

# La maldición de la segunda entrega

Integrante: Francisco Reyes Melis, Alonso Hernan aqueveque, Claudio Canales Becerra,

Fecha: 11/09/2025

Profesor: Rodrigo A. Carrasco

## Contexto y motivación:

En la actualidad, es común que las franquicias de entretenimiento, tanto en cine como en videojuegos, lancen secuelas de sus éxitos con el fin de seguir generando ganancias. Sin embargo, la mayoría de estas nuevas entregas fracasan rotundamente, dejando solo el recuerdo de la obra original. Este fenómeno, a menudo llamado "maldición de la segunda entrega", se debe a factores como la prisa en el desarrollo, la alteración de la esencia original, el cambio de equipos creativos y la sobreexplotación de la fórmula. Esto no solo decepciona a los consumidores, sino que también daña la reputación de la franquicia, convirtiendo lo que debería ser una extensión enriquecedora en un recordatorio del éxito pasado.

En la actualidad, es común que las franquicias de entretenimiento, tanto en cine como en videojuegos, lancen secuelas de sus éxitos con el fin de seguir generando ganancias. Sin embargo, la mayoría de estas nuevas entregas fracasan rotundamente, dejando solo el recuerdo de la obra original. Este fenómeno lo hemos catalogado como; "maldición de la segunda entrega", se debe a factores como la prisa en el desarrollo, la alteración de la esencia original, el cambio de equipos creativos y la sobreexplotación de la fórmula. Esto no solo decepciona a los consumidores, sino que también daña la reputación de la franquicia, convirtiendo lo que debería ser una extensión enriquecedora en un recordatorio del éxito pasado. Dado a estos sucesos tan recurrentes surge la pregunta del porque la mayoría de las secuelas fracasan. Un investigación sacada de Radio pauta 100.5 hecha por Andres Sepúlveda. explora cómo las altas expectativas del público y las estrategias de marketing, a menudo impulsadas únicamente por el éxito económico del film original, pueden llevar a la repetición de fórmulas en lugar de a la innovación artística. Sin embargo, el artículo revela que la creencia de que "las segundas partes nunca son buenas" es más una percepción que una verdad absoluta, lo que justifica la necesidad de un estudio más profundo. Como señala oportunamente la crítica de cine Ana Josefa Silva: "No se ha hecho realmente un estudio, por lo tanto, en términos estadísticos no se puede decir que en realidad las segundas partes no son tan buenas". Esta falta de evidencia empírica convierte al artículo en el punto de partida ideal para un proyecto que investigue. Esto nos inspiró a hacer una investigación sobre las posibles causas de los fracasos de estas secuelas pudiendo evidenciar las y respondiendo la esta incógnita sobre estos fracasos . (

<https://www.pauta.cl/tendencias/2022/06/03/es-cierto-que-las-segundas-partes-de-las-peliculas-nunca-son-tan-buenas.html> ).

## **Objetivo:**

Nuestro principal cometido en este estudio es adentrarnos en el misterio de lo que hemos llamado "la maldición de la segunda entrega" y determinar por qué tantas segundas temporadas o secuelas, en cine, videojuegos y series, parecen tropezar donde sus predecesoras triunfaron. Queremos ir más allá de "las segundas partes nunca son buenas" y encontrar la verdad con datos concretos.

Para lograrlo, inspeccionaremos a fondo diversas bases de datos, fuentes de la industria y la crítica, con el propósito y esperanza de poder lograr una relación real entre los factores asociados tanto al desempeño de las entregas, como a los fracasos en los tres medios. No solo nos centraremos en los factores evidentes que ya se mencionan (como la prisa, los cambios creativos o la monotonía), sino que también exploraremos un espectro más amplio de posibles causas. La repetición de la fórmula o los cambios que tuvo esta, los cambios creativos al crear este juego y entre otras cosas que estaremos evaluando para buscar los supuestos que afectan directamente a estos productos.

En última instancia, buscamos evidenciar, con respaldo estadístico y cualitativo, a qué se debe la recurrencia de estos fracasos, transformando una percepción común en una conclusión investigativa sólida que pueda aportar claridad a las empresas que piensen en expandir sus franquicias.

## **Pregunta de Investigación:**

- 1.- ¿ En quién recae la responsabilidad del fracaso, el consumidor o el juego?**
- 2.-¿ Los factores asociados al fracaso son manejables para el desarrollador?**
- 3.-¿El tiempo transcurrido entre el lanzamiento del juego original y su secuela influye en la diferencia de puntuación? Específicamente, ¿las secuelas lanzadas más rápidamente tienden a tener peores calificaciones?**
- 4.-¿La puntuación de los usuarios de las secuelas muestra una tendencia a ser más bajo que el de los juegos originales, y es esta caída mayor o menor que la de la crítica profesional?**
- 5.-¿El cambio de desarrollador entre la entrega original y la secuela se correlaciona con una mayor caída en las puntuaciones?**

## **Diseño Tentativo:**

En este proyecto tenemos planeado poner en práctica la materia expuesta en las cátedras del curso, así usaremos python como nuestra principal herramienta, con el cual usaremos, tentativamente, las librerías pandas y numpy para el manejo y procesamiento de

información, geopandas y matplotlib para la visualización de los datos. Además, se tiene planeado usar conceptos de estadística básica para poder concluir relaciones entre las variables a analizar.

Herramientas:

- Python
- Pandas
- Numpy
- Geopandas
- Matplotlib

La principal incógnita que se buscará responder en este proyecto es qué aspectos en el desarrollo de una secuela influyen en su fracaso o éxito en la industria de los videojuegos. De esta manera, nuestro objetivo es encontrar una relación cuantificable entre las distintas variables de producción de un videojuego (como el tiempo de desarrollo, el equipo creativo o el género) y su recepción final, para así poder elaborar uno o varios esquemas que den a conocer los factores que más impactan en la percepción de una secuela.

De esta manera, aquellos que tendrían mayor beneficio al obtener los resultados de esta investigación serían los desarrolladores y distribuidoras de videojuegos que busquen aristas de sus proyectos a reforzar, permitiéndoles crear planes de acción que guíen sus franquicias hacia prácticas más exitosas y sostenibles en el tiempo.

## Datos:

En general, exploramos diversas bases de datos todas provenientes de kaggle y en formato csv por lo que son datos semi-estructurados. Entre ellos encontramos columnas como nombre, ID de película, serie o videojuego, fecha de estreno, género, país de origen, costos, entre otros. Nos enfocaremos principalmente en las columnas correspondientes a fechas de publicación (Ya que representa un posible factor de fracaso), rating, valoraciones (IMDb, Rotten Tomatoes) y en general, reseñas de los usuarios. Como mencionamos los datos son del tipo semiestructurado y en su mayoría encontramos datos del tipo object (str), int64 y floats. Nuestra principal idea se centra en leer las bases de datos y si es posible hacer un merge, group by o explode para filtrar y/o agrupar las columnas y datos de nuestro interés para así poder responder las preguntas planteadas. Utilizaremos diversas técnicas de limpieza de datos vista en clases como el dropna, drop\_duplicates, fillna, entre otros. Además por supuesto de la filtración de los datos que utilizaremos. En general, las bases de datos que encontramos se encuentran muy bien estructuradas y hasta en algunos casos limpias, por lo que nuestro trabajo será filtrar los datos con el fin de responder a la problemática.

Links APIS:

<https://www.kaggle.com/datasets/mjshubham21/movie-dataset-for-analytics-and-visualization/data>

<https://www.kaggle.com/datasets/artermiloff/steam-games-dataset>

<https://www.gamespot.com/api/documentation>