PRENSA · ESTUDIOS · EDITORAS

Historias que merecen una segunda mirada.

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

Homo narrans

España · Contenido en español · Audiencia internacional

19.100
suscriptores en YouTube

803.880
Vistas de los vídeos del archivo

Contadores públicos capturados 15 nov 2026





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 / 15 NOV 2026

Alcance, con contexto.

19.100
suscriptores en YouTube

803.880
Vistas de los vídeos del archivo

17.174
Media de vistas · muestra larga reciente

72
vídeos publicados · desde marzo de 2026

El trabajo largo reciente

Contadores públicos: instantánea importada del 15 nov 2026. No es una lectura en directo. Fuente: YouTube.

Audiencia: YouTube Analytics, periodo 15 nov 2025 – 13 nov 2026; datos hasta el 13 nov 2026.

Cómo leer los datos

Media reciente: 446.531 reproducciones acumuladas ÷ 26 piezas = 17.174 visualizaciones, redondeadas al entero más próximo. Publicaciones: 20 ago 2026 – 15 nov 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 803.880 reproducciones del índice suman los contadores de 120 vídeos importados. No equivalen a espectadores únicos ni al contador histórico completo del canal.

Archivo editorial → www.cosmosrol.com/industria

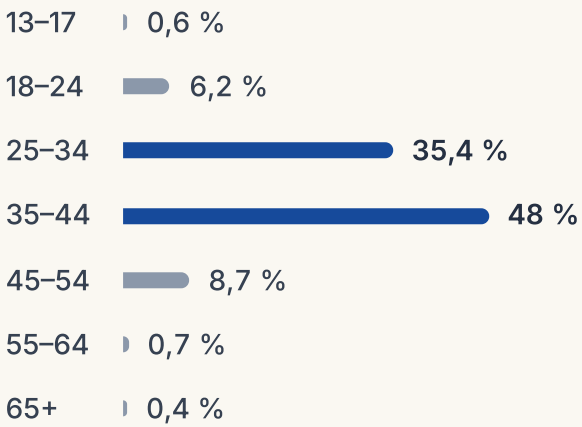
LA AUDIENCIA / 13 NOV 2026

Una audiencia adulta e internacional.

83,4 % de los espectadores tiene entre 25 y 44 años.

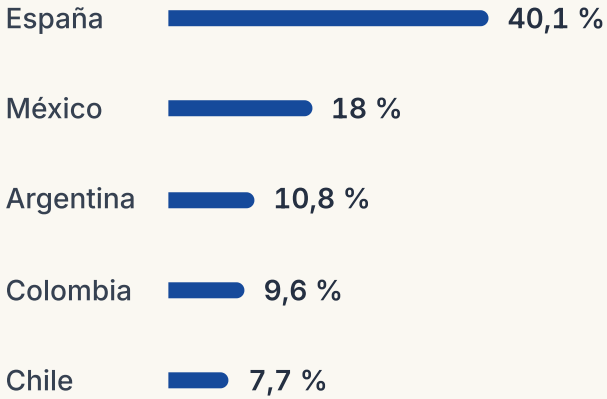
Espectadores por edad

Porcentaje de espectadores



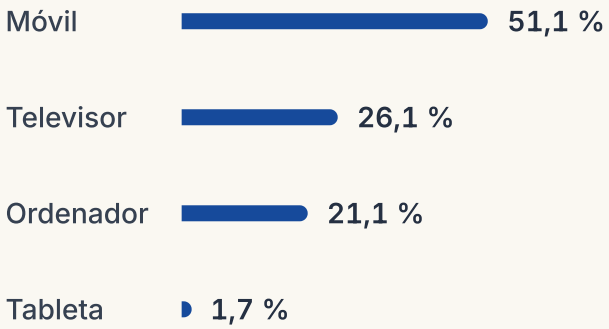
Visualizaciones por país

Porcentaje de visualizaciones, mercados principales



Visualizaciones por dispositivo

Porcentaje de visualizaciones



Audiencia: YouTube Analytics, periodo 15 nov 2025 – 13 nov 2026; datos hasta el 13 nov 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

92.769
vistas acumuladas del vídeo

26 min
duración

Contadores públicos · 15 nov 2026

Ver en YouTube → youtube.com/watch?v=MNJoIz5aDsQ

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

82.209
vistas acumuladas del vídeo

2 h 52 min
duración

Contadores públicos · 15 nov 2026

Ver en YouTube → youtube.com/watch?v=c07AxWfelrI

306.863 vistas de la serie

18 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

36.733
vistas acumuladas del vídeo

30 min
duración

Contadores públicos · 15 nov 2026

Ver en YouTube → 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

Colaboraciones comerciales

business@cosmosrol.com

www.cosmosrol.com/industria

youtube.com/@CosmosRol

Málaga, España · Contenido en español · Audiencia internacional



Archivo editorial