



**UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS**

**FACULTAD DE DISEÑO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DISEÑO PROFESIONAL GRÁFICO**

Análisis de los motion graphics como elemento metaficcional en la  
construcción de la narrativa de los videojuegos en primera persona: Prey y  
Observer

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Para optar el grado de bachiller en Diseño Profesional Gráfico

**AUTOR**

Rodriguez Chininin, Carlo Andre (0000-0001-7861-3032)

**ASESOR**

Petzold Horna, Barbara Ilse (0000-0002-5577-202X)

Castro Bernardini, Maria José (0000-0003-1825-962X)

**Lima, 03 de Marzo de 2021**

## RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo explicar la relación de los motion graphics como elemento metaficcional en la construcción de la narrativa de los videojuegos en primera persona: Prey y Observer. Es así que se planteó como supuesto de investigación que los motion graphics aportan en la inmersión del jugador y en la narrativa de los videojuegos Prey y Observer.

La metodología usada en la investigación es un estudio de tipo cualitativo descriptivo de los videojuegos: Prey y Observer. En total se analizaron 40 elementos gráficos usando una ficha de análisis visual y contenido. Además, se realizaron encuestas a ocho jugadores y una entrevista al experto Jorge Assen.

Los resultados obtenidos evidencian que los motion graphics como elemento metaficcional cumplen la función de contextualizar, informar y conducir al jugador a través de la historia, de esta forma teniendo participación en el desarrollo de la narrativa. También, se evidencia que la metaficción y el estilo visual que se usan en los motion graphics influyen en la inmersión del jugador.

Finalmente, se pudo determinar que los motion graphics como elemento metaficcional complementan en el desarrollo de la narrativa contextualizando, informando y conduciendo al jugador a través de pequeños aportes narrativos con valor en la historia del juego.

Palabras clave: motion graphics; metaficción; videojuegos; narrativa.

## ABSTRACT

This research aims to explain the relationship of motion graphics as a metafictional element in the construction of the narrative of video games in the first person: Prey and Observer. Thus, it was proposed as a research assumption that motion graphics contribute to the immersion of the player and the narrative of the Prey and Observer video games.

The methodology used in the research is a qualitative descriptive study of video games: Prey and Observer. In total, 40 graphic elements were analyzed using a visual and content analysis sheet. In addition, surveys were conducted with 8 players and an interview with the expert Jorge Assen.

The results obtained show that motion graphics as a metafictional element fulfill the function of contextualizing, informing and leading the player through the story, thus having participation in the development of the narrative. Also, it is evident that the metafiction and visual style used in motion graphics influence the immersion of the player.

Finally, it was determined that motion graphics as a metafictional element complement the development of the narrative by contextualizing, informing and leading the player through small narrative contributions with value in the history of the game.

Keywords: motion graphics; metafiction; video game; narrative.

# 1 INTRODUCCIÓN

Actualmente, los motion graphics (MG) están siendo aplicados en diferentes medios. Estos han destacado, últimamente, en el área de la publicidad, televisión, películas, pero también se les utiliza en áreas como los videojuegos (Cone, 2014). Podemos encontrar gráficas en movimiento desde la barra de vida del jugador, hasta motion graphics que cuentan mayor información e influyendo en la historia como es el caso del juego realizado por Wylie Robinson. A pesar de ser usado con más frecuencia no hay un estudio que respalde lo dicho anteriormente. Para abordar este tema, esta investigación explorará la función de los motion graphics como elemento metaficcional en la construcción de la narrativa de los videojuegos en primera persona: Prey y Observer. Como dice Wylie Robinson (2014), las gráficas en movimiento, están presentes en ellos, pero muchas veces pasan desapercibidas y no se toma en cuenta el valor que pueden tener en la narrativa.

En el presente documento, se analizan dos videojuegos en primera persona que se publicaron en el 2017. Los juegos seleccionados son Prey (2017) y Observer (2017) y se eligieron debido que contienen características de motion graphic como elemento metaficcional en su interior. Según explica Espinoza (2016), los motion graphics son una secuencia gráfica en movimiento que asocia imágenes 2D y 3D, fotografías, tipografías, sonido, música y colores. Estos son una extensión del diseño gráfico conformadas con elementos visuales y sonoros que transmiten un mensaje comprensivo hacia el receptor. En primer lugar, Prey (2017) está ambientado en el año 2032 y los jugadores interpretan a un científico llamado Morgan Yu. El deber del jugador es sobrevivir a unas peligrosas criaturas en la nave mientras se descubre lo que realmente sucedió en el pasado. En segundo lugar, Observer (2017) es un videojuego cyberpunk que se sitúa en un futuro distópico, se recrea en el año 2084 en una sociedad dividida, donde las personas cuentan con modificaciones robóticas. Ambos videojuegos seleccionados para el análisis, contienen múltiples elementos característicos de los motion graphics en los cuales la investigación presente se enfoca ya que se desea encontrar el aporte de los motion graphics en la construcción de la narrativa de los videojuegos.

Es debido a lo descrito anteriormente que se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo aportan los motion graphics como elemento metaficcional en la construcción de la narrativa de los videojuegos en primera persona: Prey y Observer? Consiguientemente, se formularon las siguientes preguntas específicas: ¿Cómo el estilo visual de los motion graphics

se enlaza con la narrativa de los juegos?, ¿cómo los motion graphic influyen en la inmersión del jugador? Y por último ¿cómo clasificar los tipos de motion graphics que se usan dentro del juego determinando su importancia en el rol metaficcional de la narrativa?

Para responder la interrogante planteada se formaliza como objetivo general explicar la relación de los motions graphics como elemento metaficcional en la construcción de la narrativa de los videojuegos en primera persona: Prey y Observer. Partiendo de lo anterior se plantearon los siguientes objetivos específicos que apuntan a analizar cómo el estilo visual de los motion graphics se enlaza con la narrativa de los videojuegos, explicar cómo los motion graphic influyen en la inmersión del jugador y clasificar los tipos de motion graphics que se usan dentro del juego determinando su importancia en el rol metaficcional de la narrativa.

La investigación se justifica en el aporte teórico científico que hace al conocimiento del diseño gráfico en relación a su uso dentro de los videojuegos. Durante el proceso de búsqueda de información no se encontraron fuentes directas relacionadas al tema a tratar. Así también, la investigación puede ser referente para la aplicación en áreas de diseño gráfico y diseño de videojuegos, con fines en la narrativa. La investigación contribuye a comprender la función de los motion graphics en los videojuegos.

Tomando en cuenta lo leído con anterioridad, el supuesto de investigación plantea que los motion graphics aportan en la inmersión del jugador y en la narrativa de los videojuegos Prey y Observer. Como dice Wylie Robinson (2014), los motion graphics tienen presencia en los videojuegos, con el poder de dirigir la experiencia del usuario y contar historias de formas únicas.

#### **a) MOTION GRAPHICS**

Para lograr entender la investigación se aborda los siguientes conceptos: Motion graphics, metaficción en los videojuegos y narrativa en los videojuegos. En primer lugar, Orozco (2015) y Espinoza (2016) definen los motion graphics como gráficos en movimiento que involucran animación 2d y 3d, diseño gráfico, fotografía, video y audio. Por otro lado, para Spencer (2017) los motion graphics son una composición en capas de imágenes, donde se utiliza tipografía, efectos visuales, imágenes, programas como photoshop, autodesk, maya, nuke, after effects. La animación es un factor importante para generar interés mediante la actividad visual y transmitir un mensaje claro a un menor tiempo comparado con el de una gráfica estática. Sin embargo,

para Shaw (2016), define el motion graphic como una composición que cambia a través del tiempo y el término de motion design es el término correcto al dirigirse a esta disciplina. Debido a que considera que motion graphic design es un concepto vago y limitante. No obstante, para Crook y Beare (2016) sigue siendo motion graphic y es el término que se usa actualmente para referirse a esta disciplina.

La relación del diseño gráfico con los motion graphics se encuentra en la teoría del diseño que está aplicada en toda su composición de elementos. Según Orozco (2015) hoy en día, no se puede hablar de diseño gráfico sin hablar de los motion graphics pues gracias a esta herramienta de comunicación se abrieron nuevos caminos para la comunicación visual. Según Dávila (2013), actualmente son más los diseñadores que no solo trabajan con gráficas estáticas, pues son cada vez más usadas en los diferentes medios, como es el caso de los videojuegos. Según Wylie Robinson (2014), las gráficas en movimiento que usó en el videojuego Splinter Cell Blacklist, sirven para guiar al jugador, pero además de eso Robinson vio una oportunidad de mejora en la narrativa al utilizar los motion graphics. A continuación, se desarrollará la definición de videojuegos, para asociarla a la metaficción.

## **b) VIDEOJUEGOS**

Cuando uno habla de videojuegos lo primero que asocia es el mundo virtual, pero se queda en una explicación ligera, cuando realmente el videojuego es más que eso. A lo largo de los años su definición ha ido cambiando y lo seguirá haciendo. Según Correa (2019), posee diferentes interpretaciones a lo largo del tiempo, se le define desde un punto técnico, social o según los efectos que provocan en los usuarios. También menciona que el videojuego se puede entender separando las dos palabras que lo componen. El primer término que se encuentra es *video* que se refiere a las herramientas tecnológicas y audiovisuales. La segunda palabra es *juego*, esta se relaciona con la actividad recreativa de interacción con otros jugadores, en la cual hay reglas en un tiempo y lugar determinado. El videojuego es una interacción con otros jugadores reales o ficticios y un entorno con reglas predefinidas por el diseñador en un mundo audiovisual. El medio de interacción entre jugador y videojuego se desarrolla con el uso de un aparato electrónico (computadora o consola de videojuegos). Por otro lado, para Díaz (2018), los videojuegos surgieron de adaptaciones de juegos de mesa, queriendo trasladar el enfoque lúdico a las máquinas de video (arcades). En el siguiente párrafo se desarrollará la definición de

metaficción en los videojuegos para poder explicar y relacionar más adelante los motion graphics como elemento metaficcional en los videojuegos Prey y Observer.

La metaficción según Vizcaíno (2016) se entiende como la ficción que habla de ficción. Un ejemplo que nos da es la lectura de Don Quijote de la Mancha que habla de sí misma. Otro ejemplo se puede encontrar cuando en una película se muestra una cámara de video y se observa otra película. Así mismo la metaficción se puede identificar representada en obras de arte como el cuadro Las meninas de Diego Velásquez, donde se representa al pintor mientras realiza su obra. La metaficción también se encuentra en los videojuegos. Según Arboloria (2012) la metaficción en los videojuegos se puede observar en la incorporación de mini juegos dentro del juego en la cual el personaje puede jugar al igual que lo hace el jugador con él. Como menciona Lozano (2017) el videojuego Stanley Parable es un gran ejemplo de un videojuego con metaficción lúdica. En éste los desarrolladores introdujeron la metaficción como la esencia jugable. En el videojuego se encuentran diversas interacciones que puede hacer el usuario, se trata de juegos puzzle dentro del mismo juego. Por ejemplo, se puede interactuar con objetos electrónicos con pantallas que muestran una interfaz dentro del juego con una carga narrativa en ellos, Lozano (2017). Es así como se puede asociar los motion graphics como los elementos que aparecen en las pantallas de monitores dentro de los juegos Prey y Observer. A continuación, se abordará la narrativa en los videojuegos para poder entender cómo enlaza la narrativa en los motion graphics.

Cuando se habla de narrativa las personas la asocian a la historia que pasa en el videojuego, pero no es del todo cierto. Como dice García y Mesa (2019) la narrativa es un conjunto de herramientas que guían al jugador mediante su interacción con lo que ocurre en la historia. Los videojuegos tienen un factor primordial que los demás medios carecen, la interactividad del usuario. Complementando lo dicho anteriormente, según García (2018) la narrativa se desarrolla por medio de una secuencia de acciones producida por el jugador al interactuar con personajes dentro del juego o objetos. En los libros y películas el autor de la obra tiene definido el camino que recorrerán al leer o ver. En cambio, en el videojuego no sucede eso, el creador te ofrece a mayor o menor medida la acción de construir la propia historia al usuario.

Curiel (2015), Santorum (2017) y García (2018) mencionan que hay dos tipos de narrativa en los videojuegos. En primer lugar, la narrativa emergente se basa en el libre albedrío del jugador que a través de la interacción con los elementos del mundo logra completar los espacios en blanco del mundo embebido. Cameron (2017) dice que la narrativa emergente permite al

jugador construir su propia historia mediante la interacción con objetos en el juego que generan una narrativa. En segundo lugar, explica que la narrativa embebida detiene al jugador para centrar su atención en algún elemento preestablecido por el juego.

Rodríguez (2019), presenta cuatro tipos de narrativa en los videojuegos más actualizadas. Entre las cuatro se encuentran la narrativa emergente y embebida, que ya se mencionó y presentan el mismo significado, por eso se tocará los otros dos tipos de narrativa. En primer lugar, está la narrativa evocada. Se define por el uso de personajes dentro del juego que generan a partir de su interacción con este una narrativa. En segundo lugar, tenemos la narrativa dictada. Esta se basa en cuanto explora el usuario para que la narración avance. En conclusión, podemos relacionar los motion graphics en los videojuegos como los objetos interactivos que se encuentra el jugador en el entorno, encontrándolos como elemento metaficcional integrados en las pantallas de monitores.

## **2. MATERIALES Y MÉTODOS**

Para estudiar la función de los motion graphics como elemento narrativo metaficcional de Prey y Observer, se determinó que la investigación es de tipo cualitativa descriptiva, debido a que se profundiza en conceptos y describe características, rasgos y cualidades en base al contraste de fuentes recopiladas de tesis y artículos (Bernal, 2010).

El método de muestreo es no probabilístico por conveniencia, ya que, se eligieron los videojuegos Prey (Bethesda 2017) y Observer (Observer.gamepedia 2017), tomando en cuenta sus características que el autor identifica como relevantes para el análisis, debido a la complejidad gráfica de los dos videojuegos en primera persona, encontrando una cantidad de elementos gráficos en movimiento relevantes para la investigación. La técnica para la investigación es el análisis de contenido de los videojuegos mencionados con anterioridad. Se tomará captura de pantalla de los motion graphics que salgan en la pantalla a lo largo del videojuego, teniendo en cuenta las características investigadas de estos al momento de la elección. Para poder tener un límite de capturas de pantallas se utilizó la metodología del gameplay loop. Según Czauderna y Guardiola (2019), este método consiste en realizar un número de acciones y actividades en el videojuego para completar una tarea, parte o nivel que se repetirá a lo largo del juego. Una vez obtenida las imágenes se procede a analizar cada una



con el instrumento seleccionado, en este caso se creó una ficha partiendo del esquema de análisis según Paula Rodríguez Ocaña (2019).

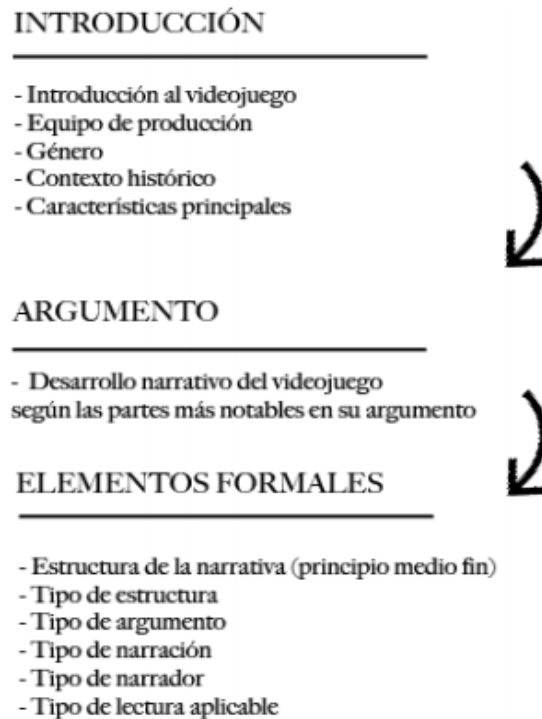


Figura 1: Esquema de análisis de un videojuego según Paula Rodríguez Ocaña (2019, pág.36).

La ficha que se creó está compuesta de cuatro categorías. En primer lugar, se encuentra el tipo de elemento gráfico en el motion graphic. Con esto se busca analizar las características gráficas que conforman el motion graphic, para luego determinar su importancia en base de estas: iconográfico, fotográfico, imágenes 2D y 3D, forma orgánica o inorgánica, colores fríos o cálidos, tipografía, tamaño del elemento, formas de soporte, formas de integración espacial, contenido dentro de otro elemento y composición. En segundo lugar, está la interacción del motion graphic. En esta parte se quiere analizar de qué manera el motion graphic interactúa con el jugador. Este está conformado por el tiempo en el que sale el motion graphic, el momento en el que sale el motion graphic y el lugar en el que sale el motion graphic. En tercer lugar, el medidor metaficcional en la ficha sirve para saber si el motion graphic sale para el personaje, para el jugador o para ambos. Por último, está el rol a nivel narrativo, este sirve para saber la importancia a nivel narrativo con el que cuenta el motion graphic, el cual puede ser:

contextualizador, informativo y conductor. Además, se llevará a cabo una encuesta y entrevista semi-estructurada. La muestra será no probabilística por conveniencia, ya que, se escogieron ocho jugadores basándose en sus años de experiencia jugando videojuegos. Se hizo una encuesta a través de google forms acompañado de capturas de pantalla de los dos videojuegos y para la entrevista una guía de preguntas semi-estructurada acerca del tema dirigida a un experto. Los instrumentos que se usaron fueron encuestas a jugadores con el objetivo de recolectar información acerca de la interacción de los motion graphics con los jugadores. Por otro lado, se realiza una entrevista con el instrumento de guía de preguntas semi-estructurada al experto Jorge Assen con el fin recabar información de su punto de vista acerca de los motion graphics como elemento metaficcional en la construcción de la narrativa del videojuego.

### 3. RESULTADOS

A continuación, se hablará de los resultados obtenidos de los motion graphics seleccionados, los cuales se analizaron con la ficha presentada con anterioridad y se irá enlazando con las encuestas, entrevistas y autores.

En las capturas de pantalla de Prey y Observer presentadas a continuación se pueden observar los siguientes motion graphics como elementos metaficcionales. Estos presentan roles narrativos contextualizadores, informativos y conductores para explicar o dirigir al jugador a la historia del videojuego como dice Curiel (2015). Se separó en secciones los resultados obtenidos explicando cada una a través de las capturas del juego.

#### 3.1 LA GRÁFICA COMPLEMENTA A LA INMERSIÓN Y LA NARRATIVA

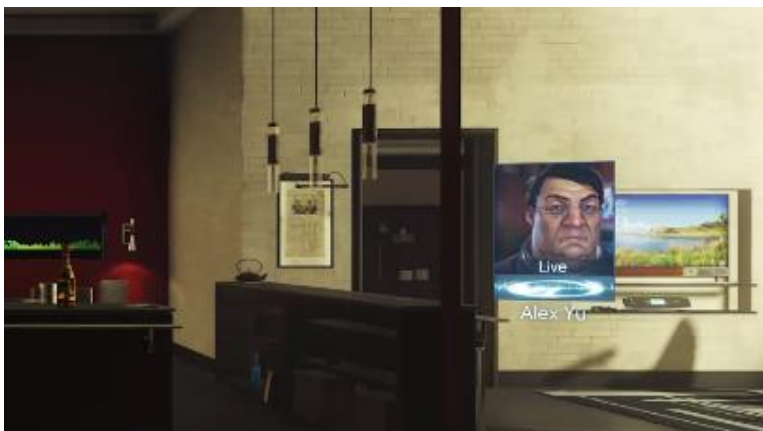


Figura 2: captura de pantalla del videojuego Prey, 2017.

En la primera imagen, el gráfico en movimiento tiene el fin de contextualizar donde se encuentra el personaje, quien es, que hace y qué es lo que tiene que hacer ahora. La gráfica en el motion graphics cumple el papel de complementar visualmente la información brindada en audio, presentando una imagen de la persona que se está comunicando con el jugador, así mismo unas formas en ondas con líneas que suben y bajan que terminan de cerrar la idea que nos están hablando por una señal de radio frecuencia. Igualmente, los colores fríos e iluminados junto a las formas y tipografía se enlazan con la narrativa para contextualizar al jugador que se encuentra en un mundo futurista tecnológico. Para reforzar esta información, el entrevistado Jorge Assen menciona que para enlazar el estilo visual de un motion graphic con la narrativa se hace uso de aquellos elementos gráficos que hacen referencia al mensaje que se quiere transmitir. A pesar de encontrarse el motion graphics superpuesto en la pantalla no llega a romper la inmersión del jugador. Esto se debe a la conversación efectiva entre el juego, el sonido y los elementos gráficos que se encuentran componiendo el motion graphics como mencionó el entrevistado Jorge Assen. Este elemento gráfico vendría a ser este conjunto de herramientas que se encuentran mediante la interacción del jugador con otros personajes u objetos por el cual se desarrolla la narrativa, como menciona García (2018) y García y Mesa (2019).



Figura 3: captura de pantalla del videojuego Prey, 2017.

En la segunda imagen, se puede observar como la estética visual es usada para percibir que se trata de una interfaz gráfica de email con información que aporta a la historia del videojuego. Como menciona el entrevistado Jorge Assen considera que los motion graphics tienen un rol a nivel narrativo el cual es ir contando fragmentos de la historia como lo que se aproxima o hasta ayudar al usuario a resolver un acertijo. Del mismo modo los jugadores encuestados mencionan

que los motion graphics complementan la historia e incluso que la información que proporciona influye en la inmersión.



Figura 4: captura de pantalla del videojuego Prey, 2017.

En la tercera imagen, se puede observar como los elementos gráficos en la pantalla funcionan en conjunto para ambientar mediante el estilo visual y así mismo contextualizar al jugador que se encuentra en lo que viene a ser un mundo tecnológico y futurista. Este motion graphic a nivel narrativo cumple la función de comunicar e informar al jugador a través de la gráfica con formas de ondas, la imagen de un corazón, nombre, iconos de peligro y números reforzado con la animación y el sonido que se trata de un monitoreo de ritmo cardíaco en este caso de Trevor Young que se encuentra en la cámara del lado izquierdo en cuarentena advirtiendo al jugador y al personaje que estén a dos metros del cristal. Así de esta forma este elemento que es el motion graphic ha servido para brindar información que se puede ir enlazando a la historia por parte del jugador o generar su propia interpretación de lo que puede estar ocurriendo, como mencionan Curiel (2015), Santorum (2017) y García (2018) a esto se le denomina la narrativa emergente que se basa en la interacción del usuario con elementos del mundo que brindan cierta información para que termine de completar los espacios en blanco que deja la narrativa embebida (la historia predefinida por los desarrolladores del juego).



Figura 5: captura de pantalla del videojuego *Observer*, 2017.

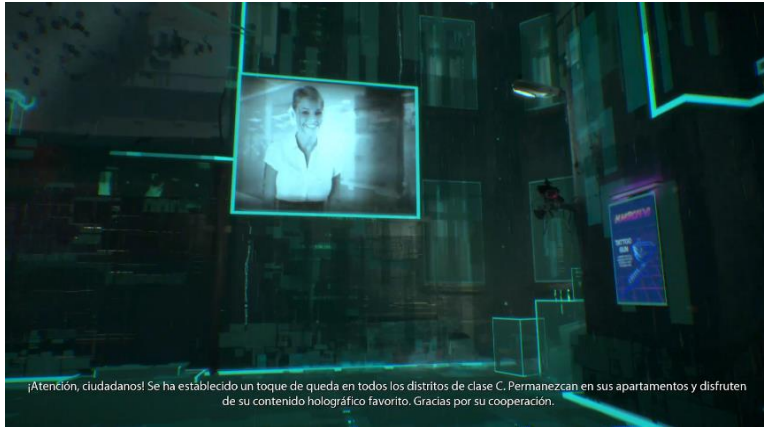
En la cuarta imagen, se puede visualizar seis motion graphics integrados en las pantallas del auto. En esta imagen se da dos formas en la que se contextualiza al jugador. La primera es mediante la gráfica que contextualiza el entorno en el que se encuentra y la segunda se da mediante la gráfica animada acompañada del audio que explica quién eres, qué es lo que haces, qué está pasando y qué es lo que tienes que hacer ahora, de esta forma no sólo contextualiza al jugador, sino que también informa y conduce a través de la historia, como mencionan los jugadores encuestados los motion graphics complementan información en el juego.



Figura 6: captura de pantalla del videojuego *Observer*, 2017.

En la quinta imagen, se puede observar como la gráfica está compuesta por imagen, tipografía, iconos, formas lineales y rectangulares que presentan un estilo visual futurista para el jugador. Además, mediante el color se puede observar como es usado para contrastar con el mundo alrededor informando de esta forma que se trata de información importante. Dentro de este motion graphic metaficcional se encuentra información del personaje como: Nombre, edad, qué

es lo que hace, cuánto de vida tiene y se presentan las misiones que se deben realizar de esta forma contextualizando al jugador mediante la información del personaje y estilo gráfico que hace referencia al lugar o época en la que se encuentra, a su vez sirviendo también como conductor en la historia a través de la lista de misiones.



*Figura 7: captura de pantalla del videojuego Observer, 2017.*

En la sexta imagen, se puede observar como el motion graphic informa tanto al personaje como al jugador que se ha establecido un toque de queda en todos los distritos y tienen que permanecer en los apartamentos. Es así como este elemento gráfico brinda cierta información que ayuda a contextualizar al jugador en la historia al mismo tiempo de conducirlo hacia el apartamento donde se desarrolla el nivel del juego. También, el apartado gráfico respecto a los colores en blanco y negro cumple la función de comunicar al jugador que la información que se está brindando es preocupante y te hace sospechar que pasa algo en el lugar. Aquí, podemos evidenciar cómo el estilo visual del motion graphic se enlaza con la narrativa generando esta sensación de inmersión en el juego como menciona el entrevistado Jorge Assen. En este motion graphic podemos evidenciar que contiene una carga narrativa embebida. Este tipo de narrativa se refiere a la información predefinida por el desarrollador, es decir que no queda a la interpretación del jugador como mencionan Curiel (2015), Santorum (2017) y García (2018).

### 3.2 LA METAFICCIÓN GENERADORA DE INMERSIÓN

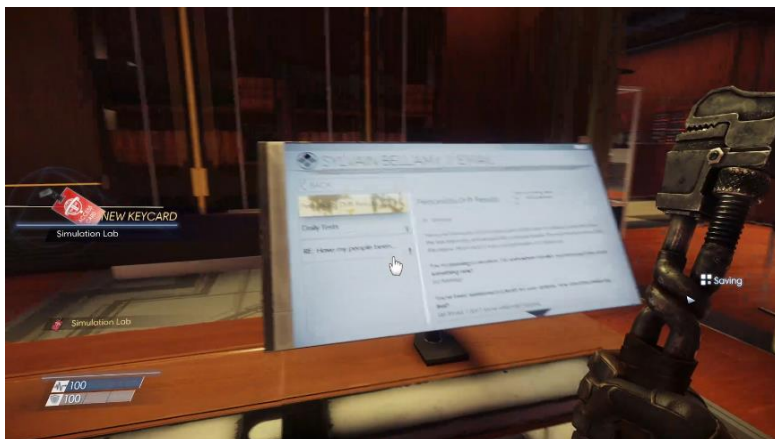


Figura 8: captura de pantalla del videojuego Prey, 2017.

En la primera imagen, se puede observar un motion graphic como elemento metaficcional incluido en la pantalla de un monitor integrado en el espacio formando parte de la ambientación. Como menciona Arboloria (2012), la metaficción en los videojuegos se presenta mediante la incorporación de elementos dentro del juego donde el personaje puede interactuar con ellos, así como nosotros con él. Esta metaficción se puede visualizar mediante la interacción del personaje con el monitor lo cual genera mayor realismo al percibir que nuestro personaje también está interactuando con la ficción, lo cual, aporta a la inmersión del jugador.

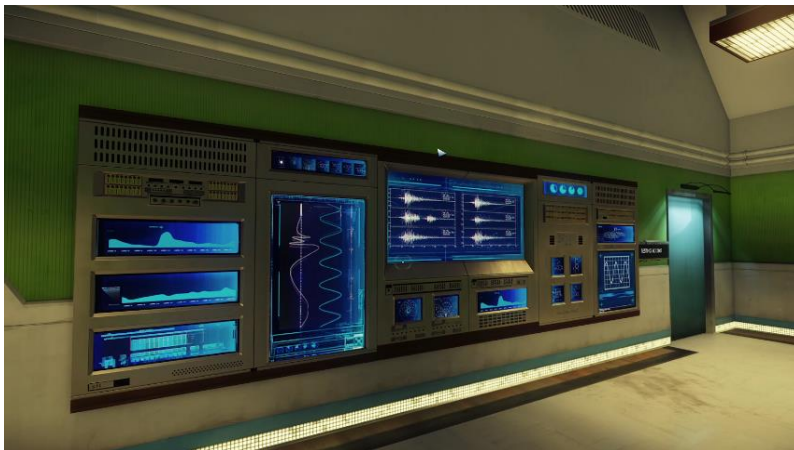


Figura 9: captura de pantalla del videojuego Observer, 2017.

Podemos observar nuevamente en esta imagen como los motion graphics como elemento metaficcional cumple la función de aportar mayor realismo para el jugador llegando a influir de manera positiva en su inmersión. Como se mencionó anteriormente son estas interacciones donde la ficción en la que nos encontramos interactúa con más ficción dentro del juego, lo cual,

genera un efecto de mayor realismo para el usuario al percibir como su personaje hace uso de elementos ficcionales dentro del mundo ficticio. Además, se encontró que esta forma de presentar la información a través de la metaficción sirve como una mecánica en el juego. Esto se debe a que lo mostrado en si es una interfaz, que, en vez de mostrarla al jugador superpuesta en la pantalla, el desarrollador decide volverla una mecánica agregando el motion graphic como parte del espacio. Así, de esta manera, logrando que el jugador potencie su inmersión en el juego y no se vea interrumpida por pantallas de interfaz superpuestas. Reforzando lo dicho anteriormente uno de los usuarios encuestados menciona que dependiendo del planteamiento un motion graphic puede llegar a ser una mecánica que potencie la inmersión en la experiencia de juego.

### 3.3 LOS MOTION GRAPHICS COMO AMBIENTACIÓN



*Figura 10: captura de pantalla del videojuego Prey, 2017.*

En el proceso de análisis se pudo observar que los motion graphic cumplen la función de complementar mediante la ambientación del entorno lo que se quiere transmitir al jugador. En este caso complementando visualmente el letrero de cuarto de pruebas. Esto aporta de manera positiva en la inmersión del jugador y agrega mayor realismo a lo que el desarrollador quiere que el jugador perciba. Como mencionan los usuarios encuestados parte de construir un determinado efecto de inmersión depende de la ambientación del juego guardando relación a la propuesta visual. Este efecto de inmersión y ambientación se produce por las formas de líneas, ondas y color que conforman una especie de gráficos como de pruebas, acompañados de la animación aporta mayor realismo e influye en la inmersión del jugador.





Figura 11: captura de pantalla del videojuego Prey, 2017.

Además, como mencionó el entrevistado Jorge Assen el uso de elementos tradicionales o de uso cotidiano, como es en este caso la pantalla de la computadora aporta un nivel de realismo ya que el usuario se siente familiarizado muy aparte de que el juego se centre en un mundo futurista.

Para concluir, el entrevistado Jorge Assen mencionó que dentro de los elementos que componen un motion graphic considera que el más importante son las formas. Debido a que nada más con formas puedes generar sensaciones y mensajes que llegan a decir algo al usuario.

#### **4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Respecto a la función de los motion graphics como elemento metaficcional en el desarrollo de la narrativa de los videojuegos en primera persona Prey y Observer, las fichas utilizadas para el análisis de las capturas de pantallas, las encuestas a jugadores y la entrevista a experto permite concluir lo siguiente.

Como primera conclusión, se puede evidenciar que los motion graphics complementan el desarrollo de la narrativa. Esto se evidencia mediante la gráfica como el color, tipografía y formas que ayudan a contextualizar al jugador respecto a la época o lugar en el que se encuentra. También, la gráfica acompañada del sonido que se encuentra en los elementos animados proporcionan información que ayuda a contextualizar, informar y conducir al jugador. Es así como el estilo visual de los motion graphics se enlaza con la narrativa de los videojuegos.

La segunda conclusión, es que los motion graphics aportan a la inmersión del jugador de manera positiva. Esto se puede observar mediante la estética del estilo visual que aporta en la

ambientación del entorno del juego. Esto en conjunto con la animación generan que el jugador perciba con mayor realismo su entorno llegando a influir así en su inmersión.

La tercera conclusión, se puede encontrar en la identificación del elemento principal o importante que relacionan entre sí a todos los análisis visuales. Este elemento se identificó como las formas gráficas, que se observan en todo momento en las imágenes o elementos visuales analizados. Se detectó que con una simple forma se puede comunicar mucho al jugador, desde contextualización de tiempo o lugar hasta llegar a formar iconos que llegan a conducir e informar.

Por último, se concluye que la metaficción en los motion graphics sirven como mecánica en el juego que complementa la inmersión del jugador. Debido a las interacciones que tienen los personajes con objetos como las pantallas de monitores y pantallas holográficas evitando interfaces superpuestas a la pantalla que saquen de la inmersión al jugador.

### 3 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- I. Arboloria.(01 de julio de 2012). La metaficción en Mystic Ark. Arboloria. Recuperado de <https://arboloria.weebly.com/videojuegos/la-metaficción-en-mystic-ark> [Consulta: 08 de septiembre de 2020].
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. 3ª ed. Bogotá: Pearson
- Bethesda.(Bethesda). (2017). Prey. Washington, D.C: Bethesda. Recuperado de <https://bethesda.net/es/game/prey> [Consulta: 25 de enero de 2021].
- Cameron, K. (2017). *Narrative and gameplay design in the story-driven videogame: A cause study on The Last of Us* ( Tesis de master, Universidad Tecnológica de Auckland, Nueva Zelanda). Recuperado de <https://openrepository.aut.ac.nz/bitstream/handle/10292/10955/CameronK.pdf?sequence=4&isAllowed=y> [ Consulta: 02 de Julio de 2020].
- Correa, D. (2019). *El videojuego y las nuevas narrativas digitales: Análisis de la construcción narrativa y discursiva del videojuego de rol y acción “Bloodborne”*(Tesis, Universidad central del Ecuador, Facultad de comunicación social. Quito, Ecuador). Recuperado de <http://200.12.169.19:8080/bitstream/25000/17800/1/T-UCE-0009-CSO-111.pdf> [Consulta: 01 de mayo de 2020].
- Cone, J. (2014) Motion design in games with Ubisoft’s Wylie Robinson. [Entrevista a Wylie Robinson]. *Motionographer*.
- Curiel, Á. (2015). *El videojuego como medio narrativo*. (Tesis de maestría, Universidad de Sevilla. Sevilla, España). Recuperado de [https://www.academia.edu/28812924/El\\_Videojuego\\_como\\_Medio\\_Narrativo](https://www.academia.edu/28812924/El_Videojuego_como_Medio_Narrativo) [Consulta: 07 de mayo de 2020].
- Crook, I., y Beare, P. (2016). *Motion graphics. Principles and practices from the ground up*. New York, USA: Bloomsbury.
- Czuderna, A. Guardiola, E. (2019). The gameplay loop methodology as a tool for educational game design, 17 (3), 207-221. doi: 10.34190/JEL.17.3.004

- Dávila, A (2013). *Los motion graphics. La convergencia de medios, lenguajes y tecnologías en la composición digital*. (Tesis de maestría, Universidad Autónoma Metropolitana, Facultad de ciencias y artes para el diseño. Ciudad de México, México).
- Díaz, C. (2019). *Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima: San Marcos
- Díaz, N. (2018). Los videojuegos como medio de aprendizaje, análisis de entornos gamificados. (Tesis doctoral, Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid, España).
- Espinosa, P. (2016). *Motion graphics del proceso de elaboración artesanal de los caramelos "Rock Candy" de la ciudad de Quito para sus consumidores* (Tesis de bachillerato, Universidad de las Américas. Quito, Ecuador). Recuperado de <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/5550> [Consulta: 01 de mayo de 2020].
- García, J. (2018). La teoría narrativa del videojuego: Intertextualidad, Hipertexto y videojuego. *Revista laboratorio* (18), 1-22. Recuperado de <https://revistalaboratorio.udp.cl/la-teoria-narrativa-del-videojuego-intertextualidad-hipertexto-y-videojuego/> [Consulta: 8 de mayo de 2020].
- García, J, & Mesa, P. (2019). La evolución de la narrativa en el videojuego. (Tesis de bachillerato, Universidad de la laguna, Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación. Santa Cruz de Tenerife, España). Recuperado de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14751/La%20evolucion%20de%20la%20narrativa%20en%20el%20videojuego.pdf;jsessionid=B22260C614017F1101301668EBE33EC8?sequence=1> [Consulta: 08 de mayo de 2020].
- Lozano, A. (Mayo, 2017). Encuentros y desencuentros entre videojuegos y literatura. Jugabilidad y narrativa en The Stanley Parable. 6 (1), 1-39. Recuperado de <http://revistacaracteres.net/wp-content/uploads/2017/05/Caracteresvol6n1mayo2017-videojuegos-literatura.pdf> [Consulta: 08 de septiembre de 2020].
- Orozco, V. (2015). *El motion graphics como Herramienta en el Diseño de las Infografías Multimedia de Antonio Campollo* (Tesis de licenciatura, Universidad Rafael Landívar, Guatemala). Recuperado de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/03/05/Orozco-Virginia-Investigacion.pdf> [ Consulta: 08 de septiembre de 2020].

- Observer.gamepedia (Observer.gamepedia). (2017). Observer wiki. Washington, D.C: Gamepedia. Recuperado de [https://observer.gamepedia.com/Observer\\_Wiki](https://observer.gamepedia.com/Observer_Wiki) [25 de enero de 2021].
- Rodríguez, P. (2019). *Modelo para el análisis narrativo de videojuegos: Dos estudios de caso* (Tesis de maestría, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de ciencias de la información. Madrid, España). Recuperado de [https://eprints.ucm.es/51568/1/TFM\\_Rodriguez\\_Paula\\_publico.pdf](https://eprints.ucm.es/51568/1/TFM_Rodriguez_Paula_publico.pdf) [Consulta: 01 de mayo de 2020].
- Santorum, M. (2017). *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias* (Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de ciencias de la información. Madrid, España). Recuperado de <https://eprints.ucm.es/44265/1/T39123.pdf> [Consulta: 01 de mayo de 2020].
- Spencer, R. (2017). Studies in the efficacy of motion graphics: the relation between expository motion graphics and the presence of naive realism. 18 (1), 135-158.
- Shaw, A. (2016). *Design for Motion. Fundamentals and Techniques of Motion Design*. (1st ed.) New York, USA: Focal Press. Taylor y Francis
- Vizcaíno, L. (2016). El placer de leer metaficción, 67 (4),1-4. Recuperado de [https://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/67\\_4/PDF/Metaficción.pdf](https://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/67_4/PDF/Metaficción.pdf) [Consulta: 24 de enero de 2021].

**TESIS FINAL (TF) – 40%**

ASPECTOS	TRABAJO CUMPLE INCIPIENTEMENTE	CUMPLE PARCIALMENTE	CUMPLE MAYORITARIAMENTE	CUMPLE TOTALMENTE
<p><b>REQUISITOS PARA QUE EL TRABAJO SEA REVISADO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sube su trabajo al <b>aula virtual</b></li> <li>- Entrega el texto impreso</li> <li>- Añade la <b>rúbrica</b></li> <li>- Adjunta <b>archivo.ris</b> con todas las referencias utilizadas en el texto final del curso, adecuadamente curadas.</li> </ul>	0	0	0	0
<p><b>ESTRUCTURA:</b></p> <p>Construye un <b>texto académico</b> claro, siguiendo la estructura formal del <i>paper</i>, diferenciando adecuadamente cada uno de los <b>aportados</b> y respetando las pautas de la <b>hoja de estilo</b>.</p>	0	1	1.5	2
<p><b>MANEJO DE FUENTES:</b></p> <p>Evidencia la capacidad de manejo y análisis de la información, haciendo uso de <b>fuentes académicas, de alto impacto, pertinentes y suficientes</b>, registrando al menos <b>tres (3) ubicadas en revistas indexadas en cualquier cuartil</b>.</p>	0	0.25	0.5	1
<p><b>INTRODUCCIÓN:</b></p> <p>Presenta con precisión y capacidad de síntesis el <b>problema de investigación, los objetivos, la hipótesis, justificación, alcance, principales antecedentes y ejes teóricos</b> de la investigación.</p>	0	1	1.5	2
<p><b>METODOLOGÍA:</b></p> <p>Describe la <b>metodología</b> seguida en la investigación, así como los <b>instrumentos</b> utilizados para desarrollarla. Describe la <b>población y muestra</b> seleccionada, explicando los <b>criterios de muestreo</b> utilizados.</p>	0	0.5	1	2
<p><b>RESULTADOS:</b></p> <p><b>Explica detalladamente</b> los resultados de la investigación, <b>contrastándolos con las premisas planteadas y las posiciones de los autores revisados</b>.</p>	1	2	3	4
<p><b>CONCLUSIONES:</b></p> <p>Aborda con coherencia, precisión y claridad las conclusiones de su investigación, indicando los posibles caminos que quedan por desarrollarse.</p>	0.25	0.5	1	2

<b>SISTEMA DE CITAS:</b> Las citas y referencias están registradas siguiendo las pautas de las normas APA-UPC	0	0.25	0.5	1
<b>EXPOSICIÓN INDIVIDUAL:</b> Expone los resultados de su investigación de forma clara y ordenada, apoyándose en un organizador visual y respondiendo suficientemente las preguntas planteadas.	1	2	3 - 4	6
<b>TOTAL</b>				