



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**Revisión de Literatura sobre el análisis del lenguaje sonoro**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Bachiller en Ciencias de la Comunicación**

**AUTORES:**

Del Mar Pachas, Denis Alexander ([orcid.org/0000-0002-3799-5895](https://orcid.org/0000-0002-3799-5895))

Urbizagastegui Sanchez, Franchesca Briggete ([orcid.org/0000-0001-9420-4175](https://orcid.org/0000-0001-9420-4175))

**ASESOR:**

Mg. Argote Moreau, Javier Ernesto ([orcid.org/0000-0002-5950-7848](https://orcid.org/0000-0002-5950-7848))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

LIMA – PERÚ

2021

## Índice de Contenido

Carátula	
Índice .....	ii
Resumen .....	iii
Abstract.....	iv
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. METODOLOGÍA .....	4
III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	7
IV. CONCLUSIONES .....	14
V. RECOMENDACIONES.....	16
REFERENCIAS .....	17
ANEXOS	

## RESUMEN

La presente pesquisa corresponde a una revisión de la literatura sobre el análisis del lenguaje sonoro, esta investigación tuvo como propósito principal describir los estudios sobre el lenguaje sonoro. Este elemento en particular es considerado como uno de los pilares en las producciones audiovisuales y está presente en distintos ámbitos como la cinematografía, el desarrollo de softwares inmersivos y otros ejercicios que ameriten la creación de universos fantásticos.

Este proyecto compete a un enfoque cualitativo y para su desarrollo, se consideraron diversas nociones teóricas, entre ellas el método PRISMA, que nos permitió realizar un adecuado registro de data a través de la definición de diferentes criterios para la evaluación de fuentes de información.

Los resultados obtenidos reflejaron que, el lenguaje sonoro se acciona de diferentes maneras según la plataforma que los acoga y es capaz de generar distintas sensaciones a través de recursos verbales y no verbales. Con relación a ello, se concluyó que, la mayor parte de las investigaciones registradas comparten un mismo esquema y mencionan los componentes idénticos. Sin embargo, debido a la temporalidad de las pesquisas y diferentes perspectivas autorales, las nociones referentes a este recurso varían significativamente, puesto que las terminologías cambian y diversos investigadores ampliaron el panorama al explorar nuevos entornos.

**Palabras clave:** Videojuegos, radionovelas, voz, efectos sonoros, silencio.

## ABSTRACT

This research corresponds to a review of the literature on the analysis of sound language, this research had as its main purpose to describe the studies on sound language. This particular element is considered one of the pillars in audiovisual productions and is present in different fields such as cinematography, the development of immersive software and other exercises that merit the creation of fantastic universes.

This project involves a qualitative approach and for its development, various theoretical notions were considered, including the PRISMA method, which allowed us to perform an adequate data record through the definition of different criteria for the evaluation of information sources.

The results obtained showed that sound language is activated in different ways depending on the platform that hosts it and is capable of generating different sensations through verbal and non-verbal resources. In relation to this, it was concluded that most of the registered investigations share the same scheme and mention the identical components. However, due to the temporality of the research and different authorial perspectives, the notions regarding this resource vary significantly, since the terminologies change and various researchers broadened the panorama by exploring new environments.

**Keywords:** Video games, soap operas, voice, sound effects, silence.

## I. INTRODUCCIÓN

El sonido es un fenómeno electromagnético fascinante, que está presente en la cotidianidad. Somos conscientes de que todo nuestro entorno está conformado por diferentes elementos sonoros, tan solo basta con permanecer en silencio por un corto periodo para identificarlos o percibirlos. Este recurso tiene la capacidad de crear universos, generar sensaciones, caracterizar a un personaje y producir imágenes mentales a través de la asociación de recuerdos. Esta particularidad se puede analizar individualmente, tomando en cuenta la “imagen auditiva” o “construcción del significado” a través de la elaboración del material acústico.

Este elemento tiene una función muy importante, al ser un recurso complementario para las diferentes piezas de consumo colectivo. Puesto que, enriquece el mensaje y garantiza una comprensión idónea. Por esta razón, es comprensible que este carácter pueda valerse por sí mismo, aunque parezca complejo. A lo largo de la historia se han ejecutado diversos proyectos en los que solo se contaba con registro de audio, como es el caso de la radio novela o incluso en un contexto más actual los podcasts. Los individuos, a excepción de algunas individualidades, están familiarizados con el material sonoro. Hay contenido netamente sonoro muy diverso, que tiene como propósito incitar a la audiencia a utilizar su imaginación, un efecto similar al que tiene la literatura.

Es decir, se lleva a cabo un proceso cognitivo en el que la audiencia decodifica progresivamente una serie de signos sonoros empleados en el mensaje, otorgándoles así un significado, luego de procesar la información. De ese modo el consumidor sonoro puede anticiparse a un suceso a través del silencio, asignar rasgos conductuales atribuidos a la musicalización o incluso percibir la distancia entre un sujeto y otro mediante los planos de presencia.

Sin embargo, la comunicación acústica no solo se vincula a los aspectos ya mencionados, ya que incluso se le puede relacionar a la imagen desde el paradigma cinematográfico o el digital como es el caso de los videojuegos. Es en este tipo de circunstancia donde el sonido cobra gran relevancia, ya que este recurso será fundamental para la elaboración del universo que está por desarrollarse. En esta situación en particular, el sonido permitirá identificar locaciones, ambientar al

espectador o audiencia en espacio, tiempo y reconocer elementos u objetos que manipulen los personajes. Sin duda alguna, la sonoridad es imprescindible en todo material, ya que este recurso permite diferenciar situaciones, entornos, personajes, estados de ánimo, entre otros más. Por esta razón, producir contenido únicamente visual, es decir, carente de sonoridad, en esta época sería contraproducente, ya que la comunidad no se interesaría por este. Sin embargo, si el argumento es bien estructurado, cabe la posibilidad de que el colectivo le dé una oportunidad.

Evidentemente la comunicación sonora ha cambiado de manera significativa. Por ello, luego de un exhaustivo análisis de pioneros en el lenguaje sonoro, se comprendió que esta particularidad está compuesta de distintos elementos y que cada uno de ellos cumple un determinado rol. Por esa razón, se infiere que la sonoridad es apreciada como una herramienta narrativa indispensable, ya que su incorporación mejora por completo la decodificación del mensaje.

Actualmente, no hay muchos estudios con respecto a esta variable, diversas investigaciones, que abordaron este fenómeno, exhortan a la colectividad a no dejar de analizar este recurso, ya que aún hay información por contrastar y se intuye que no se ha indagado lo suficiente. Por ello, la presente pesquisa ha considerado como función principal visibilizar el entorno del lenguaje sonoro y esclarecer dudas relacionadas directamente a este insumo.

Ante lo manifestado, el objetivo general que se formuló para este artículo es describir los estudios sobre el lenguaje sonoro y como objetivos específicos describir los estudios sobre el lenguaje sonoro en las radionovelas y describir los estudios sobre el lenguaje sonoro en los videojuegos.

En esta revisión de la literatura se recopilará información concerniente al lenguaje sonoro que permitirá describir la función que cumplen los elementos de este recurso en la narrativa de diferentes producciones, como la radionovela y los videojuegos. Este análisis se realizó tomando en cuenta que, no muchos profesionales en las comunicaciones han abordado correctamente esta variable en los contextos ya mencionados. Por ello, se estima que el registro de material informativo será pertinente, estableciendo meticulosamente criterios de exclusión y considerando únicamente precedentes que permitan ahondar más en este fenómeno. Se estima

que este estudio beneficiará a próximas investigaciones confiriendo únicamente información de valor referente a contextos poco explorados.

## II. METODOLOGÍA

Con respecto al desarrollo de la investigación, se tomaron en cuenta diversos procesos que permitieron realizar un óptimo registro de antecedentes. De ese modo, se pudo validar la calidad de las pesquisas consideradas y se obtuvo la certeza de que la elaboración de este proyecto contribuirá a la promoción de sabiduría y brindará a próximas generaciones información de valor concerniente al fenómeno estudiado recientemente.

Este apartado fue importante, ya que nos sirvió para planificar y ejecutar de manera ordenada los pasos a seguir de la investigación, permitiendo, de esta manera, realizar un trabajo efectivo que contribuya en la difusión de nuevos conocimientos y que además servirá para que los estudiantes desarrollen capacidades reflexivas y críticas.

Para delimitar todo lo concerniente al fenómeno de estudio, se elaboró una revisión sistemática de literatura, este tipo de pesquisas son importantes y necesarias para el ámbito académico, ya que permitieron elaborar una síntesis o sumario de las evidencias disponibles en diversos entornos. De ese modo, los autores del proyecto pudieron construir una guía para la selección de antecedentes de manera crítica, en base a estándares de calidad subjetivos.

Cabe mencionar que, el enfoque de este trabajo fue cualitativo, debido a que es un modelo más flexible y no tan parametrado como una investigación cuantitativa. Esta particularidad permitió conocer diversos escenarios, característica que facilitó un amplio registro de información.

En cuanto a la determinación del tema a investigar, se escogió un elemento que, a nuestro parecer, no ha sido lo suficientemente estudiado. Posteriormente, se establecieron objetivos como, describir los estudios sobre el lenguaje sonoro, describir los estudios sobre el lenguaje sonoro en las radionovelas y describir los estudios sobre el lenguaje sonoro en los videojuegos, los cuales nos permitieron evaluar la eficacia de este análisis durante su desarrollo. Seguidamente, se aplicó el método PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses), una herramienta que fue diseñada para el rubro de la medicina, aunque,

ahora es aplicable a todo tipo de estudio, independientemente del rubro al que pertenezcan sus autores. Este aspecto hizo posible que los investigadores la emplearan en su proyecto y de ese modo pudieron optimizar el registro de datos y generar protocolos que permitieron evaluar la calidad de las fuentes, a través de distintos criterios como temporalidad, idioma, diseño, entre otros más.

Luego se seleccionaron distintas plataformas digitales que sirvieron para conformar el banco de información de esta investigación. Para ello, se visitaron portales web como Dialnet, Redalyc, Scielo y repositorios de diversas instituciones, en donde solo se tomaron en cuenta artículos y tesis.

En cuanto a los motores de búsqueda, se consideraron los siguientes operadores booleanos (“elementos sonoros en las radionovelas” OR “elementos sonoros en los radiodramas”) (“música en los videojuegos” OR “sonido en los videojuegos” OR “lenguaje sonoro en los videojuegos”) (radionovelas OR radiodramas), (“Sound elements in radio novels” OR “sound elements in radio dramas”) (“music in video games” OR “sound in video games” OR “sound language in video games”) (radio novels OR radio dramas). Asimismo, los descriptores considerados fueron lenguaje sonoro, videojuegos y radiodramas; estas palabras y frases hicieron posible registrar un gran número de investigaciones que sirvieron para esta revisión de literatura.

Con respecto a la antigüedad de los archivos, se consideraron estudios desde el año 2004 al 2021, ya que, esto nos permitió obtener una amplia variedad de trabajos relacionados a la variable estudiada. Además, se determinó que la documentación sea en idioma castellano e inglés, debido a que los escritos en el primer lenguaje mencionado son algo escasos.

Para obtener información más precisa, se emplearon diferentes criterios de inclusión y exclusión, entre ellas, investigaciones de enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto, es decir, pesquisas subjetivas y deductivas, en donde una se basa en la observación y el criterio del autor, la otra en la opinión de terceros junto a datos cuantificables, y la última combina ambos métodos. Del mismo modo, se buscaron datos de diseño no experimental, es decir, de un carácter observacional, donde la variable no sufrió ningún tipo de cambio, ya que no se le manipuló de

manera deliberada. Con respecto al muestreo se registraron investigaciones no probabilísticas, debido a que la selección de la muestra se hizo en base al criterio de los autores.

En este artículo sólo se tomaron en cuenta estudios que brinden información referente al lenguaje sonoro en los contextos ya mencionados, que son radionovelas y videojuegos. Este análisis garantizó que los precedentes compilados fueran de carácter científico y que cumplieran con los estándares de calidad como veracidad y originalidad. Además de, desarrollarse propiamente en consideración de las normas de autoría nacional e internacional.

### III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

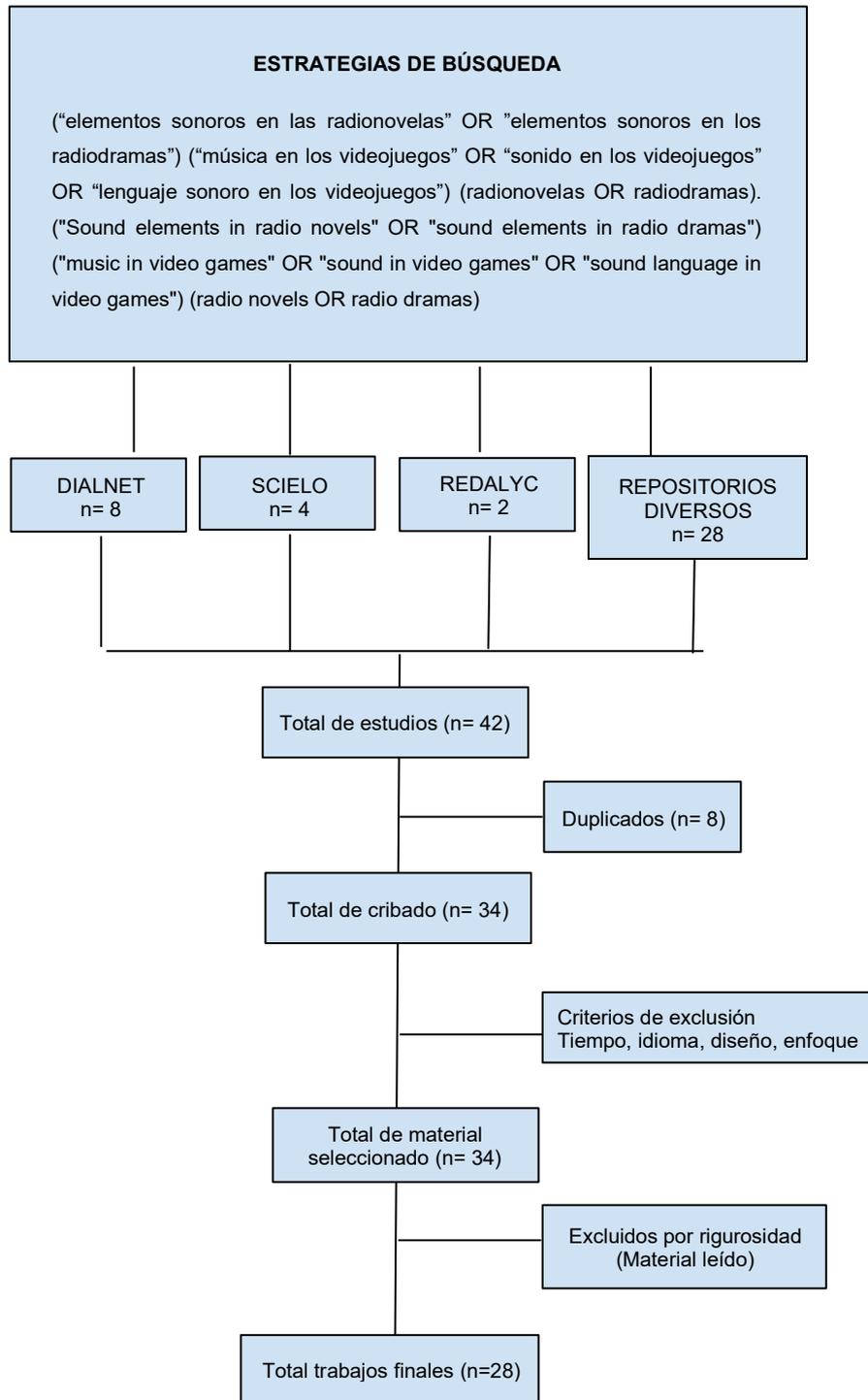


Figura 1. Diagrama de flujo de selección de estudios primarios.

La búsqueda de fuentes de información en las diversas plataformas digitales dio como resultado un total de 28 investigaciones, distribuidas de la siguiente manera: Dialnet, 7 fuentes, Scielo, 2; Redalyc, 1 y en los repositorios de diversas universidades, 18. Estos datos fueron hallados después de una exhaustiva evaluación donde se concluyó que los antecedentes si se relacionan con los objetivos planteados en este artículo.

Por otro lado, de acuerdo con el idioma de las fuentes, se identificaron 23 en español y 5 en inglés; asimismo, de acuerdo al enfoque, se encontraron 19 pesquisas cualitativas, 3 cuantitativas y 6 mixtas.

Por último, según la temporalidad, desde el 2004 al 2009 se ubicaron 4 estudios, del 2010 al 2015, 7 respectivamente y del 2016 al 2021, se hallaron 17.

En este trabajo se establecieron objetivos, el general es describir los estudios sobre el lenguaje sonoro; y los específicos son: 1. Describir los estudios sobre el lenguaje sonoro en las radionovelas, 2. Describir los estudios sobre el lenguaje sonoro en los videojuegos.

Con relación al primer objetivo específico, las radionovelas, radiodramas o radioteatros son un formato radial que narran historias de diversos géneros como romance, terror, suspenso, superación, etc. divididos por capítulos de algunos minutos y basados en hechos reales o ficticios. Esta herramienta crea sensaciones emocionales en los oyentes empleando técnicas verbales y no verbales, además suele ser utilizada para mandar un mensaje de reflexión, también como producto educativo o en algunos casos solo, para el entretenimiento.

Para González (2007) el lenguaje sonoro en las radionovelas está conformado por recursos fundamentales como la voz, el silencio, la música y los efectos de sonidos, aspectos que deben estar en perfecto equilibrio y armonía para crear un sinfín de realidades distintas y mundos paralelos, para que de esta manera se logre atraer e impactar al público correspondiente. Por tal razón, los encargados de la producción, en especial el equipo técnico, tratan de emplear estos mecanismos de la forma más adecuada, conveniente y oportuna posible para que la idea o mensaje que se requiera comunicar se pueda transmitir con credibilidad y realismo.

Desde el inicio de la radio se han difundido cuentos, obras, relatos e historias, todas estas con el propósito de crear imágenes sonoras en la mente del espectador, es por eso que argumentando la idea del estudio anterior, Moreno (2009) manifiesta que la composición correcta de los elementos resaltantes de los radiodramas no solo ayudan a la verosimilitud de un relato, sino que también permiten que podamos crear un mundo imaginario a raíz de los sonidos que escuchamos, es por esta razón, que los sonidistas tratan de emplear los efectos con sonidos que sean parte de la vida diaria, esto último considerado muy importante, ya que, al asociarlo a su cotidianidad contribuyen al mejor entendimiento de los oyentes.

En concordancia, Ponce y Roderó (2016) agregan que la capacidad de la audiencia en producir imágenes mentales al oír una ficción radial está relacionada al buen uso de los recursos, ya que, si dentro de una narrativa se, utilizan adecuadamente la palabra, eligen correctamente la musicalización, los efectos, y que además agreguen pausas para reforzar alguna idea o mensaje, garantiza ese proceso. Por otro lado, también mencionan que, para reforzar los sonidos, se emplean diversas técnicas como los vibratos, ecualizador, reverberaciones, etc.

Complementando las posturas expuestas en las investigaciones anteriores, Ortiz y Volpini (2016) mencionan que, en el ámbito radiofónico, la imagen se reemplaza por el sonido, es por eso que toda la realización auditiva debe estar enfocada a crear esa sensación, por lo que se requiere una estructura bien establecida, acompañada de técnicos especialistas en sonorización y de actores bien capacitados, ya que, en este caso, la voz debe tener una intención y ser capaz de transmitir la personalidad, movimientos, emociones, sentimientos, gestos y todo lo necesario para que las personas que escuchen el audiodrama puedan imaginar sus vidas, sus realidades y el contexto de la escena. Este último aspecto es uno de los más importantes, ya que, para estos investigadores, es una tarea algo difícil, pues los intérpretes trabajan sin oír, los efectos sonoros, ni la musicalización dentro del estudio, pues estos se agregan en la postproducción por ser considerados sólo como refuerzo del contexto.

Por el contrario, Arias (2016) menciona que los efectos de sonidos y la música no se agregan después de la grabación del guion, sino que forman parte de la propia

historia, son de carácter diegético y la labor que tienen es emitir sonidos que los oyentes puedan reconocer y así estimular su percepción relacionándolo a su realidad objetiva. Este autor, también plantea que los efectos sonoros cumplen cuatro funciones como. La ambiental, la expresiva, la narrativa y la ornamental. La primera se refiere a los sonidos que se añaden en el desarrollo de una secuencia y ayudan a crear la atmósfera, la siguiente es la encargada de reforzar los sentimientos y emociones de los personajes, la tercera son los sonidos que se emplean para situarte en un tiempo y espacio determinado, y la última se usa como complemento del contexto en las escenas.

Al respecto, Olalla (2019) comparte la idea del autor anterior en cuanto a los determinados roles y funciones que cumplen algunos elementos del lenguaje sonoro, pero a diferencia de lo planteado en el trabajo de Arias, este habla sobre la musicalización, que es aquel nos dice que este recurso puede cumplir diferentes roles en la construcción de una novela radial, algunos de ellos son el rol gramatical, el expresivo, el descriptivo, el reflexivo y el ambiental. El primero, se refiere a emplearlo como signo de puntuación, es decir, para separar escenas y actos de una historia; el segundo, se trata de la creación de la atmósfera, quiere decir que evoca a despertar emociones y sensaciones a los radioescuchas para que puedan entender el contexto de la obra; el tercero habla de cómo puede situarte en un lugar y época específica; el cuarto es el que ayuda a procesar una información impactante; el quinto y último es cuando la música forma parte de la historia misma, es decir diegético. A la postura anterior, Fernández (2019) añade que el silencio o pausa está sujeto a la intencionalidad dramática y son empleados para prevenir que algo pueda ocurrir dentro de una secuencia. Este autor nos explica que el silencio, no significa literalmente la ausencia del sonido, sino la ausencia del diálogo. Generalmente, en las circunstancias usadas por el silencio hay efectos o melodías que refuerzan la idea que se quiere transmitir.

Como una forma de complementar toda la información presentada hasta ahora Pascha Weaver (2012) hace énfasis en el drama radial, que es un formato en el que solo se escucha la historia y no se puede visualizar, siendo más complejo de lo que parece, pues no solo es estructurar y elegir bien todos los aspectos sonoros, es mucho más que eso. Weaver en su estudio trata de reflexionar acerca de todo

lo que conlleva una producción auditiva y que absolutamente todos los elementos sonoros, al igual que el equipo de sonidistas son importantes y fundamentales. La voz, la música, los efectos, el silencio, todo se complementa, las técnicas como usar distintas herramientas para crear sonidos cotidianos, reforzar un sonido con reverberación, ecos, ecualizador, entre otros; son parte de la creación de una novela.

Con relación al objetivo específico, “describir los estudios sobre el lenguaje sonoro en los videojuegos”, Falla (2006), menciona que, el lenguaje sonoro en los videojuegos está compuesto por elementos acústicos como “voz” o “sonidos propios”, estos corresponden o caracterizan a los personajes que están dentro o fuera de la secuencia que visibiliza el jugador. También manifiesta que, la perceptibilidad de este componente depende de la ubicación o distancia de la fuente de emisión sonora. Además, enfatiza que la banda sonora también cumple un rol muy significativo, al igual que los sonidos ambientales puesto que, estos intentan recrear ambientes exteriores e interiores empleando elementos sonoros característicos de un determinado entorno como un lugar campestre (se emplean recursos como sonidos de animales, ventiscas de aire, plantas en movimiento, crujir de madera, pisadas en césped, etc), y los distintos efectos que se le asignan a los objetos, menciona que para poder asignarles un recurso más auditivo más certero es necesario estar familiarizado con el objeto, de lo contrario será poco creíble y perderá seriedad, algo similar a lo que pasa con las caricaturas de antaño. Finalmente hace hincapié en lo innovador que es el sistema 5.1 para el diseño sonoro de juegos de vídeo, ya que provee una experiencia más envolvente y gratificante para el individuo a través de un entorno acústicos de 360°, gracias a este factor se puede crear una atmósfera más realista por medio de 5 canales distribuidos en left, right, left surround, right surround y center, graficados en un panoramizador sonoro que tiene la figura de un disco.

Al respecto, Vargas (2015) coincide con la postura del autor anterior, al mencionar que en su investigación el lenguaje sonoro empleado en los videojuegos está integrada en su mayoría por los mismos elementos considerados en el anterior antecedente. Sin embargo, al igual que Falla, agrega información enriquecedora y valiosa para otros investigadores. Vargas alega que, algunos elementos sonoros

permiten reconocer a un personaje en particular y esto se puede dar incluso a través de una pieza musical, la cual puede variar en cuanto al tempo (velocidad), comenzando rápido o lento, acelerando compases y luego estabilizándolos. También expresa que, el doble discurso o empleo de efectos acústicos para sonorizar acciones ejecutadas por los personajes, son importantes, ya que le otorga credibilidad. Estos componentes son llamados “triggers” y representan a un elemento sonora elementos sonoros restringidos, son fragmentos acústicos que dependen del accionar del personaje. Este detalle generalmente varía entre los niveles, ya que usualmente las locaciones tienden a cambiar.

Al respecto, Vargas (2015) coincide con la postura del autor anterior, al mencionar que en su investigación el lenguaje sonoro empleado en los videojuegos está integrada en su mayoría por los mismos elementos considerados en el anterior antecedente. Sin embargo, al igual que Falla, agrega información enriquecedora y valiosa para otros investigadores. Vargas alega que, algunos elementos sonoros permiten reconocer a un personaje en particular y esto se puede dar incluso a través de una pieza musical, la cual puede variar en cuanto al tempo (velocidad), comenzando rápido o lento, acelerando compases y luego estabilizándolos. También expresa que, el doble discurso o empleo de efectos acústicos para sonorizar acciones ejecutadas por los personajes, son importantes, ya que le otorga credibilidad.

Por otro lado, Lescano, Mamani y Campos (2017) aseveran que el lenguaje sonoro en videojuegos consta de cinco tipologías: efectos, melodías, diálogos, ambientes y un elemento más que se mencionará a continuación. La mayor parte de los recursos citados, coinciden con los que fueron propuestos por los autores mencionados anteriormente. Sin embargo, este investigador agrega una terminación extra “efectos de interfaz”, esta hace alusión al sonido que emite un objeto que manipula un personaje o usuario. A través de este recurso las acciones que ejecutan los actantes son más creíbles, lo cual permite que los consumidores comprendan y asocien estas medidas siempre y cuando el carácter acústico sea correctamente empleado, tomando en cuenta la importancia de la verosimilitud, en el proceso de diseño sonoro, es decir que debe haber coherencia entre lo que ven y escuchan.

En función a lo mencionado, Berenguer (2018) discrepa ligeramente de los autores anteriores y propone el siguiente modelo. En primer lugar, refiere que, el lenguaje sonoro en videojuegos está compuesto por la narrativa inmersiva que hace referencia a una cualidad con presencia mutable y está fuertemente vinculada a la percepción del jugador, se refiere propiamente al nivel de realismo, es básicamente la combinación de elementos acústicos, estos se compenetran entre sí y permiten la construcción de un universo fantástico. También menciona componentes, similares a los de otros teóricos, agrupados en la dimensión diégesis como es el caso de los dominios “interfaz” y “efecto”, estos brindan información referente a la actividad ejecutada en pantalla, también menciona otros conformados por los caracteres “zona” y “efecto”, estos proporcionan datos sobre el apartado de ajustes o el estado de ánimo del actante en cuestión. Así mismo, manifiesta que la banda sonora, considerado muchas veces como un recurso extradiegético, en este caso podría ser incluso diegético, ya que acontece en el espacio y tiempo del personaje. Adicionalmente, menciona a los “sonidos de zona”, estos se encuentran en el nivel diegético, ya que muchas veces estos videojuegos son en primera persona y el personaje (jugador) los percibe formando parte de ese universo.

Real, Sanchis y De Zuleta (2019) comentan que, en lo que respecta a la industria lúdica, desacuerda con el estudio anterior, ya que el término correcto es “narrativa interactiva”, puesto que la historia progresa en base a la participación o intervención del jugador. Además, realizó un contraste entre los elementos del lenguaje sonoro en el ámbito cinematográfico y el lúdico, concluyendo que, en los videojuegos hay más elementos componen esta particularidad y compiten entre sí por la atención del usuario. Cabe destacar que, a comparación de los otros autores, estos tres teóricos fueron los únicos que consideraron al silencio como un recurso significativo en la construcción del mensaje, la integración de este elemento lo atribuyen a la intención de crear una atmósfera más siniestra, por otro lado, revelan que también puede ser utilizado para crear situaciones de tensión, aunque estos últimos datos dependen del tipo de juego que se esté analizando.

#### IV. CONCLUSIONES

Esta revisión sistemática de la literatura nos orientó a las siguientes conclusiones:

1. Con relación al objetivo general que, de acuerdo con lo establecido refiere *“describir los estudios sobre el lenguaje sonoro”*, se considera que la mayor parte de las pesquisas analizadas mantienen un mismo esquema, donde consideran elementos acústicos característicos del modelo tradicional de lenguaje sonoro. Sin embargo, algunas investigaciones omiten información y proponen nuevas terminologías para representar una serie de peculiaridades. Cabe destacar también que, esta variación depende del entorno en el que se analice el lenguaje sonoro, ya que no se hallarán coincidencias si el contraste se realiza en dos contextos completamente diferentes como es el caso del radiodrama y los videojuegos.
2. Con respecto al primer objetivo específico *“describir los estudios sobre el lenguaje sonoro en las radionovelas”* se aprecia que muchas de las investigaciones que abordan este tema, se enfocan solo en conceptualizar tres de los cuatro elementos del lenguaje sonoro. Generalmente consideran componentes como la voz, la música, los efectos y omiten uno en particular, *“el silencio”*, sobre este último aspecto sólo lo aluden como las pausas entre diálogos, sin embargo, no se habla del gran significado que aportan estas. La importancia del silencio ha tomado relevancia en los últimos años, es por eso que solo autores del 2018 en adelante consideran este pilar fundamental para cualquier producto auditivo, uno de los autores que habla acerca de este aspecto es Fernández (2019) quien menciona que el silencio es la ausencia del diálogo, que sirve para resaltar y generar expectativa, y que además suele estar acompañado de efectos y música que ayudan a reforzar el mensaje.
3. En cuanto al segundo objetivo específico *“describir los estudios sobre el lenguaje sonoro en los videojuegos”*, se estima que los estudios sobre este tipo de plataformas interactivas irán actualizándose conforme pase el tiempo, ya que la industria lúdica está en constante cambio y buscan brindar experiencias más realistas y creíbles a los usuarios. Diversos teóricos

agregan en sus investigaciones nuevos descubrimientos a través de la temporalidad, muchos de ellos incorporan nuevos caracteres como el sistema 5.1, propuesto por Falla (2006), en dicho análisis manifestó que, los recursos acústicos se distribuyen de manera estratégica alrededor de un disco llamado “panoramizador” lo que garantiza un diseño acústico más inmersivo. Por otro lado, Vargas (2015) emplea un nuevo término “triggers” para definir los elementos sonoros limitados que son utilizados para sonorizar las acciones de los personajes.

## V. RECOMENDACIONES

De acuerdo con los datos obtenidos en la sistematización de información se encuentra recomendable que:

1. Debido a la escasa información sobre el tema de esta revisión de literatura, se cree necesario que las futuras investigaciones tomen en cuenta la premisa de este artículo, ya que, es un tema muy importante pero poco abordado.
2. Se observa, del mismo modo que generalmente los estudios sobre este tema hablan de la historia más no de los aspectos técnicos, ni de producción, por ello se recomienda a los próximos investigadores que estudien el lenguaje sonoro en proyecciones futuras, con la finalidad de ampliar sus perspectivas y conocer cada punto de este tema para así determinar los elementos esenciales y primordiales.
3. Finalmente, con relación al método PRISMA, se exhorta a la colectividad a considerar otros aspectos (filtros) para los criterios de inclusión y exclusión con la intención de garantizar oportunamente la calidad de los antecedentes. Es necesario precisar que, cada investigador debe establecer sus propios estándares de aptitud, ya que estos pueden variar en función al tema investigado y la disposición de información. Por ello, se recomienda al público lector considerar fuentes extranjeras, puesto que no es viable limitarse a un solo idioma, pueden ampliar aún más la información recurriendo a precedentes de otros contextos.

## REFERENCIAS

Aguirre, J. (2016). La radio boliviana en el largo trayecto de educar contando historias: el caso del programa "Voces nuestras". *Ciencia y Cultura*, (36), 83-103. <https://bit.ly/3nwYeXO>

Arias, E. (2019). Los efectos sonoros en las series radiofónicas: el caso de la serie policíaca *Taxi Key*. *Disertaciones*, 12(2), 142-165. <http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.6403>

Berenguer, E. (2018). *El sonido como herramienta narrativa en los videojuegos* (tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica de Catalunya). Repositorio institucional UPCCommons. <https://bit.ly/3nAZY2t>

Castellanos, N. (2006). El precio de un pecado: oír radionovelas a escondidas. *Signo y Pensamiento*, 25(48), 91-104. <https://bit.ly/3ErRAsY>

Falla, M. (2003). *Diseño sonoro y mezcla para videojuegos nacionales en 5.1* (tesis de Licenciatura, Universidad de San Buenaventura). Biblioteca Digital USB. <https://bit.ly/3w7Hxq9>

Fernández, B. (2019). *El radiodrama experimental en España* (Tesis doctoral, Universidad Carlos III de Madrid). Repositorio institucional UC3M. <https://bit.ly/3vRhKCK>

Fernández, J. (2020). Ludomusicología: normalizando el estudio de la música de los videojuegos. *Anuario Musical*, (75), 181-199. <https://doi.org/10.3989/anuariomusical.2020.75.09>

Kanitsakis, S. (2017). *Radio Drama: A "visual Sound" Analysis Of John, George And Drew Baby* (Masters Thesis, Danube University Krems). Danube University Krems Repository. <https://bit.ly/3GHTmrZ>

Godinez, F. (2015). Revisitando el radiodrama en la Actualidad. *Comunicación y medios*, (31), 133-149. <https://bit.ly/3nAttBz>

González, F. (2007). *Perspectivas didácticas de la Radionovela. Estudio de dos casos* (tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México). Repositorio Institucional de la UNAM. <https://bit.ly/3BtdJoK>

León, N., Eyzaguirre, S. y Campos R. (2017). Proceso de diseño de software y proceso de diseño sonoro para un videojuego educativo. *Campus*, 22(23), 27–33. <https://bit.ly/3mq632u>

Levy, L. (2015). *The effects of background music on video game play performance, behavior and experience in extraverts and introverts* (Master's Thesis, Georgia Institute Of Technology). SMARTech Repository. <https://b.gatech.edu/3CoQHkk>

Moreno, S. (2009). *La influencia de la televisión en el declive de la radionovela en México* (tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México). Repositorio Institucional de la UNAM. <https://bit.ly/3nVqaVR>

Olalla, D. (2019). *Producción de una radionovela como recurso didáctico musical para el proceso enseñanza-aprendizaje, de las relaciones interdisciplinarias de las asignaturas de Educación Cultural y Artística y Lengua y Literatura* (tesis de Maestría, Universidad de Cuenca). Repositorio institucional Dspace. <https://bit.ly/3nVx911>

Ortiz, M. y Volpini, F. (2016). Realización, lenguaje y elecciones narrativas de radioteatro: tres aproximaciones a la creación de espacios sonoros en el tiempo. *Área Abierta*, 17(1), 13–36. <https://doi.org/10.3989/anuariomusical.2020.75.09>

Ponce, B. y Rodero, E. (2016). Un nuevo lenguaje para un nuevo formato. Análisis del lenguaje sonoro en el podcasting de ficción mexicano. *Revista de la Asociación española de investigación de la Comunicación*, 4 (7), 6-13. <https://doi.org/10.24137/raeic.4.7.2>

Probert, B. (2020). *Video Game Acoustics: Perception-Based Sound Design for Interactive Virtual Spaces* (Thesis, University of Adelaide). Adelaide Repository. <https://bit.ly/3pMR3gZ>

Probert, B. (2020). *Video Game Acoustics: Perception-Based Sound Design for Interactive Virtual Spaces* (Thesis, University of Adelaide). Adelaide Repository. <https://bit.ly/3pMR3gZ>

Rodríguez, R. (2014). El radioteatro como herramienta educativa para promover el patrimonio inmaterial: hombres y mujeres del mar en el sur de Chile. *Cuadernos.info*, 35, 29-38. <https://bit.ly/3nFtPql>

Martínez, L.; Rodríguez, C. y Alcudia, M. (2019). El reportaje de historias de vida como punto de partida de la radio dramatizada y el podcast de no ficción en el ecosistema digital. *Index.comunicación*, 9(2), 135-162. <https://bit.ly/3nB19iw>

Cacik, L. (2019). Relaciones y grados de dependencia entre la música y la imagen en los videojuegos: Aproximación a su análisis formal desde la jugabilidad. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (98), 53-73. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi98.3970>

Núñez, V. (2021). *El rol de la música incidental y el sound design en los videojuegos modernos* (Trabajo para optar el grado de bachiller, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas). Repositorio institucional UPC. <https://bit.ly/3BoJ4Jh>

Real, F. (2019). *La composición musical en los videojuegos del género fantástico. Caso práctico "La Mágica Aventura De Jandrito"* (Tesis de maestría, Universidad Politécnica de Valencia). Repositorio institucional RiuNet. <https://bit.ly/3vRhKCK>

Sarmiento, M. (2015). *La influencia de la música de videojuegos en la percepción y recordación de la comunicación publicitaria en jóvenes universitarios* (tesis de Licenciatura, Universidad del Azuay). Repositorio institucional Dspace. <https://bit.ly/3bkO8nn>

Trujillo, P. (2013). *La radionovela como una práctica didáctica* (tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México). Repositorio Institucional de la UNAM. <https://bit.ly/3w76GBj>

Vargas, C. (2015). *Generación e implementación de audio en el entorno del videojuego a partir de cero* (tesis de Licenciatura, Universidad de Extremadura). Repositorio institucional Dehesa. <https://bit.ly/3vUwvUK>

Weaver, P. (2012). *A comparative audio analysis of video games at different platforms* (Masters thesis, University of Central Florida). STARS Repository. <https://bit.ly/31dnLht>

Varley, M. (2018). *A Case Study on Understanding the Influence of Diegetic Audio on Immersion in a Third-Person Role-Playing Game* (Masters thesis, University of Huddersfield). University of Huddersfield Repository. <http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/34674>

Zambrano, D. (2018). La música y diseño sonoro de "Neon Fury": Videojuego de Realidad Virtual perteneciente a la Compañía "Teravision Games" (Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana). Repositorio institucional Javeriana. <https://bit.ly/2ZBtgG0>

## ANEXOS

UNIVERSIDAD O I.E	NATURALEZA DE LA UNIVERSIDAD O I.E	PAÍS DE LA UNIVERSIDAD O I.E	REVISTA O PUBLICACIÓN DEL ARTÍCULO	AÑO	AUTOR	ENFOQUE	TÍTULO	IDIOMA
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA	Pública	España	REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA	2019	Francisco Real Bes	Cualitativo	La Composición Musical En Los Videojuegos Del Género Fantástico. Caso Práctico “La Mágica Aventura De Jandrito”	Español
PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA	Privada	Colombia	REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA	2018	Daniel Alejandro Zambrano León	Cualitativo	La Música Y Diseño Sonoro De “NEON FURY”: Videojuego de Realidad Virtual perteneciente a la Compañía “Teravision Games”	Español
UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS	Privada	Perú	REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS	2021	Victor Rennato Nuñez Vasquez	Cualitativo	El Rol De La Música Incidental Y El Sound Design En Los Videojuegos Modernos (1996-2019)	Español

UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	Privada	Colombia	REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA	2006	Maria Fernanda Falla Gaitan	Cuantitativo	Diseño Sonoro Y Mezcla Para Videojuegos Nacionales En 5.1	Español
UNIVERSIDAD DE CUENCA	Pública	Ecuador	REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD DE CUENCA	2019	Diego Xavier Olalla Arguello	Cuantitativo	Producción De Una Radionovela Como Recurso Didáctico Musical Para El Proceso Enseñanza-Aprendizaje, De Las Relaciones Interdisciplinarias De Las Asignaturas De Educación Cultural Y Artística Y Lengua Y Literatura.	Español
UNIVERSIDAD PONTIFICIA DE SALAMANCA	Privada	España	ANUARIO ELECTRÓNICO DE ESTUDIOS EN COMUNICACIÓN SOCIAL "DISERTACIONES"	2019	Elisa Arias García	Mixto	Los Efectos Sonoros En Las Series Radiofónicas: El Caso De La Serie Policiaca Taxi Key	Español
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA	Pública	España	REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD POLITÈCNICA DE CATALUNYA	2018	Eric Berenguer Ibar Santos Martínez	Cualitativa	El Sonido Como Herramienta Narrativa En Los Videojuegos	Español

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO	Pública	México	REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNAM	2009	Adriana Moreno Serrano	Cualitativa	La influencia de la Televisión en el Declive de la Radionovela en México	Español
UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA	Pública	España	DEHESA: REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA	2015	Carlos Vargas Cruz	Cualitativa	Generación e Implementación De Audio en el Entorno Del Videojuego A Partir De Cero	Español
UNIVERSIDAD SAN MARTIN DE PORRES	Privada	Perú	DIALNET	2017	Norma León Lescano, Sandra Eyzaguirre Mamani Y Rosalvina Campos Pérez.	Cualitativa	Proceso de Diseño De Software y Proceso de Diseño Sonoro Para Un Videojuego Educativo	Español
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO	Pública	México	REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNAM	2013	Paula Trujillo Islas	Cualitativo	La Radionovela Como Una Práctica Didáctica Para Prevenir Las Adicciones	Español
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO	Pública	México	REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNAM	2007	Francisco González López	Cualitativo	Perspectivas Didácticas De La Radionovela, Estudio De Dos Casos	Español

UNIVERSIDAD DE AZUAY	Privada	Ecuador	DSPACE DE LA UNIVERSIDAD DE AZUAY	2015	Medardo Sarmiento Carmona	Mixto	La Influencia De La Música De Videojuegos En La Percepción y Recordación De La Comunicación Publicitaria en Jóvenes Universitarios	Español
PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA	Privada	Colombia	REDALYC	2006	Nelson Castellanos	Cualitativo	El precio de un pecado: oír radionovelas a escondidas	Español
UNIVERSIDAD DE CHILE	Pública	Chile	SCIELO	2014	Raúl Rodríguez	Cualitativo	El radioteatro como herramienta educativa para promover el patrimonio inmaterial: hombres y mujeres del mar en el sur de Chile	Español
UNIVERSIDAD CATÓLICA BOLIVIANA 'SAN PABLO'	Privada	Bolivia	SCIELO	2016	José Aguirre Alvis	Cualitativo	La radio boliviana en el largo trayecto de educar contando historias: el caso del programa "Voces nuestras"	Español
UNIVERSIDAD DE CHILE	Pública	Chile	DIALNET	2015	Francisco Godínez Galay	Cualitativo	Revisitando el radiodrama en la actualidad	Español
UNIVERSIDAD DE PALERMO	Privada	Argentina	DIALNET	2020	Luciana Cacik	Cualitativo	Relaciones y grados de dependencia entre la música y la imagen en los videojuegos: Aproximación a su análisis formal desde la jugabilidad	Español

UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID	Pública	España	DIALNET	2019	Belén Fernández González	Mixto	El radiodrama experimental en España	Español
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID	Pública	España	DIALNET	2016	Miguel Ortiz Sobrino Y Federico Volpini	Cualitativo	Realización, lenguaje y elecciones narrativas de radioteatro: tres aproximaciones a la creación de espacios sonoros en el tiempo	Español
UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA	Pública	España	DIALNET	2016	Bernice Ponce y Emma Rodero	Mixto	Un nuevo lenguaje para un nuevo formato. Análisis del lenguaje sonoro en el podcasting de ficción mexicano	Español
UNIVERSIDAD CEU SAN PABLO	Privada	España	DIALNET	2019	Laura Martínez, Mario Alcudia y Cristina Rodríguez	Cualitativa	El reportaje de historias de vida como punto de partida de la radio dramatizada y el podcast de no ficción en el ecosistema digital. Estudio de caso: 'Sin mi identidad' (cadena cope), 'lo conocí en un corpus' (pódium podcast) y 'Las tres muertes de mi padre' (cuonda).	Español
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID	Pública	España	DIALNET	2020	Juan Fernández	Mixto	Ludomusicología: Normalizando el estudio de la música de los videojuegos	Español
GEORGIA	Pública	EE.UU	REPOSITORI	2015	Laura Levy	Cuantitativo	The Effects Of Background	Inglés

INSTITUTE OF TECHNOLOGY			O DEL INSTITUTO DE TECNOLOGÍA DE GEORGIA				Music On Video Gameplay Performance, Behavior And Experience In Extraverts And Introverts	
UNIVERSITY OF CENTRAL FLORIDA	Pública	EE.UU	REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD CENTRAL DE FLORIDA	2012	Pascha Weaver	Cualitativo	Radio drama: a "Visual Sound" analysis of John, George and Drew Baby	Inglés
UNIVERSITY OF HUDDERSFIELD	Pública	Reino Unido	REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD DE HUDDERSFIELD	2018	Matthew Varley	Mixto	A Case Study on Understanding the Influence of Diegetic Audio on Immersion in a Third-Person Role-Playing Game.	Inglés
UNIVERSITY OF ADELAIDE	Pública	Australia	REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD DE ADELAIDE	2020	Benjamin Kym Probert	Cualitativo	Video Game Acoustics: Perception-Based Sound Design for Interactive Virtual Spaces	Inglés
DANUBE UNIVERSITY KREMS	Pública	Austria	REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD DANUBE DE KREMS	2017	Stylios Kanitsakis	Cualitativo	A Comparative Audio Analysis Of Video Games At Different Platforms	Inglés



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

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ARGOTE MOREAU JAVIER ERNESTO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES y Escuela Profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO, asesor del Trabajo de Investigación titulada: "REVISIÓN DE LITERATURA SOBRE EL ANÁLISIS DEL LENGUAJE SONORO", del autor DEL MAR PACHAS DENIS ALEXANDER, URBIZAGASTEGUI SANCHEZ FRANCESCA BRIGGETE, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 4 %, 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 el Trabajo de Investigación / 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, 28 de octubre del 2021

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
ARGOTE MOREAU JAVIER ERNESTO DNI: 08018500 ORCID 0000-0002-5950-7848	