

PRENSA · ESTUDIOS · EDITORAS

# Historias que merecen una segunda mirada.

Ensayos narrativos y documentales en español sobre videojuegos, mitología y los mundos que imaginamos.

España · Contenido en español · Audiencia internacional

**18.400**

suscriptores en YouTube

Contadores públicos capturados 13 oct 2026

**610.656**

Vistas de los vídeos del archivo

*Homo narrans*

[www.cosmosrol.com/industria](http://www.cosmosrol.com/industria)

Ensayos narrativos y documentales

## 01 / IDENTIDAD EDITORIAL

# Homo narrans.

Ensayos narrativos y documentales en español sobre videojuegos, mitología y los mundos que imaginamos.

Investigamos cómo se construyen las historias, por qué funcionan y qué podemos descubrir a través de ellas.

## 01 Narrativa

Personajes, conflictos y estructuras: cómo se construye una historia y qué convierte sus decisiones en algo significativo.

## 02 Mitología

Tradiciones, símbolos y relatos culturales que dialogan con los mundos ficticios y amplían su lectura.

## 03 Interpretación

Una tesis reconocible que conecta la obra con preguntas humanas, diferenciando evidencia, lectura personal e hipótesis.

## 02 / EL CREADOR

# Jarko

## Creador, guionista y narrador de Cosmos Rol

Carlos Garrido López, Jarko, es programador, diseñador de videojuegos y narrador de rol desde hace más de veinte años. Su experiencia como profesor de oratoria, retórica y debate informa una práctica editorial centrada en las historias y en cómo comunicarlas. En Cosmos Rol desarrolla la investigación, el guion y la narración de ensayos y documentales: conecta videojuegos, mitología y ficción con preguntas sobre identidad, pérdida y sentido. El canal mantiene un archivo público de sus trabajos y de las fuentes vinculadas a cada pieza.

### EVENTOS

**San Diego Comic-Con Málaga · 2026**  
Creador acreditado

## Cómo se produce

### 01 Investigar

Estudiar la obra y sus fuentes: materiales de producción, entrevistas, contexto histórico y referencias culturales.

### 02 Escribir

Definir una pregunta, construir la tesis y distinguir los hechos contrastables de las hipótesis interpretativas.

### 03 Narrar

Convertir el guion en una exposición comprensible, con una voz propia y una progresión que sostenga la pregunta inicial.

### 04 Producir

Articular voz, montaje e imágenes alrededor del argumento; seleccionar referencias que permitan seguirlo.

### 05 Publicar

Publicar en YouTube y mantener en la web la ficha, los enlaces y las referencias disponibles de cada trabajo.

ALCANCE Y MÉTODO / 13 OCT 2026

# Alcance, con contexto.

18.400

suscriptores en YouTube

610.656

Vistas de los vídeos del archivo

17.514

Media de vistas · muestra larga reciente

62

vídeos publicados · desde marzo de 2026

## El trabajo largo reciente

Contadores públicos: instantánea importada del 13 oct 2026. No es una lectura en directo. Fuente: YouTube.

Audiencia: YouTube Analytics, periodo 13 oct 2025 – 10 oct 2026; datos hasta el 10 oct 2026.

## Cómo leer los datos

Media reciente:  $280.231 \text{ reproducciones acumuladas} \div 16 \text{ piezas} = 17.514 \text{ visualizaciones}$ , redondeadas al entero más próximo. Publicaciones: 20 ago 2026 – 11 oct 2026.

Muestra: piezas publicadas desde el 20 ago 2026 y hasta la instantánea, con duración superior a 180 segundos. Se excluyen borradores, archivo y vídeos cortos; no es una media a 7 o 30 días.

Las 610.656 reproducciones del índice suman los contadores de 110 vídeos importados. No equivalen a espectadores únicos ni al contador histórico completo del canal.

Archivo editorial → [www.cosmosrol.com/industria](http://www.cosmosrol.com/industria)

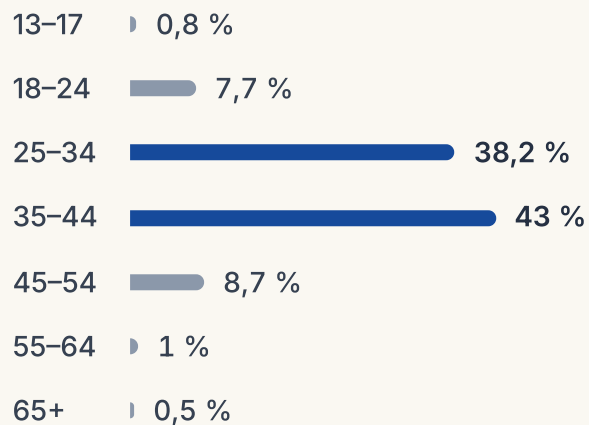
LA AUDIENCIA / 10 OCT 2026

# Una audiencia adulta e internacional.

**81,2 %** de los espectadores tiene entre 25 y 44 años.

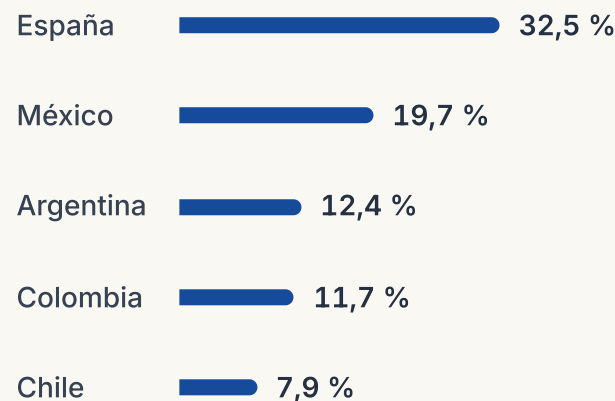
## Espectadores por edad

Porcentaje de espectadores



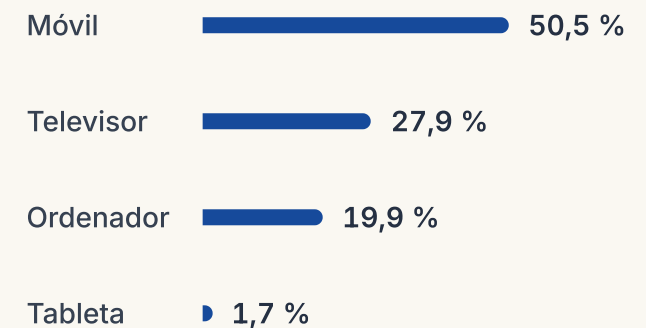
## Visualizaciones por país

Porcentaje de visualizaciones, mercados principales



## Visualizaciones por dispositivo

Porcentaje de visualizaciones



Audiencia: YouTube Analytics, periodo 13 oct 2025 – 10 oct 2026; datos hasta el 10 oct 2026. El consumo en TV describe un dispositivo, no una medida de retención.

## FORMATOS EDITORIALES

# Cada historia pide su formato.



01 / PUBLICADO

## Ensayo narrativo

Una pregunta y una tesis sobre una historia o personaje, desarrolladas mediante escenas, decisiones narrativas y contexto.

Final Fantasy IX: identidad, mortalidad y sentido.



02 / PUBLICADO

## Documental

Investigación sostenida sobre una obra, sus creadores y su universo, mediante piezas extensas o una serie de capítulos.

Final Fantasy VII: historia de producción, mitología y relato.



03 / PUBLICADO

## Mitología y mundos

Lecturas que relacionan fuentes mitológicas, símbolos y sistemas de creencias con su transformación dentro de un videojuego.

God of War: Loki, Ragnarök y las Eddas.

CASOS DE ESTUDIO / FINAL FANTASY IX

# Final Fantasy IX respondió a la pregunta más difícil de la vida



Final Fantasy IX RESPONDIÓ a la pregunta MÁS DIFÍCIL de la VIDA

**87.406**

vistas acumuladas del vídeo

**26 min**

duración

Contadores públicos · 13 oct 2026

Ver en YouTube → [youtube.com/watch?v=MNJolz5aDsQ](https://youtube.com/watch?v=MNJolz5aDsQ)

## La pregunta

¿Por qué seguir viviendo sabiendo que vamos a morir?

## El tratamiento

Vivi, Kuja y Yitán sostienen una lectura sobre mortalidad, identidad y vínculos. El ensayo cruza análisis de personajes, reflexión filosófica y las decisiones narrativas del juego.

## El valor editorial

Una obra reconocible abre una conversación sobre una pregunta universal. El caso muestra cómo desarrollar una tesis accesible a partir de la complejidad de un RPG.

CASOS DE ESTUDIO / FINAL FANTASY VII

# Final Fantasy VII: la historia completa



Final Fantasy VII: la historia completa que quizá no recuerdas

**41.932**

vistas acumuladas del vídeo

**2 h 52 min**

duración

Contadores públicos · 13 oct 2026

[Ver en YouTube → youtube.com/watch?v=c07AxWfelrI](https://youtube.com/watch?v=c07AxWfelrI)**187.028 vistas de la serie**

13 capítulos · Final Fantasy VII

La serie y el recopilatorio se solapan: estas cifras no se suman como alcance único.

## La pregunta

¿Cómo se construye una obra que reúne historia de la industria, mitología y memoria?

## El tratamiento

La serie documental estudia la producción del juego, sus creadores, personajes, cosmología, nombres y relato. El recopilatorio reúne ese trabajo en un formato extenso con capítulos navegables.

## El valor editorial

Investigación y continuidad editorial alrededor de una franquicia compleja, con un tratamiento que conecta historia de producción, referencias culturales y análisis narrativo.

CASOS DE ESTUDIO / GOD OF WAR

# God of War entendió algo extraño sobre el mito de Loki



GOD OF WAR entendió algo extraño sobre el mito de LOKI

36.229

vistas acumuladas del vídeo

30 min

duración

Contadores públicos · 13 oct 2026

Ver en YouTube → [youtube.com/watch?v=\\_R8T1pKaYYw](https://youtube.com/watch?v=_R8T1pKaYYw)

## La pregunta

¿Qué cambia cuando un videojuego reinterpreta un mito?

## El tratamiento

El ensayo sigue un objeto desde Ragnarök hasta la Máscara y regresa a las Eddas para relacionar decisiones narrativas, fuentes mitológicas e hipótesis de interpretación.

## El valor editorial

El análisis de símbolos y creencias relaciona las fuentes de una obra con sus decisiones creativas. Ese enfoque permite abordar universos y géneros diversos con una pregunta editorial propia.

## ÁMBITOS DE COBERTURA

# Ámbitos de cobertura

Analizamos cómo los videojuegos construyen historias, personajes y mundos, con una trayectoria especialmente vinculada al RPG. Valoramos propuestas sobre obras de distintos géneros que permitan desarrollar ensayos, documentales o entrevistas con profundidad narrativa.

## Narrativa y personajes

Conflictos, estructuras, vínculos y evolución de los personajes: una pregunta concreta guía cada lectura de la obra.

## Mitología y símbolos

Fuentes culturales, creencias e imágenes que un videojuego transforma para construir significado.

## Construcción de mundos

Historia, sociedades y reglas del universo ficticio, y su relación con las historias que permite contar.

## Decisiones y contexto

Cómo las decisiones narrativas y del jugador dan forma a la experiencia, con atención al proceso creativo y al contexto de la obra.

## COLABORACIONES

# Colaborar con Cosmos Rol

Trabajamos con fuentes, materiales y acceso a los equipos creativos para comprender mejor sus obras. Estudios, editoras y equipos de comunicación pueden proponer entrevistas, presentaciones y oportunidades de cobertura.

| MODALIDAD               | QUÉ APORTA EL ESTUDIO                                              | QUÉ PERMITE DESARROLLAR                                                                        |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Relaciones de prensa    | Comunicados, materiales oficiales y un contacto de prensa.         | Fuentes para una cobertura informada y contextualizada.                                        |
| Acceso y presentaciones | Acceso de prensa, sesiones de presentación o acreditaciones.       | Investigación y análisis de la obra, con acceso directo a sus materiales y contexto creativo.  |
| Entrevistas             | Contacto con guionistas, desarrolladores y responsables creativos. | Entrevistas y contexto para piezas narrativas o documentales.                                  |
| Producciones especiales | Un briefing con objetivos, alcance y recursos disponibles.         | Una propuesta de producción con presupuesto, entregables y condiciones definidos por separado. |

La cobertura se decide con independencia editorial; el acceso de prensa no compromete publicación ni conclusiones. · Respetamos los embargos acordados e identificamos de forma clara cualquier colaboración remunerada. · Los encargos comerciales tienen alcance y condiciones propios. Los casos de estudio muestran trabajo publicado y no representan acuerdos con sus titulares.

## CONTACTO

# Entiende las historias que te construyen.

Propuestas de cobertura, entrevistas y colaboraciones. Encuentra el contacto adecuado para tu proyecto.

Prensa

[press@cosmosrol.com](mailto:press@cosmosrol.com)

Colaboraciones comerciales

[business@cosmosrol.com](mailto:business@cosmosrol.com)

[www.cosmosrol.com/industria](http://www.cosmosrol.com/industria)

[youtube.com/@CosmosRol](https://youtube.com/@CosmosRol)

Málaga, España · Contenido en español · Audiencia internacional



Archivo editorial