahondar en detalles del personaje, siendo muchas veces una manera de expresión del mismo creador y de quien lo consume.

CHÁVEZ (2014), en su artículo ¿QUÉ PASA CUANDO LOS RECEPTORES CREAN? EXPANSIÓN NARRATIVA DE UNA SERIE ANIMADA POR MEDIO DE LAS CREACIONES DE LOS FANS, presentó como objetivo conocer las creaciones de los fans de la serie animada Hora de Aventura (*Adventure Time*), debido a la aceptación del público que tuvo la serie y la difusión de la misma mediante videojuegos, cómics y más, por lo que la investigadora, se propuso indagar sobre la manera en cómo se desenvuelve, altera o replantea el argumento del programa mediante las creaciones de *fanart* de los prosumidores, concluyendo que la elaboración y publicación de los *fanarts* en *fanpages*, permite desarrollarse una comunidad conformada por usuarios que comparten el mismo interés, en donde pueden interactuar entre ellos para generar acciones que modifican y expanden el argumento del dibujo, llegando a tomar un rol activo, alcanzando también un nexo emocional entre el fan y las situaciones que representan personajes ficticios de la serie.

Kinder (1991), *in his research entitled Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles, talks about the birth of transmedia intertextuality and its contribution to the development in the structure of narratives, simplifying the memory and understanding of stories in audiences, by using elements that connect with other narratives. This can be used by the audience to further expand the narrative universe.*

Para reforzar la investigación científica también se decidió utilizar una teoría de la comunicación como es la del estructuralismo. La definición de esta teoría actualmente es la más utilizada para estudiar la cultura, la población y el idioma en el siglo XX. Dicha definición nació por el investigador francés, Claude Gustavo Lévi-Strauss, que es considerado como el padre del estructuralismo.

Acerca de Lévi-Strauss y la teoría del estructuralismo: el lenguaje, está estructurado por pequeñas unidades organizadas según un grupo de normas para originar significados, en donde estas se mezclan de acuerdo con las normas en unidades más significativas que conforman un significado (Rodes, 2013).

Para Lévi-Strauss, significa entender el significado y normas de la cultura, para luego segmentarlas en unidades. Lo que quiere decir esta teoría es que todos los componentes se crean a raíz de los elementos necesarios para construir una correcta estructura, ya que, con la falta de uno de ellos, pierde el significado final. Por lo tanto, entendemos que la narrativa transmedia está conformada por una serie de componentes que la hace ser lo que es para que cumpla su rol como tal en la forma de contar una historia, ya que sin estas partes no podría cumplir con su naturaleza de expandir la historia a distintas multiplataformas, ni tampoco, los prosumidores tendrían la capacidad de ser partícipes activos en la creación de contenidos y su difusión.

El Estructuralismo, significa la unión entre el observador y la realidad, ya que busca descomponer algo y luego hacerlo de nuevo de la misma manera (Barthes, como se citó en Martorell, C. F. 1994), y para el sociólogo Saussure (como se citó en Pérez Rojas, L. B. 2008) sería mejor referirnos por “sistema” cuando hablamos de “estructura”.

Por ende, podemos decir que el estructuralismo nos dice que todo objeto está hecho de diversos componentes y que la falta de uno de estos no permitirá que el objeto cumpla de la misma manera su función. Para organizar de una mejor manera la tesis también se detallará los conceptos de la categoría y subcategorías de la investigación, por lo que, al referirnos a la narrativa transmedia, hacemos referencia a un término

que fue acuñado por Jenkins (2006), como una manera de contar historias con recursos narrativos apoyados por los consumidores que llegan a conocer este argumento a través de canales y multiplataformas de difusión, logrando expandir la narración y formando un universo. Una narración transmediática se desenvuelve a través de distintas plataformas, y cada elemento nuevo hace un aporte importante al argumento, cada medio hace lo que mejor se le da. Una historia puede ser expresada en medios audiovisuales como el cine, la televisión; medios escritos como las novelas o los cómics; su mundo puede ser plasmado en videojuegos de consola o hasta en un parque de atracciones. Para Loizate (2015), la narrativa transmedia hace que la historia no tenga un camino lineal, ya que los argumentos son muchas veces creados por los *fans*, lo que lo hace rico en detalles y giros que atrapan aún más a la audiencia consumidora de este tipo de narrativa. La creación colectiva de los relatos, se crea en colaboración, llegando a ser su validación de manera grupal.

La primera subcategoría de la tesis son las multiplataformas, que se entiende como el conjunto de herramientas utilizadas para contar una historia, en donde a través de los distintos soportes se puede difundir la narración. Villaneda, S. B. (2021) nos dice que cuando expandimos una historia mediante las plataformas, le estamos dando la posibilidad a audiencias mucho más grandes de poder consumir los materiales por más canales

Consiste en contar la misma historia en distintos medios o soportes. Como ejemplos de narración utilizando las multiplataformas, tenemos a las novelas llevadas al cine (Sanchez, C. C., & Otero, T. P., 2012).

En la investigación se describieron dos códigos referentes a las multiplataformas; siendo el primero, los soportes para la narración de historias, que son los dispositivos que podemos utilizar para conocer y seguir contando los relatos para expandirlos. Autores como Feijoo Gonzalez, C. A. (2013), menciona que mediante estos, se puede lograr vivir la experiencia de contar narraciones de manera simultánea o alternada, debido a que se puede usar diversos dispositivos al mismo tiempo o intercalar entre uno y otro para seguir contando la misma narración. Y como segundo código, tenemos

a los diversos formatos de difusión, que son los formatos digitales que nos permiten lograr la expansión a través de la tecnología. Para el autor Ossorio Vega, M. Á. (2017), la existencia de los diversos formatos, se dan a raíz del nacimiento del internet, lo que permitió experimentar nuevas formas de difusión a través de los videos, sonidos, imágenes en movimiento, etc.

La segunda subcategoría de la tesis es la intertextualidad transmedia, que, para entender mejor este término, empezaremos separándolas. La Intertextualidad, se refiere a la relación que existe entre obras como libros, cuentos, películas, pinturas, etc. para que, a raíz de una de ellas, pueda nacer una nueva narración. Se puede interpretar como una influencia para inspirar algo nuevo. Ahora pasamos a la Transmedia, que es la manera en cómo podemos contar una historia utilizando las multiplataformas y prosumidores para seguir expandiendo el relato. Si unimos ambos significados, podemos decir que la intertextualidad transmedia, une lo mejor que tiene ambas definiciones para dar origen a un tipo de narración que nace inspirada en relatos que conocemos y que se van difundiendo para su expansión.

La intertextualidad transmedia brinda los primeros aportes para el desarrollo en la estructura de las narraciones, simplificando el recuerdo y entendimiento de las historias en las audiencias, al utilizar elementos que conecten con otras narraciones. Lo que puede ser usado por la audiencia para seguir expandiendo el universo narrativo a través de sus aportes y creaciones (Kinder, M. 1991).

En la investigación, se describieron dos códigos referentes a la intertextualidad transmedia; siendo el primero, prosumidores. El prosumidor, es una parte de la audiencia que ya no solo se dedica a consumir los materiales que les dan, sino también crean piezas nuevas que a su vez contribuyen con el relato, en muchas ocasiones. Para Lastra, A. (2016), es el público que se convierte en un agente bastante activo que ya no solo consume, sino también produce contenido nuevo. En su mayoría, los prosumidores crean materiales del tipo gráfico como dibujos, fotos, videos, historias, que, puede ser no solo de su autoría sino también, pueden crear, por ejemplo, finales alternativos o crear nuevas narraciones desde su imaginación. Existe también un tipo de contenido fuera de producciones como las que se

mencionó anteriormente, un tipo de contenido que está tomando más visibilidad: los *cosplays*, que a su vez han creado un espacio en donde, los prosumidores, han conformado sus propias comunidades, para realizar actividades dentro de eventos. Y como segundo código, tenemos a comunidades digitales, que son un conjunto de personas que se unen al compartir el gusto y la pasión por algo en específico, pero, que lo hacen en espacios de la web. Escandón Montenegro, P. A. (2020) menciona que las comunidades digitales son espacios virtuales en donde a través de páginas, las personas con intereses similares pueden compartir información e interrelacionarse entre sí luego de registrarse. Pueden subir archivos como imágenes, videos, información, etc., para que sean consumidas de forma online.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

El tipo de estudio es básica, ya que se busca ampliar la información con datos recopilados, el autor Esteban Nieto, N. (2018), menciona que la investigación del tipo básica se origina debido a que este tipo de investigaciones está centrada en poder descubrir cosas nuevas que despierten la curiosidad en el investigador, asimismo, sirve de punto de partida para la investigación aplicada.

El enfoque del trabajo es cualitativo, el autor Sampieri, R. H. (2006), indica sobre este concepto que se entiende como un grupo de prácticas interpretativas que transforman y convierten las representaciones en maneras de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos.

El nivel del trabajo de investigación es hermenéutico, un tipo de investigación que el autor Oñate, R. (2016), describe como la manera de interpretar el verdadero significado de un texto. Esto quiere decir que con este tipo de investigaciones el autor puede lograr a través de la observación, comprender los sucesos de un fenómeno que desee estudiar.

Y por último el diseño es un estudio de caso. Para autores como Macluf et ál. (2008), lo definen al estudio con preguntas: “del tipo “¿cómo?” y” ¿por qué?”. Se tiene un poco grado de control sobre el real comportamiento de los objetos/eventos en estudio.

#### **3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización**

Categoría: Narrativa transmedia.

Subcategorías: Multiplataformas e Intertextualidad transmedia.

**Tabla 1**

<i>Matriz de categorización</i>					
<b>Categoría</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Código</b>	<b>Ítem</b>	<b>Fuente de recolección</b>	
Narrativa transmedia	Multiplataformas	Soportes para la narración de historias	Celulares Computadoras Consolas	Ficha de observación  Entrevistas	
		Diversos formatos de difusión	Películas Videojuegos OVAS		
	Intertextualidad transmedia	Prosumidores			<i>Fanvid</i>
					<i>Fanart</i>
					<i>Cosplay</i>
		Comunidades digitales			<i>Fanpage</i>
			Foros Blogs		

### **3.3. Escenario de estudio**

Shingeki no Kyojin o Ataque a los Titanes, en español, es un anime basado en el manga que lleva el mismo nombre. Fue creado, escrito e ilustrado por el mangaka Hajime Isayama. El manga, que posteriormente fue trasladado a la animación, se publicó en septiembre de 2009 en *Bessatsu Shōnen Magazine*, en Japón y fue difundida de forma mensual hasta abril de 2021 con un total de 139 capítulos. Las empresas que se encargaron de animar la historia de Shingeki no Kyojin, fueron dos; iniciando con *Wit Studio* que animó la temporada 1, 2 y 3; y luego *MAPPA Co.* que animó la temporada 4.

La época en la que se desarrolla la historia en el anime es en el año 1003 (denominada Era Antigua en el manga) que sería equivalente al siglo XVIII, la Edad Contemporánea. Se considera este rango de tiempos debido a la estructura de las casas de la ciudad, la vestimenta que usan los personajes y al estilo de armas que utilizan para la defensa y batallas.

El anime Shingeki no Kyojin puede ser visto en todo el Perú a través del servicio de streaming Crunchyroll y otros servidores que están en la red.

### **3.4. Participantes**

Como participantes en el estudio tenemos al anime, término que hace referencia a la animación de su país de origen, Japón. Cabe mencionar que estas animaciones nacen de un manga, término que es específico para referirnos a una historieta o cómic japonés. El estilo de este tipo de animaciones, prima básicamente en el estilo de dibujo bastante peculiar, ya que cumplen con características que por lo general se comparten en la mayoría de los personajes, como: ojos grandes, labios pequeños, peinados extravagantes en muchos casos y de colores inusuales. Otra característica bastante notable también es el idioma utilizado en los personajes de en este estilo de animaciones, ya que usan el japonés como idioma original y a medida que se hace más conocido se le puede agregar subtítulos en español, inglés, y otros idiomas, que en muchas ocasiones lo hacen los mismos *fans*, o por parte de la casa animadora.

Existen posteriormente los doblajes de acuerdo a los países donde lleguen. Los orígenes del anime están relacionados a las ilustraciones del siglo XVII, que son consideradas como expresiones gráficas en papel, lo que con el paso del tiempo serían conocidos como los mangas (Horno López, A. 2012).

#### Ficha Técnica

- Título original: Shingeki no Kyojin (進撃の巨人)
- Otros títulos: Ataque a los titanes, Attack on Titan
- Autor: Hajime Isayama
- Duración: 24:00 min. Por capítulo
- Temporadas: 4
- Total episodios estrenados: 87
- País: Japón
- Editorial: Kodansha
- Productora: Wit y Mappa
- Género: Acción, fantasía, shonen
- Reparto: Eren Jaeger, Mikasa Ackerman, Armin Arlert, Levi Ackerman, Hange Zoë, Reiner Braun, Annie Leonhart, Zeke Jaeger y Bertolt Hoover.

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

En este estudio se utilizará como técnica: La observación. Los autores Campos, G., & Martínez, N. E. L. (2012), definen dicha técnica como un método estructurado en donde a través de la visualización se puede ir describiendo, analizando e interpretando

lo que se busque estudiar. Y como instrumento, se usará: Ficha de observación (creada por la investigadora).

Este instrumento es de gran utilidad para que el investigador pueda obtener datos del objeto que quiera analizar (Arias Gonzáles, J. L. 2020).

Y entrevistas a especialistas (con preguntas redactadas por la investigadora). La finalidad de una entrevista es la de sacar a flote la honestidad y fluidez dentro de una conversación entre el entrevistado y el entrevistador, para lograr el éxito de ésta, respetando siempre cada aporte que se nos dé, con el objetivo de preservar la intención de lo manifestado por nuestro entrevistado (Carballo, R. F. 2001).

### **3.6 Procedimiento**

Para elaborar la tesis se siguieron los siguientes pasos; se seleccionó el objeto de estudio en donde se pueda desarrollar el trabajo de investigación de interés, que es la narrativa transmedia. Para esto, se decidió escoger el anime Shingeki no Kyojin, basado en el manga que lleva el mismo nombre. Luego se elaboró la estructura de la matriz, en donde se definieron las subcategorías, códigos e ítems. Asimismo, para la recolección de fuentes de respaldo se definió como base de datos especializada para la búsqueda a: ALICIA, Google Académico, Dialnet y repositorios de universidades acreditadas a nivel nacional e internacional. Para poder citar correctamente a cada autor y darle los créditos correspondientes de su investigación para sustentar el proyecto, se utilizó la normativa APA séptima edición. La tesis se basó en antecedentes, teorías, citas y fuentes bibliográficas que respalden el desarrollo de la metodología y teoría de la investigación para el tema.

### **3.7 Rigor científico**

La tesis se desarrolló respetando todos los aspectos éticos y se someterá a procesos de validez y fiabilidad. Para esto, los instrumentos que desarrollé han sido evaluados por tres expertos de la especialidad del tema de investigación, quienes responderán una serie de preguntas basándose en la categoría, subcategorías, códigos e ítems que

coloqué. De acuerdo a estos datos, podrán evaluar el nivel de eficacia de mi instrumento y posteriormente darán sus observaciones. Para garantizar que mi instrumento es altamente eficaz y confiable, usé el coeficiente V de Aiken, que permitió asegurar su fiabilidad.

### **3.8 Método de análisis de datos**

Como método de análisis usé la técnica del mapeo para que sirva como una ruta de camino para el investigador, así lo indica Sandoval Casilimas, C. A. (1996), como el punto inicial de una investigación cualitativa para poder ubicarnos mentalmente en el escenario que estudiaremos.

También utilicé el método de triangulación de datos, que me ayudó a respaldar mediante la contrastación de datos, la confiabilidad de información que recopilé para elaborar mi trabajo de investigación. Forni, P., & Grande, P. D. (2020), mencionan que la triangulación de datos propone introducir distintos métodos para recolectar información que toquen el mismo fenómeno de estudio con la finalidad de contrastarlas.

### **3.9 Aspectos éticos**

Para el desarrollo de mi tesis se respetaron los requisitos que exige la universidad y la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación a través de mi asesor temático, utilizando criterios basados en la ética de la investigación respetando los principios éticos. Asimismo, esta investigación se basó en la recopilación de datos que fueron interpretados por la investigadora sin dejar de considerar la originalidad de cada cita utilizada para la realización del trabajo de investigación, respetando la propiedad intelectual de las personas a través de las normas APA séptima edición. Esta normativa se respetó usando criterios que respaldaron la calidad ética de la investigación, mencionando cada uno de los principios éticos tales como: la beneficencia, no-maleficencia, la autonomía y la justicia. Manjarrés, S. M. (2013), afirmó que los principios éticos fueron publicados en el año 1979 en el libro "Principios

de ética biomédica”, escrito por dos filósofos americanos, Tom Beauchamp y James Childress, quienes tomaron estos términos del ámbito de la investigación:

**Beneficencia:** Son todos los principios que forman parte de una acción que fomente en bien, evite o disminuya el daño o mal, es el compromiso moral con el que debemos actuar sin ninguna obligación.

**No-maleficencia:** *‘Primum non nocere’*, no provocar daño físico a las personas. Este principio predomina cuando entra en contraposición con otros principios.

**Autonomía:** Es el derecho que tiene todo ser humano de elegir con libre albedrío sus acciones, pero también hacerlo con responsabilidad de las consecuencias que conllevan sus decisiones tomadas.

**Justicia:** Es la virtud de otorgar a cada quien lo que merece, buscando un balance equitativo a cada quien.

#### IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN:

De acuerdo al objetivo general, que es analizar la narrativa transmedia en el universo Shingeki no Kyojin, Lima 2022, se obtuvo como resultado que la narrativa transmedia está conformada por elementos que se complementan entre sí para proporcionarle un valor significativo e importante a la manera de contar los relatos, expandirlos y hacer que los *fans* tengan un papel en la producción activa de materiales nuevos y que, en definitiva, cada una de estas partes son necesarias para lograr que se den este tipo de narraciones, demostrando así, que la narrativa transmedia sí se encuentra presente en el objeto de estudio, debido que a pesar de que la trama en la que se centra el anime cuenta con recursos propios para contar su historia y que puede llegar a las audiencias, también se apoya en la presencia de los recursos que caracteriza a este tipo de narraciones transmediáticas. Esto coincide con lo que indica Párraga (2017), al mencionar que la narrativa transmedia cuenta con medios que hacen posible la difusión de estas historias, sostenida en la estructura que identifica a este tipo de narraciones; y Morillo (2019), al decir que cada elemento de este tipo de narraciones transmediáticas, brinda algo único al relato, logrando aumentar la posibilidad de que la audiencia se sumerja completamente en este universo transmedia, entonces, la narrativa transmedia es un recurso que podemos utilizar para contar un relato de manera que logremos aprovechar todas cualidades con las que dispone, para brindar otro tipo de experiencias a las audiencias, en donde se pueda abarcar mucho más el interés y la curiosidad, a comparación de la manera tradicional de dar a conocer una historia.

Siguiendo con el primer objetivo específico que es analizar las multiplataformas en el universo de Shingeki no Kyojin Lima, 2022, se obtuvo como resultado que las multiplataformas están conformadas por elementos técnicos y digitales que sirven como soportes de difusión, como es el caso de los celulares y las computadoras, en donde ambos dispositivos son usados como las principales herramientas técnicas para crear materiales nuevos que aporten valor a la historia y a su vez se expanda; a diferencia de las consolas, que a pesar de no ser una herramienta del todo

fundamental, sí es un dispositivo que utiliza la tecnología para cumplir la finalidad de multiplicidad y creación. Las películas, videojuegos y OVAS, son formatos digitales audiovisuales que involucran los sentidos para permitir a las audiencias experimentar nuevas emociones y sensaciones, asimismo, se le suman aportes narrativos que están presentes en este tipo de formatos, logrando en muchos casos, abrir nuevas posibilidades de relatos que sean creados y difundidos a través de las multiplataformas; sin embargo, no todos son aptos para nuevas creaciones, ya que no siempre terminan siendo relevantes tanto para la trama central, como para las audiencias. Esto coincide con lo que indican, Fidalgo, Ambrosio e Iglesias (2016), quienes mencionan que la ampliación del universo narrativo de un argumento se logra al utilizar las herramientas que brindan los soportes digitales, entonces, las multiplataformas, mediante la tecnología, son un medio que permiten la difusión de la historia a través de los soportes y formatos vigentes, para lograr el crecimiento de la narración, tanto en contenidos propios de la obra que publican los autores, como el contenido que crean los fanáticos que están presentes en las audiencias.

Continuando con el segundo objetivo específico que es analizar la intertextualidad transmedia en el universo de la narrativa transmedia de Shingeki no Kyojin Lima, 2022, se obtuvo como resultado que la intertextualidad transmedia está compuesta por las propuestas y creaciones de los prosumidores y las comunidades digitales que se desarrollan en la red. Cuando el prosumidor crea materiales propios basados en el concepto original del autor de la obra, estos pueden ser elementos que transmitan las emociones, sentimientos y teorías de los *fans*, a través de los *fanvids* y *fanarts*, que dependiendo de quién lo consuma o a qué público llegue, puede ser en muchos casos, un factor altamente influyente en el desarrollo de las historias; sin embargo, también es necesario mencionar, que no siempre estas piezas terminan siendo relevantes, ya que pueden ser una forma de expresar admiración por la obra que le gusta a los *fans*. Con respecto al *cosplay*, se considera en su mayoría como una manera de interpretar, más que buscar contar algo que signifique un aporte a la historia, no es relevante en todos los casos; sin embargo, esto puede variar de acuerdo a la intención de quien lo haga e interpretación de quien lo consuma. La *fanpage* y el foro, son espacios en

donde nacen colectivos de fanáticos que crean y comparten teorías. Este tipo de lugares digitales, sirven para que se transmitan sus ideas, en donde en muchos casos, pueden terminar siendo un factor altamente importante y relevante en el desarrollo de las historias y darles más valor de riqueza en detalles, y a su vez, se pueden usar de manera simultánea como plataformas para compartir materiales creados por los *fans* y así dar pie a extensiones de narraciones nuevas. Por otro lado, tenemos a los *blogs*, que en la actualidad se han visto desplazados por los foros y las *fanpage*, debido a que, dentro de estos, las acciones de los *fans* como dejar un comentario, están limitadas; sin embargo, sí puede ser usado como fuente de información para seguir compartiendo en otras comunidades y continuar con el ciclo de seguir dándole cuerda a la imaginación de los *fans*. Esto guarda similitud con lo que indican los autores Curi (2020) y Guerrero-Pico (2014), quienes mencionan que las audiencias forman parte de las comunidades, y dentro de estos espacios, se generan contenidos en base a sus ideas, a modo de expresión de los *fans* y CHÁVEZ (2014), al decir que al compartir las creaciones que nace de los sentimientos y emociones de los prosumidores en los *fanpages*, da pie a que se formen comunidades de usuarios que tienen en común el mismo tema de interés, entonces, la intertextualidad transmedia, se da al inspirarse nuevos relatos basados en historias iniciales de los autores de obras, en este caso, relatos que crean los *fans* para que surjan todas estas nuevas historias convertidas en imágenes, videos, textos y más, que son difundidos mediante las comunidades digitales.

## V. CONCLUSIONES:

1. De acuerdo al objetivo general, se concluyó que al usar las narraciones transmediáticas para contar la historia del anime, se logra expandir el relato, llegando a estar presente en muchos tipos de formatos disponibles que ayudan a seguir dando multiplicidad, sacando así, el máximo provecho de cada plataforma y medio de difusión, lo que causa cautivar y envolver a los *fans* y público nuevo en el universo en el que se desenvuelve la historia.
2. De acuerdo al primer objetivo específico, se determina que la presencia de los formatos digitales y equipos técnicos, sirven para la difusión y expansión de los relatos, garantizando de este modo la adecuada propagación de la multiplicidad de las historias en las multiplataformas.
3. De acuerdo al segundo objetivo específico, se determina que la intertextualidad transmedia es un componente necesario para influir en los contenidos generados de manera masiva por los *fans*, productos que nacen motivados por la pasión y sentimientos que despiertan en ellos la historia del anime y que terminan siendo compartidos en las comunidades digitales.

## **VI. RECOMENDACIONES:**

1. Promover futuras investigaciones sobre la narrativa transmedia en enfoques cuantitativos y mixtos, con la finalidad de generar nuevas teorías que contribuyan al fortalecimiento del conocimiento científico.
2. Propiciar capacitaciones acerca del uso de los formatos digitales y equipos técnicos para generar contenidos sobre historias de vidas en las multiplataformas.
3. Instar a la actualización de las nuevas tendencias que se dan en los espacios digitales, ya que esto va de la mano con la forma de utilizar a la narrativa transmedia y puede facilitar en su comprensión para realizar un trabajo de investigación que sea altamente relevante.

## REFERENCIAS:

- Arias Gonzáles, J. L. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2238>
- Boquera, C. (2019). La narrativa transmedia en los videojuegos. Estudio de caso de la saga Final Fantasy (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València). Repositorio Institucional UPV. <https://riunet.upv.es/handle/10251/125921>
- Campos, G., & Martínez, N. E. L. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60. 45-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Carballo, R. F. (2001). La entrevista en la investigación cualitativa. *Pensamiento actual*, 2(3). <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/pensamiento-actual/article/view/8017>
- Chávez Ordoñez, V. I. (2014). ¿Qué pasa cuando los receptores crean? Expansión narrativa de una serie animada por medio del fanart. 10.33115/udg\_bib/cp.v3i04.22127
- Costa Sánchez C. (2014). Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso. *Historia y Comunicación Social*, 18, 561-574. [https://doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2013.v18.44349](https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44349)
- Curi Vá, J. V. Análisis de la plataforma transmedia en la producción original de Netflix: Stranger Things. (Tesis pregrado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas). Repositorio Académico UPC. [https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/653199/CUR I\\_VJ%20.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/653199/CUR I_VJ%20.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Escandón Montenegro, P. A. (2020). Comunidades digitales y ética virtual. <http://hdl.handle.net/10644/7823>
- Esteban Nieto, N. (2018). Tipos de investigación.

<http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/34>

- Feijoo Gonzalez, C. A. (2013). Soportes digitales y transformación de las industrias de contenidos. *El profesional de la información*, 22(1), 5-9. <https://doi.org/10.3145/epi.2013.ene.01>.
- Fidalgo, M. I. R., Ambrosio, A. P., e Iglesias, L. J. (2016). El soporte multiplataforma como clave de éxito de la Narración Transmedia. Estudio de caso del webdoc “Las Sinsombrero”. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 14(2), 304-328. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i2.967>
- Forni, P., & Grande, P. D. (2020). Triangulación y métodos mixtos en las ciencias sociales contemporáneas. *Revista mexicana de sociología*, 82(1), 159-189. <https://doi.org/10.22201/iis.01882503p.2020.1.58064>
- Franco, M. D. (2014). Todo lo que usted siempre quiso saber sobre narrativas transmedia y nunca se atrevió a preguntar. *Comunicación y Sociedad*, (21), 305-309. [fecha de Consulta 18 de Julio de 2022]. ISSN: 0188-252X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34631113013v>
- Gerbolini, V. L. (2020). Participación e influencia de las audiencias en el contenido de una serie web interactiva transmedia. Análisis del caso Si fueras tú (2017). (Tesis para optar el Título de Licenciada en Comunicación Audiovisual, Universidad de Piura). Repositorio Institucional PIRHUA. <https://hdl.handle.net/11042/4512>
- Gil Royo, J. (2015). ¿Cómo crear un proyecto de Narrativa Transmedia? Análisis, planificación y producción de la experiencia. <http://hdl.handle.net/10251/50773>
- Guerrero-Pico, M. (2014). Producción y lectura de fan fiction en la comunidad online de la serie Fringe: transmedialidad, competencia y alfabetización mediática. *Palabra clave*, 18(3), 722-745. <http://dx.doi.org/10.5294/pacla.2015.18.3.5>
- Horno López, A. (2012). Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. *Con A de animación*, (2), 106-118. <https://doi.org/10.4995/caa.2012.1055>

- Jenkins, H. (January 15, 2003). Transmedia Storytelling Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. <https://onx.la/046be>
- Jenkins, H. (2006). Convergence Culture La cultura de la convergencia de las medias de comunicación. Título original: Convergence Culture Originalmente publicado en inglés, en 2006, por New York University Press, Nueva York. <https://onx.la/39906>
- Jux Buendía, A. A. (2014). Análisis de la expansión transmedia y la figura del prosumidor en los juegos MMO: El caso de League of Legends. <http://hdl.handle.net/10045/41282>
- Karbaum Padilla, G. (2021). <i>La evolución de la narrativa audiovisual: Analógica, transmedia y social media</i>. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). <https://www.digitaliapublishing.com/a/101495>
- Kinder, M. (1991). Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Univ of California Press. <https://onx.la/17336>
- Lastra, A. (2016). El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia. Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes, 14(1), 71-94. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.902>
- Loizate, M. (2015). Storytelling transmedia. Factores que influyen en la participación activa del usuario en campañas publicitarias basadas en estrategias de storytelling transmedia. <https://ddd.uab.cat/record/144753>
- Long, G. A. (2007). Transmedia storytelling: Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of technology). <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/39152>
- Macluf, J. E., Beltrán, L. A. D., & González, L. G. (2008). El estudio de caso como estrategia de investigación en las ciencias sociales. Ciencia administrativa, (1). <https://www.uv.mx/iiesca/files/2012/12/estudio2008-1.pdf>

- Manjarrés, S. M. (2013). Aplicación de los principios éticos a la metodología de la investigación. *Enfermería en cardiología: revista científica e informativa de la Asociación Española de Enfermería en Cardiología*, (58), 27-30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6288907>
- Martorell, C. F. (1994). *Estructuralismo: lenguaje, discurso, escritura* (Vol. 63). Editorial Montesinos.
- Morillo Maqueda, M. (2019). Un acercamiento a la narrativa transmedia. Caso de estudio: Los Vengadores de Marvel Studio. (Trabajo Fin de Máster Inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla. <https://hdl.handle.net/11441/89312>
- Oñate, R. (2016). El método hermenéutico en la investigación cualitativa. 10.13140/RG.2.1.3368.5363
- Ossorio Vega, M. Á. (2017). Análisis del periodismo en múltiples soportes, dispositivos y plataformas. *Narrativa Transmedia, sinergias y convergencia entre formatos*. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/47705/1/T39944.pdf>
- Párraga Ravello, D. A. (2017). Análisis del rol de la narrativa transmedia en el episodio "Days Gone Bye" de la franquicia "The Walking Dead", Lima, 2017. (Tesis para obtener el Título profesional de: Licenciado en Ciencias de la Comunicación). Repositorio Digital Institucional de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/2074>
- Pérez Rojas, L. B. (2008). Aportes del estructuralismo a la identificación del objeto de estudio de la comunicación. *Razón y Palabra* No. 63, año 13, julio-agosto 2008. <http://www.razonypalabra.org.mx/n63/varia/LBeltran.html>
- Rodes, J. (2013). Lévi Strauss Y Su Estructuralismo. SITIOCERO. <https://sitiocero.net/2013/08/levi-strauss-y-su-estructuralismo/>
- Sampieri, R. H. (2006). Ampliación y fundamentación de los métodos mixtos. <https://onx.la/ed804>
- Sanchez, C. C., y Otero, T. P. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías*

emergentes, 10(2), 102-125.  
<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/156/363>

Sandoval Casilimas, C. A. (1996). Investigación cualitativa.  
<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/2815>

Scolari, C. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. Anuario AC/E de cultura digital, 1, 71-81.  
[https://www.academia.edu/31933023/Transmedia\\_CScolari?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover\\_page](https://www.academia.edu/31933023/Transmedia_CScolari?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page)

Vela Camargo, Z. R. (2020). Narrativa Transmedia en la serie "Game Of Thrones". (Tesis para obtener el Título profesional de: Licenciado en Ciencias de la Comunicación). Repositorio Digital Institucional de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/66876> (40 referencias)

Villaneda, S. B. (2021). La Narración Transmedia como generadora de contenidos artísticos (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid). <https://eprints.ucm.es/id/eprint/68873/>

# **Anexos**

**Anexo N° 1. Matriz de consistencia**

**Autora: Vasquez Salazar, Rubi Berenice**

**Título: Análisis de la narrativa transmedia en el universo Shingeki no Kyojin, Lima 2022**

Matriz de consistencia						
Problema		Objetivos		Supuesto		
General	Específicos	General	Específico	General	Específico	Metodología
¿Cómo se desarrolla la narrativa transmedia en el universo de Shingeki no Kyojin Lima, 2022?	¿Cómo se desarrollan las multiplataformas en el universo de Shingeki no Kyojin Lima, 2022?	Analizar la narrativa transmedia en el universo de Shingeki no Kyojin Lima, 2022.	Analizar las multiplataformas en el universo de Shingeki no Kyojin Lima, 2022.	La narrativa transmedia permite que el universo Shingeki no Kyojin se siga expandiendo debido a las funciones que cumplen las multiplataformas y la intertextualidad de transmedia, permitiendo así este tipo de narraciones.	Las multiplataformas permiten que el universo de Shingeki no Kyojin llegue a más espacios y pueda ser narrado a través de distintas plataformas.	Enfoque: Cualitativo Tipo: Básica Diseño: Estudio de caso Nivel: Hermenéutico
	¿Cómo se desarrolla la intertextualidad de transmedia en el universo de Shingeki no Kyojin Lima, 2022?		Analizar la intertextualidad de transmedia en el universo de Shingeki no Kyojin Lima, 2022.		La intertextualidad de transmedia permiten que el universo de Shingeki no Kyojin amplíe su contenido a través de los contenidos generados por	

					<p>los usuarios para que el universo siga creciendo, debido a que los prosumidores aportan y crean material adicional para el argumento difundido en las diversas comunidades digitales.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

## Anexo N° 2. Matriz de categorización

**Autora: Vasquez Salazar, Rubi Berenice**

**Título: Análisis de la narrativa transmedia en el universo Shingeki no Kyojin, Lima 2022**

Categoría	Subcategoría	Códigos	Ítems
<p><b>Narrativa transmedia</b></p> <p>La narrativa transmedia, es una manera de contar historias con recursos narrativos apoyados por los consumidores que llegan a conocer este argumento a través de canales y multiplataformas de difusión, logrando expandir la narración y formando un universo.</p> <p>Una narración transmediática se desenvuelve a través de distintas plataformas, y cada elemento nuevo hace un aporte importante al argumento, cada medio hace lo que mejor se le da. Una historia puede ser expresada en medios audiovisuales como el cine, la televisión; medios escritos como las novelas o los cómics; su mundo puede ser plasmado en videojuegos de consola o hasta en un parque de atracciones (Jenkins, 2006).</p>	<p><b>Multiplataformas</b></p> <p>Son el conjunto de herramientas utilizadas para contar una historia, en donde a través de los distintos soportes se puede difundir la narración.</p> <p>Consiste en contar la misma historia en distintos medios o soportes. Como ejemplos de narración utilizando las multiplataformas, tenemos a las novelas llevadas al cine (Sanchez &amp; Otero, 2012).</p>	<p><b>Soportes para la narración de historias</b></p> <p>A través de los soportes se puede lograr vivir la experiencia de contar narraciones de manera simultánea o alternada, debido a que se puede usar diversos dispositivos al mismo tiempo o intercalar entre uno y otro para seguir contando la misma narración (Feijoo, 2013).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Celulares</li> <li>• Computadoras</li> <li>• Consolas</li> </ul>
		<p><b>Diversos formatos de difusión</b></p> <p>La existencia de los diversos formatos, se dan a raíz del nacimiento del internet, debido a que permitió experimentar nuevas formas de difusión a través de los videos, sonidos, imágenes en movimiento, etc. (Ossorio, 2017).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Películas</li> <li>• Videojuegos</li> <li>• OVAS (Contenido audiovisual adicional que contiene material extra de algún capítulo más detallado)</li> </ul>
	<p><b>Intertextualidad transmedia</b></p> <p>Para entender mejor este término, empezaremos separándolas. La <b>Intertextualidad</b>, se refiere a la</p>	<p><b>Prosumidores</b></p> <p>El prosumidor es el público que se convierte en un agente bastante activo que ya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Fanvid</i>: Videos creados a raíz de los materiales de las escenas que pueden</li> </ul>

	<p>relación que existe entre obras como libros, cuentos, películas, pinturas, etc. para que, a raíz de una de ellas, pueda nacer una nueva narración. Se puede interpretar como una influencia para inspirar algo nuevo.</p> <p>Ahora pasamos a la Transmedia, que es la manera en cómo podemos contar una historia utilizando las multiplataformas y prosumidores para seguir expandiendo el relato. Si unimos ambos significados, podemos decir que la Intertextualidad transmedia, une lo mejor que tiene ambas definiciones para dar origen a un tipo de narración que nace inspirada en relatos que conocemos y que se van difundiendo para su expansión.</p> <p>La intertextualidad transmedia brinda los primeros aportes para el desarrollo en la estructura de las narraciones, simplificando el recuerdo y entendimiento de las historias en las audiencias, al utilizar elementos que conecten con otras narraciones. Lo que puede ser usado por la audiencia para seguir expandiendo el universo narrativo a través de sus aportes y creaciones (Kinder, 1991).</p>	<p>no solo consume, sino también produce contenido nuevo. En su mayoría, los prosumidores crean materiales del tipo gráfico como dibujos, fotos, videos, historias, que, puede ser no solo de su autoría sino también, pueden crear, por ejemplo, finales alternativos o crear nuevas narraciones desde su imaginación. Existe también un tipo de contenido fuera de producciones como las que se mencionó anteriormente, un tipo de contenido que está tomando más visibilidad: los <i>cosplays</i>, que a su vez han creado un espacio en donde, los prosumidores, han conformado sus propias comunidades, en donde realizan actividades dentro de eventos (Lastra, 2016).</p>	<p><b>ser reinterpretadas por el fan, haciéndola de acuerdo a su criterio, imaginación y contexto.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fanart:</b> Es la recreación ilustrativa que realizan los fans, basándose en los personajes de la historia. Muchas veces son usadas para plasmar situaciones que no han ocurrido en el argumento oficial, pero que a la comunidad le hubiera gustado ver.</li> <li>• <b>Cosplay:</b> Es una expresión en donde los fanáticos, a través del uso de la vestimenta que caracterice a su personaje de preferencia de animes, cómics, cines o hasta videojuegos, lo interpretan de forma completa.</li> </ul>
		<p><b>Comunidades digitales</b></p> <p>Las comunidades digitales son espacios</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fanpage</b></li> <li>• <b>Foros</b></li> <li>• <b>Blogs</b></li> </ul>

		<p>virtuales en donde a través de páginas, las personas con intereses similares pueden compartir información e interrelacionarse entre sí luego de registrarse. Pueden subir archivos como imágenes, videos, información, etc., para que sean consumidas de forma <i>online</i> (Escandón, 2020).</p>	
--	--	---	--

### Anexo N° 3. Validación de expertos



#### TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Iturrizaga Urbina, Cesar Martin

Título y/o Grado: **MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA SUPERIOR E INVESTIGACIÓN**

PH. D ( )	Doctor ( )	Magister ( x )	Licenciado ( )	Otros. ( ) Especifique
-----------	------------	----------------	----------------	------------------------

Universidad que labora: UCV

Fecha: 3/10/2022

#### TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "X" en las columnas de SI 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 clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	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 para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
<b>TOTAL</b>				

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

\_\_\_\_\_  
Nombres y apellidos:

### TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Javier Napa Anthony Johnson

Título y/o Grado: Magister en Docencia Universitaria

PH. D ( )	Doctor ( )	Magister ( X )	Licenciado ( )	Otros. ( ) Especifique
-----------	------------	----------------	----------------	------------------------

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 05/10/2022

#### TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI 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 clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	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 para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
<b>TOTAL</b>				

SUGERENCIAS:

Firma del experto:



Nombres y apellidos: Anthony Johnson  
Javier Napa

**TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS**

Apellidos y nombres del experto: Gutiérrez Fernández Carlos Armando

Título y/o Grado: Licenciado en Ciencias de la Comunicación / Magister en Relaciones Públicas e Imagen Corporativa

PH. D ( )	Doctor ( )	Magister (X)	Licenciado (X)	Otros. ( ) Especifique
-----------	------------	--------------	----------------	------------------------

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 28 de noviembre, 2022

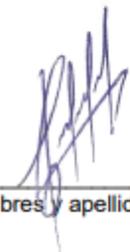
**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN**

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "X" en las columnas de SI 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 clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	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 para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
	<b>TOTAL</b>			

SUGERENCIAS:

Firma del experto:


  
 Nombres y apellidos:

## Anexo N° 4. Instrumentos (ficha de observación)

Autora: Vasquez Salazar, Rubi Berenice

Ficha de observación							
Secuencia:							
Categoría	Subcategoría	Códigos	Ítems	Sí	No	Descripción	Observación
Narrativa transmedia	Multiplataformas	Soportes para la narración de historias	Celulares				
			Computadoras				
			Consolas				
		Diversos formatos de difusión	Películas				
			Videojuegos				
			OVAS (Contenido audiovisual adicional que contiene material extra de algún capítulo o personaje más detallado)				
	Intertextualidad transmedia	Prosumidores	<i>Fanvid</i>				

			<i>Fanart</i>				
			<i>Cosplay</i>				
	<b>Comunidades digitales</b>		<i>Fanpage</i>				
			<b>Foros</b>				
			<i>Blogs</i>				

## Anexo N° 5. Instrumentos (entrevistas a especialistas)

**Autora: Vasquez Salazar, Rubi Berenice**

<b>Experto:</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Multiplataforma</b>
<b>Soportes para la narración de historias</b>
¿Considera que los celulares son un soporte adecuado para la presentación de estas historias dentro de la transmedialidad? ¿Por qué?
<b>Rpta.:</b>
¿Cree usted que las computadoras desempeñan un papel importante como soporte técnico para la difusión de este tipo de estas historias transmediáticas? ¿Por qué?
<b>Rpta.:</b>
¿Cree usted que el uso de los diversos tipos de las consolas son dispositivos que permiten las narraciones transmedia? ¿Por qué?
<b>Rpta.:</b>

<b>Experto:</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Multiplataforma</b>
<b>Diversos formatos de difusión</b>
¿Considera usted que las películas son un formato que contribuyan a la difusión de este tipo de relatos del tipo transmedia? ¿Por qué?
<b>Rpta.:</b>
¿Cree usted que los videojuegos cumplen la función de difundir este tipo de historias transmediáticas? ¿Por qué?
<b>Rpta.:</b>
¿Cree usted que las OVAS son un tipo de formato que ayudan a la difusión de los relatos transmediáticos? ¿Por qué?
<b>Rpta.:</b>

<b>Experto:</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Intertextualidad transmedia</b>
<b>Prosumidores</b>
¿Considera que el rol de los prosumidores se expresa en los <i>fanvids</i> ? ¿Por qué?
<b>Rpta.:</b>
¿Los prosumidores realizan <i>fanarts</i> para crear finales alternativos? ¿Por qué?
<b>Rpta.:</b>
¿Qué tan relevante es que los prosumidores utilicen el <i>cosplay</i> como una forma de contar una historia?
<b>Rpta.:</b>

<b>Experto:</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Intertextualidad transmedia</b>
<b>Comunidades digitales</b>
¿Qué tan importante considera que los <i>fanpages</i> permitan formar las comunidades digitales?
<b>Rpta.:</b>
¿Considera que en los foros se puede encontrar grupos de comunidades digitales? Por favor, explique su respuesta.
<b>Rpta.:</b>
¿Cree que los <i>blogs</i> son parte de las comunidades digitales? ¿Por qué?
<b>Rpta.:</b>

## Anexo N° 6. Instrumentos (entrevistas realizadas a expertos)

**Autora: Vasquez Salazar, Rubi Berenice**

<b>Experto: Daniel Zelada Huaccha, productor audiovisual y creador de contenido creativo.</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Multiplataforma</b>
<b>Soportes para la narración de historias</b>
<b>¿Considera que los celulares son un soporte adecuado para la presentación de estas historias dentro de la transmedialidad? ¿Por qué?</b>
<p><b>Rpta.:</b> Sí, por supuesto, creo que los celulares son probablemente el soporte principal para este tipo de narrativas de historias en las multiplataforma. Los celulares son un pequeño núcleo que nos abre muchas ventanas a involucrarnos en estas historias. Por ejemplo, en el celular vemos un tráiler de una película que nos deriva al cine, o a ver una serie, ya nos creó ese <i>hype</i> suficiente para comprar un <i>ticket</i> e ir a verlo o pagar un servicio de <i>streaming</i> para ver esa historia que nos enganchó en el tráiler. También nos sirve como un puente para conectarnos con un <i>fandom</i>, para poder involucrarnos más en esa comunidad de la historia que nos ha enganchado. El celular probablemente es el principal soporte para ese tipo de historias transmedia.</p> <p><i>*Hype es un término bastante común dentro de este entorno de consumos de mangas, animes, cómics, etc., lo usamos cuando nos referimos al momento en que detona toda esta curiosidad al ver algo interesante, el impulso a comprar el videojuego, boleto de películas, servicio de streaming, a vestirnos de un personaje e irnos a un festival.</i></p>
<b>¿Cree usted que las computadoras desempeñan un papel importante como soporte técnico para la difusión de este tipo de estas historias transmediáticas? ¿Por qué?</b>
<p><b>Rpta.:</b> Sí, considero que es una herramienta más técnica, hoy en día casi todos los consumidores que no somos prosumidores, vemos el contenido en nuestro celular, tablets; sin embargo, en las laptops y computadoras, en ellas también puedes ver contenido, pero generalmente lo considero una herramienta mucha más técnica para creadores de contenido. Aquellos que creamos videos sobre esta historia, dibujamos, creamos arte con ello, sí lo veo desde un punto de vista más técnica, pero en definitiva aporta, porque permite indirectamente a la historia en cuestión, expandirse más, llegar a más personas mediante gente que crea contenido sobre él.</p>
<b>¿Cree usted que el uso de los diversos tipos de las consolas son dispositivos que permiten las narraciones transmedia? ¿Por qué?</b>
<p><b>Rpta.:</b> A diferencia de las películas o series, los videojuegos nos involucran más con la historia, debido a que nos vuelven consumidores más fieles a ellas, nos permiten ser parte de este mundo, encarnar en personajes y compartir experiencia de estos relatos con amigos o con comunidades online, aporta al espectador a sentirse parte de esta aventura, soy parte de esta narración y todo esto lo podemos vivir a través del uso de las consolas, como puede ser un Play Station, Nintendo Wii, entre otros.</p>

<b>Experto: Daniel Zelada Huaccha, productor audiovisual y creador de contenido creativo.</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Multiplataforma</b>
<b>Diversos formatos de difusión</b>
<b><i>¿Considera usted que las películas son un formato que contribuyan a la difusión de este tipo de relatos del tipo transmedia? ¿Por qué?</i></b>
<b>Rpta.:</b> Las películas al igual que las series son el tipo de contenido que más aportan a una historia transmedia, sin desmerecer a los cómics, mangas o videojuegos, siento que, al involucrar más sentidos, nos generan un estímulo visual y auditivo más profundo, que despierta más emoción, diferentes tipos de sensaciones que no pueden despertar otros formatos. Al tener una capa enorme de distintos sonidos, elementos visuales, que portan a esta narrativa, te enganchas muchos más. Puede que la película simplemente te guste o puede que te lleve de fondo a esto. Tenemos a ejemplo a películas de Mavel Y <i>Star Wars</i> , todas ellas te involucran en esta historia, que muchas veces han nacido precisamente desde las películas y esto a su vez deriva a un montón de cosas más, entonces sí considero que las películas son una parte fundamental.
<b><i>¿Cree usted que los videojuegos cumplen la función de difundir este tipo de historias transmediáticas? ¿Por qué?</i></b>
<b>Rpta.:</b> Claro, e incluso podríamos decir que expanden un poco más la historia, por ejemplo, hay juegos de este tipo de historias que al final terminan siendo parte del canon del relato. Los videojuegos tienen su valor y aporte narrativo a esto y en conjunto construyen un universo de estas historias.
<b><i>¿Cree usted que las OVAS son un tipo de formato que ayudan a la difusión de los relatos transmediáticos? ¿Por qué?</i></b>
<b>Rpta.:</b> Sí, creo que precisamente eso es lo que más amamos los frikis, expanden definitivamente mucho más esta historia. Los que somos seguidores de este tipo de contenidos, muchas veces creamos una teoría, hipótesis, nos engancha tanto que teorizamos. Las OVAS precisamente nos sirven para conocer el final de un personaje, conocer que pasó en un evento que no se pudo contar mucho en el corte final de una película o de un capítulo. Entonces sí, definitivamente nos satisface, nos responde las preguntas que nos quedaron, y, es más, creo que te vuelve un seguidor más fiel, te sumergen mucho más en la historia, así que definitivamente sí aporta demasiado.

**Experto: Daniel Zelada Huaccha, productor audiovisual y creador de contenido creativo.**

### **Narrativa transmedia**

### **Intertextualidad transmedia**

### **Prosumidores**

#### **¿Considera que el rol de los prosumidores se expresa en los *fanvids*? ¿Por qué?**

**Rpta.:** Creo que precisamente son los prosumidores, son la herramienta principal de difusión para este tipo de historias, por ejemplo, los universos de *Star Wars*, *Marvel*, *DC*, cualquier universo fílmico de anime, genera que sus prosumidores creen contenido en base a ello y adicional a esto te engancha más. De alguna manera también es una forma de hacerle *marketing* a la película sin que la empresa invierta en ello. La película de *Spider-Man* solo tuvo un tráiler, no hubo más contenido, ya que los prosumidores con información probablemente filtrada, iban creando contenido, construían el *hype* y la gente se iba a animando más, se creaba la expectativa de que sería algo increíble, la empresa no hizo más. Eso es obra de la gente que crea su propio contenido en base a estas historias y teorías, usando por ejemplo la red social de TikTok, que no es solo amateur, porque puedes crear historias en 15 segundos, *fanvids*, cortos de quince a treinta segundos que la gente definitivamente va a consumir y va a expandir más el relato, en definitiva, es importante.

#### **¿Los prosumidores realizan *fanarts* para crear finales alternativos? ¿Por qué?**

**Rpta.:** Hay demasiados, creo que la razón es porque uno de queda tan enganchado de la historia, que luego de ver el capítulo, empiezas a teorizar mil cosas, a alucinar que pasará después. Muchos artistas tienen el talento de crear *fanarts*, de crear la siguiente evolución de *Goku*, el siguiente traje de *Superman*, *Spider-Man*, la gente ama eso. Hay rumores de algún castin para una película y los artistas gráficos van a crear un *fanart* sobre eso, van a poner a algún actor sobre cómo se vería con el traje con este personaje y eso, a la gente le gusta, la gente comparte, da sus opiniones. Si al final de una película te quedaste con las ganas de ver más, no van a faltar los artistas gráficos amantes de todo esto que van a invertir su tiempo y talento en ello para compartir eso que es tan especial para una comunidad, comunidad que los respalda, ya que comparten el mismo gusto en conjunto.

#### **¿Qué tan relevante es que los prosumidores utilicen el *cosplay* como una forma de contar una historia?**

**Rpta.:** Personalmente no sé si lo consideraría como fundamental, pero en definitiva es algo que sí podría ser una herramienta para contar algo. Si vas a un evento o festival, en definitiva, vas a ver a mucha gente haciendo *cosplay*, pero no siento que lo hagan para narrar algo, sino más que nada para estar presentes, pero claro que podría usarse también para contar algo, podrían hacer un TikTok, por ejemplo, para narrar una micro historia, en definitiva, es una herramienta, pero considero que no da el aporte necesario y relevante.

<b>Experto: Daniel Zelada Huaccha, productor audiovisual y creador de contenido creativo.</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Intertextualidad transmedia</b>
<b>Comunidades digitales</b>
<b>¿Qué tan importante considera que los <i>fanpages</i> permitan formar las comunidades digitales?</b>
<b>Rpta.:</b> Son fundamentales, probablemente sea una forma especial porque considero que es una manera importante de crear grandes movimientos con estos <i>fanpages</i> . Un ejemplo que se me viene a la mente, son los fanáticos de Sonic, vieron el tráiler del <i>live action</i> que se produjo para la película y no les gustó el diseño, entonces mediante las <i>fanpage</i> crearon un movimiento de tal impacto que los creadores del <i>film</i> , se dieron cuenta que no era del agrado del mismo <i>fandom</i> y cambiaron el diseño, pospusieron la película un poco y lo hicieron como lo <i>fans</i> querían. Si al final esa historia no va a conectar con la gente que ama el personaje, que disfruta la historia, no sirve de nada. Creo que a través de las comunidades que se forman en una <i>fanpage</i> , los creadores pueden saber si su audiencia estará satisfecha con el producto que sacarán.
<b>¿Considera que en los foros se puede encontrar grupos de comunidades digitales? Por favor, explique su respuesta.</b>
<b>Rpta.:</b> Claro que sí, hay muchos foros, uno puede entrar a foros como Reddit, por mencionar al más popular y grande, en donde la gente comparte lo que piensa, sus teorías, ideas; es un lugar donde todos se vinculan, debaten sobre algo y aportan a la historia. Incluso puede que el mismo creador vea estas ideas y puedan surgir relatos que formen parte canon dentro de la trama. Sí, los foros, son importantes.
<b>¿Cree que los <i>blogs</i> son parte de las comunidades digitales? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Creo que hoy en día, los <i>blogs</i> están un poco desplazados precisamente por los foros, debido a la interacción que esto te brinda. Los <i>blogs</i> es algo más personal, solo depende de alguien que sería el creador que lo redacta, y justamente por eso hoy en día, cuando quieres indagar más sobre un personaje, ya no recurren tanto a los <i>blogs</i> , sino que existen los <i>videobloggers</i> que hacen sus videos en <i>YouTube</i> y captan de una manera más amplia la atención, ya que combina imágenes con sonidos. Creo que los <i>blogs</i> no han evolucionado.

**Experto: Kevin Moreno Aliaga, comunicador, periodista y creador del canal “Kev Senpai” en YouTube.**

**Narrativa transmedia**

**Multiplataforma**

**Soportes para la narración de historias**

**¿Considera que los celulares son un soporte adecuado para la presentación de estas historias dentro de la transmedialidad? ¿Por qué?**

**Rpta.:** Sí, en estos tiempos sobre todo que el celular ha dejado de ser un simple objeto para hacer llamadas o enviar un mensaje de texto, ha pasado a ser actualmente una herramienta a los creadores de contenido basado en algún anime, manga, serie o película. Nosotros podemos interactuar en redes sociales utilizando el celular. Utilizando un ejemplo, cuando hay el estreno de un anime importante, como paso el otro día con *Chainsaw Man*, se estrenó y entonces comienzan todos a utilizar el celular para difundir que el estreno ya se está dando y empiezan a usar el celular para ver el anime por una plataforma legal en donde se esté transmitiéndose. Utilizan también el celular para hacer ediciones de las canciones que están saliendo, de escenas que están en ese momento emitiéndose, comienzan a trabajar en sus bocetos digitales incluso desde su celular, comienzan a generar tendencias en redes sociales. Entonces los celulares lo empiezan a usar los consumidores y los prosumidores, porque, quien habla, también hace reseñas de estos animes que se estrenan y como yo también hay más creadores de contenidos que toman el material original y realizan un video, haciendo análisis, reseñas, parodias, hasta incluso hacen doblaje, que son los *fan dubs*, difunden *covers* de canciones, los *fan arts*, y más. No solo vamos del lado del consumidor y prosumidor, sino también vamos del lado de la misma casa productora del show, que ahora ya no es como antes, que solo lanzaban los productos para la televisión, para el cine, o como actualmente algunos están optando por el *streaming*, sino también que ahora piensan en el usuario que usa celular, les dan el material para que tengan fondo de pantalla, para que puedan tener de protector de la computadora, del celular, les mandan hasta *stickers* si se unen a sus canales de WhatsApp o Telegram, para que puedan usarlos en los mensajes, entonces creo que el celular sí es una herramienta muy potente y, que sobre todo se está tomando más en cuenta de lo que fue alguna vez.

**¿Cree usted que las computadoras desempeñan un papel importante como soporte técnico para la difusión de este tipo de estas historias transmediáticas? ¿Por qué?**

**Rpta.:** Sí, primero empezamos por la empresa, por ejemplo en el caso de *Shingeki no Kyojin*, una manga muy famoso que lo hace el dibujante y guionista Hajime Isayama, un mangaka, lo publica en la revista *Bessatsu Shōnen Magazine*, llega a tener popularidad esta obra impresa, así que lo adaptan al anime para que salga en la televisión, *dvd's*, y sacar más productos para lograr que la franquicia crezca, pero para ser adaptado un anime necesitan programas, herramientas digitales para poder lograr esto. Según una charla que tuve con el director encargado de una franquicia de Sunrise, el mismo estudio de animación japonés que adaptó *Hanyo no Yashahime*, el señor Yuichiro Yokoyama, me contaba que necesitan buenos equipo de computadoras para poder crear desde lo más básico, de compilar algunas escenas, crear los diseños de personajes, los formaos 3D, etc. La computadora es el primer medio para pasar del manga al anime, entonces es algo que se tiene que ir especializando en la casa de animación y no solo con la parte visual, sino con el tema audiovisual, tiene que hacer varias mezclas, ediciones, remix de las canciones los *soundtrack*, calzar los tiempos específicos que necesitan para determinadas escenas, para poder contar adecuadamente lo que se vio en el manga. Poque tú sabes que si es una escena triste, cuando vas leyendo el manga tú tienes que ponerle tu propia música en la mente, tu sonido, voces, etc., pero cuando es un anime, debe de tener una musicalización, modulación de voz, trabajar con lo que se crea en la

computadora, los efectos, banda sonora, edición, cortes, que entre en los veintiún minutos que duran los capítulos animados, es de por sí importante la computadora para lograr esto. Y desde la parte de los consumidores y prosumidores, lo consumidores a través de la computadora, pueden ver el producto, pero también, gracias a eso pueden empezar a difundirlo, igual que con el celular, a crear tendencias, en esa parte se parecen bastante, y también por la computadora, pueden adquirir el *merchandising*, pero los prosumidores al igual que la parte de la empresa del estudio de animación, también por ejemplo como yo, necesito la computadora para crear un video, hacer un doblaje, parodia, una máquina especializada que no puedo hacer con un celular, pero sí puedo hacerlo en la computadora para entregar un mejor producto, una computadora que tenga la capacidad de generar un material atractivo para el público. Para mí, la computadora es más importante, porque podemos ver que casi todo nace desde esos equipos del estudio de animación, es una parte demasiado clave, si es que no es la parte central.

**¿Cree usted que el uso de los diversos tipos de las consolas son dispositivos que permiten las narraciones transmedia? ¿Por qué?**

**Rpta.:** Es bien curioso, porque después de pasar por los celulares y la computadora, las consolas hoy en día están jugando en un papel muy grande en cuanto al entretenimiento y a narrar historias, vemos a los *streamers*, en *Twitch* y *YouTube* contar historias, crear sus propias series por medio del uso de consolas combinadas con otros equipos. Si tomamos a Ebay, Auronpay o El Rubius, como ejemplo, son *streamers* muy conocido en *Twitch*, ellos crean series de *Maincraft*, donde tiene sus propias historias, crean ciudades junto a una narrativa de aventura. También tenemos el ejemplo de algunos jugadores de franquicias como FIFA, quienes optan por jugar tomando la opción en donde puedes crear y personalizar a tu propio jugador y puedes crear una aventura. Esa persona está haciendo ya una narrativa para su público, usando su *Play Station*, o una *Wii*, *Gameboy* u otros artefactos. Existen muchos creadores de contenido de Pokémon, anime que justamente nació de las consolas portátiles, la *Gameboy*; entonces, creo que las 3 herramientas tienen algunas diferencias, pero en ciertos casos los utilizan un tipo de creador de contenido distinto. En el caso de las consolas va más ligado a los *streamers*, mientras que los celulares o computadoras, va más para los *youtubers*, *influencers* o de *fans* comunes, que quieren disfrutar del *show*, eso es lo que mí me parece.

<b>Experto: Kevin Moreno Aliaga, comunicador, periodista y creador del canal “Kev Senpai” en YouTube.</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Multiplataforma</b>
<b>Diversos formatos de difusión</b>
<b>¿Considera usted que las películas son un formato que contribuyan a la difusión de este tipo de relatos del tipo transmedia? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Bien, voy a utilizar de ejemplo el caso de Kimetsu no Yaiba, es una anime muy conocido que fue un <i>boom</i> en su lanzamiento, pero tuvo un segundo <i>boom</i> con su película, debido a que el <i>film</i> , marcó récords en Japón y tuvo bastante impacto a nivel mundial; sin embargo, una película en muchas ocasiones puede parecer una apuesta, porque hay más dinero comprometido, pero se ha vuelto una fórmula ganadora al menos en Japón, porque si vemos antes de este anime, acabó su primera temporada y decidió adaptar todo un tomo del manga en una sola película, reduciendo el tiempo, algo que antes no se hacía mucho, ya que se seguía con OVAS, más temporada, y así pasaba el tiempo, pero en este caso no, ellos lanzaron la película y raíz de esto otros se animaron en hacer lo mismo. Esto ha generado un pensamiento en el <i>fandom</i> , en donde algunos celebran, pero hay otros que no, porque dicen que eso puede afectar a la historia ya que se comprime el relato original. Las películas impactan en la narrativa de la historia, porque si tú has visto la película y yo no, y me cuentas, me haces un spoiler, entonces ya puedes estarme dañando la experiencia.
<b>¿Cree usted que los videojuegos cumplen la función de difundir este tipo de historias transmediáticas? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Ha crecido la industria de los videojuegos, hay más contenidos noticiosos sobre esto, tiene un mercado creciente, y este tema también sirve para la narrativa y cómo alguien pueda comenzar a generar contenido, a recibir contenido y a crear contenido original basado en ello. Por ejemplo, lo que mencionábamos hace un momento, algunos <i>streamers</i> , <i>youtubers</i> , utilizan un videojuego que ya existe y ellos mismos crean su serie basado en ello, poniéndole nombre sus personajes, juntándose con otros amigos. De por sí, ya hay videojuego que cuentan un relato, que permiten a cada jugador crear distintas rutas dentro del mismo, para que crees tu propia historia; incluso, hay producciones basadas en películas, animes, manga, cómics que tú puedes decir: “en la serie este personaje se enamora de este”, pero en el videojuego, el consumidor puede cambiarlo y unir a otros personajes, alterando un producto y estar creando su propia versión y con esto creando otros videos. Los videojuegos tienen un gran poder y masificación que se ha hecho muy importante, algo que no puede ser ignorado hoy en día.
<b>¿Cree usted que las OVAS son un tipo de formato que ayudan a la difusión de los relatos transmediáticos? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Siento que las OVAS han perdido un poco de relevancia últimamente, ya no salen tanto como antes, creo que han perdido el peso en el mercado debido al estilo que se está adoptando últimamente. Si bien en algún momento fueron relevantes, también es cierto que en ocasiones generaban una dificultad por el hecho de ser más difíciles de conseguir, a veces no se sabía el orden cronológico, o te enterabas que había salido una OVA tiempo después o quizá no. Casualmente entre las franquicias más importantes casi no salen OVAS, la gente las pide porque en su momento era genial ver algún capítulo extra, una animación original que no viste en su emisión. Creo que existen otros productos que ayudan mejor a difundir a la difusión, a comparación de una OVA.

<b>Experto: Kevin Moreno Aliaga, comunicador, periodista y creador del canal “Kev Senpai” en YouTube.</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Intertextualidad transmedia</b>
<b>Prosumidores</b>
¿Considera que el rol de los prosumidores se expresa en los <i>fanvids</i> ? ¿Por qué?
<p><b>Rpta.:</b> Es algo interesante, porque cada vez los <i>fans</i> del anime, manga o película, se han vuelto asiduos creadores de <i>fanvids</i>, fanáticos. Por ejemplo, cuando sale un manga, que es un material impreso, hay gente que quiere llevar eso a un mayor número de personas y utilizan su propio talento para dibujar y animar. Tenemos así el caso de los Super Campeones, el final que vimos todos, no es el final que tiene el manga; sin embargo, conocí a un <i>youtuber</i> árabe que dibujó y animó todo lo que nunca fue adaptado, o sea, estamos viendo a un fanático que después haber visto el anime y manga, él mismo como fanático creó su propio <i>fanvid</i> para poder transmitirle a muchas personas que no conocían ese final que el autor dibujó inicialmente. Hoy en día, hay muchos prosumidores que elaboran sus propias piezas, hasta hacen su contenido antes que lo animen los mismos estudios. Citando casos de las producciones de Marvel, los fanáticos ven la película, esta película no tiene un <i>opening</i>, que vendría a ser el tema musical acompañado de algunas escenas puntuales en la apertura antes de ver el capítulo de un anime o serie, entonces, yo como fanático le hago la canción de intro, elijo la música de aquí, recorto escenas de por allá y como resultado, te comparto algo nuevo: como sería una película si tuviera un <i>opening</i> al estilo de un anime. Van creando una nueva idea, pero basada en el concepto del autor. Este tipo de casos hace más popular la obra original, porque la gente empieza a preguntar de qué anime es esta canción, de qué película es esta escena y comienzan a expandir, conocer y hay un intercambio, incluso, cultural. Así que yo sí creo que los <i>fanvid</i> son importantes para este proceso.</p>
¿Los prosumidores realizan <i>fanarts</i> para crear finales alternativos? ¿Por qué?
<p><b>Rpta.:</b> Sí, totalmente, eso es algo más común de ver. Tenemos el ejemplo de Inusyaha, antes de tener una secuela que demora más de una década en salir a la luz, todos querían que haya algo más, pero nadie creía que haya algo más. Por años se masificó en internet bastante de estos contenidos originales de la mente de los <i>fans</i>. Un <i>fanart</i>, como su mismo nombre lo dice, artes hechos de los <i>fans</i>, ellos ya imaginaban un hijo de los protagonistas, que el hermano de Inusyaha se haya casado con Rin, tuvieran hijos, que otros personajes nuevos pudieran aparecer. Se vieron casos de versiones muy populares creadas por <i>fans</i>, a través de los <i>fanarts</i>, en donde Inuyasha se termina quedando con Kikyō. Otro ejemplo que hay, es el caso los finales alternativos de Dragon Ball, ya que existe el manga no oficial que se llama Dragon Ball AF, hecho por <i>fans</i>. Hay <i>fanarts</i> de cualquier producción, no necesariamente solo son de cómics, magas, animes o películas, existen también libros que ellos mismos dibujan y escriben para crear otros finales alternativos, entonces, van ellos mismos editando la trama, dándole su toque original a los personajes y jugando con las historias, para que también puedan compartir este producto con algunos consumidores que necesitan otro final porque no a todos siempre les gusta el final oficial.</p>
¿Qué tan relevante es que los prosumidores utilicen el <i>cosplay</i> como una forma de contar una historia?
<p><b>Rpta.:</b> Podría tener una opinión dividida, no sé si sean tan importantes para contar una historia, ya que depende mucho del <i>cosplayer</i> que lo haga. Por ejemplo, muchos vemos a <i>influencers</i> haciendo <i>cosplay</i>, pero lo que buscan es vender su imagen como tal y hacerse populares para vender fotos para sus seguidores. Sin embargo, hay puestas en escenas de <i>cosplayers</i> que quieren mostrar lo que sucede en sus series. En</p>

convenciones especializadas, a veces montan escenas con la intención de dar a conocer historias, como hay otras personas que lo hacen porque les gusta, más no porque quieran que el anime se popularice, o narrar una historia.

<b>Experto: Kevin Moreno Aliaga, comunicador, periodista y creador del canal “Kev Senpai” en YouTube.</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Intertextualidad transmedia</b>
<b>Comunidades digitales</b>
¿Qué tan importante considera que los <i>fanpages</i> permitan formar las comunidades digitales?
<b>Rpta.:</b> Como toda red social, al tener una página de personaje o de ti mismo, tienes una forma de comunicarte con tu audiencia, por ejemplo, yo tengo un personaje que es Kev Senpai, que es el chico que hace reseñas de animes, y también soy Kevin Moreno, el periodista que se dedica a otras labores, pero el Kev Senpai que la gente conoce, tiene una manera de querer transmitirte un mensaje, un producto audiovisual; entonces, si es cierto que tener una <i>fanpage</i> en <i>Facebook</i> , por ejemplo, te permite tener una conexión especial con tu comunidad y comienzan a conocerse más entre ellos, porque tú puedes subir un meme, una noticia, información, una imagen, un tráiler y eso va a generar interacción entre los <i>fans</i> , luego puedes crear un grupo para el <i>fanpage</i> donde interactúen aún más, lo que este grupo de personas tienen en común, es que te siguen a ti; entonces, creo que para crear una comunidad es necesario tener una <i>fanpage</i> , podría ser un primer paso, porque lo puedes tener en cualquier red social o plataforma, como en Instagram, TikTok, o en un mismo canal de <i>YouTube</i> .
¿Considera que en los foros se puede encontrar grupos de comunidades digitales? Por favor, explique su respuesta.
<b>Rpta.:</b> Sí totalmente, hay un foro súper famoso que se llama Reddit, ahí congrega a un montón de usuarios y de información distinta. En Reddit existe subsecciones: Reddit para Naruto, Dragon Ball, y ahí hay cientos y cientos de post al día de temas donde la gente da sus opiniones, suben videos, información que en las redes sociales convencionales no pueden compartir por temas de derecho de autor. A diferencia de los foros que hay más libertad y se forman comunidades digitales, los foros hasta el día de hoy, están funcionando bien.
¿Cree que los <i>blogs</i> son parte de las comunidades digitales? ¿Por qué?
<b>Rpta.:</b> Así como hablábamos sobre las OVAS que han ido perdiendo peso en la actualidad, siento que los <i>blogs</i> como para comunidades ya han perdido potencia, desde el punto de vista que desde las páginas de noticia ya no hay una sección de comentarios y yo he notado específicamente que el mundo del anime, los <i>blogs</i> como tal ya no es un espacio en donde tú entres a interactuar, hablar con la gente, formar comunidad, encontrar grupos de interés, sino que tú entras a los <i>blogs</i> pero por la información que está ahí y luego, ya llevas esa información a los foros o redes sociales donde se esté discutiendo. Por ejemplo, Hajime Isayama, actualizaba su <i>blog</i> de vez en cuando y cuando lo hacía, los <i>fans</i> estaban muy emocionados porque podían sacar detalles de esa información y de ahí la llevaban a los foros. Es como pasa con el creador de los Caballeros del Zodiaco, él en su <i>blog</i> publica las novedades para el manga, pero la gente no lo discute ahí, sino que lo lleva a las redes sociales o foros, lo usan más para sacar la data del <i>blog</i> .

<b>Experto: Leonardo Reategui Sanchez, comunicador audiovisual y editor de videos.</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Multiplataforma</b>
<b>Soportes para la narración de historias</b>
<b>¿Considera que los celulares son un soporte adecuado para la presentación de estas historias dentro de la transmedialidad? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Sí, porque actualmente la mayoría de personas tienen un dispositivo celular, que les ayuda a lograr más fácil y rápida la difusión de historias mediante plataformas actuales como TikTok, Instagram y Facebook, que son las más populares en su uso.
<b>¿Cree usted que las computadoras desempeñan un papel importante como soporte técnico para la difusión de este tipo de estas historias transmediáticas? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Sí, considero que las computadoras, al igual que los celulares, son un medio importantísimo para la creación y edición de contenido, ya que ha ido evolucionando la forma en la que se cuentan historias mediante videos, libros, audios y más. Se tiene la facilidad que, al usar este tipo de dispositivos, a través de algunos programas, puedas ir creando todo lo que te imagines a raíz de la publicación de algún material en la red, o algo que sea de ti interés.
<b>¿Cree usted que el uso de los diversos tipos de las consolas son dispositivos que permiten las narraciones transmedia? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Claro que sí, son dispositivos que pasaron de simplemente divertir, a contar historias bien elaboradas, en donde vas desentrañando poco a poco situaciones cotidianas o fantásticas que antes no se veía en un videojuego. El simple hecho de pasar un nivel sin nada detrás ya no es un objetivo de los videojuegos, por lo general vienen acompañado de una pequeña y fácil o difícil y enredada historia que cautiva a sus consumidores mucho más con la evolución de su desarrollo visual y estético de las consolas como es el caso del <i>Play Station 5</i> , que es literal como una computadora.

<b>Experto: Leonardo Reategui Sanchez, comunicador audiovisual y editor de videos.</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Multiplataforma</b>
<b>Diversos formatos de difusión</b>
<b>¿Considera usted que las películas son un formato que contribuyan a la difusión de este tipo de relatos del tipo transmedia? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Yo creo que sí, por lo general cuando se quiere contar una historia, existen muchos medios sin embargo considero que el más efectivo es el audiovisual, donde por medio planos, música, y un buen guion puedes tocar hasta la fibra más recóndita del espectador, y qué mejor que capturar historias de otros formatos de fusión como pasar de libros a películas.
<b>¿Cree usted que los videojuegos cumplen la función de difundir este tipo de historias transmediáticas? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Sí, los videojuegos suelen difundir de manera óptima historias de otros formatos, ya sean películas, libros, mangas o simples historias en foros que se hicieron famosas. Se podría decir que crear un videojuego ahora se enfoca mucho más en lo estético y bien elaborado visualmente hablando, por lo que narrar una historia es sumamente factible a través de estos formatos.
<b>¿Cree usted que las OVAS son un tipo de formato que ayudan a la difusión de los relatos transmediáticos? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> En efecto, la creación de una OVA me parece muy interesante para ahondar respecto a un personaje o un tema en específico, creo que ahora muchos lo utilizan ya que, por lo general en un anime, serie, o película no alcanza el tiempo para contar todo de la historia, me parece que sigue siendo un formato vigente y de interés de un grupo de fanáticos.

<b>Experto: Leonardo Reategui Sanchez, comunicador audiovisual y editor de videos.</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Intertextualidad transmedia</b>
<b>Prosumidores</b>
<b>¿Considera que el rol de los prosumidores se expresa en los <i>fanvids</i>? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Yo creo que sí, la pasión de un fan con respecto a una película, serie o anime es muy grande, muchas veces no sabemos cómo expresar nuestra felicidad, alegría, tristeza y usamos los famosos <i>fanvids</i> para que descubran que no son los únicos que se sienten así, sino que hay más personas con los sentimientos similares al prosumidor.
<b>¿Los prosumidores realizan <i>fanarts</i> para crear finales alternativos? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Sí, de hecho, no siempre el consumidor está de acuerdo con el final de la serie, película, libro, o anime que ve o lee, entonces es una buena manera para que ellos creen un final alternativo, que así como a este fan, hay muchos más <i>fans</i> que le gustaría ver y es totalmente factible porque está en su derecho, y en definitiva, no le hace daño a nadie, sino más bien, hasta muchas veces ayuda a los creadores de dicha pieza audiovisual a poder corregir un final que no era el indicado, o hasta a diseñar personajes que estaban mal contruidos como el caso de Sonic, que en un inicio el personaje fue detestado por el público, y no es hasta que un prosumidor recreó al Sonic y muchos estuvieron a favor de su creación, entonces, la productora al ver que tenía acogida decidieron cancelar la película unos meses más y recrear al Sonic con las características de este prosumidor y su creación.
<b>¿Qué tan relevante es que los prosumidores utilicen el <i>cosplay</i> como una forma de contar una historia?</b>
<b>Rpta.:</b> Yo considero que muchas veces realizan los <i>cosplays</i> simplemente por el hecho de querer llevar la ficción a la realidad, más que otra cosa, es para ver quien más se asemeja a dicho personaje del cual se hizo el <i>cosplay</i> .

<b>Experto: Leonardo Reategui Sanchez, comunicador audiovisual y editor de videos.</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Intertextualidad transmedia</b>
<b>Comunidades digitales</b>
<b>¿Qué tan importante considera que los <i>fanpages</i> permitan formar las comunidades digitales?</b>
<b>Rpta.:</b> Me parece una estupenda idea, que dejen agrupar y conocerse a personas que tienen la misma pasión hacia alguna cosa. Mientras no se genere de por medio un odio hacia algún otro grupo, está muy bueno que se creen las comunidades digitales.
<b>¿Considera que en los foros se puede encontrar grupos de comunidades digitales? Por favor, explique su respuesta.</b>
<b>Rpta.:</b> Considero que sí, ya que por lo mismo que el foro tiene secciones, encontrarás comunidades en las distintas categorías habidas y por haber, sea de música, lectura, anime, series; entonces, es muy común ver estas comunidades en foros. Aunque depende también de que tipo de foros sean, ya que existen foros de economía, de temas libres como Reddit, pero de hecho que en todos habrá, aunque sea una comunidad.
<b>¿Cree que los <i>blogs</i> son parte de las comunidades digitales? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Antes me parece que sí, ya que había una comunicación entre emisor y receptor, pero ahora ya no se permiten comentarios en los <i>blogs</i> , entonces hace que quizá solo formen parte de una herramienta visual pero que puede formar parte de comunidades digitales; me explico, quizá un grupo que le gusta muchísimo los autos, o películas como <i>Star Wars</i> , entonces es probable que entre ellos puedan crear <i>blogs</i> para mantener a su grupo informado sobre aquello que les apasiona.

<b>Experto: Giovanni Haro Chunga, Lic. en Ciencias de la Comunicación y Diseño Gráfico.</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Multiplataforma</b>
<b>Soportes para la narración de historias</b>
<b>¿Considera que los celulares son un soporte adecuado para la presentación de estas historias dentro de la transmedialidad? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Claro, son un soporte adecuado ya que complementan las historias de alguna manera, tomando opiniones de todas partes del mundo, ya que como verás, el mundo está conectado a través de los celulares, redes sociales y todo esto en definitiva aporta mucho.
<b>¿Cree usted que las computadoras desempeñan un papel importante como soporte técnico para la difusión de este tipo de estas historias transmediáticas? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Diría que sí y no a la vez, porque debido a que los celulares son de un uso mucho más general y la gente puede opinar de muchísimas más maneras, y por el otro lado tenemos a las computadoras, ya que a pesar de que cabe la posibilidad de que no existe familia en el país que no tenga una computadora a la mano, sea la más simple que sea, digamos que un celular es más accesible para todos y pueden opinar con facilidad a través de ellas.
<b>¿Cree usted que el uso de los diversos tipos de las consolas son dispositivos que permiten las narraciones transmedia? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Es interesante cómo ha evolucionado la narrativa de los videojuegos en las consolas, a través de la historia. Por ejemplo, si nos remontamos a la época de GTA 3, de Rockstar Games, había una narrativa, pero el personaje no tenía ningún tipo de diálogo, la historia se desarrollaba mientras él era un actor, pero poco a poco esto fue cambiando, ahora un videojuego tiene la misma producción que una película, eso se puede ver inclusive en trabajos de Hideo Kojima, o en trabajos de los mismos hermanos Houser. El juego de GTA 5 tiene una producción 2 veces más grandes que la de Titanic y de Avatar, contando con actores de renombre. Pero, sobre todo, que ahora los videojuegos, tienen que contar una historia para entender el contexto y sobre que las audiencias simpaticen con la historia que te van contando.

<b>Experto: Giovanni Haro Chunga, Lic. en Ciencias de la Comunicación y Diseño Gráfico.</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Multiplataforma</b>
<b>Diversos formatos de difusión</b>
<b><i>¿Considera usted que las películas son un formato que contribuyan a la difusión de este tipo de relatos del tipo transmedia? ¿Por qué?</i></b>
<b>Rpta.:</b> Sí, de todas maneras, que sí. Ahora las películas también, dependiendo de donde lo quieran difundir, la transmisión, como sabes, todo ahora es digital. Cuando vino la pandemia, la industria de las películas tuvo que parar de alguna manera, y optaron por el <i>streaming</i> . El consumo de las películas en el cine ya no es tan frecuente como lo era hace dos años, así que, si de todas maneras aporta, solo que digamos que no de la forma que debería, pero sí aporta. Creo que una mejor fórmula para que logre aportar a la difusión de historias, sería sumarle el uso de las redes sociales y el <i>streaming</i> , para complementarlos y poder transmitirlos. Eso se ve en la película <i>Rápidos y furiosos</i> , en donde han estado utilizando la opinión de los <i>fans</i> para poder traer personajes a la vida, chistes sobre eso, etc.
<b><i>¿Cree usted que los videojuegos cumplen la función de difundir este tipo de historias transmediáticas? ¿Por qué?</i></b>
<b>Rpta.:</b> Claro que sí, por ejemplo, vemos el caso de Hideo Kojima con <i>Death Stranding</i> , que básicamente es una película dentro de un videojuego, tiene una historia que cuenta algo. Actualmente los videojuegos ya tienen una historia, como si fuera una película de cine. <i>Kingdom Hearts</i> , es un videojuego de Disney, actualmente tiene 17 videojuegos y están trabajando para sacar una serie piloto para su plataforma en Disney Plus. <i>Cuphead</i> también que es un juego desarrollado por una compañía independiente, ahora tiene una serie en Netflix. Se han adaptado de tal manera que puedan ser contadas en estas plataformas, la película de Mario, Sonic, son adaptaciones, que a pesar que no tiene que contar la misma historia que tienen en los videojuegos, cuentan una historia. Son el mismo personaje, pero con diferentes contextos.
<b><i>¿Cree usted que las OVAS son un tipo de formato que ayudan a la difusión de los relatos transmediáticos? ¿Por qué?</i></b>
<b>Rpta.:</b> Depende, en algunos casos sí, otros no. Algunas pasan desapercibidas, otras aportan un poco a las historias, porque las venden como una serie completa. Hay capítulos que realmente no aportan nada nuevo, yo diría que depende.

<b>Experto: Giovanni Haro Chunga, Lic. en Ciencias de la Comunicación y Diseño Gráfico.</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Intertextualidad transmedia</b>
<b>Prosumidores</b>
<b>¿Considera que el rol de los prosumidores se expresa en los <i>fanvids</i>? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> No tanto la verdad, porque las historias siempre serán las mismas a pesar de la opinión de las audiencias, pienso que realmente sucede dentro de un grupo reducido, pero depende mucho de la comunidad, si no está de acuerdo y todo el mundo opina lo mismo, creas una historia distinta, y si lo haces puede que a no todos les guste.
<b>¿Los prosumidores realizan <i>fanarts</i> para crear finales alternativos? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Diría que son más que nada una manera de admirar los trabajos, porque son solo imágenes, no aportan una historia como tal. Más que nada es un estilo gráfico, pero desde su visión. Por ejemplo, en Dragon Ball, hay varios mangakas que han hecho su versión de personajes, pero todo bajo su estilo, a modo de admiración.
<b>¿Qué tan relevante es que los prosumidores utilicen el <i>cosplay</i> como una forma de contar una historia?</b>
<b>Rpta.:</b> Diría que más bien que es una interpretación, tal cual, en el caso de los <i>fanficts</i> , porque es una manera de mostrar su admiración y cariño por dicha obra, no es que estén interpretando un rol diferente, ya que todo al final es dentro de la misma historia, no cambian nada, solo muestran su admiración al vestirse como ellos, sentirse como ellos.

<b>Experto: Giovanni Haro Chunga, Lic. en Ciencias de la Comunicación y Diseño Gráfico.</b>
<b>Narrativa transmedia</b>
<b>Intertextualidad transmedia</b>
<b>Comunidades digitales</b>
<b>¿Qué tan importante considera que los <i>fanpages</i> permitan formar las comunidades digitales?</b>
<b>Rpta.:</b> Volviendo a la primera pregunta que se complementa con esta, diría que sí, son muy importantes, cuando mencioné el ejemplo de Rápidos y furiosos, la opinión de los <i>fans</i> en <i>Twitter</i> , tuvo mucha fuerza. A pedido popular sentían que el personaje de Han Lue, no aportó lo que debía aportar en el periodo que tuvo su aparición dentro de la película, así que decidieron revivirlo de alguna manera, y todo esto se logró, debido a que, dentro de los <i>fanpage</i> , al crearse estas comunidades, todos comparten su parecer sobre un tema que les apasiona en común.
<b>¿Considera que en los foros se puede encontrar grupos de comunidades digitales? Por favor, explique su respuesta.</b>
<b>Rpta.:</b> Claro que sí, cumplen la misma función que una <i>fanpage</i> pero en otra plataforma, dentro de los foros quizá exista hasta comunidades mucho más grandes en donde los <i>fans</i> , encuentran un espacio para disfrutar de información del tipo de contenido que les gusta.
<b>¿Cree que los <i>blogs</i> son parte de las comunidades digitales? ¿Por qué?</b>
<b>Rpta.:</b> Los <i>blogs</i> obviamente son parte de las comunidades digitales, todo lo que sea a través de alguna forma de opinión es parte de un <i>blog</i> , foro, publicarlo en <i>Twitter</i> , <i>Facebook</i> , o en otra red social, esto ya muestra que es parte de una comunidad, la gente puede opinar y comentar libremente.

## Anexo N° 7. Instrumentos (ficha de observación realizada)

Autora: Vasquez Salazar, Rubi Berenice

Ficha de observación							
Secuencia:							
Categoría	Subcategoría	Códigos	Ítems	Sí	No	Descripción	Observación
Narrativa transmedia	Multiplataformas	Soportes para la narración de historias	Celulares	x		Los celulares son un tipo de soporte que es utilizado por las personas que consumen el anime, ya que, al hacer uso de este, ayudan a que el universo de anime Shingeki no Kyojin se expanda.	<p>Se puede apreciar que los celulares son utilizados como herramientas en donde, a través de su uso, se puede aprovechar como un soporte para la narración de historias, ya que, mediante este dispositivo, se puede compartir contenido o información través de las redes, foros, <i>blogs</i>, o en cualquier otro espacio digital.</p> <p>La principal ventaja de utilizar los celulares como un soporte difusor porque se encuentran dentro de la nuevas tecnología y portabilidad, que permiten conectarse a la red de internet para acceder a las diversas multiplataformas disponibles en el ciberespacio.</p>
			Computadoras	x		Este ítem de computadoras sí está presente en el universo del anime Shingeki no Kyojin,	Las computadoras son los principales soportes para la difusión de las historias transmedia

						<p>ya que, es uno de los principales soportes para la narración de historias más usados.</p>	<p>debido a que es muy usado por el público en la época actual, principalmente para seguir consumiendo materiales que publique el autor de la obra del anime Shingeki no Kyojin.</p> <p>Si bien es cierto, no es tan fácil de transportarlo de un lugar a otro, debido a que necesita estar conectado a una fuente de energía estable, sin embargo, su principal ventaja es la amplia capacidad de almacenamiento de información y puede ser usado para seguir compartiendo información y contenido a través de las multiplataformas y lograr llegar a más audiencias.</p>
			<b>Consolas</b>	x		<p>Las consolas son herramientas que pueden ser utilizadas para ser un soporte en la narración de historias dentro en el universo de Shingeki no Kyojin.</p>	<p>A través de este tipo de dispositivos se puede lograr seguir narrando historias, ya que en ellas se pueden usar todo tipo de formatos de videojuegos que se cree en base a la historia de Shingeki no Kyojin. En ellas se pueden seguir contando un relato, utilizando precisamente este tipo de dispositivos que son el medio para</p>

							que los <i>fans</i> puedan vivir esta experiencia
		Diversos formatos de difusión	Películas	x		<p>Sí se encuentra el uso de las películas como un formato digital para la difusión de contenidos del anime Shingeki no Kyojin, utilizando las multiplataformas.</p>	<p>Las películas son usadas como un formato de difusión de materiales audiovisuales que pueden ser publicadas a través de las plataformas de <i>streaming</i> y cine, todo esto, aportando a la expansión del relato ya que llegan a las audiencias que consumen el anime. Ahora bien, los formatos que podemos encontrar en largometrajes sobre el anime Shingeki no Kyojin, han sido del estilo de <i>live action</i> (usando actores que encarnen a los personajes), y también siguiendo su estilo original, el anime. En las películas que han sido publicadas hasta el momento, se puede apreciar que también contribuyen a la ampliación de los relatos para que sea más conocido a consumidores nuevos, debido a que, al estar en este formato, no alteran necesariamente el orden la historia, lo puedes seguir entendiendo sin ningún problema.</p>

							<p>Cabe resaltar que, las películas que han sido hechas en el formato de <i>live action</i>, no han sido consideradas canon (término que se usa para referirse cuando una obra que es adaptada o tomada desde el guion original, siendo este el manga, no es parte oficial de la historia, su argumento no sigue el sentido del manga).</p>
			<p><b>Videojuegos</b></p>	x		<p>Sí se encuentra la utilización de los videojuegos, como un formato digital para la difusión de contenidos del anime Shingeki no Kyojin, utilizando las multiplataformas.</p>	<p>En los videojuegos, se puede encontrar una manera de seguir relatando historias utilizando las novedades de la tecnología como un aliado para brindar este de experiencias transmedias, es así como encontramos que del anime Shingeki no Kyojin, hay una saga de videojuegos, que forman un total de 7, hasta la actualidad. Si tomamos el caso del juego del 2017, Attack on Titan 2: Future Coordinates (título en inglés), dentro de este, podemos vivir la experiencia no solo de jugar, sino de hasta crear tu propio personaje, en donde el <i>fan</i>, cumpla un papel protagónico ya que puede; por ejemplo,</p>

							encabezar un ejército y ejecutar las misiones para luchar contra los titanes, enemigos principales dentro del relato, estas acciones que los jugadores pueden hacer dentro del videojuego, en realidad, es una secuencia del primer videojuego, que en donde a su vez, extrae escenas de la segunda temporada del propio anime, dando paso así a que el consumidor cree su propia historia, y que pueda dar paso también a nuevos contenidos que puede compartir utilizando las multiplataformas.
			<b>OVAS (Contenido audiovisual adicional que contiene material extra de algún capítulo o personaje más detallado)</b>	X		Este tipo de contenidos sí está disponible en el anime Shingeki no Kyojin; y como tal, este formato se usa para la difusión de contenidos A través de las multiplataformas.	El uso de las OVAS, como una herramienta para difundir y expandir el relato del anime Shingeki no Kyojin, se ve presente de dos maneras, al existir casos en donde una OVA, sigue la trama original, como es la <i>OVA 1: El Cuaderno de Ilse: Memorias de un Miembro del Cuerpo de Exploración</i> , en donde podemos conocer más a detalle situaciones de personajes que tienen que ver con la trama central, contenido que termina siendo transmitido vía

							<p><i>streaming</i>; y, por otro lado, tenemos a <i>Shingeki no Kyojin: Lost Girls</i>, OVA que contiene 3 episodios que, aunque te ahonden más sobre un personaje de la historia, este en realidad no forma parte del canon; sin embargo, a pesar de no ser como el primer ejemplo, ambos materiales son consumidos por los <i>fans</i> y con ellos se expande el relato (aunque no sean canon) y sirve para seguir cautivando y envolviendo a las audiencias que son apasionados con la historia.</p>
	<b>Intertextualidad transmedia</b>	<b>Prosumidores</b>	<b><i>Fanvid</i></b>	x		<p>Los <i>fanvids</i>, son materiales realizados por los prosumidores en donde está presente la intertextualidad transmedia.</p>	<p>Cuando un prosumidor dedica su tiempo a realizar contenidos independientes, da resultado a creaciones; como, por ejemplo, los <i>fanvids</i>. Este tipo de materiales, cuenta con la intertextualidad transmedia, debido a que sus creaciones audiovisuales, están basadas en obras que consume. El tipo de materiales que los <i>fans</i> del anime <i>Shingeki no Kyojin</i>, producen, lo vemos en videos realizados que</p>

							ellos mismos elaboran usando su imaginación, talento, la historia del anime y la tecnología. Al combinar estos elementos, podemos ver videos que son difundidos a través de plataformas digitales como <i>YouTube</i> , o en redes sociales como TikTok, y todo tipo de multiplataformas que tengan el soporte necesario para compartir un producto audiovisual hecho por ellos mismos.
			<b>Fanart</b>	x		Un <i>fanart</i> , es un dibujo o ilustración hecho por un fan pasando a ser un prosumidor. Su inspiración se basa principalmente siguiendo la intertextualidad transmedia.	Cuando hablamos de <i>fanart</i> , podemos ver cómo los <i>fans</i> de Shingeki no Kyojin han realizado miles de creaciones propias, inspiradas en la historia y personajes del anime, todo esto hecho por las audiencias que se convierten en prosumers. Al usar su destreza para el dibujo, realizan piezas gráficas que son publicadas en la red y son vistas por muchísimas personas tanto <i>fans</i> como no. Muchas veces, a través de estas imágenes, los <i>fans</i> también plasman escenas, finales, historias, diseños de personajes o

							situaciones que nunca existieron en el anime o manga, pero que, sin embargo, al crearlas, nace un espacio nuevo donde se crea un relato alternativo al que muchos <i>fans</i> , terminan empatizando.
			<b><i>Cosplay</i></b>	x		El <i>cosplay</i> , es una manera de expresión artística realizada por una persona sobre determinado personaje; hay opiniones divididas con respecto a que, si solo los <i>fans</i> de una obra hacen esto, o abarca a públicos que lo hacen por un simple gusto, más que por ser fanáticos de la historia.	El <i>cosplay</i> es considerado, como una actividad en donde quien lo realiza, busca interpretar a un personaje a través del uso de la ropa y accesorios de quien desee encarnar. Tomando esto en cuenta, se puede ver que existen muchos <i>fans</i> de Shingeki no Kyojin, que utilizan este tipo de expresión artística como una manera de demostrar su admiración hacia la obra, en donde a su vez, aprovechan estos momentos para; por ejemplo, interpretar escenas de combate que hay en el anime, tomar la personalidad de algún personaje al que estén representando, logrando de esta forma, ser prosumidores que utilicen el relato central para expandirlo a través de presentaciones en vivo, por medio de

							videos que se difundan por las redes, hasta realizar una fotografía; sin embargo, cabe mencionar que no todas las personas que hacen esto son fans del anime, también lo pueden hacer como un <i>hobby</i> , afición por el mundo del anime o por popularidad.
	<b>Comunidades digitales</b>		<b>Fanpage</b>	x		Las <i>fanpages</i> pertenecen a un espacio que se desarrolla dentro de las comunidades digitales, dentro de estas, se pueden generar interacciones entre <i>fans</i> de una misma obra.	Las comunidades digitales, permiten agrupar a fanáticos que, a través de las <i>fanpage</i> , puedan comunicarse e interactuar entre ellos por medio de ciertas acciones que se les permite hacer ahí dentro, como comentar, reaccionar a alguna publicación, subir imágenes, <i>gifs</i> , etc., logrando también utilizar estos espacios para; por ejemplo, compartir sus creaciones de imágenes ( <i>fanarts</i> ) , video ( <i>fanvids</i> ), subir alguna teoría nueva sobre lo que se verá en la última temporada de Shingeki no Kyojin y discutir todo tema que tengan en común con respecto al anime.
			<b>Foros</b>	x		Dentro de un foro, los <i>fans</i> pueden encontrar	En el caso de los foros, el comportamiento y acciones de los <i>fans</i> ,

						<p>comunidades digitales muy activas para interactuar entre ellos.</p>	<p>es de una manera más libre, debido a que, de acuerdo a las reglas de estas comunidades, por lo general, están mucho más especializados en temas para debatir del anime. Gracias a los foros, los <i>fans</i> también pueden demostrar sus habilidades en crear contenidos, estos espacios son, en varias ocasiones, el origen perfecto para crear relatos nuevos y alternos que pueden trascender, precisamente gracias al papel tan importante de las audiencias y las multiplataformas para su difusión.</p>
			<p><b>Blogs</b></p>	x		<p>El <i>blog</i>, es un sitio en donde se puede publicar todo tipo de información que el autor desee, sirviendo como una fuente de información que las comunidades digitales pueden usar para conseguir datos que sean relevantes para su consumo.</p>	<p>La presencia de los <i>blogs</i> dentro de las comunidades digitales, pueden ser usadas para buscar información sobre el anime de interés, en este caso, un <i>fan</i> puede hacer uso del contenido de las publicaciones que encuentre en un <i>blog</i> que hable sobre Shingeki no Kyojin y con esta data, empezar a difundirlo por las multiplataformas de las comunidades en internet para que sea usado en debates de</p>

							foros o en publicaciones que haga una <i>fanpage</i> , tomando un canino de expansión de la historia, ya que con esta información, muchas veces se puede ahondar más en detalles y esto puede inspirar en relatos nuevos.
--	--	--	--	--	--	--	---



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, MORENO LOPEZ WILDER EMILIO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Análisis de la narrativa transmedia en el universo Shingeki no Kyojin, Lima 2022

", cuyo autor es VASQUEZ SALAZAR RUBI BERENICE, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 03 de Diciembre del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
MORENO LOPEZ WILDER EMILIO <b>DNI:</b> 08088755 <b>ORCID:</b> 0000-0003-3151-3848	Firmado electrónicamente por: WEMORENOM el 08- 12-2022 11:09:58

Código documento Trilce: TRI - 0471217