



**UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS**

**FACULTAD DE COMUNICACIONES**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE COMUNICACIÓN Y PUBLICIDAD**

**The Last of Us y Converse: Un análisis del Product Placement y su efecto en  
la memoria del jugador**

**TESIS**

Para optar el título profesional de Licenciado en Comunicación y Publicidad

**AUTORA**

Lizarraga Guerrero, Gabriela Alexa (0000-0003-1813-6005)

**ASESOR(ES)**

Arbaiza, Francisco (0000-0003-0539-3184)

Lamarca, Giovanni (0000-0001-5587-8505)

**Lima, 04 de enero de 2024**

## **Dedicatoria**

A mi madre, que siempre me dijo que podría con todo y apoyó con amor; mi hermano, mi cómplice en cada ocasión; mi tío, por siempre haber estado atento a nosotros; y a aquellos pequeños compañeros que siempre alegran nuestros días con su inocente amor.

Los amo.

## **Agradecimientos**

Gracias a los maestros que me infundieron sus conocimientos y pasión por el mundo de las comunicaciones; a mis asesores, por haberme acompañado en este proceso y seguir impulsándome para continuar con mi crecimiento profesional; y a la universidad, por haber sido el lugar en el que toda esta aventura empezó.

## Resumen

Dentro del entretenimiento, la industria de los videojuegos es una de las que más ha crecido. Es debido a la alta afluencia de sus consumidores que algunas marcas han empezado a potenciar su presencia en los propios videojuegos. No obstante, existen casos en los que es el propio desarrollador quien hace product placement dentro del videojuego con fines ajenos al marketing, a fin de darle toques realistas a la narrativa de su historia o a modo de referencia. Tal podría ser el caso de Converse dentro de la saga de The Last of Us, en la cual uno de los personajes principales lleva zapatillas de la marca en ambas entregas de la saga; se utiliza el término “podría” puesto que no ha habido pronunciamiento que confirme un acuerdo publicitario de parte de Sony PlayStation ni Converse al respecto. El presente trabajo busca investigar cualitativamente mediante entrevistas semiestructuradas el impacto que ha tenido el aparente product placement de la saga The Last of Us en la recordación de la marca Converse entre los usuarios de entre 20 a 30 años de Discord de la youtuber peruana Arándana.

**Palabras clave:** Product placement; trade dress; recordación; videojuegos; marketing; publicidad.

# The Last of Us and Converse: An Analysis of Product Placement and Its Effect on Player Recall

## **Abstract**

The video game industry has witnessed substantial growth in recent years, resulting in increased brand presence within games due to high consumer engagement. While product placement in games is commonly used for marketing purposes, there are instances where game developers incorporate it to enhance storytelling realism or as a reference. An example of this can be observed in The Last of Us saga, where one of the main characters consistently wears Converse sneakers throughout both game installments. It is important to note that no official statement has confirmed a marketing agreement between Sony PlayStation and Converse. This qualitative study aims to investigate the impact of the apparent product placement of the Converse brand in The Last of Us saga on brand recall among users aged 20 to 30 in Arándana's Discord channel through semistructured interviews.

**Keywords:** Product placement; trade dress; recall; video games; marketing; advertising.

# N° 9606\_Lizárraga Guerrero, Gabriela Alexa\_The Last of Us y Converse: Un análisis del Product Placement y su efecto

## INFORME DE ORIGINALIDAD

3%

INDICE DE SIMILITUD

2%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	Lopez Beltran, Luis Enrique. "Estetica del Videojuego The Last of Us.", Pontificia Universidad Catolica de Chile (Chile), 2021 Publicación	1%
2	<a href="http://www.3djuegos.com">www.3djuegos.com</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="http://repositorioacademico.upc.edu.pe">repositorioacademico.upc.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
4	Submitted to London School of Science & Technology Trabajo del estudiante	<1%
5	<a href="http://journals.sfu.ca">journals.sfu.ca</a> Fuente de Internet	<1%
6	<a href="http://repositorio.ual.es">repositorio.ual.es</a> Fuente de Internet	<1%