



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
Licenciatura en Comunicación y Periodismo



**COMUNIDADES SOCIO-DIGITALES EN LOS ARG
(ALTERNATIVE REALITY GAMES): EL CASO DE ASH VLOGS.**

Opción de titulación
TESIS INDIVIDUAL

Que como parte de los requisitos para obtener el grado de
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO

Presenta:

Rosa Itzel López Durán

Dirigido por:

Dr. Gabriel A. Corral Velázquez

Centro Universitario
Querétaro, Qro.
Noviembre 2021
México





Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
Licenciatura en Comunicación y Periodismo



**COMUNIDADES SOCIO-DIGITALES EN LOS ARG
(ALTERNATIVE REALITY GAMES): EL CASO DE ASH VLOGS.**

TESIS

Que como parte de los requisitos para obtener el grado de
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO

Presenta:

Rosa Itzel López Durán

Dirigido por:

Dr. Gabriel A. Corral Velázquez

Dr. Gabriel Corral Velázquez

Dra. Betsabee Fortanell Trejo

Mtro. Luis Rodrigo Castañeda Aguilera

Dra. Lidia Ángeles García González

Mtro. César Andrés García Sánchez

Centro Universitario
Querétaro, Qro.
Julio 2022
México

RESUMEN

Los ARG (Juegos de Realidad Alternativa) son producciones audiovisuales que invitan a la conformación de comunidades virtuales, con contenido sugerente; no son nuevos, pero su poco conocimiento en la sociedad hace más fácil la introducción inconsciente en este tipo de producciones, cuyo objetivo principal es crear una narrativa que sea extensión de la vida real, el gran problema aquí es que las comunidades que se crean entorno a estas narrativas no suelen tomar el juego como algo bueno, y que, en este caso de estudio, develan que es mejor el contenido ominoso que el contenido apócrifo.

Particularmente, los ARG tipo contenido snuff son la evolución del contenido transmediático, falso documental y found footage, en una sola producción. Son un reflejo de las relaciones sociales sin consecuencias inmediatas, respondiendo al morbo y la necesidad humana de supervivencia.

Esta investigación reconoce que los ARG son más que juegos, son una extensión de la vida real, y teniendo en cuenta su regla más importante “esto no es un juego” es necesario mencionar que estos tiene consecuencias en la realidad de cada jugador y en la sociedad misma.

El consumo de contenido apócrifo en internet es común, y la forma en la que estos materiales se distribuyen con tanta facilidad deja mucho que pensar, lo más impactante de este tipo de producciones es que son diseñadas para engañar a los consumidores, y lo logran al punto crear interacción a tiempo real en la historia, en el juego, y por ende este se vuelve parte del sujeto y el sujeto se vuelve parte del juego.

Es importante mencionar que el conocimiento de este tipo de contenidos no hace mayor consciencia en el consumo, sino que por el contrario, crea mayor insensibilidad a los temas relacionados con el juego.

La investigación que aquí se desarrolla sobre los ARG es de carácter exploratoria y descriptiva, con enfoque mixto, cuyo énfasis está en lo cualitativo para la comprensión del discurso y de las prácticas de las comunidades.

Asimismo, recupera los conceptos de yo virtual, comunidades virtuales, ecosistema virtuales, cultura participativa y experiencia, los cuales son útiles para el abordaje teórico de los ARG.

SUMMARY

The ARG (Alternative Reality Games) are audiovisual productions that invite the formation of virtual communities, with suggestive content; they are not new but the lack of knowledge of it makes the society unconscious in this type of production, whose main objective is to create a narrative as an extension of real life; These narratives do not usually take the game as something good, and that, in this case study, reveals that ominous content is better than an apocryphal one.

The ARG, like a snuff content-type, is the evolution of transmedia, mockumentary and found footage, all on a single production. These create communities that could be as well the reflection of social relationships without immediate consequences, responding to morbidity and the human need for more.

This research recognizes that ARGs are more than games and they could be an extension of real life, considering its most important rule is "this is not a game" causes a lot of consequences in the reality of each player.

The consumption of apocryphal content on the internet is common, and the way in which these materials are distributed so easily leaves much to think about. The most shocking thing about this type of production is that they are designed to deceive consumers, and they achieve it.

It is important to mention that knowledge of this type of content does not increase awareness in consumption by contrast it creates greater insensitivity issues related to the game.

The research developed here on the ARGs is exploratory and descriptive, with a mixed approach, whose emphasis is into qualitative, for the understanding of the discourse and practices of the communities.

Likewise, it recovers the concepts of virtual-self, virtual-communities, virtual-ecosystem, participatory culture, and experience, which are useful for the theoretical approach of ARG.

Si escribiera el nombre de todas las personas a las que estoy profundamente agradecida me llevaría más hojas que en la metodología de esta investigación, sin embargo hay algunos nombres que debo plasmar, y no como pago moral por lo que han hecho por mi, sino como recordatorio de que siempre han estado y deseo de que permanezcan conmigo.

A mi familia: Alicia, Luis, Rosalía, Elizabeth, Olivia, Brenda, Pablo, Abel, Javier, Mariana, Oscar y Alejandra.

En honor a mi tía, Ángeles Durán †

A mi gran amor, Kloster †

A mi director de Tesis el Dr. Gabriel Corral Velázquez

A mis sinodales:

Dra. Betsabee Fortanell Trejo

Dra. Lidia Ángeles García González

Mtro. Luis Rodrigo Castañeda Aguilera

Mtro. César Andrés García Sánchez

por permitirme presentarles mi trabajo.

A mis amigas, amigos y amigas, cuyas pláticas ayudaron a desarrollar más este trabajo.

La violencia es algo cotidiano en el cine y la televisión,
y nos estamos acostumbrando demasiado a ella...
y me preocupa...

-Ángela, Tesis (1996)

Pido que me dispensen por la gravedad de estas palabras, producidas por
un choque de pasiones, o endurecidos sentimientos, que dan a un relato
basado en el emocionante e inmoral interés de algo que jamás pasó.

-Jules Barbey d'Aurevilly, La hechizada (1852)

«Lo que ofrece el libro no es un análisis neutral, sino un análisis comprometido
y extremadamente “parcial”, ya que la verdad es parcial, accesible solamente
cuando uno toma partido, sin que por ello sea menos universal».

-Slavoj Žižek, Primero como tragedia, después como farsa (2011:10)

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	10
CAPITULO 1. PRESENTACIÓN DEL TEMA.....	12
1.1 PLANTEAMIENTO.....	12
1.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	13
1.3 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	13
1.3.1 GENERAL.....	13
1.3.2 ESPECÍFICOS	13
1.4 LÍMITES Y ALCANCES.	13
1.4.1 LÍMITES.....	13
1.4.2 ALCANCES	14
1.4.3 HIPÓTESIS	14
1.5 TIPO DE INVESTIGACIÓN	14
1.5.1 PROCEDIMIENTO	14
1.5.2 VIDEO PARA LA EXTRACCIÓN DE COMENTARIOS.....	15
CAPITULO 2. ESTADO DEL ARTE DEL ARG.....	17
2.1 YEAR ZERO O CÓMO NINE INCH NAILS ROMPIÓ LAS BARRERAS DE EUROPA CON UNA EXPERIENCIA NARRATIVA:	17
2.2 ALGO MÁS QUE JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA: “THE TRUTH ABOUT MARIKA”; “CONSPIRACY FOR GOOD” Y “ALT-MINDS”. ANÁLISIS DEL CASO	18
2.3 JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA: UN ANÁLISIS GEONARRATIVO Y AUMENTADO DE INGRESS.....	19
CAPITULO 3 MARCO TEÓRICO.....	22
3.1 EL ECOSISTEMA VIRTUAL.....	22
3.2 EL YO VIRTUAL	23
3.3 CULTURA PARTICIPATIVA	25
3.4. LA EXPERIENCIA	27
3.5. DEFINICIÓN DE COMUNIDAD	29
3.6 COMUNIDADES VIRTUALES	30

CAPITULO 4. LOS ARG	32
4.1. HISTORIA DE LOS ARG, DEL JUEGO AL ESTUDIO.	33
4.2 CARACTERÍSTICAS EN LA CREACIÓN DEL ARG	37
4.3 EL DISEÑO.....	38
4.4 LA DISTRIBUCIÓN	39
4.4.1 DISTRIBUCIÓN MASIVA.....	40
4.5 AMBIGÜEDAD DE SIGNIFICADO	41
4.6 LA CAPACIDAD DE RESPUESTA EN TIEMPO REAL.....	43
4.7 FIN DEL JUEGO.....	43
4.8 CASO EJEMPLO: CICADA 3301	45
CAPÍTULO 5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	49
5.1 ETNOGRAFÍA DIGITAL.	49
5.1.1 YOUTUBE	50
5.1.1 MORFOLOGÍA DE YOUTUBE: EL CANAL DE ASH	50
5.2 OBSERVADOR PARTICIPANTE	54
5.3 LOS COMENTARIOS.....	55
CAPITULO 6. EL CASO DE ASH.....	59
6.1 EL CASO DE ASH VLOGS.....	60
6.1.2 NARRACIÓN CRONOLÓGICA “ASHVLOGS/_I_KNOW_WHERE_SHE_IS”	60
CAPITULO 7. ESTRATEGIA DE ANÁLISIS	77
7.1 EXTRACCIÓN DE COMENTARIOS EN YOUTUBE.....	78
7.2 INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS DE SENTIMIENTOS.	78
7.2.1 ANÁLISIS DE POLARIDAD Y SENTIMIENTO POR PALABRA, COMENTARIOS DEL VIDEO “ASH VLOGS - EL CASO DE LA YOUTUBER SECUESTRADA - TODA LA VERDAD”	81
7.3 CONCLUSIÓN DE LA INTERPRETACIÓN DE DATOS.	104
CONCLUSIONES.....	108
BIBLIOGRAFÍA	111

INTRODUCCIÓN

Los ARG (Juegos de Realidad Alternativa) resultan de la evolución de la sociedad virtual, donde el principal objetivo es que las personas participantes tomen la experiencia narrativa y se apropien de ella, siendo esta una nueva forma de creación de conocimiento colectivo, si bien, este tipo de juegos puede ser confundidos por su traducción literal, no debe pensarse como una parte secundaria de la realidad, sino como una extensión de esta.

Doore (2013) comprende este tipo de juegos como espacio virtual donde los jugadores forman parte una comunidad unida por el juego y donde la colaboración al interior de esta comunidad resulta imprescindible, pues se concibe un objetivo en común: la localización de pistas, la organización de información dispersa y sobre todo el conocimiento colectivo sobre la transmediatización entre la esfera narrativa y la realidad.

La clave del éxito de los juegos ARG es la premisa *“This is not a game”*, misma que se pronuncia como el vértice por la cual el juego se mantiene, si bien es importante dar reconocimiento a los organizadores de juego y a guion previamente meditado hay un punto clave dentro de todos estos juegos, y este es la creación de comunidades entorno a la temática del juego.

Dentro de la esfera del juego, comunidades no solo permiten la vigencia de este como consecuencia de la capacidad de réplica, sino que en un juego de esta naturaleza de guión abierto es más que necesario contar con la interacción de jugadores que se mantengan al tanto de las actualizaciones, ya que la mayor parte del desarrollo del juego se lleva a cabo a través de espacios diversos como lo pueden ser sitios web, redes socio virtuales, espacios físicos e inclusive números de teléfono, siendo necesaria la interacción no solo de un ser virtual sino también de la persona suscrita a la realidad.

Siguiendo la lógica de este juego, las comunidades son más importantes de lo que la narrativa pudiese llegar a ser, sin embargo, se sigue hablando de un evento planeado previamente, el cual es producido y distribuido con el objetivo de obtener alcance virtual, por lo que este tipo de creaciones pueden llegar a defraudar a las personas que fueron parte de ello.

Este trabajo pretende comprender el sentir de las personas que estuvieron al pendiente de un ARG de contenido tipo snuff¹, el cual desde el entendido de este tipo de materiales pretende causar horror en el espectador, pero al mismo tiempo llegar al público ominoso² permitiendo la interacción con juegos ociosos, largos, perturbadores y sobre todo mediáticos, el cual es presentado como algo que está sucediendo en nuestra realidad cotidiana.

Esta investigación se organiza en ocho apartados. El primer capítulo “Presentación del tema”, en donde el lector o lectora encontrará el planteamiento del ARG, se delimita la investigación a partir del juego de Ash; se enuncian las preguntas y los objetivos de investigación.

En el capítulo dos “Estado del arte”, se exponen los trabajos académicos relevantes al objeto de estudio. Se presentan tres esfuerzos para el abordaje de los ARG que pueden organizarse en tres dimensiones: narrativa, comunidades e interacción.

“El Marco teórico” se localiza en el capítulo tres. En esta sección se enuncian los conceptos de ecosistema virtual, el yo virtual, cultura participativa, experiencia, comunidad y comunidades virtuales. Lo anterior para comprender teóricamente a los ARG.

En el capítulo cuatro, “Los ARG”, se ofrece información sobre la historia del juego, su creación, características, diseño y distribución masiva. Igualmente, se describe la ambigüedad del significado para describir la relación del juego con el usuario.

“Metodología de la investigación”, siendo el capítulo cinco, ofrece una explicación metodológica utilizada, misma que permite reconocer mediante una etnografía digital el espacio en el que se desarrolla el juego, así como el uso de las herramientas y procedimientos utilizados en esta investigación.

Por su parte, en el capítulo seis “El caso de Ash”, se aborda el caso Ash Vlog, a partir de una relatoría de hechos meramente descriptiva sobre cómo se dio el fenómeno en Youtube. Atendiendo a la etnografía digital, se describen imágenes con contenido sugerente, que puede atentar contra la sensibilidad del usuario.

“Estrategia de análisis” es el capítulo siete, donde se presenta la extracción de comentarios en Youtube, la interpretación y análisis de sentimiento, el análisis de polaridad y sentimientos.

Finalmente, se ofrece un apartado de “Conclusiones” en el que se expresa la reflexión sobre los ARG y la apropiación de estos contenidos; también se ofrece un balance de los alcances y limitaciones de la investigación. Igualmente, se enuncian futuros trabajos académicos en torno a los ARG como es el caso de la cultura algorítmica, la polaridad en consumo, alfabetización digital y las prácticas de consumo.

¹ Se define el contenido snuff como sesinatos perpetrados para su registro filmado con propósitos de entretenimiento

² describe lo Ominoso como una variación de lo terrorífico que genera angustia y horror, pero que en cierto punto excita al miedo intenso, el cual es producido por un elemento real o imaginario que supone un riesgo o daño parcial.

CAPÍTULO 1.

PRESENTACIÓN DEL TEMA

1.1 Planteamiento

Los usuarios virtuales se encuentran en constante exposición a los contenidos que son reproducidos en internet y la “veracidad” de cada uno de estos no siempre está en tela de juicio, por lo que, por una fracción de tiempo, todo está suscrito a la realidad cotidiana del consumidor, haciendo que este incorpore los contenidos virtuales presentados a su vida, permitiéndole a estos formar parte de lo que concebirá como su realidad.

El ARG, Juego de Realidad Alternativa (por sus siglas en inglés), aprovecha esto para crear una narrativa cuyo objetivo sea enteramente posicionarse como un caso “real”, y esto lo puede conseguir gracias a que la narrativa y el desarrollo de la historia está entrelazada con recursos del mundo *off-line*, permitiendo de forma sencilla la incorporación de estos contenidos a la realidad cotidiana del usuario.

El ARG es una historia que integra retos, tecnologías de información y diferentes medios de comunicación, creando así juegos desarrollados en narrativas transmediáticas, las cuales pretenden llevar la historia a través de diversas plataformas, exigiendo un rol activo y mutable a los participantes, ya sea de forma indirecta o indirecta pero siempre al interior de comunidades colaborativas y de espacios de discusión, los cuales son creados, muchas veces, por los mismos jugadores para tener mayor amplitud en la recuperación de información.

De acuerdo a Lugo y Melón (2016), los ARG se nutren del juego de roles en donde los jugadores desempeñan personaje; participan en la simulación con un rol específico, ya que no se constituyen como avatares, pueden experimentar con su propia identidad (p. 181).

Este tipo de contenidos se mueven con libertad en lo que conocemos como la web 2.0 y pese a que se tenga conocimiento de la existencia de los juegos de realidad alternativa, nunca se estará absuelto totalmente de no caer en uno, ya que dado a su naturaleza de contenido fragmentado al usuario no le será tan fácil identificarlo como un contenido reproducido.

Los ARG son un tema que debe ser puesto en la mesa de debate, pues se trata de contenido virtual que se pronuncia en la vida virtual y que llega a tener consecuencias sociales en la vida *off-line*, tal como pasó en el 2018 con el caso de la *YouTuber* australiana “Ash Vlogs”, quien se encargaba de producir contenido audiovisual para *YouTube* pero que se volvió famosa por su material virtual cifrado que indicaba estaba secuestrada por una secta que se dedicó a realizar videos tipo Snuff con la youtuber.

El caso de Ash Vlogs ha creado en los usuarios de internet alto interés en el tema, al punto que los mismos formaron comunidades socio-virtuales en las que se discutieron los hallazgos, compartían pistas e hipótesis del paradero de Ash, dando pie a un conocimiento colectivo respecto al caso de Ash, abriendo espacios de cultura participativa activa en torno a una narrativa transmediática del ARG.

En las líneas anteriores, se realizó una introducción del ARG y cómo se va insertando en la vida social de manera discreta, sin que el usuario tenga presente que se trata de un contenido creado, esto con el propósito de problematizar la manera en cómo los usuarios participan en las comunidades virtuales.

1.2 Preguntas de investigación

¿Cómo se configuran las comunidades de interacción en un ARG a partir de la narrativa y la interacción con el contenido?

¿De qué manera se expresan los sentimientos de los usuarios con relación con el contenido de un ARG de snuff?

1.3 Objetivos de investigación

1.3.1 General

Observar y analizar la interacción de los usuarios de YouTube en torno al contenido distribuido de una serie ARG, que en su momento se pronunciaba como un caso real de índole snuff; con el propósito de comprender si el contenido fraudulento llega a afectar a los usuarios virtuales en su interacción en los espacios de discusión.

1.3.2 Específicos

- Reconocer la interacción que tienen los usuarios al interior de redes socio virtuales
- Elaborar un análisis de sentimiento para determinar si hay hostilidad, causada por el contenido falso, en los usuarios de los ARG del tipo snuff.
- Analizar el comportamiento de los usuarios al interior de las comunidades del ARG.

1.4 Límites y Alcances.

1.4.1 Límites

Falta de material específico bibliográfico: Después de una búsqueda rigurosa, la cantidad de referentes relacionados con ARG snuff es casi nula, habiendo en su

mayoría análisis del ARG en tono comercial. En cuanto a la observación en el campo virtual, dado a las lagunas legales se hace extracción de comentarios de YouTube, sin embargo no es posible obtener otros datos pues la extracción de contenidos de foros no es posible de la misma forma que se extrae los de YouTube.

1.4.2 Alcances

- Exponer la existencia del ARG como un tema a discusión en la agenda de la democratización de la internet.
- Evidenciar los efectos que puede tener un contenido apócrifo de snuff en los usuarios virtuales.

1.4.3 Hipótesis

Los usuarios expuestos a contenido ARG de índole snuff tienden a desarrollar hostilidad al interior de las comunidades ARG, de la misma forma estas comunidades comienzan a normalizar contenido ominoso que se pronuncia en la internet superficial pues la distribución de este material en un espacio “público” retira veracidad sobre el tema.

1.5 Tipo de investigación

La forma en la que se ha abordado el tema del ARG permite una investigación exploratoria, la cual tiene como objetivo reunir información documental sobre estos juegos y su desarrollo; no obstante, el foco de la investigación radica en el análisis de interacción de los usuarios en comunidades creadas entorno a los ARG, por lo que esta parte permite hacer un análisis explicativo del funcionamiento y de las consecuencias que viven los usuarios al interior de las comunidades del ARG.

1.5.1 Procedimiento

Para lograr los objetivos planteados es importante dividir el trabajo de investigación en etapas de recopilación y análisis, por lo que la obtención de los recursos está directamente relacionada con las etapas de investigación.

- 1) **Estado de la cuestión del ARG y de Comunidades virtuales:** se realizó una investigación documental que ayudó a la contextualización académica de la información que se tiene de los ARG y de las comunidades virtuales, la investigación está limitada a los idiomas inglés y español.

- 2) **Contexto de la historia del ARG y recuperación de un caso ejemplo:** para comprender qué es el ARG se realizó la investigación de información que se tiene sobre la historia del ARTE, sus orígenes y primeros desarrollos, así como la recuperación de uno de los casos más famosos en torno al ARG.
- 3) **Contexto del caso de estudio:** se hizo una cronología del caso de Ash, esto con el fin de contextualizar al lector sobre el caso a analizar, dado que este se desarrolló en su mayoría por YouTube y links a vídeos ocultos en esa y otra plataforma se hace de forma narrativa un recorrido por estos contenidos.
- 4) **Recuperación de comentarios en YouTube:** Con el apoyo de la herramienta *YouTube data tools* se recuperan comentarios realizados por los usuarios de esta plataforma, por lo que se hacen dos descargas, una por cada video, las cuales ayudan a la creación de la matriz de contenido extraído.
- 5) **Análisis de sentimiento y polaridad de los comentarios:** Con la herramienta *Voyan* se logró hacer un análisis de sentimiento y determinar la polaridad de las palabras con mayor frecuencia de uso por parte de los usuarios, esto para determinar el tono con el que interactuar las personas al interior de la comunidad de YouTube que está entorno al tema.

1.5.2 Video para la extracción de comentarios

Las comunidades socio digitales tiene una formación efervescente y sin necesidad de una organización para su creación, por lo que dentro de las mismas se plantea un líder de discusión informal quien es, en muchas ocasiones, una persona que se dedica a distribuir del contenido recopilado, pistas e hipótesis de los ARG.

Los usuarios que siguen a estos líderes hacen notar su interacción en los comentarios de los videos y muchos de estos se enfrascan en el tema, pues lo investigan de forma externa para poder hacer una aportación aún más valiosa para la comunidad.

Se analizaron 100 de 250 comentarios extraídos, mismos que fueron reducidos en el proceso de purga, del vídeo señalado en el siguiente cuadro:

Tabla 1. Video utilizado para la recuperación de comentarios.

	Video	Fecha	Cuenta	Contexto
1	ASH VLOGS - El CASO de la YOUTUBER SECUESTRADA - Toda la verdad	29 de septiemb re del 2018	Magnus Mefisto	Video publicado en vigencia del juego, en el que se hace análisis del caso, del contenido y de la forma en la que este se desarrolla.

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO 2. **ESTADO DEL ARTE DEL ARG**

Los ARG son producciones relativamente nuevas, pero estas no deben quedar fuera del análisis, pese a que una parte del conocimiento académico decide marcar distancia de los hechos u acontecimientos imaginarios, superficiales o circunstanciales, estos se deben mantener en la mira pues las manifestaciones virtuales proponen un nuevo modelo de sociedad físico-virtual.

El análisis de la creación de contenido y interacción de los usuarios está bajo diferentes enfoques, por lo que al reunir referentes de investigación se puede obtener un panorama aún más amplio sobre el tema, es por esto que se presentan los estudios académicos que ayudan a visualizar esta investigación como algo más que un hecho circunstancial y permiten denotar al ARG como un movimiento virtual de cultura participativa.

A continuación, se exponen tres trabajos académicos relevantes al objetivo de investigación, los cuales fueron hallados tras realizar una búsqueda documental en la plataforma Scielo.org y en revistas académicas de comunicación.

A partir de emplear la palabra clave ARG, se localizaron diversos trabajos académicos ocupados de los Juegos de Realidad Alternativa; sin embargo, se descartaron porque éstos se analizaron desde el enfoque de la educación, permitiendo prestar atención en las siguientes investigaciones, las cuales se organizan en estudios de: interacción, comunidad y narrativa.

2.1 Year Zero o cómo Nine Inch Nails rompió las barreras de Europa con una experiencia narrativa:

En este artículo Hernán Espinosa y Ana Pérez (2017) hacen una revisión profunda del ARG planteado para la promoción del disco Year Zero de la banda Nine Inch Nails, el cual fue una serie de alianzas estratégicas para lograr una distribución a nivel internacional de su nuevo lanzamiento.

Espinoza y Pérez (2017) describen conceptos como la transducción cultural; la cual consiste en introducir un producto de entretenimiento en un mercado cultural, que si bien puede ser tomado como posicionamiento de un producto, la transducción es concebida como el proceso de posicionamientos, más que como el resultado mismo.

Es de ésta forma que describen que para lograr una catarsis real es necesario no solo identificar el producto que se tiene y la posible interacción con su público, sino que también importante, considerar los universales y las lagunas, ya que estos mismos ayudan o dificultan el proceso de aproximación con el producto.

Este proceso de adaptación de las obras, proyectos, bosquejos permite que tengan una aceptación por grupos no específicos, los autores conciben la estrategia de transducción, como: la localización de las brechas y de los adhesivos a los grupos sociales, generacionales, geográficos, y la retirada de estos para hacer el contenido lo más universal posible, creando así una posibilidad de alcance superior y de esta manera tener una neutralidad cultural.

La importancia de los ARG en la campaña recae en el impulso evocador del juego y su inserción en las tendencias narrativas ya que esta estrategia usó recursos de internet y de escenarios offline, creando experiencia en los participantes se basaba en la interacción para darle sentido a las pistas ofrecidas por los *story master*, reforzando así las relaciones en comunidades globales creadas para el seguimiento de este caso.

Los autores determinan que la distopía, como base del mundo narrativo de Year Zero, es una de las elecciones clave de su exitosa inserción en varios mercados culturales; siendo un cimiento firme al universo del relato, en el que se puede intuir un sentido, donde la mitificación permite al usuario apelar a sus instintos más primitivos de supervivencia y a los más desarrollados de interacción socio-virtual.

En cuanto al análisis de la interacción con el álbum, los autores retoman el concepto del ARG, en el que se establece que normalmente, este tipo de juegos ofrece un relato fragmentado que debe ser resuelto a través de la colaboración y el esfuerzo de los participantes (Phillips 2005, citado en Janes, 2013, p. 59).

Espinoza y Pérez plantean que los ARG apelan a situaciones que se desarrollan en la vida física y la vida en línea, así como en las reacciones emocionales propias, buscando de esta forma que todo elemento planteado de forma virtual o física lleve al participante a experimentar en primera persona el desarrollo de la historia y la construcción de la narrativa “como si este estuviera decidiendo qué camino tomar”, pero que al ser acciones controladas por la premisa de que la narrativa es real, se puede decir que todo es fruto de un universo construido y que las acciones individuales y colectivas siguen la lógica de la campaña/narración.

2.2 Algo más que juegos de realidad alternativa: “the truth about marika”; “conspiracy for good” y “alt-minds”. Análisis del caso

María José Arrojo (2013) propone estudiar las interacciones entre los usuarios como comunidades informales y las narrativas de los juegos; todo esto desde la perspectiva de la Teoría de la Acción Social, donde el video jugador es un co-creador de la narrativa (Marcano, 2008: citado en Arrojo, 2013), de esta forma los usuarios como participantes activos ayudan al desarrollo de una inteligencia colectiva con resultados socialmente útiles, esto solo es posible con el aporte de un número considerable de personas.

Si bien, en los inicios de las nuevas tecnologías y la creación de los videojuegos, ya se tenía una constante de interacción atemporal con la historia ésta suponía una interacción hombre-máquina, la cual solo presentaba un aprendizaje sobre la inteligencia artificial del juego, contrario a lo que proponen estos nuevos juegos de interacción masiva, los cuales que han provocado que la experiencia individual, el hombre aislado frente a la máquina, sea cada vez menos frecuente, de forma que hay una creación de entornos habitados por la comunidades de jugadores.

Arrojo (2013) señala que para la integración completa de los usuarios en el juego es necesario que los storymakers presenten un sistema de reglas informales en el escenario del juego, mismo que debe estar diseñado de forma íntegra para que genere un alto sentido de pertenencia, de esta forma los jugadores deben tener una influencia directa tanto en el juego, como en el proceso y el resultado (Szuborski, 2005: citado en Arrojo, 2013).

De la misma forma se presenta que el éxito del juego será definido con base en la capacidad que se tenga para recrear el mundo del juego en el día a día, para conjugar la idea de que se está viviendo una experiencia en el mundo real y que sea difícilmente vinculada como un juego. “El creador del Juego de Realidad Alternativa, no está intentando crear una realidad alternativa, sino cambiar el propio mundo del jugador” (Szuborski, 2005, citado en Arrojo 2013).

Esto comprende que en realidad el juego no busca llevar parte de la realidad a su narrativa, sino que los usuarios lleven la narrativa del juego a su realidad, esto lo hace mediante la interactividad, escenario en el que se desarrolla el juego y permite una hiperconectividad entre los usuarios.

Para Arrojo (2013), los juegos de realidad alternativa tienen como principal objetivo envolver a los usuarios en una atmósfera de realidad, creando una inmersión constante entre los usuarios, al grado de que hay una participación en un mundo de fantasía como si este fuera real, como una experiencia a través de la que un mundo de ficción se presenta en una realidad autónoma y variable, pero sujeta a la realidad del usuario.

2.3 Juegos de realidad alternativa: un análisis geonarrativo y aumentado de Ingress

María Díaz García (2017) hace un recorrido completo sobre lo que es un ARG, abordando desde la era previa a este, los impulsos inconscientes que inducen a una persona a volverse un jugador e inclusive los niveles, tipos y argots que se dan en un juego ARG, si bien todos sus aportes son relevantes, los que más se rescatan para los fines de esta investigación son los que tiene en torno a las comunidades que se desarrollan en los juegos.

Díaz García (2017) comprende que el juego es una necesidad humana, y que el ser participe de un juego puede desarrollar en un individuo aprendizaje, preparación y placer, por lo que resulta importante comprender esta actividad como parte del ser consciente y social, pues se crea una limitación de al tratar de explicar el juego en la edad adulta.

Comprendiendo que en el juego adulto se conjugan una serie de intereses y motivaciones: se puede comprender como una actividad liberadora donde se pueden expresar y catalizar emociones y pero también se puede ver como un factor social, donde los adultos con gustos similares se vuelven comunidad para jugar dando dos nuevos conceptos relevantes: placer y relajación.

Días recupera la afirmación de Javier Díaz (2011) quien asegura que se puede definir el juego adulto “como una forma de obtener placer a través de la compensación de ciertas pulsiones, y como vínculo simbólico con la realidad”; de la misma forma presenta las pulsiones que persigue una persona adulta en el juego:

1. Representar un rol.
2. Conseguir un estatus dentro de la comunidad.
3. Experimentar la sensación de destreza cuando se progresa en las fases de un juego.
4. Expone de modo seguro a diferentes retos.
5. Canaliza los impulsos.
6. Disfrutar de unas “reglas del juego” consensuadas o aceptadas por todos los participantes.

Si bien es posible comprender un juego desde el solitario, es importante resaltar que los ARG viven gracias a las comunidades que son participativas en su narrativa, por lo que es importante pronunciar que estas comunidades existen, pero solo por la experiencia del juego, creando comunidades líquidas en los escenarios del juego.

El término 'comunidad' es acuñado por Ferdinand Tönnies en 1932 (Almudena Moreno y Carolina Suárez, 2010) el cual partió del concepto “sociedad, Tönnies utilizó el término para definir las alianzas personales derivadas de la imposición social en pleno auge Industrial. Sin embargo, en nuestro contexto la idea de comunidad está ligada al entorno virtual, el cual se ubica en la abstracción del ciberespacio.

Se puede comprender a las comunidades virtuales como una consecuencia dada a través de las relaciones que establecen en torno a grupos de discusión y/o debate, sobre aspectos comunes, creando así el vínculo por el cual se mantienen. Por lo que para Moreno y Suárez (2010), “la interactividad, el componente afectivo y el tiempo de interactividad, como condiciones para que exista una comunidad virtual y ellas se corresponden a algunas de las características de las comunidades en general.”

Por lo que este sistema ‘socio-tecno-cultural’ desarrollado en el ciberespacio se produce uniones estrechas entre lo real y lo virtual, transformando la noción de la identidad, privacidad y de las formas de relacionarse, dejando de lado la dicotomía de lo que es real y de lo que no, pues se comprende lo virtual como una extensión de lo real como señala Turkle (1997, p.41): “la gente es capaz de enamorarse con los mundos artificiales que ha creado o que ha construido para otros. Las personas pueden verse así mismas en el ordenador. La máquina puede parecer un segundo yo”

Retomando el concepto de comunidades virtuales, estas son en realidad un derivado del juego virtual, donde los jugadores generan una identidad común y que apartir del sentimiento de pertenencia, comienzan a formar una autoconciencia encuadrada dentro de la comunidad virtual, que supone coincidencias con la norma general del grupo y un sentimiento de diferencia con aquellos que no están incluidos en ella (J. C. Turner, 1985).

El estado del arte, muestra que los estudios ocupados de los ARG se concentran en el abordaje de las comunidades, la interacción y la narrativa. Frente a este panorama, la investigación aquí planteada busca observar y analizar la interacción de los usuarios de Youtube, lo cual enfatiza la relevancia del abordaje discursivo y de interacción. Para así recuperar el sentir de los participantes e identificar cómo incorporar los ARG a su cotidianidad.

CAPÍTULO 3

MARCO TEÓRICO

Este apartado tiene el objetivo de construir el aparato teórico para comprender a los ARG, desde la interacción y discurso de los usuarios. Para ello, se recuperan los conceptos de ecosistema virtual (Innis, 1995; McLuhan, 1964; Nystrom, 1973; Piscitelli; 2005; Scolari) , el yo virtual, cultura participativa, la experiencia, la comunidad y comunidades virtuales.

3.1 El ecosistema virtual

Los medios virtuales traen consigo una re-lectura de supuestos y teorías básicas de la comunicación, por ejemplo: Innis (1995) dice que es importante observar la relación entre los medios, pues esto forma un componente básico en la concepción de los medios de comunicación; McLuhan (1964) sostiene que ningún medio adquiere su significado o existencia solo, este se adquiere con la constante interacción con otros medios ya que los medios interactúan entre sí; por otra parte Nystrom (1973) afirma que ningún medio de comunicación opera de manera aislada, cada medio afecta a otros medios.

A grandes rasgos estos tres autores nos hablan del fenómeno transmedia sin saber el impacto que puede tener en conjugado con la hiper-conexión del internet causaría en la sociedad moderna, si bien, se puede imaginar los efectos que los medios podían tener, es importante resaltar que los supuestos no están del todo descartados y no han perdido validez de forma absoluta; pues como lo plantea Piscitelli (2005) el actual fenómeno cibernético ha causado una transformación tecno-cultural, permitiendo una penetración social inmensa, pues el uso del internet como una herramienta cotidiana tiene menos de cinco décadas, creando así comunidades con procesos “naturales” de convergencia e hibridación de medios virtuales.

Las comunidades virtuales son la migración de las comunidades físicas a los medios virtuales, creciendo en ecosistemas, mismos donde los usuarios generan ambientes que afectan a los usuarios, creando que los usuarios estén en una constante exposición de contenidos virtualizados que alteran la percepción de forma constante, además, el consumo de estas producciones es tan natural que los internautas no ponen resistencia la formulación de nuevas opiniones directamente incluidas por estos contenidos.

De esta misma forma las comunidades virtuales se ven orientadas a una visión del tema predeterminado por el mismo material construido y distribuido al interior del ecosistema, Scolari (1970) lo expone orientación del pensamiento, expresado y sensibilizado previamente por los creadores de contenido y por ende por el medio, recordando las bases de la comunicación según McLuhan (1964) “el medio es el mensaje”, por lo que la interpretación de los usuarios dependerá directamente del contenido, del distribuidor y del portal donde se consume; creando así un ambiente donde el sujeto se ve rodeado de una serie de condicionantes que moldean la percepción y la cognición del tema.

El concepto de ecosistema virtual sirve a esta investigación para comprender teóricamente a los ARG como una práctica multiplataforma que se desarrolla en internet, pero además para reconocer que los usuarios participan en los espacios virtuales para la creación de contenido y distribución del mismo.

3.2 El yo virtual

En esta investigación, el “yo virtual” sirve para comprender al individuo que se involucra en los espacios de internet; es útil para identificar cómo el usuario extiende el ser del mundo offline al espacio online y cómo se relaciona con otros al punto de crear una comunidad.

El yo virtual incorpora el yo offline. Como señala Muro Ruiz (2011), algunos de los factores implicados en la construcción de la vida social sean reconocibles en la formación de la identidad virtual; por lo tanto se puede establecer paralelismo entre la vida real y la virtual que conllevan a patrones comunes de identidad en el individuo.

En las comunidades virtuales lo que más abunda es la información, pues los usuarios con su capacidad adquirida del prosumo, han logrado experimentar la híper producción de contenido; esto ha llegado a crear comunidades que consumen-producen de forma indiscriminada, con la premisa de que a mayor información menor cantidad de problemas hay entorno al tema que se aborda.

De acuerdo con Sibilia (2008), “todos nosotros estamos transformando la era de la información, estamos modificando las artes, la política y el comercio e inclusive, la forma en que se percibe el mundo... ya sea en los blogs, en los sitios para compartir videos como Youtube o en redes sociales como Myspace y Facebook” (p. 11).

En este contexto, internet reproduce al mundo real para sobrevivir, y de esta manera las comunidades virtuales reproducen el agrupamiento social y los usuarios re-interpretan los mensajes obtenidos en el ecosistema virtual para así continuar con el flujo de información, donde haya una correlación entre el yo virtual y el yo real de los usuarios, donde no solo se tiene una extensión del ser, sino un alter ego, que permita a los usuarios interactuar en las plataformas y en los grupos sin tener efecto en la realidad pero con la certeza de la reproducción de esta misma.

El usuario que se agrupa en comunidad, dentro de Internet, transforma y mantiene su identidad al mismo tiempo. Para Muro Ruiz (2011), el mundo online permite formar parte de un colectivo, sentirse en conexión, “pero preservando parcelas de mi yo, de mi ser. Yo soy quien decide qué comparto y que no. Si hago frente a las nuevas situaciones es porque soy una sucesión de fragmentos” (p.52).

La agrupación para la supervivencia es esencial ya que permite mantener agrupados los usuarios con características similares, en este caso, con los mismos temas de interés, pues solo de esta forma se mantiene vivo el ecosistema que han creado para la discusión e interacción de esos temas. Es importante mencionar que las agrupaciones en medios nunca desaparecerán, pues éstas suponen una extensión de la interacción de las personas y en realidad, como lo plantea McLuhan (1964), los medios solo son una extensión del ser, ya sea física como los ojos, los oídos o las cuerdas vocales, o de pensamiento, así como de la vida real de los usuarios.

El dudar para sobrevivir es uno de los instintos más primitivos del ser humano, instinto mismo que ha protagonizado la evolución tecnológica, científica e inclusive social; si se ve de esta forma, la agrupación de personas en una sala para hablar de las dudas que tienen han llevado a revoluciones, de esta misma forma funcionan las comunidades virtuales, pues la agrupación de los usuarios en una sala de chat permite romper las fronteras geográficas, pero también abre los canales de comunicación similares a los establecidos en una etapa social pre-tecnológica, esto se refiere a que los usuarios en línea replican las formas de interacción de usuarios que se reunían físicamente para discutir los temas.

En este entendido, los usuarios que se incorporan a los ARG, consumen una realidad ligeramente alterada para que esta encaje en sus necesidades consumo, cacería, e inclusive, agrupación, siendo estos juegos portales a dimensiones alternativas que en realidad solo se dedican a replicar el mundo real con la certeza de que las “consecuencias” no podrán afectarles, pero los usuarios mantienen la certeza de que están en un punto de inflexión, en el que apenas sobreviven por lo peligroso que se vuelve todo, claro que los usuarios no saben que todo es falso y por eso se involucran como si su vida dependiera de ello, porque en realidad su vida virtual sí depende de su interacción y de los hallazgos que hacen al interior del juego.

Esto se debe a que el ser humano es nostálgico por naturaleza, siempre tendrá una preferencia significativa a los patrones de comunicación del mundo real, así como a las interacciones donde sus instintos sean utilizados, por lo que una historia narrada en medios virtuales que expone a los usuarios a un miedo casi palpable crea una afinidad con algún aspecto de la interacción pre-tecnológica el yo virtual de las personas interesadas en el tema comienza con la reproducción de los contenidos, permitiendo de esta forma que el medio se adquiera esa significación que el mensaje necesita para continuar con su reproducción.

3.3 Cultura participativa

El concepto de cultura participativa se incorpora al marco teórico para pensar la colaboración de usuarios de internet, en particular, de los ARG. Asimismo, es útil para pensar articulaciones entre las comunidades virtuales constituidas en torno a los juegos.

Es importante comprender que hoy en día los medios en los que la sociedad se ha estado desarrollado se han anclado a la interacción del internet, de esta misma forma la vida social se ha trasladado a un término virtual creando de esta forma múltiples redes de participación, Searle y Austin (1990) describen estos estados de la materia social como espacios donde los actores definen el tipo de interacciones que tendrán entre ellos, de la misma forma delimitan el tipo de conversaciones que se tendrán al interior de los grupos.

Es por esto que Lotman (1996) propone comenzar a estudiar los grupos sociales, manera los discursos, identificar los enunciados y los enunciadorees que integran las conversaciones, para que de ésta forma se tenga una mejor noción de los actos, las interacciones, argot e inclusive de roles dentro de los grupos.

Si bien el estudio de los grupos sociales ya es importante cuando estos son de forma “física” o “tradicional” es importante poner en la mesa los grupos virtualizados, esos que no pueden tener un estudio etnográfico tradicional, pues hay muchos más usuarios involucrados, acciones relacionadas no específicas, e inclusive un mundo de información híper producida y reproducida, misma que puede ayudar a la conformación de los grupos sociales o a la disolución de los mismos.

Para poder tener una noción de los grupos hiperconectado es imprescindible ver que todo esto es posible por la dualidad del internet, el nuevo derecho otorgado a los usuarios con la creación del internet 2.0; el dejar de ser un consumidor pasivo y volverse un ente participativo sin necesidad de filtros, es apartar de esta nueva concepción de actividades que surgen diferentes sub culturas, grupos e inclusive redes donde se manifiestan los fans, mismos que dejan de ser solo consumidores de la producción masiva y se vuelven ahora comunidades creativas, con capacidad de producción y reproducción.

Es importante desde el campo de la comunicación hacer un estudio de la interacción de los grupos sociales virtualizados, pues no solo ayudaría a desmembrar los procesos de interacción en la nueva era híper virtualizada, sino que también permite que se tenga una mayor noción de la producción, distribución e inclusive del consumo de contenidos de segunda mano, o sea, que cuentan con una re-interpretación y que en muchos de los casos, los temas no son propios de la agenda-setting hasta que los usuarios de las comunidades lo colocan allí gracias a la reproducción del contenido original.

Cuando se habla de las comunidades virtuales es inevitable pensar que estas mismas son creadas por personas que tienen afinidad en temas similares, es este mismo impulso el que aviva la cultura participativa, la cual tienen como objetivo teórico abrazar la diversidad y la democracia como el núcleo para hacer decisiones colectivas y/o individuales; de forma que los usuarios adquieren capacidad de auto-expresión.

Todo esto hace un conjunto de conexiones entre los usuarios, sin embargo la constante exposición a la hiper producción de contenidos de un solo tema puede causar transformaciones perceptivas y cognitivas a los sujetos, esto debido a que el criterio de los usuarios depende directamente de la información que recibe y de qué forma la interpreta, en un mundo conectado de forma indiscriminada donde la brecha de producción es cada vez más corta, los criterios se vuelven líquidos y la subjetividad es cada vez más palpable.

Ante todo esto, la cultura participativa se vuelve el eje central de las comunidades en línea, Henri Jenkins (2015) describe la cultura participativa como un punto medio entre lo formal de la producción y lo informal del intercambio social, de la misma forma, dice que la conexión entre los usuarios permite desarrollar fuertes vínculos entre la interpretación, la producción, creación y circulación de los contenidos, de forma que la interacción en los grupos en línea se vuelve auto-sustentable por los usuarios mismos.

Viéndolo de esta forma la cultura participativa es esencial para que la comunidad tenga un crecimiento en la producción de contenidos, distribución y sobre todo en la creación colectiva, la cultura participativa como espacio de vinculación entre los miembros, funge un papel importante, pues se alcanza la interacción en espacios donde los participantes adquieren un papel auto-sugestivo de que son importantes para la comunidad, sus aportaciones abonan y sobre todo ayuda a guiar a otros usuarios a continuar con la producción de materiales para el crecimiento de la comunidad.

De forma que los usuarios pueden ser clasificados en uno de los tres estados del ser en línea: consumidores, productores y prosumidores, para considerar de qué forma interactúan en el espacio virtual es importante comprender que anteriormente las personas se limitaban a consumir los contenidos, pero que en la cultura virtual muchas más personas han adquirido capacidades para la creación y distribución de contenidos indiscriminados, de forma indirecta se han capacitado en la obtención de información, fragmentos y cables, para después mezclarlo todo en una sola investigación y distribuirla a la comunidad.

Esto mismo sucede con los discursos científicos, pues por mucho tiempo los estudios de comunicación apuntaban a una tendencia: hablar de los medios de comunicación de forma aislada, sin tener la posibilidad de conectar los efectos que algo transmedia podría tener en los usuarios, y ahora en una etapa social donde el usuario se fragmenta en las diferentes redes y medios virtuales lo transmedia dejó de ser algo innovador y pasó a ser parte del sujeto mismo.

Regresando a la interacción de los usuarios en línea, con las capacitaciones indirectas los consumidores dejan de ser pasivos y se vuelven activos en la producción, tomando así su lugar en el prosumismo, permitiendo la existencia de múltiples ciclos de información que abonan dando así un peso a la colectividad de forma significativa y aún mayor alcance dentro de la misma comunidad.

Sin embargo, el decir que las plataformas son las responsables de que exista la interacción de los usuarios es un completo error, pues las plataformas solo son herramientas de comunicación que pre-segmentan la difusión de la información y que permean a los usuarios, hasta dejar a los que están interesados en temas similares en los mismos grupos, en las mismas comunidades, son las comunidades las que crearán la interacción.

Es importante comprender que la interactividad en estas plataformas es un resultado de las agrupaciones, las cuales son hechas por programadores de las nuevas tecnologías, los cuales diseñan segmentaciones para que los usuarios hagan decisiones significativas o decisiones que personalicen la experiencia.

Se podría decir, que con base en lo expuesto por Jenkins (2015), la interacción se refiere a los propietarios de la cultura, donde los grupos (de forma colectiva e individual) producen y reproducen contenidos, los cuales tienen un alto impacto en sus experiencias compartidas, con base en los temas de interés, de la misma forma entre mayor interés genera un tema en la comunidad, mayor oportunidad de interacción se creará en estos mismos grupos.

Es importante estudiar de qué forma se han concebido y reproducido los diferentes tipos de comunidades en línea, de la misma forma es imprescindible observar de qué forma han mantenido la interacción de forma activa, sobre todo cuando la única recompensa que reciben los usuarios es la satisfacción de formar parte de algo. Pero es aún más importante ver de qué forma los usuarios en línea se vuelven detectives privados de temas a los que tienen afinidad y cómo es que la unión de usuarios en línea ha subsistido de forma independiente a organizaciones pre-establecidas.

3.4. La experiencia

Si bien, en la ecología de los medios propuesta por McLuhan (1964) se plantea el supuesto de que los medios depende de la habilidad de reproducción de la realidad, depende aún más de la extensión del espacio-tiempo, por lo que Scolari supone que un estado sinérgico solo será posible con la unión de los medios.

En el caso de los ARG se debe entender que la narrativa que causa estragos y interacción de los usuarios virtuales deber estar no solo compuesta por una historia que apele a los instintos humanos de investigación por supervivencia, sino que también debe estar encapsulada con una interpretación constante de los usuarios y una réplica perpetua en otros medios.

Comprendiendo que los usuarios son complementos a la historia narrada, y que estos pasan a ser solo peones en el juego creado por el MasterPuppet, estos cuentan con una función más importante, pues aunque el discurso tradicional del ARG dicte que la narrativa será el cimiento del juego, en realidad, los usuarios son la cimentación profunda que permite a la historia cumplir su cometido.

Esto se debe a que la narrativa está concebida como un todo que ha quedado disperso en una realidad y en una extensión de esta misma, es en este estado tan fragmentado de la historia que solo los usuarios podrán recopilar los segmentos, sin embargo, los cabos se van atando con diferentes perspectivas, pues el orden de recolección de la información juega un papel importante en la percepción del usuario, creando así diferentes formas de interacción, mismas que están sujetas completamente en la experiencia en el juego.

De esta forma, la historia deja de ser un rompecabezas que al unirse muestra una sola imagen, se convierte en un caleidoscopio, conjunto de cristales multicolor que por separado su lógica es inexistente, pero que en conjunto y a contra luz la imagen no es concreta pero sí hipnotizante, no es real pero está completa, se podría decir que las piezas de ARG al ser unidas por los usuarios de forma individual no crean un punto relevante, pues son confusas y dispersas, pero que al ser unidas con otras perspectivas dan una visión más cercana a lo omnisciente.

Así los usuarios crean comunidades que obedecen directamente a sus experiencias, convirtiéndose en asociados que se complementan a distancia, donde su cooperación se vuelve un proceso único, integrador y unificador, siendo los medios virtuales y análogos plataformas por las que se llega a establecer una conexión, creando puentes para llegar a la convergencia de una asociación más natural entre los usuarios, comprendiendo que los grupos establecidos en los medios virtuales son ahora tribus que responden a un mismo objetivo, la narrativa.

Sin embargo, en algún punto de la historia contada, la narrativa se fragmenta a tal punto de que queda totalmente dispersa en los medios virtuales, de forma que esta deja de ser una extensión de la realidad, pues con el involucramiento constante de los usuarios estos de forma inconsciente dejan de percibir a la narrativa como una extensión de la realidad, pues ahora para ellos, su realidad se ha vuelto una extensión de la historia planteada.

McLuhan (1964) propone ver las nuevas tecnologías como una extensión del ser humano, siendo los medios virtuales una extensión de la mente por lo que es sencillo visualizarlos como una extensión de la realidad, retomando fragmentos de la vida de la que los usuarios son conscientes para que su existencia pre-tecnológica sea reproducida en la digitalización y, por ende, termina interiorizando estos comportamientos/aspectos ficticios retomados de la realidad que son reproducidos en lo virtual.

Sin embargo, en los ARG se presenta el supuesto de que lo narrado allí es real, no una extensión, sino una mera realidad, siendo lo desarrollado una no verdad, pues la verdad es una construcción difusa, ya que los escenarios y las distintas interpretaciones muestran más de una verdad sin absolutismos -ya que esto sería sinónimo de dogma- pero que son verosímiles, pues la realidad se va construyendo discursivamente, y la verosimilitud es lo creíble de una narrativa que responde a las circunstancias específicas de los usuarios para la apropiación del discurso. Es de esta forma que los ARG se pronuncian como una realidad verosímil a la que la realidad tangible del usuario responde como su extensión.

Comprendiendo que los medios virtuales toman la naturaleza humana de conectividad y la replican con base en las necesidades pre-tecnológicas, los ARG buscan crear necesidades en las que los usuarios deseen incorporar la narrativa a su realidad.

3.5. Definición de comunidad

El concepto de comunidad se atribuye principalmente a Ferdinand Tönnie (1887), sociólogo alemán que, desde una perspectiva científica, analiza los grupos sociales para comprender una diferencia entre la sociedad y las personas que se agrupan al interior de esta, dando como resultado el término de comunidad, el cual según el autor, consiste en que “la comunidad posee una estructura cuya unidad no es el producto de una adición o suma de elementos, - Sociedad- sino un conjunto que, al surgir espontáneamente, posee todos los caracteres de una totalidad orgánica, en tanto que la sociedad es el resultado del predominio de los elementos mecánicos, artificiales y racionales que sustituyen las unidades originarias de la familia, de la tribu y de la aldea por los conjuntos contruidos mediante una reflexión consciente sobre los fines, como la gran ciudad o el Estado.”

De la misma forma, G. González Fuertes (1988), concibe que “la comunidad es fundamentalmente un modo de relación social, es un modelo de acción intersubjetivo construido sobre el afecto, la comunidad de fines y de valores y la incontestable esperanza de la lealtad, de la reciprocidad.” Tomando en cuenta que la sociedad es un conjunto de personas que interactúan entre sí, pero no necesariamente tienen rasgos en común, y que por el contrario la comunidad es la agrupación de personas que se sienten identificadas entre sí y que comparten algún ambiente o situaciones.

Desde la teoría la comunidad es concebida como un espacio integrado por personas con intereses o situaciones comunes, mismas que permiten la convivencia cercana entre los miembros, se comprende, Bauman (2003), muestra el concepto de comunidad como el espacio de seguridad en medio de un mundo cada vez más inhóspito. Sin embargo, reconoce que esto surge ya que en el pasado se ha comprendido este concepto con una imagen idílica, la cual se ha tratado de reconstruir, no obstante, existían conflictos, desorden y problemas es básica en todo espacio social, por lo que la comunidad practica difiere de los conceptos idealizados en la teoría.

Y es que, incluso antes de la modernidad, el conflicto en las comunidades es imprescindible para que estas se mantengan vivas, en construcción y evolución, si bien la comunidad está compuesta por sujetos similares o con características en común, esto no quiere decir que pierdan “su agente” o individualismo, sino que por el contrario lo utilizan en pro de su subsistencia en la comunidad.

Las comunidades surgen en la sociedad como el sentimiento o conciencia de similitud y pertenencia en individuos, haciendo que se perciban como parte de una red de relaciones y lazos comunes que las identifica psicológicamente con la comunidad de la que forma parte,

por lo que debe comprenderse que es algo elegido, más no perfecto, y esto es por la naturaleza de los integrantes, que están en constante cambio, y que la comunidad tendrá longevidad en tanto los participantes se mantengan activos y bajo las normas que ellos mismos determinan.

El concepto de comunidad es útil para iniciar la teorización de las comunidades virtuales, grupos que se constituyen en internet para el desarrollo de los ARG.

3.6 Comunidades virtuales

Las comunidades virtuales, por su parte, son poco exigentes, pues en muchas ocasiones no es necesario tener algo en común con los integrantes de la comunidad, pues el anonimato y la inmediatez de la información puede disfrazar con agilidad el desconocimiento del tema o de la situación, por que las posibilidades de socialización e interacción cambia considerablemente en las redes.

En su trabajo “Comunidades Virtuales y Aprendizaje Digital”, Salinas, J. (2003) explica que se debe tener presente la existencia de las comunidades virtuales ligadas al concepto internet, por lo que este debe dejar de ser concebido como como una autopista o un camino que llega a algún lugar, sino como un lugar de desarrollo el cual es una sociedad, que en el interior se van creando comunidades con base en las agrupaciones que sugan en este ciber espacio.

Si bien, las comunidades exigen la interacción física de los individuos en su realidad colectiva, las comunidades virtuales permite a los individuos una interacción no física en un espacio virtuales, comprendiendo que las personas se reúnen mediante ordenadores y redes, interactuando de una forma continuada y siguiendo una reglas preestablecidas, teniendo como principal objetivo el intercambio de información (formal e informal).

Comprendiendo que el internet es primordial en las comunidades, es importante resaltar el activo sentido de pertenencia que se crea en las personas, pues el sentimiento de comunidad es aún más grande que el de comunicación. Cherny (1999), señala este sentimiento de comunidad como esencial en la vida de las comunidades virtuales, ya que estas requieren algo más que el mero acto de conexión pues la clave está en la interacción humana a través de ordenadores.

De Kerckhove (1999) señala la existencia de las ciudades virtuales de vital importancia para la subsistencia del sentimiento de socialización y, que en este sentido, se pregunta si de las ciudades pudieran surgir nuevas formas de socialización y de comunicación con base en este tipo de experiencias. Con base en la lógica de las comunidades físicas que desarrollan determinadas relaciones es comprensible que la comunidades virtuales desarrollen su propio ecosistema para las relaciones, esto sin dejar de lado que siguen siendo comunidades, siendo las redes de relaciones humanas, las normas de comportamiento y los mecanismos de organización sus principales vectores.

El intercambio concreto y real de conocimientos y las capacidades para la creación de algo son el incentivo principal en las comunidades virtuales, Mak Gutierrez, representante de

Hackers & Founders para México sostiene que “las comunidades generan valor en el aprendizaje colectivo” y que de esta forma se encuentran pares con las mismas pasiones, creando cercanía con personas que poseen un mayor conocimiento en determinada área y logrando por medio de los espacios virtuales sinergias que producen descubrimientos e innovaciones en muchos campos.

Si bien las comunidades sociales son una parte esencial del ser humano es importante destacar que con la tecnología las personas desarrollan capacidades de organización en grupos de interés, incluso estando ubicados en distintas ciudades o países del mundo, por la misma naturaleza de las comunidades sociales, lo cambiante y evolutivo que es el ser humano no se puede determinar una sola lógica sobre estas, pero si se puede determinar lo importantes que llegan a ser para los y las participantes.

En este capítulo tres, se presentan los conceptos a partir de los cuales se piensa teóricamente los ARG y sus usuarios. Entendiendo, primero, la necesidad de incorporar el ecosistema virtuales para comprender la práctica de la multiplataforma que se desarrolla en Internet y para reconocer la interacción de los usuarios en los espacios virtuales.

Enseguida, aparecen los conceptos de el yo virtual, cultura participativa, la experiencia, la definición de comunidad y comunidades virtuales. De forma que éstos sirven para abordar cómo los usuarios se agrupan para el desarrollo de los ARG.

CAPÍTULO 4. LOS ARG

En la mayoría de los *ARG* la historia es un rompecabezas transmediático, pues se compone de imágenes, videos, eventos especiales e incluso códigos que requieren ser descifrados que, en muchas ocasiones, se encuentran ocultos en sitios web falsos de apariencia real, foros de comunidad e inclusive en lo que llamamos la *deep web*[1].

Si bien, los ARG proponen una realidad alternativa, esta propuesta no es literal, pues no crea una vida distinta para los jugadores, estos no ingresan en una diferente línea temporal espacio-tiempo, incluso en muchos de los casos no hace uso de nicknames o alter egos dentro del juego; esto se debe a que la realidad nunca es separada de la ficción creada por la narrativa del juego, por lo que no hay roles específicos y los jugadores son ellos mismos haciendo uso de sus propios recursos.

Por otra parte, es importante recalcar que estos juegos están desarrollados para ser practicados en tiempo real y por usuarios humanos; es decir que no son creados en compatibilidad con algún jugador maquina como lo puede ser el sistema en los videojuegos, por lo que se trabaja con dos elementos de instinto humano: la supervivencia y la socialización; siendo el ARG un espacio no tangible en el usuario experimentará estímulos de búsqueda de información y la necesidades de interacción con la comunidad.

Los ARG están disponibles para todos aquellos que sean capaces de integrarse a estos mismos; sin embargo cada juego responde y segmenta a su público con base en la historia que los usuarios van co-realizando, de la misma forma, otro de los segmentos que se hace en estos juegos es consecuencia de las habilidades de cada usuario usuarios, ya que el contenido distribuido puede estar presente en diferentes plataformas, códigos o idiomas, por lo que se puede necesitar conocimientos de informática o presencia física en un punto geográfico o virtual específico; siendo todo usuario de internet un jugador potencial de un ARG, sin embargo esto no quiere decir que todos sean capaces de mantenerse en el juego.

En estos juegos tienden a no ser anunciados, y solo se perfilan cuando la experiencia ya está disponible pues se ha dejado alguna pista en alguna plataforma o red social, los usuarios son los que inician la dinámica, y el puppet master es el encargado de mantener a los participantes entre la línea de la ficción y la realidad ya que de esta forma los espectadores se mantienen pendientes de las pistas que pudieran darse dentro de la historia, tomando en cuenta de que la premisa de los ARG es “Esto no es un juego”, es importante que los usuarios se mantengan incapaces de distinguir que es real y que es ficción.

A diferencia de un juego ya establecido, los ARG crean y siguen sus propias reglas, estas deben ser descubiertas por cada individuo, y pese a que es algo que “está pasando ahora” cada usuario es asincrónico y la información que tenga dependerá directamente de cuánto se ha involucrado en el juego, tomando en cuenta que los ARG no exigen la creación de un alter- ego la vida se convierte en una extensión del juego y quienes participan deben ser ellos mismos, siendo esta una de las características principales de los ARG misma que hace que la experiencia de interconexión e integración de usuarios uno de los resultados de este mismo tipo de juegos.

Siendo la experiencia del usuario uno de los principales ejes en la construcción del juego, pues con base en sus resultados, la interacción de la comunidad y sobre todo la interacción personal con la historia es que esta misma se va desarrollando, comprendiendo que no todos los usuarios tiene la capacidad de descifrar la historia completa, pero que en comunidad se puede resolver los dilemas que esta plantea, creando así la necesidad de cooperación digital misma que ayuda al desarrollo de la historia, de los personajes e inclusive del desenlace que los mismos usuarios van planteando con sus hipótesis y que comparten en los foros.

4.1. Historia de los ARG, del juego al estudio.

Históricamente los ARG han crecido como el conjunto de un todo, pero bajo el desconocimiento y la incertidumbre que se encuentra en la ambigüedad de sus pistas iniciales, inclusive con la constante pregunta que se hacen los usuarios de forma interna “¿esto es real?”. Si bien los ARG surgen como un proyecto interactivo a tiempo real, es importante mencionar que este llega a ser la evolución transmediática de lo que se conoce previamente como “falso documental” donde uno precursor es “The Blair Witch Project”.

Este falso documental ganó popularidad al ser transmitido como una grabación real, y esta fama no se la debe a su posproducción impecable y sofisticadas transiciones, sino que por el contrario, su producción tipo “casera” y su distribución como “Found Footage” creó confusión entre los espectadores dejando la constante incertidumbre de que lo que estaban viendo en pantalla se veía muy real para ser considerada una producción cinematográfica.

Sin saberlo, esta película iniciaría una época en el cine del falso documental, y es en los intentos de replicar esta fórmula de incertidumbre con el espectador que en 2001 Microsoft y Dreamworks sacó el juego *The Beast* el cual complementa la historia de la película *A.I Artificial Intelligence* dirigida por Steven Spielberg, este juego propone un estado de interacción más grande que el de una película, transformando así la narrativa en algo transmediático.

El juego propuso cuatro reglas en primera instancia:

1. La narrativa podía ser rota para que los jugadores interactúen y la reconstruyeran.
2. El juego debe obedecer el propósito del internet la búsqueda de pistas es fundamental.
3. El juego está mejor si nadie sabe que está jugando.
4. El juego es mejor si se desarrolla en diferentes canales.

Después de varios meses de juego, los desarrolladores se dieron cuenta de una parte esencial del juego, por lo que se plantearía como una regla inmediata del juego, misma que en un futuro sería la que domina todo el universo del ARG, y es que “El juego nunca debe admitir que es un juego”, por lo que siempre se debe mantener la premisa que lo que se está viendo es algo “real”.

Una vez descubierta la posibilidad y el alcance que tienen estos juegos interactivos se comienzan a estudiar para tratar de comprender su propósito; Askwith et al (2006), con su investigación *This is not (just) an advertisement: Understanding alternate reality games*, desvela las 4 categorías en las que se construye un ARG, comprendiendo que puede haber un híbrido de todas estas o que puede ser una en particular.

En esta clasificación de objetivos del juego se pronuncian las cuatro categorías identificadas por Askwith et al (2006) las cuales son: ARG promocionales, ARG como raíz, ARG con narrativas extendidas y los ARG monetizados.

1. **ARG promocionales:** podría llamarse “alternate reality branding” (ARB), este promocional hace uso de las características de un ARG, busca la interacción pero con propósitos promocionales, el primer ARB identificado por Askwith et al (2006) es “Art of the H3ist”, el cual fue producido para el modelo A3 de Audi en 2005.
2. **ARG como raíz:** (la comunidad y la raíz) es el juego que apela a la creación de comunidades de base y de asociación para así realizar la creación del movimiento y el apoyo del grupo, busca que estas mismas comunidades sean completamente funcionales y ayudan a la construcción de la narrativa del juego.

3. **Las narrativas de extensión de los ARG:** estas son construidos a forma de *storytelling*, [2], de tal manera que la construcción es una historia que es contada por completo sólo cuando se llega a obtener todas las pistas o se llega a seguir toda la secuencia, por lo que resulta imprescindible contar con todos los ángulos de la historia para comprenderla.
4. **Los ARG monetizados:** son aquellos que están basados en una suscripción a su modelo, tradicionalmente los ARG son de acceso gratuito, sin embargo, Electronic Arts' en 2001 desarrolló una teoría de conspiración con la cual buscaba un fondo de financiamiento, de esta forma se comprendió que se puede realizar ARGs para alimentar las teoría y así obtener el financiamiento solicitado.

Ante la necesidad de explicar que es el ARG se comienza a analizar, siendo Jenkins, en 2008, uno de los primeros en dar una breve definición que ayuda a entender la complejidad del ARG, siendo el *storytelling* transmediático o como una ficción transmediática sus dos referencias de lo que es este juego de realidad alternativa, él toma el *storytelling* como una historia que se desarrolla en diferentes medios siendo todas las versiones canónicas; de igual forma con la ficción transmediática la cual considera como los puntos geográficos, los personajes y los objetos que pueden estar en distintos medios.

Si bien esta definición ayuda a ver un poco del ARG esta solo ayuda a comprender la superficie del tema, pues este llega a ser más complejo que una historia contada en la televisión, en libros y películas, ya que esta narrativa se construye, en muchas ocasiones, con base en la interacción de los usuarios y con distribución multiplataforma e incluso entre distintas realidades, la digital y la física, la formal y la informal.

Desde este punto de desconocimiento se comienza a cuestionar la morfología del ARG, derivado de estudios y opiniones de analistas se comprende que el ARG no se puede separar de la vida real ya que este juego basa su existencia en que no es un juego y que es algo que en realidad está pasando. Steve E. Jones (2009) propone ver a los ARG como un híbrido transmediático, el cual tiene como principal objetivo la interacción de los jugadores dentro de su realidad.

Desde este mismo concepto parten Adam Martin y Tom Chatfield (2006) quienes desarrollan el concepto de ARG como una extensión de la vida diaria y como una narrativa que busca involucrarse en esta cotidianidad del mundo real, esto debido a que los contenidos de estas narrativas buscan encajar con las tendencias sociales y mantenerse en el ojo público por el tema tan real o irreal que abordan, y que ha sido adoptado por las personas.

Comprendiendo de esta forma que el ARG es más que una historia que pretende venderse como algo real, sino que es algo que se vuelve parte de la realidad de los participantes, por lo que este comienza a pronunciarse como una forma de interacción que se inicia en un interfaz o con la tecnología, pero que en realidad puede crecer tanto como los usuarios y el propósito del juego lo desee.

Es por esto que se ve que hay más de un tipo de juego, incluso más que los clasificados por Askwith, siendo Sean Stewart quien desarrolló la existencia de seis tipos de ARG:

1- Narrativa sin plataforma:

No se encuentra atada a un tipo específico de presentación, utiliza múltiples medios para prever partes de la trama: texto, video, audio, flash, avisos publicitarios, llamados telefónicos, email, etc.

2- Diseño para una mente de colectiva:

[...] este tipo de juego se diseña teniendo en cuenta a un colectivo de jugadores que comparten información y soluciones de manera instantánea.

3- A veces un suspiro es más fuerte que un grito:

No se realiza una promoción agresiva del juego o del producto al que se encuentra relacionado [...], la atracción se encuentra en que los mismos jugadores son responsables de explorar e influir en el desarrollo de la historia.

4- “Esto no es un juego”:

El juego mismo no reconoce ser un juego, no reconoce tener reglas, los jugadores van marcando sus propias reglas y fronteras. El juego transcurre en tiempo real, los medios mencionados (teléfonos, emails, páginas webs) deben funcionar y los personajes se comportan como personas reales.

5- La vida real como medio:

El juego usa la vida de los jugadores como plataforma, no se requiere que creen personajes ni que se identifique con un personaje protagonista impuesto por el juego, cada jugador tiene su propia representación.

6- Narrativa colaborativa:

Los puppet masters controlaron la mayor parte de la historia, pero incorporaron contenidos y tramas en respuesta a las acciones, análisis y especulaciones de los jugadores

7- Narración arqueológica:

Los ARG permiten la división de la narrativa en fragmentos que se distribuyen en distintos espacios, tanto digitales como físicos; para que los usuarios puedan recuperar las piezas y juntarlas según vayan intuyendo la lógica del juego.

8- No es un estafa:

El principal objetivo de los ARG es proveer de entretenimiento a los usuarios, por lo que dentro de sus bases está marcado el no engañar a los participantes y que el contenido que se distribuye en nombre de la narrativa no confunda a los jugadores al punto de que no puedan reflexionar sobre lo que es y no es real.

Pese a la clasificación que se hace de los tipos de ARG, es importante reconocer que habrá ocasiones en que un ARG entre en más de una categoría, y esto se debe esencialmente a dos cosas: la primera puede ser porque no estuvo planeado desde el principio, y la segunda porque estuvo planeado así desde el principio. En cualquiera de los casos, es importante no encapsularse en una sola clasificación, pero sí mantener presente la existencia de una como base del ARG.

Cómo lo descubrieron en el desarrollo del juego The Beast, la premisa que mantiene con vida todo el juego es que lo que se está viviendo es real, pues su objetivo principal es presentar toda la información como si fuera real y que lo que se está viviendo allí está pasando en ese mismo momento en “nuestro mundo”, es por esto que los creadores de este juego siempre mantienen en silencio los trabajos, dejan que los usuarios encuentren las pistas por si mismos.

4.2 Características en la creación del ARG

Los ARG son juegos estructurados que tienen alto énfasis en el cuidado de detalles, por lo que se para la creación de estas narrativas hay que tomar en cuenta cualquier escenario que permitirá un desarrollo lógico de la trama; de la misma forma, al ser un juego que evoluciona con base en la interacción de los usuarios, el creador debe estar al tanto de todas las rutas posibles que se puedan dar en el juego, pese a lo complicado que es enumerar todas las características de un juego, pues esta suele mutar con base en la historia, hay algunas que son sin duda las imprescindibles para el desarrollo de la narrativa y los espacios de interacción.

Si bien, los campos que aborda el ARG son mayores a los que el significado de este término, pues este resulta insuficiente para describir la amplitud de proyectos que se pueden acuñar a esta idea de producción de ficción, es por esto que en su video What is Unfiction (2020), Nighy Mind analiza la historia de estos juegos y llega a desglosar las características que estos tienen en común, logrando concluir en que estas son:

- 1- La interacción activa de la audiencia
- 2- Un guión abierto que se desarrolla en conjunto con las acciones de los jugadores
- 3- La combinación de varios medios, tanto digitales como análogos
- 4- Un misterio o una narrativa críptica diseñada para ser descifrada
- 5- El contacto directo entre personaje y audiencia
- 6- El uso de Geocaching o cacería de tesoros a través de GPS

Si bien esta conclusión es buena, se podría hacer un mapa del diseño de estos juegos, por lo que se tiene que comprender los tres grandes pilares que sostienen toda la ficción de esta narrativa, tomando en cuenta que siempre se deben evaluar los ARG de forma individual y con base en los tres ejes de Sean Stacey (2006) los cuales comprenden la independencia de los juegos: Sistema de reglas, Autoría y Coherencia, para que dentro del caos del juego exista la lógica.

Si bien esta conclusión es buena, se podría hacer un mapa del diseño de estos juegos, por lo que se tiene que comprender los tres grandes pilares que sostienen toda la ficción de esta narrativa, tomando en cuenta que siempre se deben evaluar los ARG de forma individual y con base en los tres ejes de Sean Stacey (2006) los cuales comprenden la independencia de los juegos: Sistema de reglas, Autoría y Coherencia, para que dentro del caos del juego exista la lógica.

4.3 El diseño

Como todo contenido producido es imprescindible se tenga una idea de lo que se busca hacer y lo que se pretenda abordar, sobre todo de las complicaciones sociales, geográficas y generacionales que pueden presentarse en el juego, si bien no existe un manual de creación de un ARG autores encargados de la investigación de estos coinciden en los puntos básicos del diseño.

La autora del termino ficción caótica Sean Stacey (2006) describe los ARG con la característica fundamental de guion abierto, el cual que va cambiando de acuerdo al accionar de la audiencia, dando así un guión caótico, pues no es posible concluirlo con la idea con la que se inició, ya que los autores no tienen control total de su dirección y tienen que adaptarse a las reacciones y acciones de la audiencia misma.

Si bien, el guión es importante, es más importante que el juego esté sometido a la adaptabilidad de los jugadores, a la capacidad de la narrativa de evolucionar y de mantenerse en la línea indetectable de lo que es y no es ficción, para esto es importante tener como ejes centrales la razón del juego, la jugabilidad y la influencia que se puede permitir por parte de los jugadores a la narrativa.

Sin embargo, para ser fiel a los valores y el objetivo de la narrativa que sí es importante definir el objetivo final del juego o la razón por la cual es creado, sin bien Askwith et al (2006) explica las cuatro finalidades del juego ARG promocionales, ARG como raíz, ARG con narrativas extendidas y los ARG monetizados, estas se pueden reorganizar en dos tipos de unfiction: creado para empresas con la intención de promocionar o producido por estudios independientes y amateurs donde el producto comunicativo vas más allá de un artículo u evento.

Es por esto que se crea un perfil de alta importancia al interior del juego, el cual permite mantener fiel la narrativa a los principios del juego, pero sobre todo permite una conexión e interacción inmediata con los jugadores, siendo este personaje aquel que permite entregar información crítica a los jugadores, así como pistas y desbloques en espacios de interacción (apertura de canales de comunicación)

Siendo este una de las partes principales del juego, el llamado *Puppet Master*, es descrito por la Prof. Mara Vanina Osés (s.f.) en su ensayo “Esto no es un juego” como aquel que tiene la capacidad de desarrollar la historia y el universo narrativo, siendo este mismo quien toma las decisiones de los retos, hace las investigaciones y el seguimiento del caso desde el punto de vista externo, todo para mantener el juego vivo.

El puppetmaster siempre se mantiene en anonimato y lejos del ojo público, pues su principal objetivo es pasar desapercibido para mantener el misterio del juego; sin embargo el puppetmaster es solo la persona que mueve los hilos del juego, quien posiciona a las personas en las plataformas con base en sus necesidades y que, en caso de ser necesario, lance comunicados para evitar que el juego se torne en algo distinto a lo planeado por adjudicación de terceros.

Es importante mencionar que no se puede hacer una planeación completa de la durabilidad del juego, pues los ARGs muchas veces presentan una narrativa extensa pero coherente, misma que es fragmentada y distribuida en múltiples plataformas, dejando la longevidad del juego en manos de la interacción de los usuarios.

4.4 La distribución

EL propósito principal nace en la práctica de la co-creación, es decir que radica en el conocimiento colectivo, por lo que se puede decir que esto inicia con la llegada del universo de la Web 2.0, la cual propone una distribución de contenido bilateral, es decir, que está enfocado en la experiencia del usuario y la interactividad que estos pueden generar entre sí, por lo que conforme avanza la tecnología se ven más herramientas de producción y distribución de contenido para las comunidades, respetando la agencia de cada individuo.

Es por esto que este tipo de contenidos oscilan perfectamente en la web 2.0, permitiendo la evolución del conocimiento de los participantes de forma colectiva; McGonigal (2007) propone ver la distribución de este contenido con base en las características con las que este es distribuido las cuales son: 1) Contenido distribuido masivamente, 2) Ambigüedad en el significado y 3) la capacidad de respuesta en tiempo real.

Tomando estos tres punto en cuenta, se debe presentar que los campos offline y online son igual de válidos y usados en la realidad del juego, por lo que los individuos deben tener la capacidad de resolver los problemas o los desafíos de forma grupal, ya que solo de esta forma podrán tener acceso a todas las pistas o acertijos.

4.4.1 Distribución masiva

Con la evolución del internet y de las nuevas tecnologías la mutación en la narración es inevitable, por lo que, desde la era precaria del internet, se concibe el inicio del storytelling transmediático, el cual dicta que la historia se desarrolla o divide en diferentes plataformas para crear un relato coherente; sin embargo, el desarrollo multi-plataforma no es suficiente para crear comunidades entorno al contenido, pues este solo concibe la historia distribuida por capítulos.

Comprendiendo que lo transmedia solo comprende la expansión de la historia a través de otras plataformas, la distribución del ARG pretende fragmentar la historia en tantas partes como sea posible, al punto que no tengan sentido total si no se tienen todas las pistas expuestas y colocadas de la forma en que esta deben estar, ya que solo de esta forma se podría comprender que la historia está incompleta y que es necesaria la intervención de las comunidades para unirla.

La demanda de nuevas experiencias para los usuarios virtuales ponen en la mesa la necesidad de comprender el desarrollo de estas plataformas de distribución abierta, siendo las redes sociales los principales puntos donde estos suelen emerger, cabe destacar que el uso de las plataformas varía con base en el propósito del juego, el público meta y el alcance que la historia desee obtener.

La agencia internacional de marketing *Hootsuite* en colaboración con el portal *We Are Social*, realizó un análisis de consumo de internet a nivel internacional el cual arrojó que a enero del 2022 existen más de 4.6 billones de usuarios en redes sociales, los cuales conforman un 58% de la población mundial, mismos que en promedio y de forma diaria tienen a estar de 2 horas y 27 minutos sumergidos en redes sociales.

Comprendiendo que la población virtuales es grande y tiene, considerablemente, tiempo para estar al interior de una narrativa, es igual de importante comprender los principales sitios en los que se puede llegar a desarrollar este tipo de juegos digitales, tomando en cuenta los portales de código abierto o mejor dicho, espacios digitales “públicos”, siendo los más importantes en los ARG aquellos que inspiren desconfianza y por ende morbo en los usuarios.

La primer plataforma usada para el ARG con matices de Found Footage es Youtube, la cual presenta uno de los mayores tráficos de internet, teniendo aproximadamente 1.7 mil millones de usuarios activos al mes, mismo usuarios que tienen redes sociales independientes a esta, aumentando la posibilidad de alcance en contenidos transmedia, dentro de esta plataforma se encuentran cerca de 46.7 millones de creadores de contenido amateur, siendo estos perfiles los principales creadores de ARG debido a su anonimato.

Siguiendo la premisa que venden los ARGs de que el contenido es real, se comprende la exclusión de Facebook, pues esta plataforma es pública, pero el acceso a ciertos perfiles es privado y la creación de una fan page demerita el contenido, asumiendo como algo creado, por lo que se acude a dos redes sociales que justifican el estado público del contenido como una característica generacional de compartir ciertos aspectos de la vida privada.

Por lo que, ante esta sensación y necesidad se mantiene el uso de una de los espacios de distribución de contenido visual y audiovisual más grande (después de Facebook), ya que genera un tráfico de mil millones de personas al mes, siendo cada persona no publica un creador de contenido.

De forma particular el Arg de Ash encuentra Streamable como una plataforma similar a YouTube, sobre la cual se puede publicar video, misma plataforma que explícitamente prohíbe la distribución de contenido violento o gráfico, sin embargo la vigencia de los videos que allí se encuentran demuestran que se puede apelar a lo explícitamente sugerente.

Por último se encuentra Reddit, plataforma más usada por usuarios digitales siendo su tráfico de 480 millones de personas al mes, concentrándose la mayoría de usuarios en Estados Unidos, sin embargo, estos usuarios son los que detonan mayor conexión en internet, siendo usuarios que complementan su navegación con otras plataformas o mejor dicho con mayor navegación en otros espacios de internet.

4.5 Ambigüedad de significado

Para hablar de la ambigüedad es necesario comprender que los juegos ARG nacen como una extensión de una narrativa, con la necesidad de que esta sea complementada con aspectos de la vida real, de tal forma que se busca hacer un cruce entre el juego y el jugador, comprendiendo que uno le da significado al otro, y que el primero abre canales de comunicación para que el usuario se mantenga dentro de la narrativa.

De esta forma se comprende que no existe una diferencia entre el juego y la narrativa, Gonzalo Frasca (2004)denota que los juegos están compuestos por ambos caminos, pues estos se complementan; sin embargo dentro de los videojuegos la naturaleza de estos demanda transmitir ideas, vivencias, valores, entre otras cosas a los jugadores, siendo estos los que

Sin embargo, esta narrativa se debe contemplar con el desafío apropiado para los jugadores, Csikszentmihalyi (1990) concibe el término “flujo” como aquella sensación que se produce cuando un juego capta nuestra atención y se oscila entre el éxtasis y la concentración, de la misma forma se capta el término ludología como el sentimiento de orgullo los creadores sobre su mismo juego, comprendiendolo como piezas únicas, particulares y ejecutadas en tiempo determinado.

Comprendiendo que el flujo es necesario, ya que este complementa la sensación al jugador y que para mantener vivo este sentimiento es imprescindible el efecto que causa la ambigüedad, Fagen (1981) retoma el concepto de ambigüedad y esa falta de información que perturba y que dentro del mismo juego provoca inaccesibilidad, haciendo que el jugador se condene al sentimiento de desconocimiento.

Siendo la ambigüedad, en los juegos, parte para necesaria para que los usuarios generen acuerdos entre estos mismos para delimitar el alcance que la narrativa tiene, sin embargo con esta premisa constante en la vida y los juegos más de un académico ha tratado de comprender esta relación, así como Mahail Sparious (1989) quien concentra el juego que va en dos direcciones al mismo tiempo con el propósito de ser confuso como un juego “amifibolo”. Ante esta condena de ambigüedad a la que se exponen los usuarios de los ARG se puede concebir que desea mantener no el anonimato, sino que los usuarios recaigan en un círculo de cuestionamiento perpetuo sobre la razón de los objetivos, la narrativa o las pistas, siendo comparables los siete tipos de ambigüedad (William Empson, 1995) los pilares en la fragmentación de la narrativa, los cuales son:

1. La de referenica

Esta ambigüedad pone en tela de juicio la percepción que tiene el jugador, y si está descifrando correctamente el mensaje o la imagen E.g “¿Está imitando el sonido de una pistola o se está atragantando?”

2. La de referente

Cuando la imagen no es concisa en los referentes visuales de los que hace uso y deja en duda al espectador de lo que está viendo. Eg. “¿Es un onjeto o un juguete?”

3. La de intento

Esta corresponde a las intenciones del juego, y si estas se dejan ver realmente, se trata de descifrar lo que se está viendo. E.g “¿Es en serio o en broma?”

4. La del sentido

Dentro de la percepción y desconfiguración del mensaje se trata de comprender la narrativa y si esta tiene veracidad o es creada. E.g “¿Es verdad o fantasía?”

5. La de Transición

Cuando el juego pasa a ser algo más que eso y llega a volverse parte del actor que lo ejecuta, haciendo una adaptación de la narrativa/personaje adjunta al jugador. E.g “Disjiste que solo estabas jugando”

6. La de contradicción

Esta pretende sobreponer la realidad del jugador sobre la ficcional, pero al mismo tiempo hacer uso de sus espacios para oponerse al sujeto mismo. E.g “un hombre jugando a ser mujer”

7. La de significado

Cuando el juego ofrece distractores o sub tramas con relevancia similar entre sí, todo el juego se concentra en un solo significado el cual no queda comprendido del todo por los jugadores, haciendo que estos no reconozcan el objetivo principal del juego. Eg “es un juego o una pelea”

Siendo este proceso de ambigüedad necesario para la fragmentación del contenido, se comprende que los jugadores desarrollan un papel más grande que el de una persona aislada que complementa misiones, pues empiezan a desarrollar el efecto lúdico, que según Frasca (2004) la apropiación de la narración del video aplicada al mundo del jugador.

4.6 La capacidad de respuesta en tiempo real

Comprendiendo que el juego es adaptado totalmente a la jugabilidad de los usuarios, es preciso mantener el análisis de datos de los usuarios y sus respuestas en tiempo real, por lo que, siendo esto una necesidad para la supervivencia del juego se deben reconocer las comunidades que se han creado en torno al juego mismo, de forma que, sin llegar al uso del big data se comienza un análisis y recolección de la actividad del juego.

Es por esto que la narrativa debe mantenerse fiel así misma, pero debe comprender que subsiste por el público que la convoca, siendo inclusive necesario que el juego se adapte a los usuarios, tomando en consideración los hechos sociales y el contexto sobre el cual se llegan a regir los jugadores.

Tomando en cuenta que según Askwith et al (2006), los juegos de realidad alternativa promueven la creación de comunidades es necesario ver donde se mueven para poder mantenerse al tanto de estas, de sus temas de discusión e incluso del avance social o en comunidad que se logra; los mismos autores reconocen que los grupos son multiplataforma digitales y en la vida real, que ofrecen experiencia interactiva, que buscan la constancia en sus participantes para la reconstrucción de la narrativa.

Dentro del desconocimiento de los mismos jugadores se debe alimentar la ambigüedad de sentido, misma que permitirá crear una respuesta adaptada al contexto de los jugadores, la cual respeta su ignorancia en algunos temas y perdona su incumplimiento de las reglas existentes pero no dictadas por el juego mismo.

Por lo que al no existir reglas, tiempo definido de juego o inclusive la explicación de lo que se está viviendo el juego tiene la obligación de escuchar y analizar a los usuarios inmersos en su historia y determinar sabiamente el momento del desafío final, comprendiendo que inclusive en los diseños más complejos existe más de un jugador que es un observador agudo y que da solución a los rompecabezas y los retos, comenzando así el fin del juego.

4.7 Fin del juego

Ante la apropiación de la narrativa, el usuario comienza una búsqueda implacable por la verdad, o aquello que dice serlo, se mantiene al borde de la información y procura estar al día en los foros, es este momento en el que la historia del web 2.0³ obliga a los usuarios a

³ Gabriel Pérez Salazar explica que la Web 2.0 es un término cuyo origen puede resultar un tanto sesgado, sin embargo, de forma más o menos implícita, destaca un aspecto fundamental en los procesos de comunicación mediados por computadora: la interactividad (p.66).

salir del paisaje y entrar en distintos cuadros a la vez, por lo que la misma narrativa y sus creadores dan inicio al cierre de lo que para muchos fue algo real.

Eso que llamamos interactividad difusa se comienza a retirar, y los mensajes empiezan a ser directos, sin fragmentación y a comparación de las pistas que se encontraban dispersas en las diferentes plataforma, se comienza a ver publicaciones homogéneas, réplicas unas de las otras, las cuales exigen la focalización del juego en un punto específico, en una sola plataforma virtuales o física.

Para este punto los objetivos de los realizadores podrán estar, o no, cumplidos, pues a lo largo del juego se ha construido una biblia⁴ sobre la cual se rigen las reglas no textuales que dictan los movimientos de los jugadores, si bien la narrativa puede empezar a reconocer que es una creación con fines no expresados o, mejor dicho, que todo lo que los usuarios vivieron es producto de una creación de contenido apócrifo, la realidad es que no lo hacen hasta que el último puzzle haya sido resuelto.

Cuando el juego se termina queda la expectativa en blanco, ya que el principal objetivo no es complacer al jugador, esto ya se ha hecho a lo largo de la narrativa, pues es momento de que el master puppet culminé su obra y complete los objetivos de esta, sin importar si son ventas, atracción de público, rating, conexiones incluso si su objetivo era crear contacto con personas con capaces de seguir el ritmo del juego, por lo que, entorno a la morfología del juego el final es cuando el master puppet lo decida.

Como se ha resaltado, durante toda la explicación de la morfología del ARG, no existe un modelo único en la creación de estas narrativas, y pese a que se comparten características por los matices u objetivos del juego el cómo inicia un ARG no es proporcional a como este debe ser terminado, por lo que se reconoce las formas más comunes en las que se ha cerrado estos juegos como lo pueden ser:

1. Reconocimiento:

El creador del juego reconoce que la narrativa está diseñada para complacer ciertos fines y guiada por los objetivos y los usuarios se fue desarrollando, pero que esta ha cumplido con su tiempo de vida y que es necesario darla por terminada. En estos tipos de ARG se busca dar un reconocimiento social a los participantes e inclusive hacer medallas meritocráticas para que estos no se sientan engañados.

2. Desaparición:

El juego empieza de una forma desconocida y una vez que se hayan cumplido sus objetivos así es como termina, sin dar explicación, sin contactar a la comunidad, como si la existencia de este mismo hubiera sido solo parte de una histeria colectiva, si no fuese por las pruebas digitales su existencia sería cuestionable, termina y nunca más se vuelve a activar el juego.

⁴ 20. Se toma biblia como un concepto que referencia un documento en el que se publican los lineamientos esenciales sobre una producción, considerándola como una obra que reúne los conocimientos o ideas relativos a una materia y que es considerada por sus seguidores un modelo ideal.

3. Continuará:

Siguiendo la lógica de la desaparición total, el final con ese continuará busca dejar una pista oculta en alguna de las plataformas que usó previamente, todo para indicar que ya ha terminado el juego, pero que puede volver en cualquier momento, de forma que los usuarios deben permanecer al pendiente de nuevas pistas, pero que deben comprender que este nuevo juego no es necesariamente el mismo que acaban de vivir.

4. Fraude:

Los juegos que dejan la sensación de que fueron un fraude terminan porque la mayor parte de sus seguidores comenzaron a captar que todo era demasiado extraño y ágil para ser verdad, se retiran sin reconocer que todo el contenido fue producido y premeditado, es considerado de final fraudulento porque no logró el objetivo principal del ARG mantener que todo lo que se ve es verdad, real y que está pasando.

5. El muerto viviente:

Este final ocurre cuando el master puppet sigue sin reconocer la narrativa como un juego de realidad alternativa, pero los usuarios ya lo han descubierto, sin embargo el diseñador prefiere mantener al público consumiendo su contenido, aún cuando este ya no sea fiel a su forma original o que por el contrario sea tan fiel que solo es mucho de lo mismo. El juego no ha terminado, sigue vivo, pero ya no genera tráfico en sus portales y simplemente es declarado como una historia inventada o en el mejor de los casos como un ARG que no quiere terminar.

Si bien los ARG pueden iniciar y terminar de formas tan variadas, es verdad que no siempre se perfilaron como lo que fue un juego cuando este haya concluido, por lo que la dicotomía que crea de: si lo que se vivió fue un contenido transmedia o un juego de realidad alternativa; se mantiene viva, haciendo que los usuarios puedan (en caso de tener noción del concepto) determinar que la historia fue o no un juego suscrito a su realidad *off line*.

4.8 Caso Ejemplo: Cicada 3301

Si bien, hay más de un ARG declarado en internet, uno de los más importantes, que incluso es considerado el inicio de los juegos de realidad alternativa, es el juego de Cicada 3301, tal es su impacto en la sociedad de la web 2.0 que es un referente a lo que se puede lograr con una buena historia, este juego emplea las características anteriormente descritas y como consecuencia de esto, la sociedad del ARG lo ha declarado como uno, aún cuando esta asociación o el master puppet no haya dicho nada al respecto.

Imagen 1. Cicada 3301

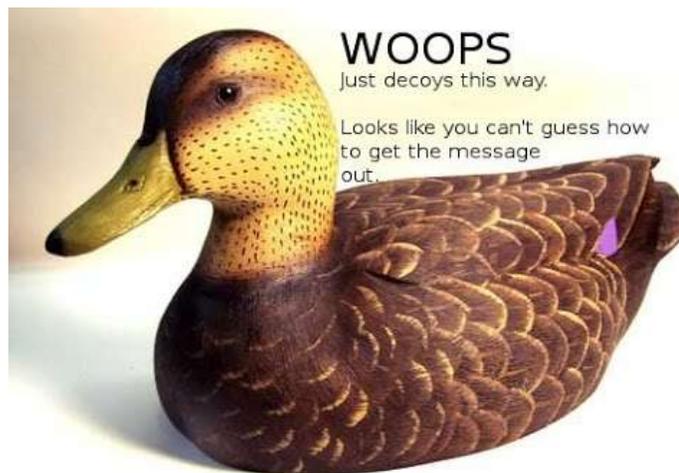


Fuente: <https://realidadalternativa.com/mundos-alternativos/58-el-juego-mas-extrano>

El 4 de enero del 2012, un usuario en 4chan dejó una imagen con un mensaje, en un tablero dentro de un foro aleatorio, el usuario firmó como 3301, en su *post* desafiaba a los usuarios a descifrar el mensaje oculto en la imagen, sin que los participantes de este foro aleatorio lo supieran, se estaba dando inicio a uno de los ARG más famosos, cuya creación marcaría un antes y un después en los juegos multiplataforma de internet.

A los minutos de haber subido la publicación, un usuario descubrió que, al usar un editor de texto, un mensaje podía ser encontrado, el cual era el cifrado de un link a otra imagen; cuyo propósito era avisar al participante que no había podido completar el reto, ya que en la imagen se puede ver a un pato con la frase “Woops, acabas de morder el señuelo, parece que no puedes adivinar cómo sacar el mensaje”.

Imagen 2. Woops



Fuente: <https://realidadalternativa.com/mundos-alternativos/58-el-juego-mas-extrano>

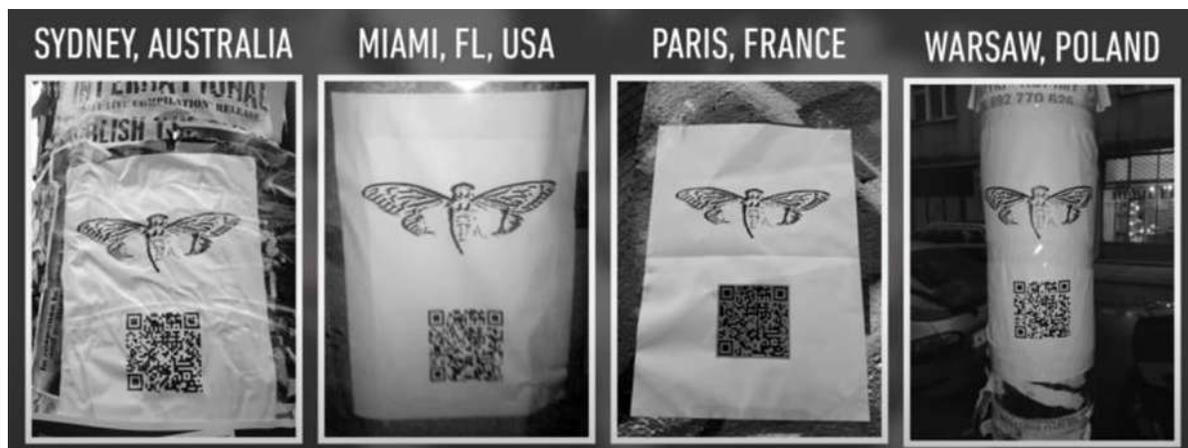
Sin embargo, esta burla hizo que más de un usuario usará un programa de decodificación el cual les permitió obtener los códigos de un sub reddit, el cual contenía información de un libro, que al ser descifrado dio como respuesta el número telefónico: (214) 390 9608, el cual respondía con un mensaje pregrabado: “Muy bien, lo has hecho bien. Hay tres números primos asociados con la imagen original jpg. 3301 es uno de ellos, tienes que encontrar los otros dos; multiplica todos los números juntos y agrega .com al final para ir al siguiente paso; buena suerte, adiós.

Ante esta orden explícita los usuarios de internet no guardar silencio ante esta noticia, por lo que al día siguiente postearon la primera imagen en todas las plataformas y los detectives de hobby decidieron crear una comunidad cuyo principal objetivo radica en compartir información, presentar avances y resultados, si bien al interior de la comunidad se abrían debates sobre la veracidad y la finalidad del contenido distribuido.

Fueron los usuarios de esta comunidad los que descifraron la orden que dio el buzón de voz, comprendiendo que la pista se encontraba en las dimensiones de la fotografía (509x503) que al multiplicar con 3301 daba 845145127, al cual solo se le tenía que agregar las características de un sitio web: el www y el .com; siendo www.845145127.com el sitio web en el que se presentaba un conteo regresivo, que al llegar al cero daba las coordenadas geográficas de 14 locaciones distribuidas en los 5 continentes.

Este desarrollo de trama exigía a los usuarios posibilidad física de moverse a esas locaciones para continuar en el juego, por lo que esta narrativa dejó de ser digital y se convirtió en híbrido entre la realidad propuesta por la narrativa y la realidad de los usuarios; al llegar a los puntos referidos, los usuarios notaron la existencia de carteles con una cigarra y con códigos QR, siendo estos utilizados para enviar a las personas al link de un libro cifrado.

Imagen 3. Another Clue (captura de pantalla)



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=I2O7blSSzpl&t=52s>

Los carteles estaban por todos lados; sin embargo, solo las primeras personas en ingresar podrían ser capaces de tener acceso a la siguiente, ya que el sitio web decía, para algunos usuarios, “queremos a los mejores, no a los seguidores”, denotando que los creadores sabían de la existencia de los grupos en internet y lanzando una advertencia a aquellos que no

estuvieran completamente inmersos en el juego, pidiendo a los usuarios que no colaboraran ni dieran información de esta nueva fase, advertencia que no todos hicieron caso, por lo que después de dar información, estos usuarios fueron bloqueados, perdiendo toda oportunidad de continuar.

A la par de las nuevas pistas secretas, se pronuncia en Reddit el propósito de estas pistas, las cuales apostaban que la finalidad era encontrar a los más inteligentes, pero que ante la falta de respuesta oficial de qué era Cicada 3301 o de nuevas pistas, las personas comprendieron que esto había terminado; sin embargo, hasta este punto solo se había cumplido la primera parte de lo que ahora llamamos juego.

Este ARG tomó por sorpresa a los analistas digitales en el consumo de internet, por lo que a hoy fecha no hay estadísticas reales de cuántas personas participaron en este juego, si bien se comprende que fue uno de los primeros ARG transmedia con mayor impacto sigue sin ser concebida su finalidad pero que en su segunda entrega a los una resolución, obteniendo mayor interacción por parte de los usuarios, quienes que ya habían entendido el funcionamiento del sistema de cicada y que las barreras de lo digital y lo físico se rompían en esta historia, creando así el primer ARG registrado y concebido como tal.

CAPÍTULO 5.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo cuenta con el principal objetivo de analizar el comportamiento de los usuarios de internet al interior de las comunidades que se desarrollan en torno a un juego ARG, de forma que es imprescindible visualizarlos al interior de una comunidad medianamente establecida en el tema, por lo que se propone delimitar dicha observación a usuarios que expresan, mediante comentarios de Youtube, su opinión respecto al caso de AshVlogs.

Para el trabajo de campo, se contempla la recopilación de comentarios entorno al video “Ash Vlogs - El caso de la youtuber secuestrada - Toda la verdad”, primera entrega del caso de Ash”; cabe destacar que este material es creado y distribuido por el *YouTuber*⁵ Magnus Mefisto y que fue publicado en la plataforma en 2018; en este producto audiovisual el youtuber hace en tiempo real un análisis del caso, pidiendo constantemente a su audiencia dejar sus opiniones en la caja de comentarios.

La metodología empleada en esta investigación está elaborada por niveles; el primer nivel corresponde a una etnografía digital de Youtube, esto con el fin de describir la plataforma se realizó una observación participante; el segundo nivel trata de la conformación de un diario de campo digital, y el tercer nivel comprende a la recuperación de comentarios, el cuarto y último nivel comprende la interpretación de datos mediante el análisis de sentimientos.

5.1 Etnografía digital.

Esta investigación parte emplear la etnografía digital como estrategia metodológica. Lo anterior es útil para problematizar la experiencia de la investigadora como usuaria de un ARG. Sirve también para tratar de comprender las dinámicas de consumo del juego y ayuda a significar la forma en la que un usuario se mueve al interior de este espacio de internet.

Comprendiendo que la etnografía digital es un contacto directo con los agentes humanos en el contexto de su vida diaria y su cultura, de forma que, como lo menciona Sarah Pink (2016) “En la etnografía digital a menudo establecemos contacto con los participantes a través de los medios... podemos observar que hacen siguiéndoles digitalmente, o pedirles que nos inviten a participar en sus prácticas mediáticas...” (p.19) de forma que la práctica de la investigación en la etnografía digital solo puede tener sentido dentro del contexto de esta misma.

⁵ Galan-Montesdeoca define Youtuber como un productor y consumidor (prosumidor) de Internet que sube habitualmente vídeos a YouTube sobre distintas temáticas.

La etnografía no solo hace llamado a la observación de las dinámicas de participación e interacción en estos espacios digitales, sino que también hace necesaria la orientación digital, es decir identificar cómo es que se mueven los usuarios al interior de las plataformas digitales, y si la interfaz les permite llevar a cabo intervenciones con otros usuarios y con el creador de contenido, por lo que en esta etnografía se hace ese recorrido a través de la plataforma de Youtube.

5.1.1 YouTube

Para hablar del fenómeno que es YouTube es necesario comprender la importancia que este da a la vida cotidiana, pues esta plataforma creada en el 2005 es una de los espacios principales sobre los que se distribuyen producciones audiovisuales, las cuales pueden ser creadas por grandes empresas o por usuarios de internet; este un espacio de interacción totalmente abierto el cual es regulado de forma interna bajos sus propios principios.

Mariana Castillo (2020) comprende esta plataforma como un espacio en el que se provoca un consumo hegemónico audiovisual, que en el contexto posmoderno codifica los hábitos de consumo para el uso de publicidad, industrias digitales, de forma que se puede decir mucho de las personas por el contenido que ven en esta plataforma.

Comprendiendo esto, es relevante dar un recorrido por lo que es YouTube, ya que su presentación debe ser más que un espacio de prosumo, sino como una parte del internet con autorregulación completamente independiente; por lo que es importante recorrer la morfología de este espacio de internet, el cual más allá de punto algorítmico, lo cual resulta complejo de explicar, tiene una interfaz intuitiva la cual permite al usuario acercarse sin mucha experiencia con las TICs.

Para comprender lo que un usuario puede ver en Youtube y lo que está parcialmente escondido se realizó un ejercicio de observación digital participante en el canal de AshVlos, ahora nombrado “i_know_where_she_is”, por lo que se enfoca principalmente en en lo que este canal ofrece al usuario.

5.1.1 Morfología de YouTube: El canal de Ash

Es importante destacar que para que la plataforma mantenga un registro de la interacción de usuarios este debe ser un “cliente” de la plataforma; es decir estar afiliado con una cuenta de correo electrónico, específicamente de gmail.

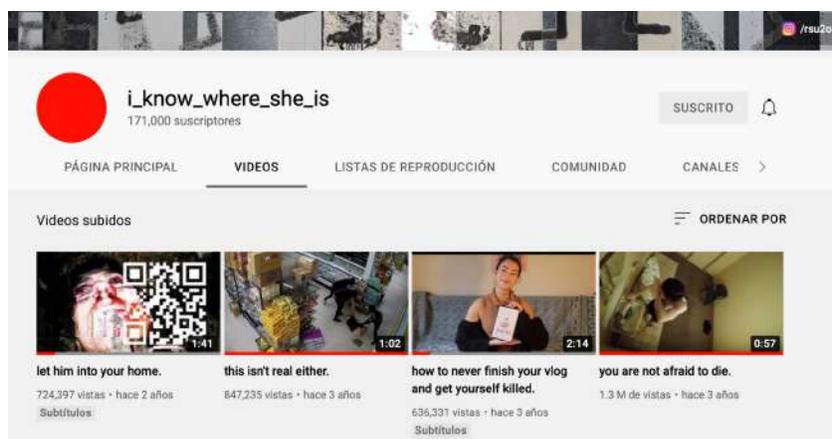
Si bien es importante destacar que se puede consumir contenido en YouTube sin haber iniciado sesión, la experiencia del usuario se ve limitada pues este no puede por medio de comentarios, suscribirse, ni dando me gusta o no me gusta a los videos de creadores, por lo que para un contenido y experiencia personalizada, la misma plataforma sugiere hacer uso de una cuenta.

Dejando un poco en entendido la relevancia de una cuenta, es importante pasar al diseño de YouTube, el cual brinda una experiencia al usuario otorgando recomendaciones a partir de los contenidos reproducidos recientemente en el perfil, por lo que el inicio de esta plataforma es totalmente personalizado para cada consumidor.

Si bien la forma de llegar a un video puede ser muy variada, la más común es a través del buscador de la plataforma misma, por lo que en muchas ocasiones el usuario es el que selecciona su propio entretenimiento, pues inclusive después de la búsqueda es este el que decide qué miniatura⁶, título o canal⁷ es el que prefiere.

En este caso específico se ingresa al canal previamente llamado AshVlogs, el cual presenta su contenido de la misma manera que lo hacen otros canales, por lo que hay puntos a destacar en este primer acercamiento. En la portada hay un link que redirecciona a la cuenta de Instagram; cuenta con miniaturas y algunos de los videos tienen subtítulos; para acceder a cualquiera de estos videos basta con darle click.

Imagen 4. “I_know_where_she_is” (captura de pantalla)



Fuente: <https://www.youtube.com/channel/UCgMos7pGUcC4uxicvnMxDjg/videos>

Dentro de la plataforma, estos videos de acceso rápido o público son conocidos como “videos listados”. No obstante, un canal puede tener publicados otros contenidos cuyo acceso está restringido, pues el creador delimita el acceso para que únicamente las personas que tuvieran el link pudieran verlos, a este tipo de videos se les nombra como “videos no listados”.

⁶ Entiéndase como miniatura la previsualización de un contenido audiovisual en YouTube

⁷ Espacio digital donde un youtuber da distribución a su contenido audiovisual

Dentro de la lógica de este juego, el canal decidió colocar el acceso a estos productos no listados dentro de la descripción del vídeo, permitiendo así a los usuarios encontrarlo de forma “fácil” al punto de que no necesariamente tienen que mudarse de plataforma para ver el video no listado.

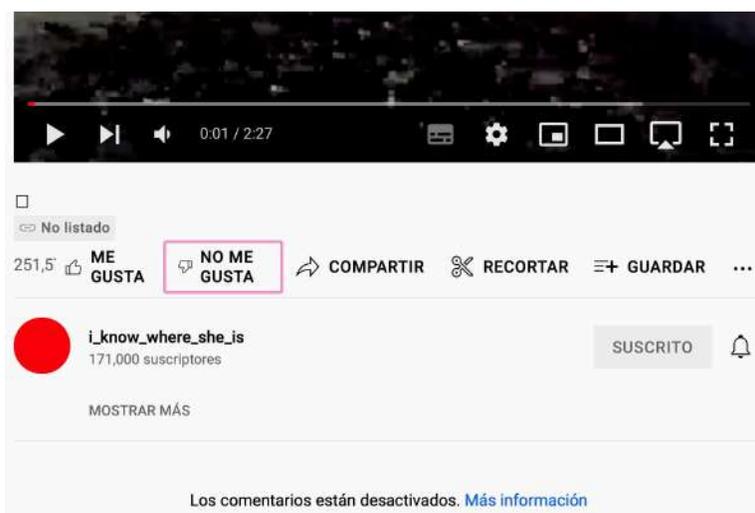
Imagen 5. “En la descripción” (captura de pantalla)



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=W6PFiwxaw&t=47s>

Dentro del video no listado, se puede ver que este está clasificado de esa forma, pues no puede ser encontrado mediante una búsqueda normal, de la misma forma se puede ver como el video “□” específicamente cuenta con los comentarios bloqueados; es decir que: el canal no permite que los usuarios interactúen.

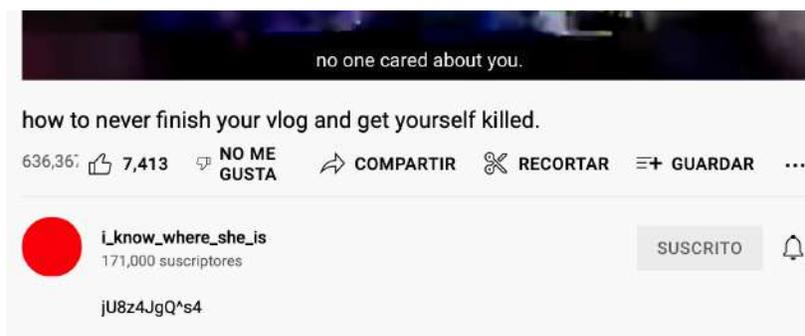
Imagen 6. “En la descripción” (captura de pantalla)



Fuente: <https://www.youtube.com/channel/UCgMos7pGUcC4uxicvnMxDjg>

En el caso de los subtítulos, la plataforma permite a los usuarios crear oraciones dobladas en otro idioma para los videos solo si el canal deja abierto esa opción, de no ser así el único que puede integrar los subtítulos al material es el creador mismo, de forma que este decide en qué idioma se encuentra, el tiempo en el que aparecen y sobre todo, el contenido de estos mismos.

Imagen 7. “En la descripción” (captura de pantalla)



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=KyLvSgdKBOo>

Si bien todo este recorrido puede resultar innecesario pues la experiencia en la plataforma nos permite recorrer el sitio sin necesidad de estos conocimientos, resultan importantes de mencionar para esta investigación, ya que puede que algunos términos o saltos entre los videos listados y no listados puede resultar enredado, por lo que esta indagación nos permite reconocer el espacio como un lugar de internet el cual mantiene su propio ecosistema.

Castillo (2020) desarrolla que Youtube es una plataforma que permite la libre participación de los interesados, por lo que no es responsable de los diferentes contenidos que se comparten, motivo mismo que deja la ética en manos de los consumidores. Youtube es únicamente responsable de los vídeos que infrinjan en materia legal, es decir, en copyright⁸.

Comprendiendo esto, es necesario recordar que la experiencia en la plataforma es diseñada para el usuario retomando sus hábitos de consumo y que la mayor parte de la práctica interactiva de encuentra asociada a la cuenta digital con la que se identifiquen al hacer uso de esta plataforma, y que siendo YouTube solo un canal de distribución, este no cuenta con inferencia real sobre lo que el usuario desea consumir o no con base en sus principios morales y preferencias.

⁸ Se entiende como Copyright al derecho exclusivo sobre una obra artística como lo puede ser la música, los videos o las imágenes que suenen o luzcas exactamente igual a la original.

En esta práctica etnográfica no sólo se pretende reconocer el espacio digital que es Youtube, sino también hacer una reflexión sobre la interacción de los usuarios con la plataforma, por lo que en el ámbito de la etnografía digital se puede considerar lo que se encuentra en este mundo y teorizar sobre el entorno digital, material y sensorial que ofrece esta plataforma.

5.2 Observador participante

Siendo un usuario de internet es difícil no hallar producciones audiovisuales que apelen a los gustos, preferencias o curiosidades del consumidor, por lo que tarde que temprano se vuelve participante en estos espacios y canales de distribución de contenido, y en algunas ocasiones se crean las premisas: ¿por qué se consume lo que se consume? ¿Qué sentimiento genera este contenido?

Con esta interrogante en mente se puede llegar a realizar observaciones al interior de las plataformas, mismas que ayudan a visualizar los hábitos de consumo propios y de los demás usuarios. Siendo este el primer acercamiento que se tiene al contenido y las comunidades es complicado ser observador sin haber participado, o incluso de mantenerse fuera de la interacción misma.

Dentro de una investigación offline se pueden comprender los tipos de observadores como participantes y no participantes, lo mismo sucede en la investigación online, ya que en este mismo espacio de observación se “implica ver texto e imágenes en una pantalla de computadora en lugar de ver a las personas en la configuración fuera de línea” (Cora et al, 2009: 58).

Para los autores, siendo este un nuevo espacio de investigación se encuentra que la observación se puede hacer de manera oculta, que en términos de etnografía digital se comprendería como “*lurking researcher*” de forma que esta responde a la lógica de la observación no participante; por otro lado se tiene la observación basada en la experiencia como usuario, mejor conocida como “*experiencer*”, la cual se mantiene como observación participante.

Para la investigación, se comprende que limitar el ejercicio de campo a la pura observación dejaría el trabajo con más interrogantes que respuestas, por lo que se permite la elaboración de un diario de campo digital; el cual será concebido como una narración cronológica de los vídeos en el canal de ASH.

El diario de campo digital es reconocido como una herramienta importante dentro de la etnografía online, Emerson et al, (2011) describen el diario de campo como un instrumento de recopilación de datos en el que se integran descripciones, dibujos y reflexiones generadas durante la estancia en campo o después de ella; debido a que este diario es un resultado de la observación sobre la cotidianidad, su producción obedece las lógicas del creador.

Entendiendo lo que es un diario de campo tradicional, Pink (2015) propone verlo como una herramienta que abra el diálogo y la reflexión del investigador en la que se puedan incluir fotodiaris, video diarios y/o recopilaciones de lo visto en el campo digital, por lo que: lo redactado o descrito puede encontrarse bajo la subjetividad del investigador, permitiendo de esta forma producir y registrar datos desde la perspectiva del observador.

Reconociendo esto, el diario de campo se constituye de una descripción de los videos, que si bien pueden apelar a la sensibilidad del lector, estos siguen siendo una parte central de la investigación, misma que permitirá al usuario no inmerso en el juego tener el conocimiento de lo sucedido en esta narrativa.

5.3 Los comentarios

Para la extracción de comentarios se hace previamente la selección del video que permita la recolección de estos con base en los propósitos de la investigación, por lo que se somete a búsqueda los videos que hablen del caso de Ash a una audiencia considerable de forma que los espectadores de este material puedan hablar desde su experiencia en el juego, pero también desde el ojo de un nuevo jugador.

Dentro de videos localizados se determina que el que mejor obedece esta lógica de investigación es el del youtuber Magnus Mefisto, cuyos contenidos suelen tratarse de investigaciones policiacas, siendo este el prestante de un buen espacio de discusión en habla hispana sobre el caso de Ash.

Una vez seleccionado el video “Ash Vlogs - El caso de la Youtuber Secuestrada - Toda la verdad.” el cual permite recuperar los comentarios realizados por los usuarios, de forma que se emplea la minería de datos. En las siguientes líneas se pretende hacer una breve introducción a la metodología utilizada para la extracción de datos, de forma que en el apartado de estrategia de análisis se pueda ir recorriendo esta metodología conforme se van presentando los resultados obtenidos.

1. Extracción de comentarios:

Mediante la herramienta de extracción de comentarios: *YouTube data tools* se recupera la interacción realizada por los usuarios en este video, de forma que los diálogos y las conversaciones hechas en el tiempo previo a la extracción estarán disponibles en la base de datos, siendo más 1,400 comentarios se decide es mejor tomar una muestra de 250 comentarios, la cual deberá someterse a una purga en la que se eliminen comentarios irrelevantes (eg. mandame un saludo) de forma que se puedan retomar los primeros 100 comentarios útiles.

2. Conteo de palabras:

Los comentarios obtenidos después de las depuraciones serán sometidos de una herramienta de conteo de palabras, la cual debe tener la capacidad de indentificar las stopwords⁹ y permitir retirarlas, siendo esta herramienta la que permita identificar la frecuencia en la que se utilizan las palabras por los usuarios para detonar su sentir o estado de ánimo respecto al contenido que se discute dentro de la comunidad.

3. Representación gráfica:

Si bien la comprensión de la frecuencia del uso de las palabras es importante, la visualización de esta ayuda a la comprensión de las expresiones más concurrentes de los usuarios, por lo que mediante una nube de palabras elaborada en el procesador: www.nubedepalabras.es ; de forma que la revisión gráfica permite el acercamiento inmediato.

4. Análisis de sentimiento:

Con base en el procesador de comentarios <https://voyant-tools.org> se hace un análisis de polaridad, el cual permite la interpretación de sentimiento y correlación de los comentarios realizados por los usuarios al interior de la comunidad. Esta misma herramienta permite la visualización del contexto del comentario, esto para comprender si la polarización es correcta o debe ser reconsiderada su categoría, siendo este un método híbrido de análisis de sentimiento.

⁹ **Stop Words:** Palabras vacías o sin significado, tales como: como artículos, pronombres, preposiciones, etc. Las cuales son filtradas antes o después del procesamiento de datos en lenguaje natural.

Para comprender mejor los sentimientos provocados por el contenido, se deben clasificar los sentimientos expresados en los comentarios, tomando en cuenta la propuesta de Aguado-De-Cea et al (2012), donde comprende las polaridades de los sentimientos como positivos y negativos; creado una categoría para cada polaridad, siendo, por ejemplo: satisfacción la polarización positiva e insatisfacción la negativa.

Imagen 8. “Categorías para la clasificación de sentimientos organizadas según su polaridad”

Categoría	Polaridad	
	+	-
SD	satisfacción	insatisfacción
TF	confianza	temor
HS	felicidad	tristeza
LH	amor	odio

Fuente: Aguado-De-Cea et al (2012)

Tomando esta clasificación en cuenta la misma autora hace una sugerencia para la comprensión de los sentimientos secundarios, la cual le permita tomar las unidades paradigmáticas que ayuden a la mejor clasificación de estos, tal como se muestra en la siguiente imagen:

Imagen 9. “Sentimientos primarios y secundarios”

Sentimientos primarios	Sentimientos secundarios
Confianza	• optimismo, esperanza, seguridad
Satisfacción	• gratificación, contento, conformidad
Felicidad	• alegría, agrado, disfrute, placer, ilusión, entretenimiento, jovialidad, entusiasmo, júbilo • orgullo, triunfo
Amor	• pasión, excitación, euforia, éxtasis,
Temor	• nerviosismo, alarma ansiedad, tensión, aprehensión, preocupación, shock, miedo, terror, pánico, histeria, mortificación, agonía, derrota
Insatisfacción	• disgusto, rechazo, inconformidad, repulsión, asco • irritación, agravio, exasperación, frustración, molestia
Tristeza	• depresión, derrota, infelicidad, angustia, pena • melancolía, nostalgia • desilusión, decepción, desesperanza, derrota, abatimiento • vergüenza, culpa, arrepentimiento, remordimiento • alienación, aislamiento, soledad, inseguridad, humillación
Odio	• rabia, furia, ira, hostilidad, ferocidad • amargura, resentimiento, rencor, desprecio, revanchismo • envidia, celos

Fuente: Aguado-De-Cea et al (2012)

Por lo que dentro de estas propuestas se hace una sugerencia que sea específica para esta investigación de forma que permita hacer una revisión y un análisis que obedezcan los propósitos e intereses de este trabajo, de forma que, se determinarán los sentimientos negativos, los positivos y los que deben ser considerados como neutros.

5. Representación gráfica del análisis de sentimiento:

Una vez realizado el análisis de sentimientos se deberá expresar mediante una nube de palabras el significante que tiene cada palabra, es decir la emoción con la que debe ser relacionada, pues dentro del contexto en el que fue empleada se puede determinar que su connotación es positiva o negativa, de forma que se pueda observar el sentir de la mayoría de los usuarios.

6. Análisis de sentimientos comentarios.

Comprendiendo que no sólo las palabras construyen los comentarios, se deberá determinar si el comentario cuenta con mayor connotación positiva o negativa, de forma que dentro del contexto de la palabra y del comentario se deberá determinar la polaridad con la que este es construido, esto para poder comprender el sentir del usuario al momento de intervenir en la comunidad.

7. Interpretación de resultados:

Por último se debe revisar e interpretar la información obtenida para determinar el sentimiento que han desarrollado, el cual es expresado por los usuarios de *YouTube* dentro de la muestra revisada, siendo este espacio el que propondrá las conclusiones de la extracción de comentarios, la cual permitirá en conjunto con todo el trabajo expuesto la presentación de las conclusiones finales, mismas que pueden respaldar la hipótesis o incluso hacer una contrapropuesta a esta misma.

El apartado anterior permite al lector tener un acercamiento a la metodología que se usa en esta investigación, por lo que para tener más detalles de la aplicación de esta se sugiere revisar el apartado de “Estrategia de Análisis”, la cual permite ver con mayor profundidad la metodología, los autores bajo los que se hace el análisis de sentimiento o los valores que responden a las polaridades y correlaciones.

CAPÍTULO 6. **EL CASO DE ASH**

Los juegos de realidad alternativa tienen múltiples características por las que se pueden reconocer; es la capacidad de mantener todo como si fuera real la que sobresale, haciendo casi imposible detectar en una primera instancia que lo que se consume es o no un juego planeado para crear interacción y obtener un alcance mediático.

En la historia del ARG existen varios que han sido reconocidos como un juego; sin embargo uno que llegó incluso a América Latina, rompiendo totalmente con las fronteras geográficas y del idioma fue el ARG planeado por el grupo de Youtubers Raka Raka, el caso de Ash Vlogs.

Sin duda, este caso muestra la necesidad que se tiene sobre la democratización de los medios, ya que más allá de habilidades o herramientas necesarias para la interacción en el juego, muestra que hay múltiples lagunas en el control de material ominoso distribuido de forma libre en internet.

Este juego en muchos sentidos es un claro ejemplo de que un ARG de índole snuff puede generar traumas en la forma de consumo, al interior de las comunidades, de forma que el contenido explícitamente sugerente puede ser distribuido y recopilado de forma libre y sin censura, todo apelando a la libertad de expresión y la satisfacción del público.

En lo siguiente, se presenta el resultado de la observación digital al caso Ash Vlogs. Por lo tanto, se describen las características del canal, el contenido y la dinámica de juego e interacción. Igualmente, se expone una cronología del mismo.

Como se menciona en otros apartados de la investigación, el ARG que aquí se estudia tiene contenido de violencia explícita (si bien, es falsa, pudiera parecer lo contrario). En este punto, se advierte que la descripción contempla escenarios con ejercicio de la fuerza, golpes, hematomas, sangre, gritos, entre otras expresiones.

Asimismo, las líneas siguientes representan un diario de campo digital con cronologías, descripciones, narraciones y capturas de pantalla que ilustran la observación al ARG. De tal manera que las líneas escritas constituyen el punto de vista de la investigadora.

6.1 El caso de Ash Vlogs

Como primer acercamiento metodológico al caso se realiza una cronología de los videos de Ash publicados en su cuenta oficial, que en 2018 se llamaba *Ash Vlogs* pero que hoy en día (2021) está renombrada como “*I_Know_Where_She_Is*”, en esta cronología se hace una descripción de los videos y si cuentan con algún link que redirecciona a alguna cuenta socio digital, página o imagen.

Si bien, la cuenta de Ash tiene 24 videos listados, en esta narración cronológica se resaltan aquellos que abonen a la historia que se desarrolló entorno a esta *YouTuber* y su misterioso caso, por lo que se omitieron aquellos videos de contenido “básico” pero estos serán recuperados y descritos en la tabla de cronología del caso.

6.1.2 Narración Cronológica “AshVlogs/ *I_Know_Where_She_Is*”

Ash Vlogs es una cuenta de YouTube protagonizada por Ashly, una chica australiana que decide comenzar su carrera en esta plataforma. Sus inicios son turbios porque, en el primer material, el video genera confusión al usuario; no obstante, lo anterior no es una limitante para el desarrollo de toda una comunidad *online* a partir de la cual se generó uno de los casos con mayor contenido *gore*¹⁰ distribuido en la *web* superficial.

Imagen 10. AshVlogs (captura de pantalla)



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=ZwokbN122b8>

¹⁰ *Gore*: adj. Dicho de una película o de un género cinematográfico: De terror con recreación en las escenas sangrientas.

Su primer video titulado “*I’m starting a vlog. How Original*” (publicado el 17 de abril del 2018) presenta su intención de formar un canal en el que cuente un poco de su vida y de su día a día, sin embargo, en este primer video se encuentra un *link* en la descripción, el cual redirige a un vídeo nombrado **VID 20171006005018**, mismo que no se encuentra listado su canal de *YouTube*, por lo que solo se puede acceder a él mediante una liga de redirección (*link*).

Al inicio, se ve la pantalla de una computadora en la página de creadores de *YouTube* con un video cargado para su publicación, posteriormente se muestra una casa abandonada a oscuras, el video tiene una duración bastante corta y cuenta con los comentarios y *likes* desactivados.

El Segundo video de esta cuenta se llama “**The lamest adventure. Ever.**”, subido el 24 de abril del 2018, el cual es un video diario en el que Ash habla de su departamento, dice que este cuenta con paredes muy delgadas de forma que puede escuchar a su vecina, en este mismo video, Ash muestra a sus seguidores un parque de botes de su localidad. Al igual que el video anterior este cuenta con otro video no listado.

El video fue nombrado “**VID 20170409 151909**” el cual es un video glicheado¹¹ que expone a Ash caminando a la distancia en el parque de botes (dando a entender que alguien la graba mientras ella hacia el que fue su segundo video) el audio está saturado, pero aun así se logra distinguir la voz de un hombre hablando mientras que una mujer solloza.

El 8 de mayo del 2018 la cuenta de Ash subió su cuarto video “*My Most Interesting Day (spoilers: It’s still lame)*” en este video Ash muestra un típico día de trabajo fue en el *callcenter* donde labora, comenta que a nadie le importa su trabajo, pues recibe muchas llamadas de broma, este es el primer video en su canal que no cuenta con links ocultos.

El quinto video de Ash se llamó “*Stranger Car Guy Outside’. Is This Content?*”; no cuenta con fecha de registro, por lo que se desconoce cuando fue subido a la plataforma; en este video Ash graba a una persona que está estacionada en frente a su departamento, al final dice que esta persona estuvo allí desde las 2:27 hasta las 5:07 am, y que no hizo nada más que estar dentro del auto. Este video tampoco cuenta con algún *link* vinculado.

El 1 de junio del 2018 la cuenta de Ash subió el séptimo video llamado “*Drawing vlog... this must be a youtube first, right?*” El cual es un *draw my life*¹² de un día en la oficina, en este video habla de un compañero llamado Alex, con quien lleva una mala relación, también dice que ha llegado a recibir cerca de 6 llamadas en las que aparentemente no hay nadie en la línea opuesta.

¹¹ Glitcheado: anglicismo de la palabra *glitch*, que significa error visual causado por la programación o exportación errónea del producto digital que afecta parcial o totalmente el proyecto.

¹² *Draw My Life*: video de Internet en el que el autor narra su historia de vida a través de dibujos.

Este video cuenta con una liga de redirección la cual lleva a un video no listado titulado “.” El cual es un video *glitcheado* de alguien viendo un video de Ash, el audio corrupto permite escuchar “*Ashe’s Vlonging time...*”

Nueve días después, un nuevo video es subido a la plataforma “***Collab announcement! Finally someone cool on this Chanel...***”; tiene un poco de *glitch* al principio, el cual no es normal en los videos listados; sin embargo este no es muy notorio ni frecuente; en este video Ash dice que comenzará a hacer una colaboración con un productor de *YouTube* que se encuentra en esa misma zona.

Sus video fueron “normales” (es decir, no contenían materiales ocultos) hasta el 26 de junio, cuando es subido un video presentar un link oculto, el video listado “***What the internet really needs is more unboxing videos...***” muestra a Ash haciendo burla de lo mal que salió su video anteriormente publicado, de igual forma hace un unboxing de un nuevo micrófono y termina con una ingeniosa presentación de un nuevo proyecto.

Imagen 11. Yellow Submarine (captura de pantalla)



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=-ALKggOeXdo&t=0s>

El *link* oculto de este video redirecciona a otro no listado titulado “□”, subido el 3 de mayo del 2019 en el cual se muestra, en un video *glitcheado* y sin audio, a alguien empaquetando un disco duro dentro de una caja, esto con un fondo oscuro pero con un submarino amarillo presente en la mesa.

En el décimo tercer material audiovisual, “***You’re The Best Fans! Nothing’s Gonna Ever Keep You Down*** ❤️”, publicado por la cuenta el 10 de junio del 2018, es un video de agradecimiento a sus suscriptores por el apoyo que estaba recibiendo después de publicar una presentación en una lavandería.

Este material cuenta con un link que da a otro oculto que fue publicado el 3 de mayo del 2019, siendo el primer video no listado con comentarios activados. Este lleva por nombre “***i can make a song too***” y tiene el audio e imagen *glitcheados*, pero se escucha la voz de Ash diciendo “*hey guys, Ash here*” de forma repetida.

Mientras que se reproduce constantemente la voz de Ash, esta es acompañada por llantos, aullidos y gritos, al mismo tiempo se escucha algo parecido a un mix de audios de los videos de Ash, esto mientras la persona que está grabado recorre un pasillo, ***“if I’ve asked for anything I think, I think, I think...”*** se escucha en voz distorsionada de Ash, para después pasar a una imagen de alguien en una bañera, con sangre goteando de su mano y un video de Ash en el fondo de la escena.

Imagen 12. “If i’ve asked for anything” (captura de pantalla)



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=-xZowd6ArgY&t=0s>

En los comentarios se destaca uno que realiza el usuario *“This is Kate”* el cual solo dice “V”, sin embargo esta cuenta tiene una foto de perfil de una chica con golpes distribuidos por su cara, esta misma cuenta de YouTube cuenta con tres videos listados en su página, los cuales tiene una lógica de link de redirección similar a los de Ash.

El 18 de junio es publicado el video ***“Ferris ain’t got nothing on Ash”***, en este video se ve a Ashly con dos amigos: Alice y Jordan, a los tres se les ve recorriendo un museo. Ya sola en su departamento Ash les cuenta a sus seguidores del auto que estuvo vigilando las noches anteriores, cuando al otro lado de la pared se escucha a su vecina discutir con alguien por lo que Ash comienza a llamarla, por segundos la imagen se glitchea, su vecina le responde que todo está bien y el video termina.

Al igual que los anteriormente descritos, este video tiene un link que redirecciona a otro no listado llamado ***“true art.”*** Subido el 3 de mayo del 2019 en el que se ve una pantalla negra glitcheada con un punto de luz, al mismo tiempo se escucha a una mujer gritar; para el segundo 14 la luz de la pantalla se vuelve roja y se comienza a intercalar entre roja y negra, 20 segundos después los gritos se detienen pero la frecuencia de estos comienzan a ser imitados por el sonido emitido por una flauta.

Ocho días después, el material ***“The worst uber driver ever!”*** es subido al canal de Ash; en este, se le ve con sus amigos, fingiendo que Jordan es un conductor de uber; es bastante “normal” hasta que Ash llega a casa y se percató de un paquete en una caja con un símbolo extraño. Este paquete resulta ser un disco duro por lo que Ash decide esperar a tener donde conectarlo y revisarlo junto con su amiga Alice.

Imagen 13. “Entrega especial.” (captura de pantalla)

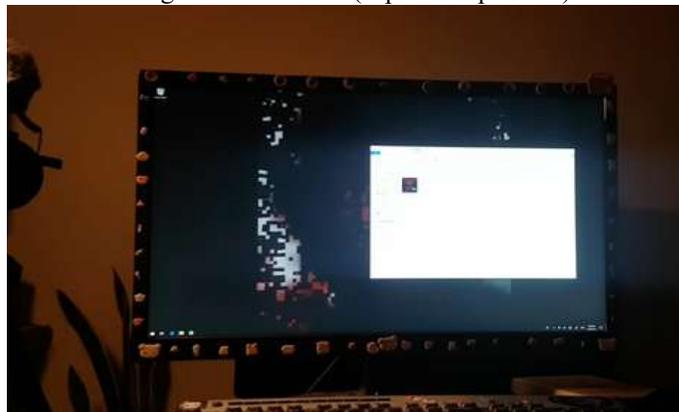


Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=VupQxO0uxD8>

Este video, cuenta con el link al video ***“rip one star”*** el cual es de 4 minutos de una persona manejando por la calle, para el minuto 3:57 la imagen cambia con un corte manual, se muestra una valla frente a la que está estacionado el carro con el conductor que prende y apaga las luces del auto mientras hace una llamada *“if it’s the same person, i swear if it hit calling me imma fucking call the cops, alright, I’m really getting mad, ok!, alright? Goodbye”* se escucha del otro lado de la línea.

La publicación 16, el video ***“c2f.exe”***, sin fecha de publicación pero con restricción de edad, muestra a Ash, en su departamento, con Alice revisando una computadora vieja para abrir el disco duro que llamaron *“Bad boi”*, pero al abrirlo solo hay una carpeta *“c2f.exe”* y dentro se ve el mismo símbolo que tenía la caja en la que venía empaquetado.

Imagen 14. “c2f.exe” (captura de pantalla)



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=MtyuHIY99KE>

El video, se comienza a glitchear, comienzan los sonidos molestos y los anuncios pop con mensajes como: “*Congratulations 2500 buyers and counting Ash*”, “*uch more popular tha the others*”, “*I think they might be jealous*”. Segundos después, surgen imágenes de personas agredidas físicamente, fotos de lugares en los que Ash ha estado y un *frame*¹³ de ella en el parque, los videos que le siguen son de una persona hablando en lenguaje de señas e imágenes de habitaciones repletas de sangre

La computadora comienza a “volverse loca” (a fallar su sistema operativo y su interfaz); se reinicia de forma automática. Alice y Ash sorprendidas por lo que acaba de pasar son interrumpidas por una llamada entrante, con nadie al otro lado, en ese momento se escucha (añadida) la canción “*i wanna be yours*” de John Cooper Clarke, mientras que una persona intenta entrar al departamento por la fuerza, el video se detiene con Alice intentando llamar a la policía.

En la caja de comentarios, este video se encuentra la liga a otro no listado “~~3<~~” el cual es el pasillo que se ve en otros videos, y que al final de este se llega a una habitación, donde se escucha “*I’ll be dying*”, las imágenes tienen poca luz, pero es posible ver cómo persiguen a una mujer, sin playera, por el bosque, la imagen se glitchea y continúa mostrando esta persecución.

En el segundo 47 la imagen revela a una mujer tirada en el piso de un contenedor metálico, con símbolos como el del disco duro, la mujer se mueve constantemente y de fondo se tiene el audio de lo que parece ser un programa infantil, las puertas que están a sus espaldas se abren y un corte manual termina con la escena.

Imagen 15. “I’ll be dying.” (Captura de pantalla)



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=v0vGTsoEqk4>

¹³ *Frame*: fragmento o cuadro de un video

Este video, cuenta con subtítulos cargados por la cuenta, estos aparecen de forma intermitente y dicen lo siguiente:

*I am the tagger.
I try to tag the others softly on the shoulder.
they try to run away from me
because they don't want to be tagged
The game goes on and on.
until someone gets tired
This is how you play tag.
this is a very fun game and it is fun to be both -
the tagger and the one being chased.*

Terminada la escena anterior la pantalla es negra, pero al hacer uso de los subtítulos cargados por el canal las letras “i, H, G, X, t, 9” acompañan la pantalla sin imagen, segundos después aparece, glitcheada, una persona usando, lo que parece ser, un cubrebocas. Este video cuenta con lo siguiente en la descripción: **“mih/ntytyt6upursjl:q./5c/cot9”** lo cual lleva a un video de un gusano con cabeza, con un código encriptado en subtítulos que al descifrarlo lleva a otro video llamado **“POOR ASH”**.

El material “POOR ASH” muestra a una persona usando guantes que manipula físicamente el disco duro que Ash recibió y personalizar llamándolo “Bad boi”, esta misma persona deja ver al final la máscara que se muestra en el video no listado “~~8~~”.

Regresando al canal de Asg, un video se pronuncia en el vlog por su peculiar contenido, el video es un listado, sin fecha de carga, **“Face reveal”** muestra una miniatura de una persona con una bolsa de manta pintada de rojo, pero en el video se ve a un hombre con playera amarilla siendo grabada en el metro que, al percatarse de que está siendo grabado, decide cambiar de asiento.

Imagen 16. “Face reveal.” (Captura de pantalla)



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=FgU41J3t8CQ&t=0s>

En el siguiente video, colocado en la cuenta de Ash el 17 de octubre del 2018, titulado **“Where are you?”**, se ve a la persona del anterior material oculto, con la cabeza cubierta, hacer una llamada telefónica que realizada con ayuda de los captores y del comando de voz que dice *“calling ash”*, y que, cuando alguien contesta al otro lado de la línea, el sujeto capturado comienza a decir:

“Ash i don’t know where I am, or what they do, I Wanna be at home please”

En ese momento el video se comienza a *glitchear* y se corta la llamada, segundos después el asistente de voz dice: *“sending message to mom”*, lo que causa que esta persona entre aún más en desesperación, grite y se agite y en ese momento el video es cortado. Al igual que los videos anteriores este cuenta con subtítulos:

call ash.

bye ash.

take me to mum's.

En la descripción, se ve un *link* que redirecciona a un video oculto **“bad trip”**, el cual cuenta con fecha de publicación (3 de mayo del 2019) y es la grabación de un viaje por la ciudad, donde solo se ve la carretera, sin embargo en el audio se escuchan las siguientes frases provenientes de lo que pare ser un asistente de voz.

“natro's lead” “you’re required tonight”, “Top test”, “Jubilees entrepreneurship subject your kid is going to die”, “wow, well, well, well, well, around to ask to ask you out”, “You are getting to hook a total you know”, “you seem nervous how about some music”

Después de esta última palabra se escucha música a un volumen saturado que es interrumpida por el corte del video, un segundo después se vuelve a ver las calles y se escucha de fondo al asistente de voz diciendo *“anyone else smell bad boy”*, mientras la persona solo dice *“fuck, fuck”*.

El conductor comienza a pegarle a un auto que está enfrente de él, causando que la persona que lo iba conduciendo se acerque y comiencen a discutir en medio de la carretera y mientras esto sucede mensajes como *“holly shit, my fuck”*, *“can’t talk...”*, entran en el buzón, mientras que la pelea comienza a ser física y verbal.

Este video cuenta con otro *link* de redirección, un no listado que fue subido el 3 de mayo del 2019 con el título **“get well soon”**, este video cuenta con la descripción **“☒”** la grabación de un monitor de seguridad de un hospital, muestra a un enfermero llegar con una silla de ruedas a la cama de un joven, el video se *glitchea* por un segundo y aparece un subtítulo *“ycob2xph”*, cuando se puede ver cómo el enfermero carga y coloca al joven en la silla y lo se lo lleva de esa zona.

El siguiente video en el perfil, subido el 17 de enero del 2019, nombrado como: “*you’re not afraid to die*”. En este video se ve a un joven tirado en un colchón en el interior de una habitación sucia, la cual solo cuenta con un espejo, una silla y un lavamanos, el joven se encuentra en condiciones de salud bastante cuestionables y lo hace notar conforme pasa el video.

Imagen 17.. “*Afraid to die.*” (Captura de pantalla)



Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=9Qv_MSTY_Xg

En el video hay fragmentos editados a cámara rápida, pero también cuenta con ruidos de fondo, de la misma forma que voces distorcionadas que no dicen nada concreto y, como si fuera una tortura, el joven se pone sus prendas una por una y con bastante tiempo de diferencia, ya vestido se abre la puerta y queda el frame de una mancha roja en el piso de la habitación vacía, sin nadie más allí.

Este video cuenta con dos links en la descripción, el primero lleva al *stream*¹⁴ “*light them up*” de 40 segundos, el cual tiene 342,546 vistas en la plataforma streamable se ve a dos personas arrastrando a alguien envuelta con una lona azul y atada con una cuerda; se ve a uno de los captores fumar un cigarrillo mientras que otro le vacía una garrafa de lo que parece ser gasolina.

¹⁴ *Stream*: transmisión de archivos de audio y video en un flujo continuo a través de una conexión a Internet alámbrica o inalámbrica.

Imagen 18. “light them up..” (Captura de pantalla)



Fuente: <https://streamable.com/rc4e6>

La persona que se encuentra dentro de la lona lanza gritos y se mueve con desesperación, cuando los captores estuvieron ligeramente lejos de la chica, lanzaron el cigarrillo a la línea de gasolina que se concentra en la chica atada, sin embargo este video nunca muestra como se quema, pero se ve movimiento hasta el último segundo.

El otro link en la caja de descripción lleva al video no listado *“he 's waiting for you". in the dirt.”*, subido el 3 de mayo del 2019 en YouTube, el cual es la grabación de un viaje por carretera que poco a poco encuentra camino al interior de un bosque, hasta encontrar un punto específico en el que la persona decide detenerse para hacer un hoyo en el piso.

Cavado el hoyo, la persona pone una bolsa allí y comienza a cubrirla con tierra y ramas, para que no se vea lo que allí se oculta, en este mismo video se encuentra un código dentro de los subtítulos:

“d7vO`66kn*10AkLD8w05cM=.`iQ{zz4f^4DJozb">j*w21L>EFL`CkKt)CaVZ=@5d
Z9_a*j%^a;cxLwjIc/:"

En la caja de comentarios de esta publicación se haya el link que lleva a la triada de fotos del perfil de instagram *“_ash_vlogs_”*, estas fotografías cuentan con partes cortadas de una frase, pero que al ser juntadas las tres fotografías dan la dirección de un *stream*, de la misma forma en la descripción de la foto se encuentra el link del video *“you're not afraid to die”*.

Imagen 19. “Instagram.” (Captura de pantalla)



Fuente: <https://www.instagram.com/p/BsvcrZEn0Ji/>

El antepenúltimo video de Ash “*How to never finish your vlog and get yourself killed*” fue el nombre fue subido a YouTube el 3 de mayo del 2019, este video cuenta con subtítulos disponibles, y con la descripción: “jU8z4JgQ^s4”; al inicio es muy “normal”, pues la grabación y edición es similar a los primeros videos de Ash: habla del disco duro que recibió “noches atrás” y que decidió llamarlo badboi, y que junto con su amiga Alice estaba emocionada por saber los secretos que este almacenaba.

Si bien el video es bastante divertido, pues parodian la canción *LOVE* de Frank Sinatra, el buen ánimo es interrumpido por una imagen glitcheada y un abrupto sonido seguido de un video en lenguaje de señas, mismo que se vio cuando Ash abrió las carpetas del disco duro, mientras tanto en un intervalo del minuto 1:42 al minuto 2:12 se pueden ver los subtítulos:

“Poor Ash, no one cared about you or your videos, and they still don’t, they just want to see a dead girl, time to give them what they want”

El video termina con las imágenes de lenguaje de señas glitcheado; en la descripción se pronuncia el link a una página externa ya usada previamente, “streamable”, en esta página se encuentra el video “*a friendly conversation*”.)\$!u?inx9@; hnS2XQh|[t|[V#j+Hwr4qt%=u”. El cual dura 1:38 segundos, y muestra al chico acosado en el metro, pero en este video se puede ver claramente su cara.

La persona que está grabando se sienta en frente de un joven de playera naranja, el audio se satura y la imagen se glitchea, el joven se le queda viendo fijamente a la cámara a lo que la persona que está grabando extiende su mano para que este le entregue su teléfono celular, se le ve preocupado y mientras que la imagen se sigue corrompiendo, la persona que está grabando saca un cuchillo y apuñaló al joven, para después salir corriendo del metro, el video se va a pantalla negra y después de unos segundos de gritos allí termina.

Después del video del 3 de mayo es subido el video *“this isn't real either.”*, en este video se ve la grabación de la cámara de seguridad de lo que parece ser una cocina, mientras se escucha la entrada de una llamada la cual va directo a buzón, a la par se cambia la grabación de la cámara a la pasillo del supermercado mientras se escucha la grabación: *“the Number you're calling is not available...”*.

Imagen 20. *“Isn't real.”* (Captura de pantalla)



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=9TlaVqgt1bA&t=0s>

La cámara está dirigida a un joven encapuchado, mientras que en el audio se escucha:

“mom, it's me, Jhon, get away from them, sorry, just get away from them, I'm so sorry, and I see, I'll be back soon, don't worry about me, I'll be ok, just don't worry, I'll see you soon, ok?”

Al mismo tiempo que se escucha este audio se ve cómo tres sujetos encapuchados amedrentan a un joven que estaba en el supermercado, le colocan una bolsa de tela en la cabeza, le cortan un extremidad la cual dejan atrás, mientras lo arrastran hasta la cocina, a la par que el audio, el video termina allí.

Este video cuenta con tres links en la descripción, el primero es fue nombrado *“votes are in”*, el cual es el video de un niño pequeño con una bolsa de tela en la cabeza que está llorando mientras intenta caminar por el campo que le rodea, el video se ve grabado desde el interior de un auto en movimiento; Este video tiene en su descripción la liga a un video no listado, subido el 14 de noviembre del 2018 en la cuenta *“this is Kate”*

El video llamado *“hello drips”*, muestra a una mujer de ascendencia asiática diciendo *“hello drips”* mientras sostiene un dibujo del símbolo que estaba en el disco duro, la imagen pasa a rojo y en los subtítulos automáticos al español se lee “jugar”, “sí”, “liberado”, mientras se escuchan sonidos extraños. Sin embargo, este video no cuenta con descripción, comentarios o algún otro dato.

La segunda liga colocada en el video *“this isn't real either.”*, se llama *“i like it when they crawl”*, subido el 3 de mayo del 2019 y muestra la grabación de una cámara de seguridad del vagón donde iba el joven herido, el cual trata de salir a la estación, sus gritos de auxilio permanecen en la grabación, y al momento en que cruza la puerta del vagón una alarma de seguridad comienza a sonar y el video es cortado.

Imagen 21. *“Isn't real pt2.”* (Captura de pantalla)



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=9TlaVqgt1bA&t=0s>

Al igual que en el otro video no listado, este cuenta con un link a un video de la cuenta *“this is Kate”*, en el cual sale hombre con barba y lentes de cristal transparente diciendo *“hello drips”* mientras sostiene un dibujo el símbolo ya mencionado, y al igual que el otro video la imagen pasa a rojo mientras se escuchan sonidos extraños.

El tercer link lleva al video *“real friends”* el cual es una grabación de una puerta blanca que se abre para mostrar a un mujer al interior del baño publico, en los subtítulos se ven la palabra *“Alice”*, a lo que la chica contesta: *“can you stop, I can't realize what you want of me”*, lo que parece ser la respuesta es distorsionada por un ruido editado, pero en los subtítulos se lee: *“we won't hurt him”*.

Alice contesta que estaba bien, a lo que la persona le dice (según los subtítulos), *“we have one last task for you”*, estas palabras desconcertaron a la chica y se limita a decir *“I can't, I've done, I've done...”* dejando unas últimas palabras en los subtítulos: *“no, last task”*.

Al igual que en los videos anteriores, este cuenta con un enlace a la cuenta de *“this is Kate”*, específicamente al video en el que sale un hombre con barba y lentes oscuros, y que con una risa grave dice *“hello drips”* mientras sostiene el dibujo del ya repetido símbolo y al igual que los videos anteriores, la imagen pasa a rojo mientras se escuchan sonidos extraños y el vídeo es cortado de repente.

El último video en el canal de Ash es **“Let him into your home.”** El cual fue subido el 24 de febrero del 2020, en este video se ve que es un hombre con pasamontañas que está prendiendo un cigarro con un cerillo, saca un teléfono donde se muestra un video a blanco y negro de una joven en posición fetal, mientras se escucha *“hello drips”*.

La imagen se comienza a glitchear, y se escucha *“you have been patient”, “you have been good drips”*, en el video se ve una persona en el techo de un edificio como si fuera a saltar, la imagen es apenas visible, pues un código QR en blanco se sobrepone y cubre la imagen, sin embargo, se distingue perfectamente el audio, el cual dice:

“It is time to feed the little animals, they’re hungry, you trusted us, you told us where you sleep, he is on his way to you; you will let him into your home, don’t be afraid. We want to see you, the live-stream will follow after this message, it is now more digestible, it will hold you until you he arrives.”

Mientras ese audio suena, el celular sigue reproduciendo el video tapado por el código QR, cuando termina el audio la persona que sostiene el teléfono lo apaga, se ve la pantalla negra del teléfono y el video es cortado de forma manual.

Imagen 22. “QR.” (Captura de pantalla)



Fuente:<https://www.youtube.com/watch?v=0tfTkUhO1Mk&t=1s>

Al escanear el código se re-direcciona a la página *streamable* con el video *“let him into your home.”* El cual es el video explícito en el que se ve como torturan personas, como, aparentemente, las tiene privadas de su libertad e incluso como insertan agujas en las extremidades y usan pinzas sus ojos, si bien el video estuvo disponible hasta agosto del 2021, a fecha de octubre del mismo año, fue removido de la plataforma por incumplir las reglas de comunidad.

El segundo video muestra un tubo y un foco parpadeando, y segundos después la poca iluminación se apaga completamente, y se la escucha como alguien está tratando de mover algo, a lo que la persona que está grabando decide apuntar la cámara a una dirección con más luz mientras que un poco de música resuena por las paredes.

Un espejo a la distancia refleja a la persona que está grabando, un joven alto y delgado, mismo que decide salir al pasillo, y recorrerlo hasta llegar a la habitación de donde viene la música; allí se encuentra otra persona, pero que, mientras más se acerca, involuntariamente da gritos ahogados, por otro lado, se ve una segunda persona con las manos atadas a la ventana.

El hombre retrocede y deja la cámara en el suelo, se acerca a la primera persona y la comienza a desatar, se puede ver que se trata de una mujer deja ver que estaba encadenada y que es arrastrada por el hombre que estaba grabando hasta otra habitación; el video se queda estático y la ligera línea de luz que tenía se va cuando cierran la puerta, allí termina el video.

Este video cuenta con el *link* a una carpeta que cuenta con dos archivos, que pueden ser extraídos, uno de ellos una gota roja nombrada “drip.ico”, mientras que el otro archivo es nombrado “click.exe” pero que al ser extraído una alerta de que el archivo puede ser peligroso aparece en las notificaciones.

El segundo link que se pronuncia en la caja de descripción lleva a un video no listado nombrado “*livestream*”. None of this is real.”, este live dura 7 hrs con 24 minutos, en el vídeo se ve a una persona atada con la cabeza cubierta en posición fetal, de fondo está pintado el símbolo que se ha visto ya varias veces.

Imagen 23. “*Livestream*.” (Captura de pantalla)



Fuente:<https://www.youtube.com/watch?v=IBXgyj5Ao8M&t=0s>

A menos de un minuto se la persona que está grabando se dirige a otra persona atada con cadenas y comienza a inyectarle alguna sustancia para después dibujar con el dedo algo en esa misma zona. Todas estas imágenes están glitcheadas de forma que apenas es posible ver el video, de igual forma los subtítulos predeterminados se dejan ver automáticamente y estos parecen ser códigos.

A lo largo del video se revelan códigos encriptados, imágenes explícitamente-sugerentes y sobre todo invitan a los usuarios a formar parte de la cacería de ubicaciones geográficas a

través de la plataforma de google maps, empero el seguir describiendo este video de 7 hrs no solo aporta morbo a la investigación sino que también excede los propósitos del contexto de esta.

La cuenta de *Ash Vlogs* dejó de publicar videos, sin embargo, el nombre de esta *youtuber* no paró de sonar pues el caso comenzó a ser relacionado con el *crew Raka Raka* (grupo de *youtubers* australianos que realizan contenido de comedia) ya que comenzaron a darle seguimiento a este caso, revisando los *links*, descifrando los códigos binarios y haciendo exploración de campo en las zonas indicadas en los diferentes foros.

Es importante mencionar que esta cronología es únicamente descriptiva para entrar en contexto de lo que fue el inicio del caso de *Ash*, sin embargo, el análisis de interacción se realizará con la extracción de comentarios realizados en otros videos, donde se recopila la información que se distribuye a la comunidad de *YouTube* que consume este tipo de contenidos.

Sí bien es importante ver la forma en la que se desarrolló la historia con la participación de *Raka Raka*, el abordar esta evolución sería entrar en un análisis de la narrativa, que es importante para comprender el fenómeno social de las narrativas en *ARG*, pero que puede llegar a desviar el objetivo de esta investigación que es el análisis de las comunidades que responden a estos juegos.

La observación digital de un ARG

En las líneas anteriores se ofrece un diario de campo digital sobre el caso de *Ash Vblog*. Es una manera de describir el ARG, pero también es una forma de acercar al lector al juego, sin pasar por experimentarlo.

A partir de la observación digital, se abren preguntas sobre el significado del contenido que infringe las normas de comunidad, en este caso Youtube, y que es de fácil acceso a los usuarios. Lo que permite cuestionar el rol de la plataforma para censurar o promover este tipo de contenido.

Si bien dejan en claro que la plataforma solo es un canal de distribución, YouTube ha mostrado censura con contenidos de la misma índole, la principal diferencia es que se encuentra clasificado como material “real” filtrado en la plataforma; lo que me hace cuestionar la verdadera postura de YouTube, y que si al ser un contenido diseñado con base en una narrativa da la pauta de distribución del contenido.

Los cuestionamientos: ¿hay contenido porque existe la demanda de los espectadores? o ¿hay demanda de los consumidores porque ya han vivido ese tipo de producciones?, solo buscan un culpable para deslindar responsabilidades, pero la realidad es que debería existir una regulación apropiada para estos contenidos, la cual permita una democratización en el consumo, donde tengan el mismo peso las voces del morbo y de lo que es apropiado para cada una de las etapas de vida emocional del consumido.

CAPÍTULO 7. ESTRATEGIA DE ANÁLISIS

En este capítulo se presenta la estrategia para el análisis cuantitativo y cualitativo de datos derivados de la observación digital, descrita en apartados anteriores. Para lo anterior, se contempló sólo el estudio de los comentarios realizados a un video del ARG Ash Vlogs; esto con el fin de ver la interacción entre los usuarios al interior de las comunidades digitales que están articuladas, únicamente, por el juego.

Como se indica anteriormente, para poder comprender el comportamiento y las prácticas de los usuarios se consideró importante delimitar los contenidos de YouTube a revisar, por lo que se hizo énfasis únicamente en los comentarios recopilados del siguiente video:

“Ash Vlogs - El caso de la youtuber secuestrada - Toda la verdad”, primera entrega del caso de Ash por parte del *YouTuber* Magnus Mefisto; video publicado en la plataforma en 2018, el cual hace en tiempo real un análisis del caso, del contenido y de la forma en la que este se desarrolla en redes socio-digitales

La metodología por utilizar es la siguiente:

- 1- **Extracción de comentarios:** se extrae una muestra de comentarios realizados por usuarios en los videos previamente mencionados.
 - 1.1 **Discriminación de comentarios:** se purgan los comentarios no útiles.
 - 1.2 **Creación de muestra de trabajo:** se recuperan los primeros 100 comentarios útiles, los cuales son extraídos de forma indiscriminada.
- 2- **Conteo de palabras:** mediante un software de conteo que elimina las stopwords se hace un conteo de palabras.
- 3- **Representación gráfica:** mediante una nube de palabras se presentan las más repetidas en los comentarios
- 4- **Análisis de sentimiento:** mediante un software de análisis de polaridad se hace la interpretación de se sentimiento y correlación.
 - 4.1- **Discriminación de comentarios:** los comentarios poco útiles por su poco contenido que no permite una interpretación imparcial.

- 5- **Representación gráfica del análisis de sentimiento:** mediante una nube de palabras se presenta el significante que tiene cada palabra, dado a que la mayoría de los usuarios la ha usado para mostrar una emoción.
- 6- **Análisis de sentimientos comentarios:** se determina que cada comentario tiene una polaridad en su mayoría negativa, positiva o neutra.
- 7- **Interpretación de resultados:** se revisa e interpreta la información obtenida para determinar el sentimiento que han desarrollado y expresado los usuarios de *YouTube* dentro de la muestra revisada.

De la misma forma, la metodología utilizada se explica paso a paso en los apartados correspondientes, esto con la finalidad de no dejar un sesgo de información sobre los métodos y resultados obtenidos.

7.1 Extracción de comentarios en YouTube.

Se constituyó una muestra con 250 comentarios, los cuales son filtrados de forma manual, esto debido a que no todas las intervenciones realizadas por los usuarios son relevantes al objetivo de la investigación (eg. “saludos desde México”)., de la misma forma se corrigieron las faltas ortográficas y se eliminaron los emojis, los cuales son procesados como códigos de texto.

Con las bases de datos depuradas y ordenadas se elaboró un conteo de palabras para determinar cuáles son las más empleadas por los usuarios, por lo que se retomaron los primeros 100 comentarios, de forma indiscriminada, de la base de datos, para después ser procesados en un software de conteo de caracteres.

7.2 Interpretación y análisis de sentimientos.

Para el análisis comentarios realizados al video de Magnus mefisto, el cual habla sobre el caso de ASH, se usó la página **contadordecaracteres.info** la cual permite saber la frecuencia de las palabras utilizadas y su densidad, es decir que porcentaje de aparición que tienen las palabras en los comentarios hechos por los usuarios. Arrojando el siguiente resultado:

Imagen 24. “Contador de palabras.” (Captura de pantalla)

Cantidad y Densidad de Palabras		
video 24 (63%)	aparece 6 (2%)	subir 4 (1%)
todo 10 (3%)	ella 6 (2%)	vlogs 4 (1%)
ese 10 (3%)	videos 6 (2%)	xd 4 (1%)
falso 10 (3%)	puede 6 (2%)	cosas 4 (1%)
verdad 10 (3%)	secuestrada 5 (1%)	está 4 (1%)
ya 9 (2%)	veces 5 (1%)	secuestradores 4 (1%)
secuestrador 9 (2%)	ash 5 (1%)	vamos 4 (1%)
porque 7 (2%)	nadie 5 (1%)	asi 4 (1%)
algo 7 (2%)	tiene 5 (1%)	marina 4 (1%)
real 7 (2%)	link 5 (1%)	mentira 4 (1%)
creo 6 (2%)	uno 5 (1%)	actriz 4 (1%)
sea 6 (2%)	dice 5 (1%)	así 4 (1%)
canal 6 (2%)	turbio 5 (1%)	mismo 4 (1%)
lobo 6 (2%)	caso 4 (1%)	historia 4 (1%)
solo 6 (2%)	bien 4 (1%)	arg 4 (1%)

Fuente: Elaboración propia

Esta herramienta hace una delimitación directa al contar caracteres de texto y cantidad de palabras, quitando las stopwords; sin embargo, pueden aparecer palabras innecesarias a la investigación y que por ende el retirarlas no causa algún cambio o modificación dentro de la metodología a seguir, por lo que se consideró prudente retirarlas de forma manual, permitiendo así hacer un énfasis en las palabras que abonen al objetivo de investigación (tabla en anexo 3)

Una vez realizado el conteo de las palabras útiles, se procesó esta información en la página **nubedepalabras.es**, la cual permite ver de forma gráfica la frecuencia de las palabras usadas en los comentarios; esta representación coloca el tamaño en proporción de la frecuencia.

Imagen 25. “Nube de palabras.”



Fuente: Elaboración propia

Teniendo la base de datos limpia y la referencia de las palabras más empleadas por los usuarios en línea se hizo otra purga manual de los comentarios retirando aquellos irrelevantes a la información (por ejemplo: ya, XD, porque) por su poco contenido o debido a la vaga comprensión de sentimientos que estos ofrecen, teniendo estos comentarios útiles se revisó su polaridad en la herramienta de software abierto Voyant.

Esta herramienta permitió hacer un análisis de sentimiento sobre las palabras seleccionadas, por lo que es importante subir los comentarios o el texto digital a analizar en un formato de texto simple para hacer análisis de polaridad y correlación, el cual es de forma individual (palabra por palabra) por lo que hay que colocar los filtros para descubrir las polaridades y sentimientos correspondientes a las palabras con mayor frecuencia.

Cabe señalar que en esta investigación se entiende por análisis de sentimientos, aquella evaluación donde se conceptualiza el sentimiento como reacción humana detectable, rastreable e identificable y con una valencia concreta (Clare et al., 1987).

Por lo que, para determinar el sentimiento de cada palabra se realizó el análisis de sentimiento el cual permite clasificar la palabra entre “positivo”, “negativo” o “neutro”, por lo que el sentimiento en el que se clasificará cada palabra será determinado por las siguientes generalidades, esto con el fin de permitir una imparcialidad en esta misma clasificación.

Es relevante indicar que la clasificación de palabras y su valor se recuperan de las propuestas para la evaluación de sentimientos, realizadas por Ekman (1982), Richins (1997) y Shaver et al. (1987).

Tabla 2. Emoción – Clasificación

EMOCIÓN	CLASIFICACIÓN
Enojo, miedo, resentimiento	Negativo
Esperanza, alivio, preocupación	Positivo
N/A	Neutro

Fuente: Elaboración propia

Para determinar la correlación que existe entre las palabras, (termino 1 y termino 2), se hace uso de dos herramientas de vinculación, la primera es “correlación (r)”: la cual indica que entre más cerca esté el a 1, mayor relación tienen las palabras y viceversa (-1, menor correlación), de esta forma se puede determinar que tan cercana es la palabra frecuentada con algún sentimiento implícito, para determinar la utilidad de correlaciones se debe tomar las que presenten un puntaje de .6 a 1.

Por otra parte, se encuentra el significado el cual dicta que para que exista una correlación significativa esta tiene que mostrar un valor de .05 o menos el "significante (p)", señala que si el indicador es de .05 o inferior, este tiene una alta correlación entre los términos, de forma que se respalda la correlación visualizada, en caso de ser mayor a .05 no resulta significativo.

Por lo que con base en los resultados obtenidos se determinará si la palabra con alta frecuencia es significativa y cuenta con alguna correlación que permita hacer una análisis de sentimiento de los usuarios de forma apropiada, por lo que en caso de que la palabra no cuente con correlación o significativa será clasificada como: "sin relevancia".

En el caso de los comentarios hechos en el video de Magnus se inicia con una muestra de 250 comentarios, de los cuales solo se recuperan los primeros 100 comentarios útiles, mismos que después de las discriminaciones anteriormente dejan 48 comentarios útiles para el análisis de polaridades y de sentimiento.

7.2.1 Análisis de polaridad y sentimiento por palabra, comentarios del video "Ash Vlogs - El caso de la youtuber secuestrada - Toda la verdad"

1- Video/videos

En el caso del grupo de palabras "video, videos", la cual cuenta en conjunto presenta 64 repeticiones se tiene correlación directa con las palabras: "ficción", "interesante" y "mentira", esto con base en la lógica de confirmación que proporciona la herramienta, mostrando así la correlación con la palabra, sin embargo, el sentimiento de la palabra, en lo individual, debe ser analizado con base en las pautas marcadas.

La misma herramienta permite visualizar el término a analizar en contexto, colocando el texto previo (izquierda) y posterior (derecha) que le acompañan en el comentario realizado, para fines estéticos se hace una reconstrucción de este recurso, dejando la captura original en el anexo 6.2

Tabla 3. Correlación y Significante de video/videos

Término relacionado	Término a relacionar	Correlación	Significante
Ficción	Videos	0.845	0.0002
Interesante	Videos	0.645	0.0438

Fuente: Elaboración propia

Gracias a la herramienta se puede ver que la palabra video está directamente relacionada con ficción, esto en las expresiones de los usuarios que hicieron algún comentario, de la misma forma la palabra interesante tiene una relación significativa con la palabra videos, teniendo este espectro se puede decir que los videos, pese a que se relacionan con la ficción, resultan interesantes para esta muestra de usuarios.

Tabla 4. Contexto de video/videos

IZQUIERDA	TÉRMINO	DERECHA
Cambiar el título a tu	Video	De “Youtuber secuestrada” cuando es...
Menos cámbiale el título al	Video	, ya que pierde seriedad, al
Seguir tu canal después del	Video	De las turistas holandesas que
Ash acaba de subir otro	Video	El secuestrador será Alex? Además
Divertiros investigando xd En un	Video	Reproduce música con su compu
Escucha una parte de otro	Video	También hay uno más oculto
Unos links y mira un	Video	Llamado True Art, creo q
	Video	
	Video	
1 SEMANA DESPUÉS DEL ÚLTIMO	Video	DE ASH VLOGS) tengo mas
VLOGS) tengo mas INFO El	Video	Ese q no te deja
Link te aparece un	Video	, en la descripción del video
Lo transcribes te aparece un	Video	De un gusano, entras ahí
Ella: Espera que subo el	Video	Secuestrador: Bueno dale acá te espero
Secuestro*, y el título del	Video	. Para el contenido que sub

Fuente: Elaboración propia

En el caso anterior, (palabra “video-videos”), se puede observar que esta no presenta un sentimiento como tal, ya que es usada para señalar un objeto (digital), pero no una emoción por parte de los usuarios, por lo que esta palabra con alta frecuencia cae en la clasificación de palabras “neutras”.

Este mismo procedimiento se realiza con las demás palabras de forma individual, esto para poder obtener una confirmación del sentimiento y la correlación de esta misma con otras palabras usadas por los individuos en línea de la muestra obtenida, por lo que se seguirá la lista de frecuencia utilizada para la nube de palabras (nexo 3).

2- Falso

Tabla 5. Correlación y Significante de falso

TÉRMINO RELACIONADO	TÉRMINO RELACIONAR	A	CORRELACIÓN	SIGNIFICANTE
Experimentos	Falso		0.838	0.0002
Entretenimiento	Falso		0.838	0.0002
Arg	Falso		0.674	.0325

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6. Contexto falso.

IZQUIERDA	TÉRMINO	DERECHA
Avergonzado de saber que era	falso	Y aún así lo defendían
Esclarezca pronto. O puede ser	Falso	Como la mayoría de cosas
Es fácil diferenciar un caso	Falso	Con uno real no creo
Haciendo ficción en forma de	Falso	Documental, déjenla hacer el contenido
Cuenta de que no es	Falso	¿ “esto se llama ARG (Alternative
2018 pero más realista es	Falso	, si realmente hubiera sido secuestrada
Lo que asegura que es	falso	Por ejemplo risas o pistas
Den a entender que es	Falso	O donde avisan que todo
Es 100% seguro que es	falso	No creas todo lo que
Mete mucha producción, todo es	falso	, como pedro y el lobo

Fuente: Elaboración propia

Tabla 7. Análisis de sentimiento, falso.

COMENTARIO	EMOCIÓN IMPLÍCITA
O puede ser falso como la mayoría de las cosas que suceden en internet	Resentimiento
Es fácil diferenciar un caso falso con uno real	Neutro
Mal, no? Si un día aparece un video así, cómo nos vamos a dar cuenta de que no es falso?	Resentimiento - Enojo
Uh, wacho, la piba está haciendo ficción, en forma de falso documental, déjenla hacer el contenido que quiera y fue.	Tranquilidad
Es falso, si realmente hubiera sido secuestrada, los “secuestradores” no serían lo suficientemente idiotas como para subir videos. No creas todo lo que ves en internet.	Enojo – Resentimiento
Es 100% seguro que es falso, no creas todo lo que ves, la verdad es que sí, tenías razón, veremos qué pasa las próximas semanas o meses no sé.	Resentimiento
Se ve que le mete mucha producción, todo es falso como pedro y el lobo.	Resentimiento
¿Qué es lo que asegura que es falso?, por ejemplo: risas o pistas que te den a entender que es falso o dónde avisen que todo esté montado, muéstrame el video que me digan que es mentira.	Enojo - Miedo

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: La palabra falso tiene una correlación significativa con las palabras: “entretenimiento”, “experimentos” y “ARG”; en el contexto del uso de esta palabra se puede ver que la forma más frecuente en cómo es usada esta palabra es para denotar emociones negativas, pues en su mayoría los usuarios se muestran enojados por una historia fraudulenta con la premisa de una persona secuestrada, sin duda esta palabra tiene una gran carga de negatividad en su uso.

3- Verdad

Tabla 8. Análisis de sentimiento, verdad.

TÉRMINO RELACIONADO	TÉRMINO RELACIONAR	A	CORRELACIÓN	SIGNIFICANTE
Miedo	Verdad		0.836	0.0002
Historia	Verdad		0.838	0.0001

Fuente: Elaboración propia

Tabla 9. Análisis de contexto, verdad.

IZQUIERDA	TÉRMINO	DERECHA
Si es real? ¿si de	Verdad	Esta secuestrada o muerta?, esperemos
Lobo. Exacto pero si es	Verdad	¿ si es verdad xq vi
Si es verdad? Si es	Verdad	Y nadie le creyó como
Después vino el lobo de	Verdad	Solo porque no es verdad
Muchos dirán que no es	Verdad	Xd dejan mucho a
Verdad solo porque no es	Verdad	Que si, tenías razón veremos
Todo lo que ves la	Verdad	Dice ventana pero en inglés
PEDO QUE TURBIO wtf Es	Verdad	Puedo crearme una nueva para
Pensar eso, mientras que los	Verdaderos	Secuestros se llevan a cabo

Fuente: Elaboración propia

Tabla 10. Análisis de sentimiento, verdad.

COMENTARIO	EMOCIÓN IMPLÍCITA
Flaco... ese es el juego del secuestrador, les gusta el morbo, para mi esto no es un tema de risa, ¿si es real? ¿si de verdad está secuestrada o muerta? Esperemos que todo sea una actuación y ella y su amiga estén bien.	Miedo/ preocupación
Hay veces que las personas son tan cínicas que saben que muchos dirán que no es verdad solo porque no es verdad xd y dejan mucho a la luz.	Miedo/preocupación
Lo curioso es que ahora puedes pensar eso, mientras que los verdaderos secuestros se llevan a cabo; finalidad del ARG, captar atención (entretenimiento) nada más.	Resentimiento - Enojo
Me recuerda a la historia sobre un pastor mentía que venía el lobo y después vino el lobo de verdad y nadie le creyó.	Resentimiento

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: La palabra verdad/verdadero cuenta con una correlación significativa con las palabras “miedo” e “historia” en el contexto del uso de esta se puede ver que es usada en la mayoría de los casos como un referente negativo, siendo el miedo y la preocupación uno de los sentimientos que más se presenta, de la misma forma se puede presentar resentimiento en el uso de esta, como si los usuarios estuvieran enojados al momento de decir que el contenido es o no verdadero.

4- Secuestrador- Secuestradores

Tabla 11. Correlación y Significante, secuestrador/es.

TÉRMINO RELACIONADO	TÉRMINO RELACIONAR	A	CORRELACIÓN	SIGNIFICANTE
Grabar	Secuestrador		0.680	0.030

Fuente: Elaboración propia

Tabla 12. Contexto, secuestrador/es.

IZQUIERDA	TÉRMINO	DERECHA
Subir otro video El	Secuestrador	¿Será Alex? Además, no es
Video antes de llevársela tipo	Secuestrador	: vamos o te pego un
Es Fake lo subió el	Secuestrador	, pelotudo la cabaña del terror
Supieras lo que siente el	Secuestrador	“ Pd: es una actriz y es
Yo si fuera el un	Secuestrador	Y asesino maniático si lo
Ese es el juego del	Secuestrador	, les gusta el morbo. Para
Sea real y que el	Secuestrador	Quiera que vean como lo
Video. Al menos que el	Secuestrador	Tenga algún morbo. Para
Fuerte...!!! Que piola que los	Secuestradores	Le dejen subir el video
Hay cada loquito los	Secuestradores	Subieron el video activa los
Realmente hubiera sido secuestrada, los	Secuestradores	“no serán lo suficientemente idiotas
Es lo que quieren los	Secuestradores	Que piensen que es una

Fuente: Elaboración propia

Tabla 13. Análisis de sentimiento, secuestrador/es.

COMENTARIO	EMOCIÓN IMPLÍCITA
Alejo... yo si fuera un secuestrador y asesino maniático sí lo haría, porque me gustaría grabar a alguien que sufre y ver como los demás que la odian y aman la ven por última vez. Claro, ni vosotros ni yo lo somos, por lo tanto, no podemos opinar nada.	Enojo
Lo subió el secuestrador, pelotudo	Miedo/preocupación
Y entonces, si no lo sabes porque hablas al principio como si supieras lo que siente el "secuestrador". Pd: es una actriz y es todo mentira. Neyo, y vos que sabes si lo soy o no ah re turbio.	Resentimiento - Enojo
Que piola que los secuestradores le dejen subir el video antes de llevársela tipo: Secuestrador: vamos o te pego un tiro, vamos. Ella: espera que suban el video. Secuestrador: bueno, dale, acá te espero. Para mi es un 50%-50%.	Tranquilidad- esperanza.
Todo desde el punto de vista de que sea real y que el secuestrador vea como lo hace. Hay cada loquito, los secuestradores subieron el video, activaron los subtítulos y dicen cosas como que hay más chicas y otras cosas.	Miedo/preocupación
"Los secuestradores no serán lo suficientemente idiotas como para subir videos. No creas todo lo que ves en internet	Tranquilidad
Eso es lo que quieren los secuestradores que piensen, que es una broma o algo así y nadie los busque.	Miedo/preocupación
Al menos que el secuestrador tenga algún morbo, no tiene sentido. Mejor actuado diría yo	Tranquilidad, Esperanza.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: La palabra secuestrador está relacionada con “grabar” y es usada como un detonador negativo, pues la mayor parte de los usuarios que utilizan esta palabra lo hacen para referirse a un sujeto que hace las cosas de forma extraña y hasta cierto punto de forma ominosa; es por esto mismo que solo una pequeña parte de la muestra considera estos actos como “tranquilizadores”, sin embargo, esta palabra cuenta con una gran carga negativo.

5-Real

Tabla 14. Correlación y Significante, real.

TÉRMINO RELACIONADO	TÉRMINO RELACIONAR	A	CORRELACIÓN	SIGNIFICANTE
Contenido	Real		0.666	0.0352
Cuenta	Real		.624	0.0534
Juego	Real		.624	0.0534

Fuente: Elaboración propia

Tabla 15. Contexto, real.

IZQUIERDA	TÉRMINO	DERECHA
Tema de risa, ¿si es	Real	¿ ¿si de verdad está secuestrada
Si pensamos que esto es	Real	, aún así tiene sentido. Fijémonos
De vista de que sea	Real	Y que el secuestrador quiera
Un caso falso con uno	Real	No creo que el morbo
Son como creepypastas en tiempo	Real	, donde la gente inventa historias
Qué hay de: it ain't	Real	Either? O puro entretenimiento. Es
En inglés esta historia es	Real	, es un ARG. Es para

Fuente: Elaboración propia

Tabla 16. Análisis de sentimiento, real.

COMENTARIO	EMOCIÓN IMPLÍCITA
Como dice Marco, si pensamos que esto es real, aún así tiene sentido. Fijémonos en la música alta al momento del “secuestro”, y el título del vídeo.	Miedo/preocupación
Es fácil diferenciar un caso falso con uno real, no creo que el morbo y la maliciosidad lleguen tan lejos, pero si confirmo.	Miedo
Todo desde el punto de vista de que sea real y que el secuestrador quiere que vean	Preocupación
Y qué hay de: ain't real either? O puro entretenimiento	Miedo/preocupación
Esta historia es real, es un ARG, es para entretener. Pero tranquilos ella está bien, solo es una actuación a la perfección.	Tranquilidad

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: La palabra Real tiene una correlación significativa con las palabras: contenido, cuenta y juego; sin embargo, para comprender mejor el uso de esta palabra se ve el análisis de sentimiento, el cual revela que, las personas usan real lo hacen para denotar en su mayoría preocupación o miedo por el contenido que en parte puede ser verídico; cabe destacar que su preocupación es genuina y bien intencionada, dando a entender que es una emoción positiva.

6-Lobo

Tabla 17. Correlación y Significante, real.

TÉRMINO RELACIONADO	TÉRMINO RELACIONAR	A	CORRELACIÓN	SIGNIFICANTE
Cuento	Lobo		0.763	0.010
Ficción	Lobo		.763	0.010
ARG	Lobo		.756	0.011

Fuente: Elaboración propia

Tabla 18. Contexto, real.

IZQUIERDA	TÉRMINO	DERECHA
Mentiroso, o pedrito y El	lobo	Como se conoce en mi
Nos trollearon pedrito y el	lobo	Exacto pero si es verdad
Pastor mentía que venía el	lobo	Y después vino el lobo
Un caso falso con uno	lobo	No creo que el morbo
Y después vino el	lobo	De verdad y nadie le
Cuento de juanito y el	lobo	Uh wacho la piba está
Falso, como pedro y el	lobo	Mal que miedo me estás

Fuente: Elaboración propia

Tabla 19. Análisis de sentimiento, real.

COMENTARIO	EMOCIÓN IMPLÍCITA
Comenta, es como el cuento del pastorcito mentiroso, o pedrito y el lobo, como se conoce en mi país. Estos casos han pasado ya muchas veces, y ya no es gracioso.	Enojo- Resentimiento
Me recuerda a la historia sobre que un pastor mentía que venía el lobo y después vino el lobo de verdad, y nadie le creyó.	Resentimiento
Se ve que le mete mucha producción, todo es falso, como pedro y el lobo.	Resentimiento

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: La palabra lobo cuenta con correlación significativa con las palabras “cuento”, “ficción” y “ARG”, en el contexto se ve como la mayor parte de los comentarios hacen referencia al cuento de “pedro y el lobo” denotando así resentimiento como la emoción principal en el uso de la palabra, pues sienten enojo por un contenido falso que acapara a una comunidad, tomando en cuenta que la narrativa es algo que se puede enfrentar la sociedad.

7-Secuestrada

Tabla 20. Correlación y Significante, Secuestrada.

TÉRMINO RELACIONADO	TÉRMINO A RELACIONAR	CORRELACIÓN	SIGNIFICANTE
Curioso	secuestrada	0.745	0.013

Fuente: Elaboración propia

Tabla 21. Contexto, Secuestrada.

IZQUIERDA	TÉRMINO	DERECHA
A tu video de “Youtube	Secuestrada	“cuando es muy simple darse
¿Real? ¿si de verdad está	Secuestrada	O muerta?. Esperemos que todo
Falso, si realmente hubiera sido	Secuestrada	, los “secuestradores” no serán lo
Una chica puede que esté	Secuestrada	Esto es serio, opino lo
Verán que una youtuber será	Secuestrada	En serio y nadie le

Fuente: Elaboración propia

Tabla 22. Análisis de sentimiento, secuestrada.

COMENTARIO	EMOCIÓN IMPLÍCITA
Te pido un poco de seriedad, por favor. Ya tienes suficientes likes. Creo que eres lo suficiente inteligente como para darte cuenta de que casos pueden ser reales, y cuales otros están totalmente armados. Por último, le podrías cambiar el título a tu video de “youtube secuestrada” cuando es muy simple darse cuenta de que es todo una farsa o parte de ese juego que tantos mencionan. Existiendo tantos secuestros y homicidios reales, ocurriendo todos los días, en argentina, chile (el caso de Fernanda Maciel en estos momentos, por ejemplo) y el resto del mundo, no creo que sea prudente te prestes para estos tipos de juego.	Enojo- Resentimiento
Flaco... ese es el juego del secuestrador, le gusta el morbo, para mi esto no es un tema de risa, ¿si es real? ¿si de verdad está secuestrada o muerta?. Esperemos que todo sea una actuación y ella y su amiga estén bien.	Tranquilidad
Esto es como la historia del pastorcillo mentiroso, ya verán que una youtuber será secuestrada en serio y nadie le creerá	Resentimiento, tranquilidad
Una chica puede que esté secuestrada, esto es serio.	Enojo, preocupación

Fuente: Elaboración propia

La palabra secuestrada solo cuenta con una correlación significativa con la palabra curioso, pero en la mayor parte de los comentarios en los que es usada la palabra analizada de encuentran, mayormente, tintes de enojo y resentimiento, y esto se debe a que los usuarios expresan escepticismo en el estado de la vlogera, llegando a dividir los comentarios entre los que creen está secuestrada y quienes no.

8- ASH

Tabla 23 Correlación y Significante, Ash.

TÉRMINO RELACIONADO	TÉRMINO RELACIONAR	A	CORRELACIÓN	SIGNIFICANTE
Además	ash		0.975	0.000
aparece	ash		0.978	0.007

Fuente: Elaboración propia

Tabla 24. Contexto, Ash.

IZQUIERDA	TÉRMINO	DERECHA
Descripción de cada uno de	ash	Vlogs, lo raro es que
En el que la tal	ash	Vlogs aparece, con subtítulos extrañisimos
Después del último video de	ash	Blogs) “tengo más info el
Se percató del Instagram de	ash	Vlogs y donde la etiquetaron
Es gracioso”. El canal de	ash	Acaba de subir otro video

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: La palabra Ash no cuenta con relevancia, si bien es el nombre de la vlogera es muy usado para referirse a ella o a su caso, sin embargo este no cuenta con una correlación significativa con otras palabras por lo que el hacer un análisis de esta palabra no contaría con gran aporte en la investigación.

9- Turbio

Tabla 25. Correlación y Significante, Turbio.

TÉRMINO RELACIONADO	TÉRMINO RELACIONAR	A	CORRELACIÓN	SIGNIFICANTE
Historia	Turbio		0.751	0.012
Curiosa	Turbio		0.622	0.054
Ficción	Turbio		0.622	0.054
Mentiroso	Turbio		0.622	0.054
Miedo	Turbio		0.622	0.054

Fuente: Elaboración propia

Tabla 26. Contexto, Turbio.

IZQUIERDA	TÉRMINO	DERECHA
Re turbio man, mal que	turbio	F, ya quedó allí la
Me estas asustando ahre re	turbio	Man mal que turbio F
Don't look back es re	turbio	Turbinaaaa algo así puede pasar

Fuente: Elaboración propia

Tabla 27. Análisis de sentimiento, Turbio.

COMENTARIO	EMOCIÓN IMPLÍCITA
WTF que fue esa wea, qué pedo, qué turbio	NA
Es re turbio	NA
Mal que turbio	NA
Re turbio man	NA

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: La palabra Turbio cuenta con correlaciones significativas con las palabras: “historia”, “curiosa”, “ficción”, “mentiroso” y “miedo”, sin embargo en la revisión en contexto y análisis de sentimiento se observó que esta palabra es usada como una expresión la cual no cuenta con un contenido significativo para la investigación.

10- Caso

Tabla 28 Correlación y Significante, Caso.

TÉRMINO RELACIONADO	TÉRMINO RELACIONAR	A	CORRELACIÓN	SIGNIFICANTE
50	Caso		0.921	0.000
apariciones	Caso		0.145	0.688
canal	Caso		0.145	0.688

Fuente: Elaboración propia

Tabla 29. Contexto, Caso.

IZQUIERDA	TÉRMINO	DERECHA
Crear. Es fácil diferenciar un	caso	Falso con uno real no
Equipo lo subieron como el	caso	De marina joyce que era
De pensar que, si ese	caso	Que presentaste tan bien
En argentina, en chile (el	caso	De Fernanda Maciel en estos

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: La palabra “caso” tiene correlación significativa con las palabras “apariciones” y “canal”, de la misma forma con el número “50”, sin embargo cuando se hace el análisis de contexto se encuentra que esta palabra no abona a la investigación, pues es solo usada como un objeto digital al que hacen referencia los usuarios.

11- Vlogs

Tabla 30. Correlación y Significante, Vlogs.

TÉRMINO RELACIONADO	TÉRMINO RELACIONAR	A	CORRELACIÓN	SIGNIFICANTE
Ash	Vlogs		0.972	0.000
Magnus	Vlogs		0.958	0.000
Descripción	Vlogs		0.945	0.000

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: La palabra Vlogs tiene correlación con las palabras “ash”, “magnus”, y “descripción”, sin embargo, estas correlaciones son vagas y se considera no necesario pasar al análisis de contexto para descartar la palabra Vlog, pues desde este punto no abona a la investigación al no tener significativo.

12- Mentira

Tabla 31. Correlación y Significante, mentira.

TÉRMINO RELACIONADO	TÉRMINO RELACIONAR	A	CORRELACIÓN	SIGNIFICANTE
Marina	Mentira		0.972	0.003
Marco	Mentira		0.958	0.005
Falso	Mentira		0.945	0.014

Fuente: Elaboración propia

Tabla 32. Contexto, Mentiroso/mentira.

IZQUIERDA	TÉRMINO	DERECHA
Como la historia del pastorcillo	Mentiroso	, ya verán que una youtuber
El cuento de el pastorcito	Mentiroso	, o pedrito y el lobo
Que me digan que es	mentira	Pero no sé si esto
Y por qué decis que es	mentira	Que tal si es verdad
Y una actriz y es todo	mentira	Ne Yo y vos que
Marina joyce que era todo	mentira	Y todos los canales no

Fuente: Elaboración propia

Tabla 33. Análisis de sentimiento, Mentiroso/mentira.

COMENTARIO	EMOCIÓN IMPLÍCITA
Opino lo mismo ya que su canal se multiplicó 7 veces el número de suscriptores el día de hoy y contando... que es lo que asegura que es falso por ejemplo risas o pistas que te den a entender que es falso o donde avisa que todo esté montado, muéstrame el video que me digan que es mentira.	Enojo, resentimiento, preocupación.
Neyo y entonces si no lo sabes por qué hablas al principio como si supieras lo que siente el “secuestrador”. Pd: es una actriz y es todo mentira.	Enojo, tranquilidad.
Exacto pero si es verdad? Si es verdad por qué vi un video de lolalos algo así y él se fijó en el video de agosto, creo, o septiembre y ese video es de octubre, 2017 es decir, los videos ya estaban grabados y fueron subidos este año y por qué decis que es mentira, que tal si es verdad.	Enojo, preocupación.
Esto es como la historia del pastorcillo mentiroso, ya verán que una youtuber será secuestrada en serio y nadie le creará	Resentimiento
La cabaña del terror se puede rastrear o se puede saber de qué equipo lo subieron como el caso de marina joyce que era todo mentira, y todos los canales no son muy conocidos siempre les pasa algo para más suscriptores.	Preocupación, enojo.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: la palabra mentira tiene correlación significativa con las palabras “Marina”, “marco” y “falso”; si bien en el análisis de sentimientos se encontró que en la mayor parte del uso de esta palabra los usuarios denota enojo por sentir que el caso es mentira, llegando a compararlo con otro caso similar o con el cuento de pedro y el lobo, dejando en claro que mayormente los comentarios con la palabra mentira son de enojo.

13- Actriz

Tabla 34. Correlación y Significante, Actriz.

TÉRMINO RELACIONADO	TÉRMINO RELACIONAR	A	CORRELACIÓN	SIGNIFICANTE
50	Actriz		0.301	0.397
A	Actriz		0.027	0.940

Fuente: Elaboración propia

Tabla 35. Contexto, Actriz.

IZQUIERDA	TÉRMINO	DERECHA
Se siente el “secuestrador”. Pd: es una	Actriz	Y es todo mentira
Y la chica es una	Actriz	. Esa flaca es actriz ;) investiguen
Es una Actriz, esa flaca es	Actriz	;) investiguen ... flaco.... Ese es el
Sabe dónde está ella es	Actriz	Ja ja ja nos trollearon

Fuente: Elaboración propia

Tabla 36. Análisis de sentimiento, Actriz.

COMENTARIO	EMOCIÓN IMPLÍCITA
Y entonces si no lo sabes por qué hablas al principio como si supieras lo que siente el “secuestrado”. Pd: es una actriz y es todo mentira	Enojo, resentimiento.
Si es gracioso porque está hecho es igual a lo de Marina Joyce, lo hace con tal de conseguir suscriptores y la chica es una actriz.	Enojo, tranquilidad.
Esa flaca es actriz ;) investiguen...	Tranquilidad.
Ella es actriz ja ja ja nos trollearon	Tranquilidad, alivio.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: La palabra actriz cuenta con dos correlaciones las cuales son un número (50) y una preposición (a), sin embargo, al analizar la palabra en su contexto se encuentra que la mayor parte de los usuarios la usan para referirse a una historia planeada y controlada, contrario a lo que se anotó anteriormente, en el uso de la palabra “actriz” se encuentran más tintes de tranquilidad que de enojo.

14- Ficción

Tabla 37. Correlación y Significante, Ficción.

TÉRMINO RELACIONADO	TÉRMINO RELACIONAR	A	CORRELACIÓN	SIGNIFICANTE
Arg	Historia		0.747	0.012
Deep	Historia		0.620	0.055

Fuente: Elaboración propia

Tabla 38. Contexto, Ficción.

IZQUIERDA	TÉRMINO	DERECHA
Verdad me recuerda a la	historia	Sobre que un pastor mentira
Sea falsa o no la	historia	Igual es bastante interesante. Otra
Ventana pero en inglés esta	historia	Es real, es un ARG
Ficción esto es como la	historia	Del pastorcillo mentiroso, ya verán

Fuente: Elaboración propia

Tabla 39. Análisis de sentimiento, Historia.

COMENTARIO	EMOCIÓN IMPLÍCITA
Me recuerda a la historia sobre que un pastor mentía que venía el lobo y después vino el lobo de verdad y nadie le creyó.	Resentimiento
Sea falsa o no la historia igual es bastante interesante	tranquilidad
Esta historia es real, es un ARG, es para entretener. -pero bien, solo es una actuación a la perfección.	Tranquilidad y resentimiento
Esto es como la historia del pastorcillo mentiroso, ya verán que una youtuber será secuestrada en serio y nadie le creerá.	Resentimiento y enojo

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: La palabra ficción tiene correlación significativa con la palabra “ARG” y “Deep”, y en el análisis de sentimientos con base en el contexto se determina que es usada mayormente en un índole negativa, pues el resentimiento de una historia ficticia entregada como real está latente en los comentarios de los usuarios.

15- ARG

Tabla 40. Correlación y Significante, ARG.

TÉRMINO RELACIONADO	TÉRMINO RELACIONAR	CORRELACIÓN	SIGNIFICANTE
aparece	arg	0.898	0.000

Fuente: Elaboración propia

Tabla 41. Contexto, ARG.

IZQUIERDA	TÉRMINO	DERECHA
Es falso? “esto se llama	arg	(alternative Reality Game), es algo
Puedes reconocerlos porque en los	arg	Te dan pistas, ubicaciones y
Llevan a cabo; finalidad del	arg	, captar atención (entretenimiento) nada más
Historia es real, es un	arg	, es para entretener. – pero tranquilos
Ocurriendo todos los días	arg	, en chile (el caso de

Fuente: Elaboración propia

Tabla 42. Análisis de sentimiento, ARG.

COMENTARIO	EMOCIÓN IMPLÍCITA
Esto se llama ARG (alternative Reality Game), es algo que se volvió muy popular en los últimos años, básicamente son como creepypastas en tiempo real, donde la gente inventa historias, le deja pistas a la gente y demás para que los resuelvan, a veces son publicidades de futuras películas, y otras veces son meros experimentos.	Tranquilidad.
Lo curioso es que ahora puedes pensar eso, mientras que los verdaderos secuestros se llevan a cabo; finalidad del ARG, captar atención (entretenimiento) nada más.	Enojo, resentimiento.
Esta historia es real, es un ARG, es para entretener. -pero tranquilos, ella está bien, solo es una actuación a la perfección.	Tranquilidad.

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: la palabra ARG cuenta con una correlación significativa con la palabra aparece, sin embargo, cuando se hace el análisis de sentimiento se determina que la mayor parte de los comentarios revisados con esta palabra están tranquilos por sospechar que es un juego interactivo.

6.2 Conclusión de la interpretación de datos.

La mayor parte de las palabras analizadas en el contexto de los comentarios realizados por los usuarios cuentan con connotaciones negativas; es decir, gran parte reprueba que el contenido sea falso. La siguiente nube muestra de forma gráfica el peso de las palabras con su respectivo sentimiento predominante.

Imagen 26. “Nube de palabras con sentimiento.”



Fuente: Elaboración propia

Tabla 43.. “Clasificación.”

Color	Clasificación
Red	Negativo
Blue	Positivo
White	Neutro
Grey	No Aplica

Fuente: Elaboración propia

Para realizar esta nube se retomó la lista de palabras y su frecuencia correspondiente. De la misma forma se le agregó la clasificación que estas tiene con base en el análisis de sentimiento, dando a si los siguientes resultados:

Tabla 44. Clasificación.

Palabra	Frecuencia	Clasificación
VIDEO	30	NO APLICA
FALSO	10	NEGATIVO
VERDAD	10	NEGATIVO
SECUESTRADOR/ ES	13	NEGATIVO
REAL	7	NEGATIVO
LOBO	6	NEGATIVO
SECUESTRADA	5	NEGATIVO
ASH	5	NO APLICA
TURBIO	5	NO APLICA
CASO	4	NO APLICA
VLOGS	4	NO APLICA
MENTIRA	4	NEGATIVO
ACTRIZ	4	NO APLICA
HISTORIA	4	NEGATIVO
ARG	4	POSITIVO

Fuente: Elaboración propia

Por lo que, teniendo esta lista se hizo una ponderación, esto para comprender el porcentaje de la muestra que tiene sentimientos negativos con el caso de Ash. Para hacer esto, se recuperó la base de comentarios y se puso de forma individual el resultado del análisis de sentimiento de las palabras que el comentario tiene; posteriormente, se hizo una clasificación con base en el sentimiento que se pronunció en el comentario con mayor frecuencia (consultar anexo 5), de forma que se obtuvo lo siguiente.

Tabla 45. Clasificación en porcentajes

CLASIFICACIÓN	COMENTARIOS	PORCENTAJE DE COMENTARIOS
NEGATIVO	25	52%
POSITIVO	6	12.50%
NEUTRO	11	22.91%
SIN RELEVANCIA	6	12.50%

Fuente: Elaboración propia

El 52% de las personas de la muestra hacen comentarios negativos, en los que denotan su enojo, resentimiento y miedo por la situación que presenta el caso de Ash, si bien la mayor

parte de los comentarios que relacionan el caso como algo falso o creado para el entretenimiento en lugar de presentar un alivio o tranquilidad de que este lo sea dejan ver el enojo que esto les provoca, comparando el caso con la fábula de Pedro y el Lobo. Si bien en el caso de los usuarios que hicieron uso de la palabra ARG detonan tranquilidad, los demás participantes analizados aquí muestran resentimiento por el uso de esta estrategia como un plan publicitario, ya que según estos sólo deslegitima los casos reales de secuestro.

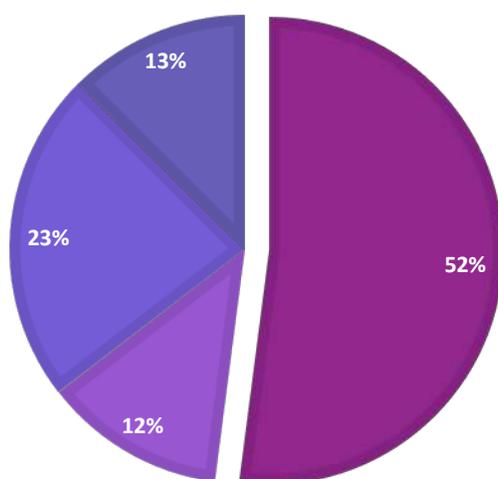
El 22% de la población recuperada en la muestra se posiciona con comentarios neutros, que si bien no dan a conocer ampliamente sus emociones o hacen comentarios positivos y negativos de forma que no se distingue si se encuentran aliviados, agradecidos o enojados por la supuesta falsedad del caso expuesto en el video, contrario a las 6 personas (12.5 %) que afirmaron sentir alivio o esperanza de que este caso fuese solo un “juego”.

Por otra parte, 6 personas hacen comentarios que, aunque tendrían una posibilidad de ser interpretados, la correlación y el significativo de las palabras a las que se les relaciona no le otorga importancia dentro de la investigación, por lo que son colocados como “comentarios sin relevancia”, por ejemplo: la primera palabra analizada “video-videos”, la cual no presentó un sentimiento como tal, ya que fue usada para señalar un objeto (digital).

Imagen 27. “Categorías.”

SENTIMIENTOS EN LOS COMENTARIOS

■ NEGATIVO ■ POSITIVO ■ NEUTRO ■ SIN RELEVANCIA



Fuente: Elaboración propia

Si bien, como se señaló anteriormente los jugadores de este ARG no saben que lo que consumen es un juego, al momento de que se corre la cortina y se deja ver que los contenidos audiovisuales era planeados pero la historia al no culminarse, cuasa que los participantes sienta esta como una burla, dejando el juego como una mala experiencia.

De esta forma, se puede interpretar que la posible falsedad en un caso de secuestro como lo es el de Ash Vlogs tiende a desarrollar sentimientos negativos en la comunidad, esto debido a que los usuarios se sienten engañados o utilizados en una campaña de marketing. Es importante destacar que estos resultados son obtenidos de un video en el que aún no se determina la veracidad del caso, por lo que la pura idea de que este sea creado bajo un guión irrita a los espectadores que siguen el ARG.

CONCLUSIONES

Como se ha mencionado en los capítulos anteriores, los objetivos de esta investigación son observar y analizar las interacciones de los usuarios en Youtube, en torno al contenido distribuido de una serie ARG. A partir de una perspectiva de investigación mixta, con énfasis en la dimensión cualitativa.

Para lograr estos objetivos se construyó una estrategia metodológica que partió de la etnografía digital, se construyó un diario de campo digital; se procesaron comentarios y se realizó un análisis de sentimientos.

Con base en los resultados del trabajo de campo, se puede afirmar que hay usuarios quienes problematizan y cuestionan el uso de los temas de seguridad para un ARG; por otra parte, se identifica que hay usuarios quienes participaban del juego esperando que este fuera real. Lo que abre pautas para continuar la reflexión y el análisis de las significaciones respecto a a comprender las causas por las cuales los internautas participan en un ARG.

A partir de los comentarios analizados, se puede señalar que las personas tienden a una percepción negativa cuando se sienten engañadas, por lo que en cierto punto indican que prefieren ver un acto real pese a la violencia explícita que puede contener. Si bien las comunidades en internet se crean en torno a una complacencia continua y mutua, esto solo da a entender que las comunidades del ARG tipo Snuff prefieren ver algo ilícito a algo falso.

Siendo estas mismas comunidades las que se vuelven cada vez más ominosas, a causa de los jugadores; los usuarios que están inmiscuidos en los ARG de snuff muestran satisfacción por lo abominable del contenido, a pesar de la duda de si es real o no. Si bien este contenido es moralmente inaceptable, el hecho de que se encuentre en la web superficial da pauta al consumo sin culpa de este.

Es por esto que los usuarios al descubrir o inclusive sospechar que es un caso falso crean al interior de las comunidades un ambiente hostil, el cual genera una ruptura en la estabilidad que se tiene en internet, pues los jugadores comienzan a participar de forma activa para dejar en claro a otros que el contenido es falso; así la interacción se vuelve punzante. En otras palabras, para el caso de las comunidades conformadas en torno a un ARG, se puede concluir que éstas se articulan también entre la tensión.

En el caso del ARG *“the end of the new world”*, los usuarios recibieron recompensas: el nuevo disco, el concierto e interacciones que los hicieron sentir parte de una comunidad específica, por lo que se sintieron felices al haber sido parte de este juego, sin embargo, las personas que forman parte de los ARG snuff no reciben una medalla moral por sus descubrimientos, sino que al sentir que perdieron tiempo en el juego de alguien más tienden

a ser agresivos destructivos en contra de las personas que lo crearon y lo demuestran al hacer comentarios o al participar en el juego o incluso en otros ARGs.

Como consecuencia de un primer ARG con tintes Snuff en la vida de un usuario este puede llegar a migrar a otros casos similares, esto se ve en los comentarios realizados por los usuarios, dónde comparan el caso de Ash con el de Marina Joyce, dando a entender que muchas veces el consumo de este contenido no es al azar, sino que responde a la lógica del consumo de los usuarios que participan en este.

Tras la recuperación de datos y análisis, se concluye que las comunidades ARG tienden a resultar agresivas y no sobreviven demasiado cuando el caso está ya resuelto. Los usuarios ya con el aprendizaje y la noción de la existencia de los juegos que se hacen pasar por casos reales, se vuelven usuarios digitales cada vez más escépticos. Lo anterior hace que el género snuff sea aceptable dentro de la web superficial, haciendo de forma inconsciente una cultura ominosa que consume los contenidos del tipo gore de forma natural y sin cuestionar, pues alta la tendencia de que lo disponible dentro de la web superficial con estos matices es falso.

Si bien la exposición de imágenes explícitamente sugerentes en la web superficial se puede poner en tela de juicio, la pura creación de este material para la distribución fácil es algo que debe ser considerado también para futuras investigaciones que abordan el tópico.

Recuperando a McLuhan quien dice que “el medio es el mensaje”, la web superficial, por sus características, permite la construcción de lagunas de consumo; es decir, de espacios en los que el usuario acepta consumir contenido snuff porque reconoce que no es real, debido a que es de fácil acceso, pierde seriedad y legitimidad.

A partir de esta investigación, se abren pautas para reflexionar, incluso, sobre la moral en el consumo de este tipo de contenido. Por ejemplo, si estas mismas imágenes provienen de un portal creado en la Deep web o en la Dark Web, podría ser aborrecido y considerado como algo inconsumible por un usuario regular de internet.

Entorno a las comunidades, estas se crean como consecuencia de la necesidad temporal de agruparse entorno a un ARG, el cual solo tiene cabida en un mundo híper conectado y transmediático, pues este exige a los usuarios omnisciencia sobre la narrativa que se va distribuyendo, pero al no tenerla los participantes optan por unirse y desbloquearla con la interacción de otros participantes.

Cabe destacar que esta comunidad se ve conducida por la dudosa moral del ARG, cuya producción es similar al contenido snuff puede crear una sociedad digital insensible, y haciendo que los participantes, contrario de los resultados de otras comunidades, no se refuerzan entre ellos, ni mantienen lazos para eventos futuros por el compañerismo y el apoyo mutuo, sino que por el contrario se mantienen unidos por el morbo individual y que sin importar si logran descifrar el caso o no, lo que mueve a la comunidad es el consumo ominoso sin consecuencias.

Los ARG marcan la pauta de un juego con la capacidad de descubrimiento de pistas y dejan ver la necesidad de la democratización del internet responsable, ya que al concebir este tipo de contenidos como apócrifos se normaliza el consumo de estos mismos. Las comunidades digitales juegan un gran papel en esto, ya que no solo consumen y juegan en desarrollo sino que también comienzan a ser conscientes de la falsedad del contenido en la web superficial.

Por lo que dentro de las reflexiones que este trabajo permite se considera importante plantear que desde un punto de vista de la teoría del juego se puede comprender la forma en la que el usuario reacciona con base en los pagos en recompensas que se le han dado a los consumidores y así poder hacer un análisis más profundo en este espacio.

Vale la pena considerar que las comunidades digitales son importantes, pues a partir de ellas se realizan diferentes actividades de prosumo; se debe concientizar que estas tienen el poder de legitimar contenidos, y que al exponer a los usuarios a ARG con matices de contenido Snuff los usuarios tienden a desarrollar hostilidad, pero también comienzan a normalizar la creación y distribución de este tipo de contenidos en un espacio, digitalmente hablando, público.

El ignorar la existencia de los ARG no absuelve a la sociedad digital de encontrarse con estas producciones, el visibilizar estos contenidos y dirigirse a los usuarios a un consumo responsable ayuda a mantener espacios digitales seguros, pues al recopilar la información de primera mano del caso de Ash se observó que estos contenidos no cuentan con restricciones de edad (en su mayoría), ni discriminación alguna.

Ante una sociedad digital cada vez más grande se deja la necesidad de concientizar a los usuarios sobre la existencia de estos contenidos apócrifos gore, pero sobre todo debe enseñarse el auto cuestionamiento sobre consumo individual, debido a que estas comunidades se crean por usuarios con gusto similar y que, gracias a los algoritmos, se unen para formar parte de la misma narrativa, creando así un círculo vicioso de consumo, solo que, conforme van pasando los “juegos” la sensibilización a estos temas se va reduciendo cada vez más.

BIBLIOGRAFÍA

Aguado-De-Cea, (2012) ANÁLISIS DE SENTIMIENTOS EN UN CORPUS DE REDES SOCIALES *Recuperado de* https://oa.upm.es/20092/1/INVE_MEM_2012_137811.pdf

Alternate reality game (Juegos de Realidad Alterna) *Recuperado de* <https://www.unfiction.com/compendium/2006/11/10/undefining-arg/>

Alvarado, D. (2010) Los conceptos de “comunidad” y “sociedad” de Ferdinand Tönnies (ISSN: 1695-6494) *Recuperado de* <https://identidadcolectiva.es/pdf/52.pdf>

Arduini, C. (2020) Ficción transmedia en Argentina. El caso de la serie Según Rox *Recuperado de* <https://doi.org/10.18682/cdc.vi119.4302>

Arrorjo, M. (2013) Algo más que juegos de realidad alternativa: “The truth about marika”, “conspiracy for good” y “Alt-Minds”. Análisis del caso. *Recuperado de* <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1730/ARROJO%20BALIÑA%2c%20MARÍA%20JOSE%201.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Askwith, I. (2006). This is not (just) an advertisement: Understanding alternate reality games. Convergence Culture Consortium, Comparative Media Studies at MIT.

Bañuelos, J. (2009) “YouTube como plataforma de la sociedad del espectáculo” *Recuperado de* <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520908014>

Cleophas, María; Cavalcanti, E. & Leão, M. (2016) Algunas consideraciones sobre los Juegos de Realidad Alternativa (ARG) y su uso en la enseñanza de Ciencias Naturales. Revista Tecné, Episteme y Didaxis: TED. ISSN Impreso: 0121-3814, ISSN web: 2323-0126

Clore, G.L., Ortony, A; y Foss, M.A. 1987. The Psychological Foundations of the Affective Lexicon. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53, 751–755.

Contreras, R. (2015) Repensemos el juego. Bellaterra: Repensemos el juego. Bellaterra : Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. ISBN 978-84-942706-5-

Cora García, Á. et al (2009). Ethnographic Approaches to the Internet and Computer-Mediated Communication. *Journal of Contemporary Ethnography*, 38 (1), 52-84

Cuadernos de Economía y Dirección de la Empresa, Volume 10, Issue 30, Páginas 153-179, ISSN 1138-5758, [https://doi.org/10.1016/S1138-5758\(07\)70077-4](https://doi.org/10.1016/S1138-5758(07)70077-4).

Días, M. (2017) Juegos de realidad alternativa: un análisis geonarrativo y aumentado de Ingress [Tesis doctoral, Universidad Complutense De Madrid: Facultad De Ciencias De La Información]. *Recuperado de* <https://eprints.ucm.es/id/eprint/42118/1/T38652.pdf>

Eito-Mateo, A & Gomez-Quintero, J. (2013) El concepto de comunidad y el Trabajo social. Espacios transnacionales: revista latinoamericana-europea de pensamiento y acción social, INSS: 2007-9728 Año 1, n. 1, (Ejemplar dedicado a: Comunidad), págs. 10-16

Emerson, R., Fretz, R. y Shaw, L. (2011). Writing ethnographic fieldnotes. Chicago: U. of Chicago Press.

Empson, W. (2006) Siete clases de ambigüedad. S.I. Fondo de cultura económica de España.

Espinosa-Medina, H & Pérez-Guerrero, A. (2016) Year Zero o cómo Nine Inch Nails rompió las barreras de Europa con una experiencia narrativa. DOI: 10.5294

Frasca, G. (2004). “Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance and Other Trivial Issues”. En: Harrigan, P. y Waldrip-Fruin, N. (eds.). First Person: New Media as Story, Performance and Game. MIT Press.

Frasca, G. (2004). “Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance and Other Trivial Issues”. En: Harrigan, P. y Waldrip-Fruin, N. (eds.). First Person: New Media as Story, Performance and Game. MIT Press.

Gallego Aguilar, Andres. (2011). Diseño de narrativas transmediáticas: guía de referencia para las industrias creativas de países emergentes en el contexto de la cibercultura. Tesis Maestría en Diseño y Creación Interactiva, Universidad de Caldas, Facultad de Artes y Humanidades, Colombia.

Gil González, A. J. (2015). Narrativa aumentada. 1616: Anuario De Literatura Comparada, 5, 45–74. ISSN impreso: 0210-7287; ISSN online: 2445-2262; DOI: 10.14201 *Recuperado de* https://revistas.usal.es/index.php/1616_Anuario_Literatura_Comp/article/view/14024

Gonzales, M. (2020) “Youtube Como Fenómeno Social y su Modo de Consumo del Audiovisual” *Recuperado de* https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/101722/CAV_GONZALEZPEÑA_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jakubowski, M. (2019) Research on User Experience in Risk Management: Alternate Reality Game. Recuperado de: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-13-8039-6_28

Jenkins, H; Mizuko, I & Danah, B. (2015) Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics. Massachusetts: Polity Pres

Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. NYU press.
Goodlander, G. (2008). Ghosts of a Chance Alternate Reality Game (ARG). Smithsonian American Art Museum.

Lizaso, E; Sánchez Q; Jiménez, A; & Freijo, E; (2018). “La participación social online y offline de estudiantes universitarios españoles.” *Obets: revista de Ciencias Sociales*, 13 (2), 547-567.

Lorenzana, H. (2021) Juego, videojuego y ludología. *Recuperado de* <https://www.scribd.com/document/503908413/Juego-videojuego-y-ludologia>

Martín Cerezo, Iván, “Lo ominoso como categoría de la ciencia ficción”, *Castilla. Estudios de Literatura* 11 (2020): 275-300. DOI: <https://doi.org/10.24197/cel.11.2020.275-300>

Muros, Beatriz (2011). El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online. *REIFOP*, 14 (2). Recuperado de: <http://www.aufop.com> – Consultada en fecha (dd-mm-aa):)

Muros, R. (2011) “El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online” *Recuperado de* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4619638>

Negroponte, N. (1995) El mundo digital. (1ª ed.). Bailén, Circulo de Lectores.

Oltolina, M. (2012) Juego y Ambigüedad- SUTTON. *Recuperado de* <https://www.scribd.com/doc/95662116/Juego-y-ambigüedad-SUTTON>

Osés, V. (2006) “Esto no es un juego” Multimedia hecha entretenimiento

Peréz, G. (2011) "La Web 2.0 y la sociedad de la información" *Recuperado de* <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmcps/v56n212/v56n212a4.pdf>

Perez, G. (2011) “La Web 2.0 y la sociedad de la información. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*. Vol.56, N.212 pp.57-68. *Recuperado de*

<http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182011000200004&lng=es&nrm=iso>. ISSN 0185-1918.

Rojas, J. (2020) Nuevas narrativas digitales, juegos de realidad alternativa y Unfiction: contando historias en una línea. Revista Anales: ISSN: 2737-6370 No. 59 DOI: <https://doi.org/10.18537/auc.59.05>

Salinas, J. (2003) Comunidades Virtuales y Aprendizaje Digital. *Recuperado de* https://www.researchgate.net/publication/232242339_Comunidades_Virtuales_y_Aprendizaje_digital

Sánchez F; Cataluña, R; Ramos, V. (2007) “Un modelo empírico de adaptación y uso de la Web. Utilidad, facilidad de uso y flujo percibidos.”

Scolari. C. (2015). Ecología de los medios: entornos, evoluciones e interpretaciones. Barcelona: Gedesia.

Sutton-Smith, B (2009) The ambiguity of play, Harvard University Press, Cambridge.

Tonelli, J. (24 de abril de 2019) “Violencia y muerte en las redes sociales: hacia un Snuff 2.0” *Recuperado de* <https://revistas.ort.edu.uy/inmediaciones-de-la-comunicacion/article/view/2888/2928>

Torres-Toukoumidis, A. & Santis-Piras, A. (2020) “Youtube y la Comunicación del Siglo XXI” ISBN Digital: 978-9978-55-197-4 *Recuperado de* <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/19292/1/YouTube%20y%20la%20comunicación%20del%20SIGLO%20XXI.pdf>

Valderrama, M. (2017) El devenir de la identidad digital: del yo proteico al yo identificado. AAKAT: revista de tecnología. social vol.6 no.11 Guadalajara feb. 2017. versión On-line ISSN 2007-3607

Vanina, M. (s.f) “Esto no es un juego” Multimedia hecha entretenimiento Alternate reality game (Juegos de Realidad Alterna). *Recuperado de* <https://psiytecnologia.files.wordpress.com/2007/05/esto-no-es-un-juego-los-args.pdf>

Lista de tablas

- Tabla 1. Video utilizado para la recuperación de comentarios. (Elaboración propia)
- Tabla 2. Emoción – Clasificación (Elaboración propia)
- Tabla 3. Correlación y Significante de video/videos. (Elaboración propia)
- Tabla 4. Contexto de video/videos (Elaboración propia)
- Tabla 5. Correlación y Significante de falso (Elaboración propia)
- Tabla 6. Contexto falso. (Elaboración propia)
- Tabla 7. Análisis de sentimiento, falso. (Elaboración propia)
- Tabla 8. Análisis de sentimiento, verdad. (Elaboración propia)
- Tabla 9. Análisis de contexto, verdad. (Elaboración propia)
- Tabla 10. Análisis de sentimiento, verdad. (Elaboración propia)
- Tabla 11. Correlación y Significante, secuestrador/es. (Elaboración propia)
- Tabla 12. Contexto, secuestrador/es. (Elaboración propia)
- Tabla 13. Análisis de sentimiento, secuestrador/es. (Elaboración propia)
- Tabla 14. Correlación y Significante, real. (Elaboración propia)
- Tabla 15. Contexto, real. (Elaboración propia)
- Tabla 16. Análisis de sentimiento, real. (Elaboración propia)
- Tabla 17. Correlación y Significante, real. (Elaboración propia)
- Tabla 18. Contexto, real. (Elaboración propia)
- Tabla 19. Análisis de sentimiento, real. (Elaboración propia)
- Tabla 20. Correlación y Significante, Secuestrada. (Elaboración propia)
- Tabla 21. Contexto, Secuestrada. (Elaboración propia)
- Tabla 22. Análisis de sentimiento, secuestrada. (Elaboración propia)
- Tabla 23. Correlación y Significante, Ash. (Elaboración propia)
- Tabla 24. Contexto, Ash. (Elaboración propia)
- Tabla 25. Correlación y Significante, Turbio. (Elaboración propia)
- Tabla 26. Contexto, Turbio. (Elaboración propia)
- Tabla 27. Análisis de sentimiento, Turbio. (Elaboración propia)
- Tabla 28. Correlación y Significante, Caso. (Elaboración propia)
- Tabla 29. Contexto, Caso. (Elaboración propia)
- Tabla 30. Correlación y Significante, Vlogs. (Elaboración propia)
- Tabla 31. Correlación y Significante, mentira. (Elaboración propia)
- Tabla 32. Contexto, Mentiroso/mentira. (Elaboración propia)
- Tabla 33. Análisis de sentimiento, Mentiroso/mentira. (Elaboración propia)
- Tabla 34. Correlación y Significante, Actriz. (Elaboración propia)
- Tabla 35. Contexto, Actriz. (Elaboración propia)
- Tabla 36. Análisis de sentimiento, Actriz. (Elaboración propia)
- Tabla 37. Correlación y Significante, Ficción. (Elaboración propia)
- Tabla 38. Contexto, Ficción. (Elaboración propia)
- Tabla 39. Análisis de sentimiento, Historia. (Elaboración propia)
- Tabla 40. Correlación y Significante, ARG. (Elaboración propia)
- Tabla 41. Contexto, ARG. (Elaboración propia)
- Tabla 42. Análisis de sentimiento, ARG. (Elaboración propia)
- Tabla 43.. “Clasificación.” (Elaboración propia)
- Tabla 44. Clasificación. (Elaboración propia)
- Tabla 45. Clasificación en porcentajes (Elaboración propia)

Lista de ilustraciones

- Imagen 1.** Cicada 330. Fuente: <https://realidadalternativa.com/mundos-alternativos/58-el-juego-mas-extrano>
- Imagen 2.** Woops Fuente: <https://realidadalternativa.com/mundos-alternativos/58-el-juego-mas-extrano>
- Imagen 3.** Another Clue (captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=I2O7bISSzpI&t=52s>
- Imagen 4.** “I know where she is” (captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/channel/UCgMos7pGUcC4uxicvnMxDjg/videos>
- Imagen 5.** “En la descripción” (captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=W6PFiwxawk&t=47s>
- Imagen 6.** “En la descripción” (captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/channel/UCgMos7pGUcC4uxicvnMxDjg>
- Imagen 7.** “En la descripción” (captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=KyLvSgdKBOo>
- Imagen 8.** “Categorías para la clasificación de sentimientos organizadas según su polaridad” Fuente: Aguado-De-Cea et al (2012)
- Imagen 9.** “Sentimientos primarios y secundarios” Fuente: Aguado-De-Cea et al (2012)
- Imagen 10.** AshVlogs (captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=ZwokbN122b8>
- Imagen 11.** Yellow Submarine (captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=-ALKggOeXdo&t=0s>
- Imagen 12.** “If i’ve asked for anything” (captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=-xZowd6ArgY&t=0s>
- Imagen 13.** “Entrega especial.” (captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=VupQxO0uxD8>
- Imagen 14.** “c2f.exe” (captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=MtyuHIY99KE>
- Imagen 15.** “I’ll be dying.” (Captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=v0vGTsoEqk4>
- Imagen 16.** “Face reval.” (Captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=FgU41J3t8CQ&t=0s>
- Imagen 17.** “*Afraid to die.*” (Captura de pantalla): Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=9Qv_MSTY_Xg
- Imagen 18.** “light them up..” (Captura de pantalla) Fuente: <https://streamable.com/rc4e6>
- Imagen 19.** “*Instagram.*” (Captura de pantalla) Fuente: <https://www.instagram.com/p/BsvcrZEn0Ji/>
- Imagen 20.** “*Isn’t real.*” (Captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=9TlaVqgt1bA&t=0s>
- Imagen 21.** “*Isn’t real pt2.*” (Captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=9TlaVqgt1bA&t=0s>
- Imagen 22.** “*QR.*” (Captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=0tfTkUhO1Mk&t=1s>
- Imagen 23.** “*Livesteam.*” (Captura de pantalla) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=IBXgyj5Ao8M&t=0s>
- Imagen 24.** “Contador de palabras.” (Captura de pantalla) Fuente: Elaboración propia
- Imagen 25.** “Nube de palabras.” Fuente: Elaboración propia
- Imagen 26.** “Nube de palabras con sentimiento.” Fuente: Elaboración propia
- Imagen 27.** “Categorías.” Fuente: Elaboración propia

ANEXOS

ANEXO 1

Tabla para la construcción de la pregunta de investigación

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR
Los ARG crean comunidades de investigación independiente	¿Cómo se crean comunidades en torno a los ARG?	Al depender de la interacción del usuario, se generan comunidades interactivas.
Efectos de lo falso en la comunidad	¿Cómo reacciona la comunidad ante un contenido apócrifo?	Los usuarios comparten información del juego sin
Los usuarios marcan la vigencia y vida de un ARG		

ANEXO 2

Tabla de cronología del caso de ASH

VIDEO	DESCRIPCIÓN	VIDEO OCULTO	DESCRIPCIÓN DEL VIDEO OCULTO
I'm starting a vlog. How original.	Video de presentación personal y de lo que será el canal	Sí VID 20171006 005018	Al inicio del video se ve por segundos la pantalla de una computadora en la página de creadores de YouTube con un video cargando para su publicación, posteriormente se muestra una casa abandonada. Comentarios desactivados
17 abril. 2018		No listado	
The lamest adventure. Ever.	Video diario en el que habla de sus vecinas y de su bebé, en el video se comunican a través de la pared por golpes. Muestra en video la visita que hizo a un parque abandonado de su localidad.	Sí VID 20170409 151909	Video glicheado de alguien grabando a Ash a la distancia en el parque, audio saturado en el que se escucha un hombre hablando y una mujer sollozando.
24 abril. 2018		No listado	
Sleep.exe is not responding.	Ash está en su habitación, dice que no puede dormir pues el bebe de su vecina está llorando mucho.	No	

VIDEO	DESCRIPCIÓN	VIDEO OCULTO	DESCRIPCIÓN DEL VIDEO OCULTO
1 mayo. 2018			
MY MOST INTERESTING DAY (spoilers: It's still lame)	Ash hace un video diario en el que muestra un día común y corriente, explica que trabaja en un callcenter y que recibe llamadas fake _ nobody cares about my job_ dice ella.	Sí VID 20170412 150005	Se ve la imagen glitcheada de la grabación de un costado de automóvil, una voz distorsionada dice 3121113200150611340, al mismo tiempo dirigen la cámara a un hombre que lleva un paquete.
8 mayo. 2018	Menciona ha llegado a los 20 suscriptores	No listado	
Strange car guy outside. IS THIS CONTENT?	Ash graba una persona que está parqueada en su auto frente a su departamento, el auto estuvo allí de 2:27 hasta las 5:07 am	No	
Sin fecha registrada			
how to make a sick beat and still have no friends.	Ash se graba haciendo una mezcla con diferentes sonidos, como el bebé de su vecina está llorando decide grabarlo e incorporarlo a la pista.	No	
Sin fecha registrada			
Drawing vlog...this must be a youtube first, right?	Ash haciendo un draw my life de un día en la oficina, en este video habla de su compañero Alex, pero también dice que recibió cerca de 6 llamas en las que, aparentemente, no había nadie al otro lado de la línea.	Sí .	Contenido glitcheado de alguien video de Ash "Ashes vlogging time.." Se escucha en el audio.
1 junio. 2018		No listado	
Collab announcement! Finally someone cool on this channel..	El video está glitcheado por momentos, en este producto Ash habla de que comenzará a hacer una colaboración con un productor de YouTube de la zona.	No	
10 junio. 2018			
Guide to failing. Step 1: Be me.	Ash quiere presentar un nuevo capítulo de su video vlog, pero al tocar la puerta se pega en el pie, suelta algunas maldiciones y termina el video.	No	
17 junio. 2018			

VIDEO	DESCRIPCIÓN	VIDEO OCULTO	DESCRIPCIÓN DEL VIDEO OCULTO
What the internet really needs is more unboxing videos....	Ash se disculpa y burla de su video anterior que resultó ser un fail, en este nuevo video hace un unboxing de un micrófono nuevo, al final del video se ve a Ash abriendo el refri y bebiendo de una botella que dice "new project" y oliendo otra que dice "boss baby" la cual dice que es asquerosa.	Sí <input type="checkbox"/>	Video glitcheado sin audio de alguien empaquetando un disco duro.
26 junio. 2018		No listado	
Fake Plastic Laundromat	Se ve a Ash en una lavandería dando una pequeña presentación con un cover de RadioHead	No	
3 julio. 2018			
You're The Best Fans! Around! Nothing's Gonna Ever Keep You Down ❤️	Ash agradece a sus suscriptores por el apoyo que estaba recibiendo por su video pasado de su presentación.	Sí i can make a song too	Se ve el video glitcheado con un audio editado, "hey guys, Ash here" suena replicado en distintas ocasiones, se escucha la voz distorsionada "hey guys" acompañada de gritos, llantos, aullidos, se escuchan recopilaciones de audios de Ash todo mientras se recorre lo que parece ser un pasillo "if I've así for everything i think, i think, i think..." se escucha en voz alterada de Ash, antes de que el video pase a una pantalla negra. Segundos después se reanuda la imagen a lo que parece ser alguien en una bañera con sangre goteando de su mano, con un video de Ash de fondo.
10 julio. 2018		No listado 3 mayo. 2019	Video comentado por usuarios, This is Kate, cuenta aparentemente secundaria de Ash.
Ferris ain't got nothing on Ash	Video de Ash con dos amigos, Alice y Jordan, recorriendo un museo, de igual forma dice que ha convencido a su hermano de salir en su blog, pero no es así. Después comienza a hablar de la persona que la ha acosado desde su carro parqueado enfrente de su casa con las luces prendidas, pide consejos de qué debería hacer con él cuando se percata de que su vecina está discutiendo con alguien, a lo que decide llamarla a través de la pared, es en este momento en el que el video comienza a glitchear por un segundo, después de hablar con Katy, su vecina decide despedirse.	Sí true art.	Se ve la pantalla negra, glitcheada, con un punto de luz, a la par se escucha un audio de alguien gritando, una mujer, en el segundo 14 pasa a pantalla roja y se intercala entre pantalla negra, roja o glitcheada. En el segundo 34 se detienen los gritos y se comienzan a escuchar notas en flauta que imitan los gritos.
18 julio. 2018		No listado	

VIDEO	DESCRIPCIÓN	VIDEO OCULTO	DESCRIPCIÓN DEL VIDEO OCULTO
The worst Uber driver ever!	Ash y sus amigos, Jordan y Alice hacen un video conjunto en el que Jordan es el conductor y lo rankean como si fuera un conductor de Uber, el video sigue un curso "normal" ellos jugando en el carro, yendo al cine. Al regresar a su casa, Ash se percató que ha recibido un paquete, el cual tiene un símbolo extraño en la caja. El paquete resulta ser un tipo disco duro, Ash dice que su amiga Alice es muy curiosa entonces le pedirá que lo chequen juntas después de conseguir donde conectarlo	sí rip one star.	Video de cuatro minutos de alguien manejando por la carretera de noche, en el minuto 3:57 se ve el auto aparcado frente a una valla mientras este enciende y apaga las luces, a su vez se escucha el audio de una llamada "if it's the same person, i swear if it hit calling me imma funcking call the cops, alright, I'm really gettin mad, ok!, alright? Goodbye" Se escucha decir a un hombre, para después terminar el video.
26 julio. 2018	Es el mismo disco duro que aparece en el video escondido de la publicación 11.	No listado	

VIDEO	DESCRIPCIÓN	VIDEO OCULTO	DESCRIPCIÓN DEL VIDEO OCULTO
c2f.exe	<p>Ash está con Alice, usan la computadora de la preparatoria para abrir el disco duro al cual llamó Bad Boi, dentro solo tiene un archivo el cual está nombrado como c2f.exe con el símbolo extraño que venía en la tapa de la caja.</p> <p>El video se muestra glitcheado, al mismo tiempo tiene sonido molesto _ y aparecen los avisos pop de computadora “Congratulations 2500 buyers and counting ash”, “much more popular than the others”, “ I think they might be jealous”, enseguida, como si fueran mensajes recibidos comienzan a aparecer fotografías de personas agredidas físicamente, de entre ellas aparecen fotos de lugares en los que ash ha estado y un Frame del video que grabaron de ella en el parque, de la misma forma siguen saliendo imágenes en forma de pops de habitaciones con sangre y una persona haciendo lenguaje de señas, la computadora se vuelve loca, para después reiniciarse.</p> <p>Alice y Ash se ven sorprendidas por lo que acaba de pasar, cuando Alice recibe una llamada a su teléfono, nadie contesta, a la par comienza a sonar la canción “i Wanna be yours” de John Cooper Clarke, a la distancia unas luces de auto las iluminan y una persona se acerca a la puerta de su casa, las chicas gritan “go away” mientras Ash sigue grabando y Alice llama a la policía, allí termina el video.</p>	Sí ✘	<p>Se ve el pasillo que ya se ha recorrido previamente en otros videos ocultos, se llega a un habitación donde se escuchan i’ll be dying, todo el video se ve oscuro, pero hay partes en las que se distingue un rostro de mujer, en otra parte del video se ve como persiguen a una mujer sin playera por lo que parece ser un bosque, de repente en el minuto 43 se ve algo rojo y se glitchea la imagen, y continúa mostrando a la mujer siendo perseguida. En el segundo 47 se pasa a la imagen de una mujer tirada en el piso de lo que parece es una bodega con paredes metálicas, con el símbolo ya mencionado pintado de color rojo y una pantalla prendida, pero que no reproduce ninguna imagen, la mujer se comienza a mover mientras se escucha un audio de lo que parece ser un programa infantil, se abre la puerta detrás de ella, se pasa a pantalla negra, despues se pasa a lo que parece ser la cara de una persona cubierta por un cubrebocas, pero la imagen está tan glitcheada que es imposible distinguir bien que o quien es.</p> <p>Sin embargo, este video cuenta con la peculiar opción de ver con subtítulos, el lenguaje predeterminado es inglés de reino unido, en la mayor parte del video salen los correspondientes al audio, excepto en el momento de la pantalla negra donde aparecen por un Frame las letras “ i, H, G, X, t, 9.</p>

VIDEO	DESCRIPCIÓN	VIDEO OCULTO	DESCRIPCIÓN DEL VIDEO OCULTO
Sin fecha registrada	Video con restricción de edad	No listado	Descipción del video: mih/ntyyt6upursjl:q./5c/cot9 Originalmente página con un video de un gusano con cabeza, video que al activar los subtítulos tiene un código encriptado, el cual al ser descifrado lleva a otro video llamado "POOR ASH" *
face reveal	Video de alguien grabando en el camión, la persona que graba se enfoca en un chavo de playera amarilla; este video tiene un audio superpuesto, cuando el chico se da cuenta de que está siendo grabado decide cambiarse de asiento, el video tiene un pantallazo distinto a lo que se presenta.	Sí oBIB)v12B2PYdj;ky M& wGQv:a'8^V\$/	Se ve a una persona con respiración agitada en primer plano, tiene el rostro cubierto con una bolsa de tela con lo que parece ser sangre, esta persona se encuentra atada a una silla, hay una persona vestida de negro, totalmente, que mueve la silla con la persona atada, una segunda persona llega con lo que parece ser una escopeta
Sin fecha registrada	Video con subtítulos y con código insertado en estos		Descripción: d&.vz7!(/9&2_*: d&.vz7!(/9&2_*: d&.vz7!(/9&2_*: d&.vz7!(/9&2_*: d&.vz7!(/9&2_*: d&.vz7!(/9&2_*: d&.vz7!(/9&2_*: d&.vz7!(/9&2_*: Video con subtítulos y con código insertado en estos

VIDEO	DESCRIPCIÓN	VIDEO OCULTO	DESCRIPCIÓN DEL VIDEO OCULTO
where are you.	Se ve una persona con la cabeza cubierta, es al parecer la misma del video oculto de la publicación 17; en el video se escucha como el comando de voz dice “calling ash”, la persona con la cabeza cubierta comienza a llorar mientras dice “Ash i don’t know where i am, or what they do, i Wanna be at home please”, en ese momento el video se comienza a glitchear y cortan la llamada, la persona secuestrada comienza a gritar “Ash” esperando que pudiera detener colgaran la llamada, el video se comienza glitchear cada vez más, y se escucha al asistente de voz diciendo “sending message to mom” lo que causa que la persona empiece a gritar más y más, el video se corta allí.	sí bad drip.	Video de una persona conduciendo por la ciudad, se escucha una voz que dice “natro's lead” “you’re required tonight”, “Top test”, “Jubilees entrepreneurship subject your kid is going to die”, “wow, well, well, well, well, around to ask to ask you out”, “You are getting to hook a total you know”, “you seem nervous how about some music” después de esta frase se escucha música saturada que dura un segundo, en el siguiente corte ya no se escucha, pero vuelve a entrar la llamada del asistente de voz “anyone else smell bad boy” el que parece ser el conductor solo se limita a decir “fuck, fuck”, se ve un carro detenido en la carretera, a lo que este hombre le pita, pero la persona que iba en ese carro se acerca a gran velocidad, comienzan a discutir mientras siguen entrando mensajes, “all shit my fuck”, “can’t talk ...” Al parecer la persona que iba conduciendo está relacionada con la hermana del chico que comenzó a agredir en la carretera. El video termina allí.
		No listado	Descripción del video click https://youtu.be/QNJpRRGszIw
		sí get well soon.	Se ve la grabación del monitor de cámaras de seguridad de un hospital, un enfermero llega a la cama de un joven con una silla de ruedas, se glitchea el video y aparece en los subtítulos un código, la imagen regresa a la normalidad y se ve como carga al joven y lo coloca en la silla de ruedas, para después sacarlo de la zona en la que está, el video termina mostrando una imagen glitcheada.
		No listado	Descripción del video: ✕

VIDEO	DESCRIPCIÓN	VIDEO OCULTO	DESCRIPCIÓN DEL VIDEO OCULTO
you are not afraid to die.	En el video se ve un joven tirado en un colchón en una habitación sucia, la cual tiene una silla, un espejo y un lavamanos, en el fondo se escuchan ruidos, se ve en cámara rápida como el joven se levanta, se enjuaga la boca, mira fijamente a la cámara y regresa al colchón, a la par se escucha una voz distorsionada, en el video se como si el joven sufriera, se pone la ropa pieza por pieza, toma su tiempo, se abre la puerta, se cuele un Frame de una mancha roja en el piso, se ve como el chavo comienza a recoger las sábanas y de repente ya no está, pero hay dos manchas de sangre, una en el piso y otra en la pared, se pone pantalla negra y el video termina allí.	Sí He's waiting for you. in the dirt.	Se ve el video de la carretera, alguien manejando través de ella, música se escucha de fondo mientras el auto llega al bosque, se ve a alguien cavando un hoyo con una pala, y guardando allí lo que parece ser una bolsa, para después cubrirlo con tierra y ramas, en esta misma secuencia aparece un código en los subtítulos, el video termina allí.
Sin fecha registrada	Uno de los links en comentarios manda a un stream de una pasillo con una lona que tiene el símbolo, se escuchan sollozos y se ve a dos personas arrastrar a un tercero que se encuentra envuelto en una lona azul, una de las personas está fumando un cigarro, acerca una garrafa de lo que parece ser gasolina y la vierte sobre la chica (se podría decir por sus gritos) que está en la lona; las personas se alejan y aquel que estaba fumando, suelta su cigarro el cual comienza una llama que se dirige a la persona que está, aún viva, en el piso; la plataforma donde está el video se llama streamable		
		No listado	Descripción del video: . click https://bit.ly/2CqwJYH . Este link redirecciona a la cuenta de Instagram de Ash

VIDEO	DESCRIPCIÓN	VIDEO OCULTO	DESCRIPCIÓN DEL VIDEO OCULTO
how to never finish your vlog and get yourself killed.	En este video se ve a Ash con totalidad normalidad, al principio está hablando de el paquete que le llegó, al cual ha decidido llamar bad boi, el cual es un disco duro externo, describe que estaba emocionada por saber que tenía, pensando que podría ser una grabación o algo por el estilo, así que le llamó a su amiga Alice y ella donó una computadora vieja para poder poner allí el disco duro, después hacen una grabación agradable parodiando la canción de LOVE de frank sinatra, derepente el video se ve interrumpido por una imagen glitcheada, un sonido abrupto y los videos de lenguaje de señas que se veían en el archivo del disco duro en el video 16; mientras tanto en los subtítulos se lee “Poor ash, no one cared about you or your videos, and they still don’t, they just want to see a dead girl, time to give them what they want” el video termina con la imagen de lenguaje de señas glitcheado.	Sí a friendly conversation.)\$lu?inx9@; hnS2XQh [[V#j+Hwr 4qt%=u	En el video se aprecia como la persona que está grabando se sienta justo enfrente de un joven de playera naranja, el audio se satura y la imagen se glitchea, el joven se le queda viendo fijamente a la cámara, la persona que está grabando extiende su mano y el joven le entrega su teléfono celular, se ve por su expresión corporal que deseaba bajar del metro, pero no lo hizo, se le ve preocupado mientras la imagen se sigue corrompiendo, la persona que está grabando saca un cuchillo y apuñaló al joven, para después salir corriendo del metro, la imagen se va a pantalla negra y después de unos segundos de gritos, el video termina.
3 mayo. 2019	Descripción del video: jU8z4JgQ^s4 Video con subtítulos disponibles		Video en la plataforma streamable
this isn't real either.	Se ve la grabación de la cámara de seguridad de lo que parece ser una cocina, mientras se escucha la entrada de una llamada la cual entra a buzón a la par se cambia la grabación de la cámara al pasillo de un supermercado mientras se escucha “the Number you’re calling is not available...” la grabación de la cámara está dirigida a un joven encapuchado, en el audio se escucha “mom, it’s me, John, get away from them, sorry ____, just get away from them, im so sorry, and i sele, i’ll be back soon, don’t worry about me, I’ll be ok, just don’t worry, I’ll see you soon, ok?”. Al mismo tiempo que se escucha este audio se ve cómo tres sujetos encapuchados amedrentan a un joven que estaba en el supermercado, le colocan una bolsa de tela en la cabeza y lo arrastran hasta la cocina, allí termina el video.	sí 1- votes are in	Video de un niño pequeño con una bolsa de tela en la cabeza, el video es grabado desde el interior de un auto en lento movimiento.

VIDEO	DESCRIPCIÓN	VIDEO OCULTO	DESCRIPCIÓN DEL VIDEO OCULTO
Sin fecha registrada	Descripción con tres links a videos ocultos	No listado	Descripción del video: click https://youtu.be/q7Gyfs7tTS0 Video llamado "hello drips", el cual no está listado pero pertenece al canal This is Kate. En el video sale una mujer de ascendencia asiática diciendo "hello drips" mientras sostiene un dibujo el símbolo ya mencionado, la imagen pasa a rojo y en los subtítulos automáticos al español se lee "jugar", "si"; liberado", mientras se escuchan sonidos extraños.
		sí 2- i like it when they crawl	El joven apuñalado en el metro es grabado por la cámara de seguridad mientras sale a la estación, sus gritos son demasiado fuertes al cruzar las puertas, suena la alarma de seguridad y allí termina el video.
		No listado	Descripción del video: click https://youtu.be/0wQ8msRKyhY Video llamado "hello drips", el cual no está listado pero pertenece al canal This is Kate. En el video sale una hombre con barba y lentes de cristal transparente diciendo "hello drips" mientras sostiene un dibujo el símbolo ya mencionado, la imagen pasa a rojo mientras se escuchan sonidos extraños.
		sí 3- real friends	En la grabación se ve una puerta blanca, la cual se abre de repente y deja ver a una mujer que estaba en lo que pare ser un baño público, los subtítulos dicen "Alice" la chica dice "can you stop, i can't realize what you want of me" en los subtítulos se lee "we won't Hurt him" ella dice "okey" a lo que en los subtítulos se lee "we have one last tasa for you", la chica contesta "i can't, i've done, i've done...", se lee "no, las task",

VIDEO	DESCRIPCIÓN	VIDEO OCULTO	DESCRIPCIÓN DEL VIDEO OCULTO
		No listado	<p>Descripción del video: click https://youtu.be/shFspdtvDpw Video llamado “hello drips”, el cual no está listado pero pertenece al canal This is Kate.</p> <p>En el video sale una hombre con barba y lentes oscuros y risa grave diciendo “hello drips” mientras sostiene un dibujo el símbolo ya mencionado, la imagen pasa a rojo mientras se escuchan sonidos extraños.</p>

VIDEO	DESCRIPCIÓN	VIDEO OCULTO	DESCRIPCIÓN DEL VIDEO OCULTO
let him into your home.	<p>Se ve un video en que alguien esta prendiendo un cigarro con un cerillo, es un hombre con pasamontañas, este saca un teléfono donde se muestra un video a blanco y negro de una joven en posición fetal, se escucha “hello drips” mientras la imagen se comienza a glitchear, y se escucha “you have been patient”, “you have been good drips”, en la imagen se ve una persona en el techo de un edificio como si fuera a saltar, al mismo tiempo se sobrepone un código QR en blanco que cubre el video, “it is time to feed the Little animals, they’re hungry, you trusted us, you told us where you sleep, he is on his way to you; you will let him into your home, don’t be afraid. We want to see you, the live-stream will follow after this message, it is now more digestible, it will hold you until you he arrives.”</p> <p>Mientras ese audio sonaba en el video, el celular seguía reproduciendo el video que se encontraba tapado con el código QR, cuando termina el audio la persona que sostiene el teléfono lo apaga y el video termina allí.</p>	sí 1- showtime	<p>La toma apunta a lo que parece ser un tubo, lo que puede ser como un foco parpadeando no permite reconocer que es o donde se está, además la evidente falta de luz complica todo, sigue parpadeando por unos minutos y después la luz se apaga completamente.</p> <p>Se comienza a escuchar como alguien está tratando de mover algo, sobre todo el micrófono, la cámara comienza a apuntar a una dirección con más luz, lo que parece ser música resuena por las paredes, a la distancia se ve un espejo que refleja a la persona que está grabando, mismo que decide salir al pasillo, el cual recorre hasta llegar a la habitación de donde viene la música, allí se encuentra otra persona, la cual se va acercando a quien está grabando, pero mientras se acerca involuntariamente da gritos ahogados, por otro lado se ve una segunda persona con las manos atadas a la ventana.</p> <p>El hombre retrocede y deja la cámara en el suelo, se acerca a la primera persona y la comienza a desatar, esta se acerca a luz y deja ver que estaba encadenada y que se trata, aparentemente, de una mujer, esta es arrastrada por el hombre hasta otra habitación; el video se queda estático y la ligera línea de luz que tenía se va cuando cierran la puerta, allí termina el video.</p>

VIDEO	DESCRIPCIÓN	VIDEO OCULTO	DESCRIPCIÓN DEL VIDEO OCULTO
	Al escanear el código se redirecciona a la página streamable con el video "let him into your home." El cual es el video explícito en el que se ve como torturan personas, como las tienen secuestrada, incluso como insertan agujas en las extremidades y usan pinzas en los ojos.		Descripción del video click https://tinyurl.com/yk2h6rep Carpeta de google drive
		sí 2- livestream. None of this is real.	Live stream de 7:24:03 hrs con subtítulos ----- https://www.youtube.com/watch?v=IBXgyj5Ao8M&t=0s
		No listado	Descripción del video click https://youtu.be/n2m2nBmnHpl Video sí 1- de la publicación 24

ANEXO 3

Tabla con los primeros 100 comentarios útiles en el video de Magnus Mefisto en YouTube

primeros 100 comentarios útiles en el video de Anything	
Usuario de YouTube	Comentario
KahlBrolo	Te pido un poco de seriedad por favor. Ya tienes suficientes likes. Creo que eres lo suficientemente inteligente como para darte cuenta que algunos casos pueden ser reales, y que otros están totalmente armados. Por último le podrías cambiar el título a tu video de "Youtube secuestrada" cuando es muy simple darse cuenta de que es todo una farsa o parte de ese juego que tantos mencionan. Existiendo tantos secuestros y homicidios reales, ocurriendo todos los días, en Argentina, en Chile (el caso de Fernanda Maciel en estos momentos por ejemplo) y el resto del mundo, no creo que sea prudente te prestes para estos tipos de juego. Por lo menos cambiale el título al video, ya que pierde seriedad, al compararlo con los que sí son reales. Yo empecé a ver seguir tu canal después del video de las turistas holandesas que murieron en Panamá (Lisanne Froom y Kris Kremers), entonces, trata de pensar que, si ese caso que presentaste tan bien y al que le diste tanta seriedad, después lo comparas con lo que acabas de presentar, entonces se presta todo para dudar de tu credibilidad de lo que presentas. Ojala entiendas mi punto de vista. Abajo comenta, es como el cuento de El Pastorcito Mentiroso, o Pedrito y El Lobo como se conoce en mi país. Estos casos han pasado ya muchas veces, y ya no es gracioso.
[N]octiu[N]	el canal de ash acaba de subir otro video
Axel Martinez	El secuestrador
Axel Martinez	¿Será Alex?
nada	Además, no es solo youtube, nadie se percató del INSTAGRAM DE ASH VLOGS Y DONDE LA ETIQUETARON, en una hay un código morse, divertiros investigando xd
nada	En un video reproduce música con su compu, ese tiene SOLO SUBTITULOS EN ESPAÑOL AUTOMATICO, q según muchos este tiene lenguaje alfanumérico
nada	El que la secuestro es el vecino en realidad, o este secuestro al vecino, ya q en el link de su vlog dibujando se escucha una parte de otro video
nada	También hay uno más oculto, te digo que busques en los comentarios del bebe que no deja dormir, y ahí un usuario dice muchas cosas que dan ayuda dando unos links

nada	Y mira un video llamado True Art, creo q cada vez se renuevan los links, o sino porque uno es del 5 de octubre (1 SEMANA DESPUES DEL ULTIMO VIDEO DE ASH VLOGS)
nada	Tengo mas INFO El video ese q no te deja entrar en el que la secuestran tiene un link, en ese link si te aparece un video, en la descripción del video raro, te aparece un link q tenemos q transcribir, cuando lo transcribir te aparece un video de un gusano, entras ahí y en los comentarios hay otro link, de FEBRERO DEL 2013, en el que la tal Ash vlogs aparece, con subtítulos extrañísimos. Además hay un canal que aparecen los videos de la descripción de cada uno de los Ash vlogs, lo raro es que en ese canal te aparece que el video no es viejo. Después te informo si encuentro algo más
lu	Magnus a lo mejor esta haciendo una serie web como el demente
Yesica Yufra	viste tambien aparecio una foto de ella en ese puente cuando pusieron el disco rígido
Mr and Mrs Rodriguez	Minuto 16:23 ¿qué se escucha?
Patricia Medoni	Hola magnus hay videos de rackaracka hablando de ella
Eva Ortega Vázquez	Magnus Mefisto... hola ...muy buena investigación !!! Auch...está fuerte...!!!
Alejo Sanchez	Que piola que los secuestradores le dejen subir el video antes de llevársela tipo secuestrador: Vamos o te pego un tiro vamos. Ella: Espera que subo el video Secuestrador: Bueno dale aca te espero
lautaro jallas navarro	para mi es un 50%50
Yair Huerta Ramirez	Que feo ha de ser pensar cómo marco mis condolencias
Roberto Lopez caste	Marco kalashnikov no te sientes avergonzado de saber que era falso y aun asi lo defendias?
Lilith L	Es fake
Tadec TV	Lo subió el secuestrador, pelotudo
mary czainik	La Cabaña Del Terror se puede rastrear o se puede saber de qué equipo lo subieron
Micaela Mormina	como el caso de marina joyce que era todo mentirA
Micaela Mormina	y todos los canales no muy conocidos siempre les pasa algo para mas suscriptores xxd
Ranger	NeYo ML Y entonces si no lo sabes porque hablas al principio como si supieras lo que siente el "secuestrador". Pd:es una actriz y es todo mentira
Alejo Sanchez	NeYo ML u vos que sabes si lo soy o no ah re turbio
NeYo ML	Alejo Sanchez Yo si fuera un secuestrador y asesino maniático sí lo haría, porque me gustaria grabar a alguien que sufre y ver como los demás que la odian y aman la ven por última vez. Claro, ni vos ni yo lo somos, por lo tanto no podemos opinar nada
Alejo Sanchez	Yo si fuera alguien que mata y secuestra no subiria videos es como que estas queriendo que te atrapen lo cual me parece estúpido
Ranger	@Aby ATR Skerry si es gracioso porque está hecho es igual a lo de Marina Jois lo hace con tal de conseguir suscriptores y la chica es una actriz.
sukerting	Esa flaca es actriz ;) investiguen ...
Gary Sensei	flaco....ese es el juego del secuestrador , les gusta el morbo . Para mi esto no es un tema de risa , ¿si es real? ¿si de verdad está secuestrada o muerta? . Esperemos que todo sea una actuación y ella y su amiga esten bien
Luca Gallinatti	Como dice Marco, si pensamos que ésto es real, aún así tiene sentido. Fijémonos en la música alta al momento del "secuestro", y el título del video. Para el contenido que subo ¿a esta mina, es un título raro. Ojalá se esclarezca pronto.
Elías Uriel Ramos	O puede ser falso como la mayoría de cosas que suceden en Internet.
Marco kalashnikov	todo desde el punto de vista de que sea real y que el secuestrador quiere que vean como lo hace. Hay cada loquito
Marco kalashnikov	los secuestradores subieron el video activa los subtítulos y dicen cosas como que hay mas chicas y otras cosas
mayra	Lo malo no es que armen esto y bromeen, lo malo es que si algún día pasa algo similar nadie le va a creer.
eleskeletodelacumbia	Es fácil diferenciar un caso falso Con uno real

ElBuenNicy	no creo que el morbo y la maliciosidad llegue tan lejos , pero si confirmo
Maria Villegas	mabel and Y si ,así un tipo en México ,apariciones espantos envíos de paquete y así..desde cuando los fantasmas y apariciones de dejan hacer videos
Gonzalo Alonso	Lo mismo con esta flaca de Inglaterra, la que decía "help me" y había una escopeta atrás y tenía los brazos y piernas cagada a palos, no me acuerdo el nombre cuestión que desapareció y no se sabe dónde está
12 Psycho	Ella es actriz ja ja ja nos trollearon
KahlBrolo	Pedrito y el Lobo
Vicky Barrionuevo	Exacto pero si es verdad? Si es verdad xq vi un video de lola los algo asi y el se fijo en el video de agosto creo o septiembre y ese video es de octubre 2017 es decir los videos ya estaban grabados y fueron subidos este año
Michell Estrada	y porque decis que es mentira que tal si es verda
ƆƆƆπ—èƆø	Me recuerda a la historia sobre que un pastor mentía que venía el lobo y después vino el lobo de verdad y nadie le creyó
Davalos	como el cuento de juanito y el lobo
pisces stellium	uh wacho la piba está haciendo ficción, en forma de falso documental, dejenla hacer el contenido que quiera y fue.
Elias Josue Ponce	Mal,no? Si un día aparece un video así ,como nos vamos a dar cuenta de que no es falso?
MncMarcos	Esto se llama ARG (Alternative Reality Game), es algo que se volvió muy popular en los últimos años, básicamente son como creepypastas en tiempo real, donde la gente inventa historias, les deja pistas a la gente y demas para que los resuelvan, a veces son publicidades de futuras películas, y otras veces son meros experimentos.
-≥-æ-Å-Ç-â	y qué hay de: it ain't real either?
Thomas Navarro	oh puro entretenimiento
12 Psycho	Es para publicidad de una película sobre la deep web
Allyson Yee	como marina joyce xd
Īù²Ī≥±	No, eso es entretenimiento o una publicidad para una película que se alarga demasiado. Puedes reconocerlos porque en los ARG te dan pistas, ubicaciones y mensajes extraños para que uno los descifre.
Infectmagic	Lo curioso es que ahora puedes pensar eso, mientras que los verdaderos secuestros se llevan a cabo; finalidad del ARG, captar atención (entretenimiento) nada más.
Midnight Corruption	son entretenimiento
MncMarcos	No sirven para nada, son gente al pedo, que lo hace para ganar dinero
Jacob Arguelles	Y de qué sirven estos experimentos?
Rodri X. Puente	Siiii... Justamente como lo que hacen en España de la feria del hilo en Twitter. Tb muy parecido a lo de dejar David pero más elaborado.
Dark Universe	Marina Joyce 2018 pero más realista
Colori	es falso, si realmente hubiera sido secuestrada, los "secuestradores" no serán lo suficientemente idiotas cómo para subir videos. No creas todo lo que ves en internet.
Soy_Salock	Una chica puede que esté secuestrada
Soy_Salock	Esto es serio
catherine Flores	Opino lo mismo ya que su canal se multiplicó 7 veces el número de suscriptores el día de hoy y contando...
La pistola	qué es lo que asegura que es falso por ejemplo risas o pistas que te den a entender que es falso o donde avisan que todo esté montado, muéstrame el video que me digan que es mentira
Axel Z	Pero no sé si esto sea igual :'c solo espero que esté bien que esos vídeos si dan miedo xD
Axel Z	hay veces que las personas son tan cínicas que saben que muchos dirán que no es verdad solo porque no es verdad xd y dejan mucho a la luz
SZA	es 100%seguro que es falso no creas todo lo que ves

Dark Universe	la verdad que sí, tenías razón, veremos que pasa en las próximas semanas o meses no se.
La pistola	¿Quién más recuerda el video de la deep web donde hay una chica con un cartel pidiendo ayuda? Osea puede que le este pasando lo mismo y ustedes piensan que es actuación, eso es lo que quieren los secuestradores que piensen que es una broma o algo así y nadie los busque.
Swart World	El problema está en que la dejaron grabar, editar y subir el video. Al menos que el secuestrador tenga algún morbo, no tiene sentido.
Tone94	mejor actuado diría yo
Karol Soto	En el lenguaje de señas dice: Sigues Eres la Siguiente.
Luli Sanchez	Sea falsa o no la historia igual es bastante interesante. Otra cosa, en el minuto 16:23 se escucha otra voz aparte de la tuya, como un susurro, no sé, me parecía curioso por eso lo digo.
Manualidades Con Car	Lo puse en lento y parece que dice get out
SEBASTIAN ALVAREZ	Verdad
Tobias Godoy	dice ventana pero en ingles
JRaZer	Esta historia es real, es un *ARG,* es para entretener. - Pero tranquilos, ella está bien, solo es una actuación a la perfección.
Gustavo Tamayo	Alamadre
-°Jarm!	Wtf
nex bender	WTF QUE FUE ESA WEA K PEDO QUE TURBIO
Tobias Contreras	Wtf
Ana Gonzalez	Es verdad
Jud√° Novoa	puedo crearme una nueva para que sea solo para eso Dato: Hola Soy Germán creó su canal el 8 de sept del 2011 y subió video el 9 de sept del 2011
Maria Palomino	Exacto, no lo subió el mismo día
AlguiarCecilia	WTF es verdad
zapallo	Maaal escucho re claro "stop" re turbina
Pablitax Torres.,ÇΣ	No jodas
Make haste!	Don't look back
Maria Jose Martinez	Es re turbio
Emci Juan	TURBINAAAA
ThiagoYoT 666	algo así puede pasar
mm ___	se ve que le mete mucha producción, todo es falso, como pedro y el lobo
Belu 03	Mal que miedo
santi aufdem	me estas asustando ahre
Mariano Ramos	Re turbio man
NEGRO_700_1 banchero	Mal que turbio
AGUSTIN_70	F, ya quedó allí la morra
pisces stellium	nah, es ficción
Pablo Angulo Vasquez	Esto es como la historia del pastorcillo mentiroso, ya verán que una youtuber será secuestrada en serio y nadie le creará

ANEXO 4

Tabla de frecuencia de palabras en video de Magnus

PALABRA	FRECUENCIA
VIDEO	24
FALSO	10
VERDAD	10
SECUESTRADOR	9
REAL	7
LOBO	6
VIDEOS	6
SECUESTRADA	5
ASH	5
TURBIO	5
CASO	4
VLOGS	4
SECUESTRADORES	4
MENTIRA	4
ACTRIZ	4
HISTORIA	4
ARG	4

ANEXO 5

Tabla con los comentarios útiles en el video de Magnus Mefisto en YouTube, clasificados por sentimiento *modificar para que se vea la tabla completa*

primeros 100 comentarios útiles en el video de Magnus

Usuario	Comentario
KahlBrolo	<p>Te pido un poco de seriedad por favor. Ya tienes suficientes likes. Creo que eres lo suficientemente inteligente como para darte cuenta de que pueden ser reales, y cuáles otros están totalmente armados.</p> <p>Por último le podrías cambiar el título a tu video de "Youtube secuestrada" cuando es muy simple darse cuenta de que es todo una farsa o parte de un juego que tantos mencionan. Existiendo tantos secuestros y homicidios reales, ocurriendo todos los días, en Argentina, en Chile (el caso de Fernando Maciel en estos momentos por ejemplo) y el resto del mundo, no creo que sea prudente te prestes para estos tipos de juego. Por lo menos cambiar el título al video, ya que pierde seriedad, al compararlo con los que sí son reales. Yo empecé a ver seguir tu canal después del video de las turistas holandesas que murieron en Panamá (Lisanne Froon y Kris Kremers), entonces, trata de pensar que, si ese caso que presentaste tan bien y al que le diste tanta seriedad, después lo comparas con lo que acabas de presentar, entonces se presta todo para dudar de tu credibilidad de lo que presentas. Ojala entiendas mi punto de vista. Abajo comenta, es como el cuento de El Pastorcito Mentiroso, o Pedrito y El Lobo como se conoce en mi país. Estos casos han pasado ya muchas veces, y ya no es gracioso.</p>
[N]octilo[N]	el canal de ash acaba de subir otro video
nada	Además, no es solo youtube, nadie se percató del INSTAGRAM DE ASH VLOGS Y DONDE LA ETIQUETARON, en una hay un código morse, diviertros investigando xd
nada	En un video reproduce música con su compu, ese tiene SOLO SUBTITULOS EN ESPAÑOL AUTOMATICO, q según muchos este tiene lenguaje alfanumérico
nada	El que la secuestro es el vecino en realidad, o este secuestro al vecino, ya que en el link de su blog dibujando se escucha una parte de otro video
nada	Y mira un video llamado True Art, creo q cada vez se renuevan los links, o sino porque uno es del 5 de octubre (1 SEMANA Aplica DESPUES DEL ULTIMO VIDEO DE ASH VLOGS)

nada	Tengo mas INFO El video ese q no te deja entrar en el que la secuestran tiene un link, en ese link si te aparece un video, en la descripción del vídeo raro, te aparece un link q tenemos q transcribir, cuando lo transcribir te aparece un video de un gusano, entras ahí y en los comentarios hay otro link, de FEBRERO DEL 2013, en el que la ta vlogs aparece, con subtítulos extrañisimos. Además hay un canal donde aparecen los videos de la descripción de cada uno de los Ash vlogs, lo que en ese canal te aparece que el vídeo no es viejo. Después te informo si encuentro algo más
Patricia Medoni	Hola magnus hay videos de rackaracka hablando de ella
Alejo Sanchez	Que piola que los secuestradores le dejen subir el video antes de llevarsela tipo secuestrador: Vamos o te pego un tiro vamos. Ella: Espera que subo el video Secuestrador:Bueno dale aca te espero
Tadec TV	Lo subió el secuestrador, pelotudo
mary czainik	La Cabaña Del Terror se puede rastrear o se puede saber de qué equipo lo subieron
Micaela Mormina	como el caso de marina joyce que era todo mentirA
Ranger	NeYo ML Y entonces si no lo sabes porque hablas al principio como si supieras lo que siente el "secuestrador". Pd:es una actriz y es todo mentira
Alejo Sanchez	NeYo ML u vos que sabes si lo soy o no ah re turbio
NeYo ML	Alejo Sanchez Yo si fuera un secuestrador y asesino maniático si lo haría, porque me gustaría grabar a alguien que sufre y ver como los demás que la odian y aman la ven por última vez. Claro, ni vos ni yo lo somos, pero tanto no podemos opinar nada
Alejo Sanchez	Yo si fuera alguien que mata y secuestra no subiria videos es como que estas queriendo que te atrapen lo cual me parece estúpido
Ranger	y si es gracioso porque esta echo es igual a lo de Marina Jois lo hace con tal de conseguir suscriptores y la chica es una actriz.
sukerting	Esa flaca es actriz ;) investiguen ...
Gary Sensei	flaco....ese es el juego del secuestrador , les gusta el morbo . Para mí esto no es un tema de risa , ¿si es real? ¿si de verdad está secuestrada o muerta? . Esperemos que todo sea una actuación y ella y su ar esten bien
Luca Gallinatti	Como dice Marco, si pensamos que ésto es real, aún así tiene sentido. Fijémonos en la música alta al momento del "secuestro", y el título del vídeo. Para el contenido que subo ¿a esta mina, es un título raro se esclarezca pronto.
El ¿a Uriel Ramos	O puede ser falso como la mayoría de cosas que suceden en Internet.

Marco kalashnikov	todo desde el punto de vista de que sea real y que el secuestrador quiera que vean como lo hace. Hay cada loquito
Marco kalashnikov	los secuestradores subieron el video activa los subtítulos y dicen cosas como que hay mas chicas y otras cosas
eleskeletodelacumbia	Es fácil diferenciar un caso falso Con uno real
12 Psycho	Ella es actriz ja ja ja nos trollearon
Vicky Barrionuevo	Exacto pero si es verdad? Si es verdad xq vi un video de lola los algo asi y el se fijo en el video de agosto creo o septiembre y ese video es de octubre 2017 es decir los videos ya estaban grabados y fueron subidos este
☪☪π—è☪ø	Me recuerda a la historia sobre que un pastor mentía que venía el lobo y después vino el lobo de verdad y nadie le creyó
pisces stellium	uh wacho la piba está haciendo ficción, en forma de falso documental, dejenla hacer el contenido que quiera y fue.
Elias Josue Ponce	Mal,no? Si un día aparece un video así ,como nos vamos a dar cuenta de que no es falso?
MncMarcos	Esto se llama ARG (Alternative Reality Game), es algo que se volvió muy popular en los últimos años, básicamente son como creepypastas e real, donde la gente inventa historias, les deja pistas a la gente y demas para que los resuelvan, a veces son publicidades de futuras películas, y otras son meros experimentos.
-≥-æ-Å-Ç-â	y qué hay de: it ain't real either?
Infectmagic	Lo curioso es que ahora puedes pensar eso, mientras que los verdaderos secuestros se llevan a cabo; finalidad del ARG, captar atención (entretenimiento) nada más.
Jacob Arguelles	Y de qué sirven estos experimentos?
Colori	es falso, si realmente hubiera sido secuestrada, los "secuestradores" no serán lo suficientemente idiotas cómo para subir videos. No creas todo lo que ves en internet.
Soy_Salock	Una chica puede que esté secuestrada
catherine Flores	Opino lo mismo ya que su canal se multiplicó 7 veces el número de suscriptores el día de hoy y contando...
La pistola	qué es lo que asegura que es falso por ejemplo risas o pistas que te den a entender que es falso o donde avisan que todo esté montado, muéstrame el video que me digan que es mentira
Axel Z	hay veces que las personas son tan cínicas que saben que muchos dirán que no es verdad solo porque no es verdad xd y dejan mucho a la luz
SZA	es 100%seguro que es falso no creas todo lo que ves

La pistola	¿Quién más recuerda el vídeo de la deep web donde hay una chica con un cartel pidiendo ayuda? Osea puede que le este pasando lo mismo y ustedes piensan que es actuación, eso es lo que quieren los secuestradores que piensen que es una broma o algo así y nadie los busque.
Swart World	El problema está en que la dejaron grabar, editar y subir el video. Al menos que el secuestrador tenga algún morbo, no tiene sentido.
Luli Sanchez	Sea falsa o no la historia igual es bastante interesante. Otra cosa, en el minuto 16:23 se escucha otra voz aparte de la tuya, como un susurro, no sé, me parecía curioso por eso lo digo.
JAzZer	Esta historia es real, es un *ARG,* es para entretener. - Pero tranquilos, ella está bien, solo es una actuación a la perfección.
-ºJarm!	WTF QUE FUE ESA WEA K PEDO QUE TURBIO
nex bender	puedo crearme una nueva para que sea solo para eso Dato: Hola Soy Germán creó su canal el 8 de sept del 2011 y subió video el 9 de sept del 2011
Pablita Torres.,ϞΣ	Es re turbio
Make haste!	se ve que le mete mucha producción, todo es falso, como pedro y el lobo
ThiagoYoT 666	Esto es como la historia del pastorcillo mentiroso, ya verán que una youtuber será secuestrada en serio y nadie le creerá

Anexo 6

Capturas original de herramienta voyant utilizadas para la interpretación de datos.

Anexo 6.1

Significante y correlación Video/videos.

Term 1	←	→	Term 2	Correlation ...	Significance (p)
interesante			videos	0.6454972	0.04382455
ficción			videos	0.8451542	0.0020773378

Anexo 6.2
Término, Video/videos.

Izquierda	Térmi...	Derecha
cambiar el titulo a tu	video	de "Youtuber secuestrada" cuando es
menos cámbiale el titulo al	video	, ya que pierde seriedad, al
seguir tu canal después del	video	de las turistas holandesas que
ash acaba de subir otro	video	El secuestrador Sera alex? Además
divertiros investigando xd En un	video	reproduce musica con su compu
escucha una parte de otro	video	También hay uno mas oculto
unos links Y mira un	video	llamado True Art, creo q
1 SEMANA DESPUES DEL ULTIMO	video	DE ASH VLOGS) Tengo mas
VLOGS) Tengo mas INFO El	video	ese q no te deja
link si te aparece un	video	, en la descripción del vídeeo
lo transcrivís te aparece un	video	de un gusano, entras ahí
u canal que aparecen los	video	de la descripción de cada
secuestradores le dejen subir el	video	antes de llevarsela tipo secuestrador
Ella: Espera que subo el	video	Secuestrador:Bueno dale aca te espero
secuestro", y el título del	video	. Para el contenido que sub

Anexo 6.3
Significante y correlación, Falso

experimentos	falso*	0.8385255	0.0024359...
entretenimiento	falso*	0.8385255	0.0024359...
arg	falso*	0.6741999	0.0325156

Anexo 6.4
Significante y correlación, Verdad

miedo	verdad*	0.83642834	0.002558084
historia	verdad*	0.7433046	0.013747097

Anexo 6.5 Término,Verdad

si es real? ¿si de	verdad	esta secuestrada o muerta? . Esperemos
Lobo Exacto pero si es	verdad	? Si es verdad xq vi
si es verdad? Si es	verdad	xq vi un video de
despues vino el lobo de	verdad	y nadie le creyo como
muchos dirán que no es	verdad	solo porque no es verdad
verdad solo porque no es	verdad	xd y dejan mucho a
todo lo que ves la	verdad	que si, tenías razónn veremos
parece que dice get out	verdad	dice ventana pero en ingles
PEDO QUE TURBIO Wtf Es	verdad	puedo crearme una nueva para
el mismo día WTF es	verdad	Maaal escucho re claro "stop
pensar eso, mientras que los	verdaderos	secuestros se llevan a cabo
pensar eso, mientras que los	verdaderos	secuestros se llevan a cabo

Anexo 6.6 Contexto, Verdad

flaco....ese es el juego del secuestrador , les gusta el morbo . Para mi esto no es un tema de risa , ¿si es real? ¿si de **verdad** esta secuestrada o muerta? . Esperemos que todo sea una actuacion y ella y su amiga esten bien hay veces que las personas son tan cínicas que saben que muchos dirán que no es **verdad** solo porque no es **verdad** xd y dejan mucho a la luz Lo curioso es que ahora puedes pensar eso, mientras que los **verdaderos** secuestros se llevan a cabo; finalidad del ARG, captar atención (entretenimiento) nada más.

Me recuerda a la historia sobre que un pastor mentia que venia el lobo y despues vino el lobo de **verdad** y nadie le creyo

Anexo 6.7

Término, Secuestrador

grabar		secuestrador	0.6805447	0.030315824
Izquierda	Términos ↑	Derecha		
de subir otro video El	secuestrador	Sera alex? Además, no es		
video antes de llevarsela tipo	secuestrador	: Vamos o te pego un		
Es fake Lo subio el	secuestrador	, pelotudo La Cabaña Del Terror		
supieras lo que siente el "	secuestrador	". Pd:es una actriz y es		
Sanchez Yo si fuera un	secuestrador	y asesino maniático si lo		
ese es el juego del	secuestrador	, les gusta el morbo . Para		
sea real y que el	secuestrador	quiera que vean como lo		
video. Al menos que el	secuestrador	tenga algún morbo, no tiene		
fuerte...!!! Que piola que los	secuestradores	le dejen subir el video		
hace. Hay cada loquito los	secuestradores	subieron el video activa los		
realmente hubiera sido secuestrada, los "	secuestradores	" no serán lo suficientemente idiotas		
es lo que quieren los	secuestradores	que piensen que es una		

Anexo 6.8

Contexto, Secuestrador

... me gusta grabar a alguien que sufre y ver como los demás que la odian y aman la ven por última vez. Claro, ni vos ni yo lo somos, por lo tanto no podemos opinar nada

Lo subio el **secuestrador**, pelotudo

NeYo ML Y entonces si no lo sabes porque hablas al principio como si supieras lo que siente el "**secuestrador**". Pd:es una actriz y es todo mentira

NeYo ML u vos que sabes si lo soy o no ahrrre turbio

Que piola que los secuestradores le dejen subir el video antes de llevarsela tipo

secuestrador: Vamos o te pego un tiro vamos. Ella: Espera que subo el video Secuestrador: Bueno

dale aca te espero

para mi es un 50%50

flaco....ese es el juego del secuestrador , les gusta el morbo . Para mi esto no es un tema de risa , ¿si es real? ¿si de verdad esta secuestrada o muerta? . Esperemos que todo sea una actuacion y ella y su amiga esten bien todo desde el punto de vista de que sea real y que el secuestrador quiera que vean como lo hace. Hay cada loquito los secuestradores subieron el video activa los subtítulos y dicen cosas como que hay mas chicas y otras cosas "secuestradores" no serán lo suficientemente idiotas cómo para subir videos. No creas todo lo que ves en internet. eso es lo que quieren los secuestradores que piensen que es una broma o algo asi y nadie los busque. Al menos que el secuestrador tenga algún morbo, no tiene sentido. mejor actuado diria yo

Anexo 6.9
Significante y correlación Real

contenido	real*	0.6666667	0.035265204
cuenta	real*	0.62469506	0.053492986
juego	real*	0.62469506	0.053492986

Anexo 6.10
Término, Real

Izquierda	Términos ↑	Derecha
tema de risa , ¿si es	real	? ¿si de verdad esta secuestrada
si pensamos que ésto es	real	, aún así tiene sentido. Fijemosnos
de vista de que sea	real	y que el secuestrador quiera
un caso falso Con uno	real	no creo que el morbo
son como creepypastas en tiempo	real	, donde la gente inventa historias
que hay de: it ain't	real	either? oh puro entretenimiento Es
en ingles Esta historia es	real	, es un *ARG,* es para

Anexo 6.11 Contexto, Real

Como dice Marco, si pensamos que ésto es **real**, aún así tiene sentido. Fijemosnos en la música alta al **momento** del "secuestro", y el título del video. Es facil diferenciar un caso falso Con uno **real** no creo que el morbo y la malisiosidad llegue tan lejos , pero si confirmo todo desde el punto de vista de que sea **real** y que el secuestrador quiera que vean y que hay de: it ain't **real** either? oh puro entretenimiento Esta historia es **real**, es un *ARG,* es para entretener. - Pero tranquilos, ella esta bien, solo es una actuación a la perfección.

Anexo 6.12 Significante y correlación Lobo

cuento	lobo*	0.7637626	0.010130721
ficción	lobo*	0.7637626	0.010130721
arg	lobo*	0.7566444	0.011301815

Anexo 6.13
Término, Lobo

Izquierda	Términos ↑	Derecha
Mentiroso, o Pedrito y El	lobo	como se conoce en mi
nos trollearon Pedrito y el	lobo	Exacto pero si es verdad
pastor mentia que venia el	lobo	y despues vino el lobo
lobo y despues vino el	lobo	de verdad y nadie le
cuento de juanito y el	lobo	uh wacho la piba está
falso, como pedro y el	lobo	Mal que miedo me estas

Anexo 6.14
Contexto, Lobo

comenta, es como el cuento de El Pastorcito Mentiroso, o Pedrito y El Lobo como se conoce en mi país. Estos casos han pasado ya muchas veces, y ya no es gracioso."

Me recuerda a la historia sobre que un pastor mentia que venia el lobo y despues vino el lobo de verdad y nadie le creyo

se ve que le meté mucha producción, todo es falso, como pedro y el lobo

Anexo 6.15
Significante y correlación Secuestrada

curioso	secuestrada	0.74535596	0.013349064
---------	-------------	------------	-------------

Anexo 6.16
Término, Secuestrada

a tu video de "Youtuber	secuestrada	" cuando es muy simple darse
real? ¿si de verdad esta	secuestrada	o muerta? . Esperemos que todo
falso, si realmente hubiera sido	secuestrada	, los "secuestradores" no serán lo
Una chica puede que esté	secuestrada	Esto es serio Opino lo
verán que una youtuber será	secuestrada	en serio y nadie le

Anexo 6.17
Contexto, Secuestrada

Te pido un poco de seriedad por favor. Ya tienes suficientes likes. Creo que eres lo suficientemente inteligente como para darte cuenta de que casos pueden ser reales, y cuales otros son totalmente armados. Por último le podrías cambiar el titulo a tu video de "Youtuber **secuestrada**" cuando es muy simple darse cuenta de que es todo una farsa o parte de ese juego que tantos mencionan. Existiendo tantos secuestros y homicidios reales, ocurriendo todos los días, en Argentina, en Chile (el caso de Fernanda Maciel en estos momentos por ejemplo) y el resto del mundo, no creo que sea prudente te prestes para estos tipos de juego. flaco....ese es el juego del secuestrador , les gusta el morbo . Para mi esto no es un tema de risa , ¿si es real? ¿si de verdad esta **secuestrada** o muerta? . Esperemos que todo sea una actuacion y ella y su amiga esten bien

Esto es como la historia del pastorsillo mentiroso, ya verán que una youtuber será

secuestrada en serio y nadie le creerá

Una chica puede que esté secuestrada

Esto es serio

Anexo 6.18

Significante y correlación Secuestrada

Term 1	←	–	Term 2	Correlation...	Significanc...
ash			ash*	1	0
además			ash*	0.97590005	0.0000014...
ahí			ash*	0.97590005	0.0000014...
aparece			ash*	0.7824608	0.0074647...
16			ash*	0.48795003	0.15250228
23			ash*	0.48795003	0.15250228
algo			ash*	-0.07620499	0.83426625
2011			ash*	-0.16265002	0.65346724
50			ash*	-0.16265002	0.65346724
apariciones			ash*	-0.16265002	0.65346724

Anexo 6.19

Término, Ash

Izquierda	Términos ↓	Derecha
descripción de cada uno de	ash	vlogs, lo raro es que
en el q la tal	ash	vlogs aparece, con subtítulos extrañísimos
DESPUES DEL ULTIMO VIDEO DE	ash	VLOGS) "Tengo mas INFO EI
se percato del INSTAGRAM DE	ash	VLOGS Y DONDE LA ETIQUETARON
es gracioso." el canal de	ash	acaba de subir otro video

Anexo 6.20
Significante y correlación Turbio

historia	turbio	0.7511746	0.012264001
curioso	turbio	0.6228411	0.054417655
ficción	turbio	0.6228411	0.054417655
mentiroso	turbio	0.6228411	0.054417655
miedo	turbio	0.6228411	0.054417655

Anexo 6.21
Término, Turbio

Izquierda	Términos ↓	Derecha
Re turbio man Mal que	turbio	F, ya quedó allí la
me estas asustando ahre Re	turbio	man Mal que turbio F
Don't look back Es re	turbio	TURBINAAAA algo así puede pasar
ESA WEA K PEDO QUE	turbio	Wtf Es verdad puedo crearme
lo soy o no ahre	turbio	Alejo Sanchez Yo si fuera

Anexo 6.22
Contexto, Turbio

WTF QUE FUE ESA WEA K PEDO QUE **TURBIO**

 Es re **turbio**
 Mal que **turbio**
 Re **turbio** man

Anexo 6.23
Significante y correlación Caso

Term 1	←	-	Term 2	Correlation...	Significanc...
caso			caso*	0.9211324	0.0001537...
50			caso*	0.14547859	0.6884156
apariciones			caso*	0.14547859	0.6884156
canal			caso*	0.06579517	0.8566945
además			caso*	-0.0545544...	0.8810166
ahí			caso*	-0.0545544...	0.8810166
alguien			caso*	-0.0545544...	0.8810166
ayuda			caso*	-0.0545544...	0.8810166
actriz			caso*	-0.06579517	0.8566945
así			caso*	-0.06579517	0.8566945
asi			caso*	-0.0890870...	0.8066613
ash			caso*	-0.10647943	0.7696992

Anexo 6.24
Término, Caso

Izquierda	Términos ↓	Derecha
creer. Es facil diferenciar un	caso	falso Con uno real no
equipo lo subieron como el	caso	de marina yoyce que era
de pensar que, si ese	caso	que presentaste tan bien y
en Argentina, en Chile (el	caso	de Fernanda Maciel en estos

Anexo 6.25
Significante y correlación Vlogs

Term 1	←	-	Term 2	Correlation...	Significanc...
vlogs			vlogs*	1	0
link			vlogs*	0.99671054	5.102383e-...
q			vlogs*	0.97200286	0.0000025...
ash			vlogs*	0.95831484	0.0000125...
magnus			vlogs*	0.9456109	0.0000358...
descripción			vlogs*	0.9456109	0.0000358...
aparece			vlogs*	0.91855866	0.0001742...
además			vlogs*	0.8728716	0.0009774...
ahí			vlogs*	0.8728716	0.0009774...
comentarios			vlogs*	0.8728716	0.0009774...
ese			vlogs*	0.829925	0.00296508
hola			vlogs*	0.8179178	0.0038358...
raro			vlogs*	0.8179178	0.0038358...

Anexo 6.26
Significante y correlación Mentira

Term 1	←	-	Term 2	Correlation...	Significanc...
cómo			mentira	0.8291562	0.00301609
50			mentira	0.80403024	0.005055611
marina			mentira	0.73854893	0.014701629
marco			mentira	0.6592342	0.038128193
les			mentira	0.5921565	0.071285516
falso			mentira	0.5056499	0.1359581
entretenimiento			mentira	0.45226702	0.18940367
alguien			mentira	0.45226702	0.18940367
claro			mentira	0.45226702	0.18940367
espero			mentira	0.45226702	0.18940367
experimentos			mentira	0.45226702	0.18940367
fuera			mentira	0.45226702	0.18940367
grabar			mentira	0.45226702	0.18940367

Anexo 6.27
Término, Mentira

Izquierda	Términos ↓	Derecha
como la historia del pastorcillo	mentiroso	, ya verán que una youtuber
el cuento de El Pastorcito	mentiroso	, o Pedrito y El Lobo
que me digan que es	mentira	Pero no sé si esto
que me digan que es	mentira	Pero no sé si esto
y porque desis que es	mentira	que tal si es verda
y porque desis que es	mentira	que tal si es verda
una actriz y es todo	mentira	NeYo ML u vos que
una actriz y es todo	mentira	NeYo ML u vos que
marina yoyce que era todo	mentira	y todos los canales no
marina yoyce que era todo	mentira	y todos los canales no

Anexo 6.28
Contexto, Mentira

Opino lo mismo ya que su canal se multiplico 7 veces el numero de suscriptores el dia de hoy y contando...
 que es lo que asegura que es falso por ejemplo risas o pistas que te den a entender
 que es falso o donde avisen que todo este montado, muestrame el video que me digan
 que es **mentira**
 NeYo ML Y entonces si no lo sabes porque hablas al principio como si supieras lo que
 siente el "secuestrador". Pd:es una actriz y es todo **mentira**

Exacto pero si es verdad? Si es verdad xq vi un video de lolalos algo asi y el se fijo en el video de agosto creo o septiembre y ese video es de octubre 2017 es decir los videos ya estaban grabados y fueron subidos este año y porque desis que es **mentira** que tal si es verda Me recuerda a la historia sobre que un pastor mentia que venia el Esto es como la historia del pastorsillo **mentiroso**, ya verán que una youtuber será secuestrada en serio y nadie le creerá La Cabaña Del Terror se puede rastrear o se puede saber de que equipo lo subieron como el caso de marina yoyce que era todo **mentirA** y todos los canales no muy conocidos siempre les pasa algo para mas suscriptores xdx

Anexo 6.29
Significante y correlación Actriz

Term 1	←	-	Term 2	Correlation...	Significanc...
actriz			actriz*	1	0
50			actriz*	0.30151135	0.39720383
a			actriz*	0.027410122	0.9400854
2011			actriz*	-0.20100756	0.5776352
16			actriz*	-0.30151135	0.39720383
23			actriz*	-0.30151135	0.39720383

Anexo 6.30
Término, Actriz

Izquierda	Términos ↑	Derecha
siente el "secuestrador". Pd:es una	actriz	y es todo mentira NeYo
y la chica es una	actriz	. Esa flaca es Actriz ;) investiguen
una actriz. Esa flaca es	actriz	;) investiguen ... flaco....ese es el
sabe donde está Ella es	actriz	ja ja ja nos trollearon

Anexo 6.31
Contexto, Actriz

NeYo ML Y entonces si no lo sabes porque hablas al principio como si supieras lo que siente el "secuestrador". Pd:es una **actriz** y es todo mentira @Aby ATR Skerry si es gracioso porque esta echo es igual a lo de Marina Jois lo hace con tal de conseguir suscriptores y la chica es una **actriz**. Esa flaca es **Actriz** ;) investiguen ... Ella es **actriz** ja ja ja nos trollearon

Anexo 6.32
Significante y correlación Historia

ficción	historia*	0.93026054	0.0000950...
arg	historia*	0.7479576	0.012855952
deep	historia*	0.6201737	0.05576653

Anexo 6.33
Término, Historia

verda Me recuerda a la	historia	sobre que un pastor mentia
Sea falsa o no la	historia	igual es bastante interesante. Otra
ventana pero en ingles Esta	historia	es real, es un *ARG
ficción Esto es como la	historia	del pastorsillo mentiroso, ya verán

Anexo 6.34
Contexto, Historia

Me recuerda a la **historia** sobre que un pastor mentia que venia el lobo y despues vino el lobo de verdad y nadie le creyo
Sea falsa o no la **historia** igual es bastante interesante.

Esta **historia** es real, es un *ARG,* es para entretener. - Pero tranquilos, ella esta bien, solo es una actuación a la perfección.

Esto es como la **historia** del pastorsillo mentiroso, ya verán que una youtuber será secuestrada en serio y nadie le creerá

Anexo 6.35
Significante y correlación ARG

Term 1	←	-	Term 2	Correlation...	Significanc...
arg			arg*	0.8989332	0.0004034...
a			arg*	0.74535596	0.013349064
2011			arg*	0.248452	0.48883566
aparece			arg*	-0.09960239	0.78426844
algo			arg*	-0.11640505	0.74878633
50			arg*	-0.248452	0.48883566
apariciones			arg*	-0.248452	0.48883566

Anexo 6.36
Término, ARG

Izquierda	Términos ↑	Derecha
es falso? "Esto se llama	arg	(Alternative Reality Game), es algo
Podes reconocerlos porque en los	arg	te dan pistas, ubicaciones y
llevan a cabo; finalidad del	arg	, captar atención (entretenimiento) nada más
historia es real, es un *	arg	, * es para entretener. - Pero tranquilos
ocurriendo todos los días, en	argentina	, en Chile (el caso de

Anexo 6.36
Contexto, ARG

"Esto se llama ARG (Alternative Reality Game), es algo que se volvió muy popular en los últimos años, básicamente son como creepypastas en tiempo real, donde la gente inventa historias, les deja pistas a la gente y demás para que los resuelvan, a veces son publicidades de futuras películas, y otras veces son meros experimentos."

Lo curioso es que ahora puedes pensar eso, mientras que los verdaderos secuestros se llevan a cabo; finalidad del ARG, captar atención (entretenimiento) nada más.

Esta historia es real, es un *ARG,* es para entretener. - Pero tranquilos, ella está bien, solo es una actuación a la perfección.