

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Realización de un documental acerca de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes en Ecuador.

ARTE - 456

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Producción para Medios de Comunicación

Presentado por:

Joel Elías Rizzo Donoso

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2023

DEDICATORIA

El presente proyecto lo dedico a mi familia, en especial a mis hermanas Keyla y Kenia, quienes siempre me apoyaron y alentaron durante toda mi vida universitaria. A mi pareja, Diocelyn Molina, por brindarme todo su apoyo durante el proceso de la realización de este proyecto y también a mi mejor amigo, Christopher Castillo por todos sus consejos.

AGRADECIMIENTOS

Brindo un especial agradecimiento a cada una de las personas implicadas en el desarrollo de este proyecto. Desde el personal docente que estuvo a cargo de su revisión, hasta las personas que colaboraron en su realización. Elaborar este proyecto con su apoyo, fue una de las experiencias más gratificantes de mi carrera universitaria.

DECLARACIÓN EXPRESA

"Los derechos de titularidad y explotación, me corresponden conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Joel Elías Rizzo Donoso* y doy mi consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual"

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Joel Rizzo', with a horizontal line drawn underneath the signature.

Joel Elías Rizzo Donoso

EVALUADORES

Msc. Ronald Villafuerte

PROFESOR DE LA MATERIA

Msc. Jacqueline Mejía Luna

PROFESORA TUTORA

RESUMEN

El presente proyecto aborda integralmente la creación de un cortometraje documental que explora la problemática de la adicción a los videojuegos, una cuestión de gran relevancia en la sociedad contemporánea. Se destaca particularmente la creciente preocupación por esta situación, especialmente entre la población juvenil ecuatoriana.

Para llevar a cabo este proyecto, se emplearon diversas técnicas y recursos, como la documentación en tiempo real de un caso de adicción, entrevistas a profundidad con expertos profesionales de la salud y testimonios personales de los afectados implicados. En términos de producción audiovisual, se aprovecharon equipos livianos y de fácil transporte para recopilar múltiples sesiones de contenido audiovisual. Este material, mediante una cuidadosa construcción narrativa, se convierte en el elemento clave para comprender a fondo el tema abordado.

Los resultados obtenidos ofrecen valiosas perspectivas tanto de individuos cercanos al tratamiento de la adicción a los videojuegos como de aquellos que se ven directamente afectados. Las fortalezas del proyecto se identifican en la accesibilidad de la producción del proyecto, resaltando la autenticidad de las experiencias capturadas y reconociendo algunos desafíos técnicos superados.

Se subraya la importancia del trabajo desarrollado en el contexto actual, contribuyendo a la concienciación sobre la adicción a los videojuegos. Además, se proyecta el potencial del proyecto en futuras iniciativas, destacando la capacidad para superar desafíos y la viabilidad técnica del enfoque metodológico.

Palabras Clave: adicción, videojuegos, documental, salud mental, proyecto audiovisual.

ABSTRACT

The present project comprehensively addresses the creation of a documentary short film that explores the issue of video game addiction, a matter of great relevance in contemporary society. Particularly emphasized is the growing concern about this situation, especially among the youth population in Ecuador.

To carry out this project, various techniques and resources were employed, such as real-time documentation of a case of addiction, in-depth interviews with healthcare professionals, and personal testimonies from those affected. In terms of audiovisual production, lightweight and easily transportable equipment was used to gather multiple sessions of audiovisual content. Through careful narrative construction, this material becomes the key element for a thorough understanding of the addressed topic.

The results obtained provide valuable insights from both individuals closely involved in the treatment of video game addiction and those directly affected. The strengths of the project are identified in the accessibility of the project's production, highlighting the authenticity of the captured experiences, and acknowledging some technical challenges overcome.

The importance of the work developed in the current context is underscored, contributing to awareness about video game addiction. Furthermore, the project's potential in future initiatives is projected, emphasizing the ability to overcome challenges and the technical feasibility of the methodological approach.

Keywords: addiction, video games, documentary, mental health, audiovisual project.

ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES	5
RESUMEN	I
ABSTRACT	II
ÍNDICE GENERAL	III
ABREVIATURAS	VI
SIMBOLOGÍA	VII
ÍNDICE DE FIGURAS	VIII
ÍNDICE DE TABLAS	IX
CAPÍTULO 1	10
1. Introducción	10
1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual	11
1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto	11
1.3 Objetivos	12
1.3.1 Objetivo General	12
1.3.2 Objetivos Específicos	12
1.4 Marco referencial	12
1.4.1 Los videojuegos como fenómeno de ocio	12
1.4.2 Los videojuegos como trastorno adictivo	14
1.4.3 Causas de la adicción a los videojuegos (psicológicos, sociales y biológicos.)	14
1.4.4 Consecuencias de la adicción a los videojuegos	15
1.4.5 Tratamiento de la adicción a los videojuegos	15
1.4.6 El uso del documental audiovisual como generador de reflexión	15
CAPÍTULO 2	17

2. Metodología	17
2.1 Preproducción	18
2.1.1 Logline	18
2.1.2 Sinopsis	18
2.1.3 Guion de rodaje: propuesta de situaciones y entrevistas a cubrir	19
2.1.4 Cronograma	21
2.1.5 Lista de equipos	21
2.1.6 Presupuesto real y proyectado	21
2.2 Producción	23
2.3 Postproducción	25
2.3.1 Ingesta	25
2.3.2 Transcripción	25
2.3.3 Creación del proyecto	26
2.3.4 Corte y Montaje	26
2.3.5 Tratamiento del audio	27
2.3.6 Sonorización y musicalización	27
2.3.7 Colorización	27
2.3.8 Grafismos y FX	27
2.3.9 Exportación	27
CAPÍTULO 3	29
3. Resultados Y ANÁLISIS	29
CAPÍTULO 4	32
4. Conclusiones Y Recomendaciones	32
4.1 Conclusiones	32
4.2 Importancia del Trabajo Desarrollado	32
4.3 Fortalezas y Debilidades	32

4.4	Proyección del Proyecto según Criterios Técnicos y Viabilidad	33
4.5	Recomendaciones	33
4.6	Futuros Estudiantes de Materia Integradora	33
	BIBLIOGRAFÍA	35
	APÉNDICES	37
	Apéndice A	37
	Apéndice B	38
	Apéndice C	39
	Apéndice D	40
	Apéndice E	41
	Apéndice F	44

ABREVIATURAS

ESPOL	Escuela Superior Politécnica del Litoral
OMS	Organización Mundial de la salud
CIE	Clasificación Internacional de Enfermedades

SIMBOLOGÍA

mm.	Milímetros
GB	Gigabyte
TB	Terabyte
SD	Secure Digital (Formato de tarjeta de memoria)
USB	Universal Serial Bus (puerto universal de transmisión de información)
RAM	Random Acces Memory
PC	Personal Computer
SDXC	Secure Digital Extended Capacity
Uhs-I	Ultra-High Speed Velocity
mts	Metros
W	Vatio o Watt (Unidad de potencia)
K	Kelvin (Unidad de temperatura)

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1 Número de jugadores de videojuegos en América Latina desde 2017 hasta 2027 (en millones)	13
Figura 2.1 Entrevista Msc. Pastora Castro	24
Figura 2.2 Entrevista Giuliana Aguirre	24
Figura 2.3 Edición y Montaje en Software Premiere Pro-2023	26
Figura 3.1 Corrección de tomas en entrevistas.....	30

Tabla 2.1 Guion de rodaje	19
Tabla 2.2 Cronograma	21
Tabla 2.3 Presupuesto Real.....	22
Tabla 2.4 Presupuesto Proyectado.....	23

ÍNDICE DE TABLAS

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, experimentamos una era marcada por la impresionante accesibilidad a internet y dispositivos tecnológicos de alta gama. Lo que ha democratizado el acceso a la información, la comunicación y el entretenimiento de formas nunca vistas. Este cambio radical en la forma en que consumimos medios fue más notable durante la pandemia, donde las plataformas digitales cobraron un protagonismo significativo en la vida de muchas personas (Pambabay, 2022).

Esta evolución ha dado lugar a un ecosistema en el que el entretenimiento virtual se ha consolidado como una parte fundamental de nuestra cotidianidad, atrayendo a personas de todas las edades y estratos sociales. Plataformas de transmisión en vivo, redes sociales y videojuegos en línea se han convertido en los pasatiempos y métodos de distracción más populares (García et al., 2022).

Sin duda, este caso no es ajeno a la sociedad ecuatoriana, donde, estamos siendo testigos del notable incremento en el acceso a plataformas de videojuegos (García, 2022). Este fenómeno abre nuevas posibilidades de interacción, competición y recreación. No obstante, el atractivo envolvente de los videojuegos ha llevado a un aumento en los casos de adicción, debido a la falta de control de consumo que provoca una incapacidad de desconectarse de estos mundos virtuales (París, 2021).

Ante este panorama, el propósito de este proyecto es abordar de manera integral la adicción a los videojuegos y servir de herramienta para las personas que mantengan algún tipo de relación con estos casos de adicción. También, fomentar una reflexión sobre la realidad de las personas que padecen este problema, explorando las causas, los efectos negativos y las estrategias para mitigarlo.

1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual

Como proyecto de autor, este trabajo se centra en abordar la problemática de los crecientes casos de adicción al consumo excesivo de videojuegos. Un fenómeno que va más allá de su función recreativa para transformarse en una dependencia nociva y no se limita a un segmento específico de la población, sino que afecta a individuos de diversas edades, géneros y contextos socioeconómicos (Lorenzo, 2022).

La adicción a los videojuegos no solo afecta la salud mental de los individuos, sino que también puede tener repercusiones en sus relaciones interpersonales, desempeño académico y laboral. La falta de conciencia y comprensión en torno a esta problemática contribuye a su subestimación, dificultando la implementación de estrategias efectivas de prevención y tratamiento (Osa, 2019).

En Ecuador, lamentablemente no existen datos oficiales sobre los casos de adicción a los videojuegos. Una de las principales razones se debe a que, en el país, se continúa manejando la normativa de Clasificación Internacional de Enfermedades en su 10º edición (CIE-10), la cual se mantiene desactualizada y no incluye al consumo excesivo de videojuegos como una enfermedad a considerar. A pesar de esta limitación, el propósito del proyecto es destacar la necesidad de tratar el tema para incentivar a que se tomen las acciones necesarias y mitigar esta problemática.

1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto.

En la actualidad, la inmersión constante en pantallas digitales plantea una preocupación creciente, agravada por la disminución de la regulación de estos hábitos digitales. (Espín, 2023) Este proyecto, titulado "Voces de una Adicción: Videojuegos", se concibe con el propósito fundamental de ofrecer al público una visión comprensiva del universo en el que las personas afectadas por la adicción a los videojuegos están sumergidas. Se busca profundizar en la comprensión de los motivos detrás de sus comportamientos, destacando la importancia de abordar este tema de manera seria y reflexiva.

El documental adopta una narrativa testimonial para presentar las experiencias de todos aquellos afectados por esta adicción. Su enfoque no es juzgar, sino fomentar la empatía hacia sus vivencias y estimular la reflexión sobre sus comportamientos.

El propósito principal de "Voces de una Adicción: Videojuegos " es beneficiar a padres, educadores, jóvenes y la sociedad en su conjunto, al proporcionar una comprensión profunda de la adicción a los videojuegos y sus consecuencias. El objetivo es educar a la audiencia sobre cómo abordar estas adicciones y apoyar a aquellos afectados para llevar una vida más plena. Además, el documental aspira a ser una fuente informativa e inspiradora para profesionales de la salud, contribuyendo así a una mejor comprensión y abordaje de las adicciones en la sociedad. Este enfoque narrativo, estético y técnico tiene como finalidad catalizar un cambio positivo en la percepción y tratamiento de la adicción a los videojuegos.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

- Crear un producto audiovisual de tipo documental combinando técnicas de recolección de información, con el fin de presentar los efectos negativos, las consecuencias de la adicción a los videojuegos, y soluciones para prevenirla y combatirla en Ecuador.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Recolectar evidencia de cómo se genera la adicción a los videojuegos y qué efectos tiene en las personas, mediante entrevistas a expertos y análisis de estudios referentes al tema.
- Crear elementos narrativos multiformato para que enriquezcan la comprensión visual y contextual del contenido presentado.
- Integrar los multilenguajes a través de un mensaje audiovisual reflexivo para prevenir este tipo de adicción en la sociedad.

1.4 Marco referencial

1.4.1 Los videojuegos como fenómeno de ocio

La industria del gaming se ha establecido globalmente como una de las industrias de entretenimiento más lucrativas, incluso por encima del cine y la música, duplicando y hasta triplicando sus números en ingresos. (Ferraro, 2023).

Con alrededor de 3 mil millones de jugadores, representando el 40% de la población mundial. En Latinoamérica, esta tendencia de consumo no es la excepción. Aunque no hay registros oficiales en Ecuador, se estima que

actualmente hay más de 3 millones de personas que juegan videojuegos, lo que representa el 17% de la población. Se proyecta que esta cifra aumentará a 6.5 millones para el año 2027, abarcando el 37% de la población (Expreso, 2023).

Otro ejemplo es Argentina, donde destaca en eSports con 19 millones de jugadores (42% de la población). Esta expansión se atribuye a la accesibilidad a internet, redes sociales y dispositivos móviles, potenciados por la pandemia. Durante este periodo, streamers como Ibai Llanos y AuronPlay se han convertido en celebridades, evidenciando la profesionalización del sector y su capacidad para generar empleo y fama (BAE Negocios, 2023).

Varios estudios estadísticos destacan el crecimiento constante del número de jugadores de videojuegos en América Latina desde 2017 hasta la fecha actual, con proyecciones extendidas hasta 2027. Se observa un aumento significativo a partir de 2019 hasta 2021, coincidiendo con los eventos de la pandemia. Desde entonces, la tendencia al alza en la participación en videojuegos ha ido en incremento hasta la actualidad (Statista, 2023).

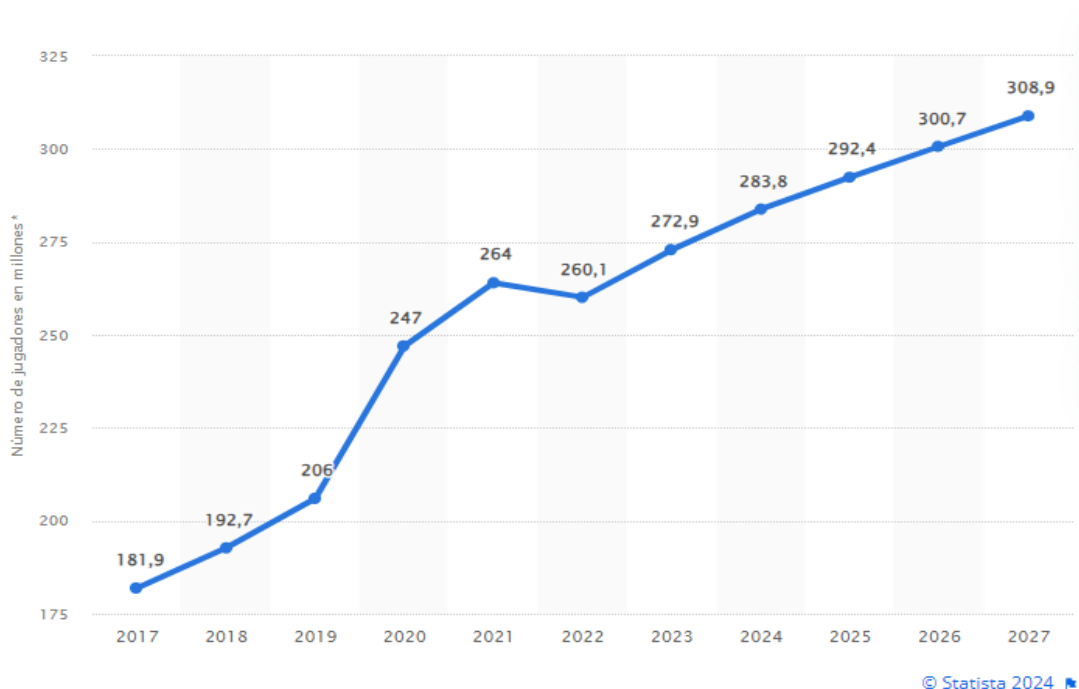


Figura 1.1 Número de jugadores de videojuegos en América Latina desde 2017 hasta 2027 (en millones)

1.4.2 Los videojuegos como trastorno adictivo

El consumo persistente de los videojuegos (ya sean online u offline), puede generar adicción y ha sido reconocido como un trastorno de salud mental que genera un deterioro significativo en las áreas como el funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional entre otras, según la undécima edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades de la Organización Mundial de la Salud (OMS) (OMS, 2022).

Este trastorno se caracteriza por un patrón persistente y recurrente de juego que causa un deterioro clínicamente significativo o malestar a lo largo de al menos un año. A diferencia de la creencia común acerca de la cantidad de horas de juego, la adicción se determina por las consecuencias y el impacto negativo en diversas áreas de la vida del individuo (Gómez, 2022).

1.4.3 Causas de la adicción a los videojuegos (psicológicos, sociales y biológicos.)

Existen factores psicológicos, sociales, biológicos y ambientales que contribuyen a la creación de este mal hábito de consumo y están relacionados a este tipo de adicción no conductual. El diseño de los videojuegos, con recompensas y actualizaciones constantes, se identifica como una táctica adictiva. Además, factores biológicos como la predisposición genética y la liberación de dopamina, junto con elementos ambientales como la disponibilidad constante y la falta de supervisión, también desempeñan roles clave en el desarrollo de la adicción a los videojuegos (Real, 2023).

Psicológicamente, la búsqueda de escape de los problemas interpersonales y la necesidad de logro pueden impulsar a individuos a depender de los videojuegos como refugio y fuente de gratificación. También socialmente, la presión de grupo y las comunidades en línea contribuyen a la adicción (Valido, 2019).

1.4.4 Consecuencias de la adicción a los videojuegos

La adicción a los videojuegos impacta tanto en la salud física como mental. El sedentarismo y la exposición prolongada a pantallas pueden derivar en problemas físicos como sobrepeso y fatiga ocular. A nivel mental, contribuye a trastornos como ansiedad y depresión al ofrecer una vía de escape que dificulta la gestión emocional y habilidades sociales. Además, la adicción afecta el rendimiento académico y laboral al comprometer la concentración, organización del tiempo y el cumplimiento de objetivos, limitando las oportunidades de crecimiento a largo plazo (Real, 2023).

En el ámbito social y familiar, la adicción genera aislamiento y conflictos. El excesivo tiempo dedicado a los videojuegos dificulta la interacción con amigos y familiares, generando desinterés por actividades previas y descuidando responsabilidades, lo que puede resultar en tensiones en las relaciones cercanas (Valido, 2019).

1.4.5 Tratamiento de la adicción a los videojuegos

Un estudio realizado por Sánchez et al. (2023), evaluó los tratamientos psicológicos para la adicción a videojuegos en adolescentes y adultos jóvenes, para determinar su eficacia. Se emplearon técnicas de intervención como la Terapia Cognitivo-Conductual y otros enfoques de tratamiento, donde determinaron que existen indicios experimentales prometedores de que estas intervenciones pueden alcanzar los niveles de eficacia para combatir esta adicción.

1.4.6 El uso del documental audiovisual como generador de reflexión

Dentro de las posibilidades que tiene un realizador audiovisual, en su capacidad de elegir la modalidad que desee para comunicar un mensaje, el potencial para ejercer un efecto de concienciación e incitar a la interactividad lo tiene la modalidad reflexiva.

En su forma más característica, elegir el documental reflexivo guía al espectador hacia una mayor conciencia de su conexión con el contenido y la compleja relación entre este contenido y lo que representa (Nichols, 1991).

Existen a disposición, muchos referentes audiovisuales que abordan todo tipo de casos de adicción y crean conciencia en sus espectadores. Algunos se centran en las redes sociales, como es el caso de “The Social Dilemma” o “Adicción a las redes sociales” de la cadena DW. Lamentablemente, para el caso concreto de adicción a los videojuegos, los referentes son escasos. A pesar de esto, para llevar a cabo este trabajo, se tomó como inspiración, una serie de documentales españoles, de la cadena CANAL CATORCE, titulados “Retrato de una adicción”. Dentro de esta serie, existe un episodio en particular que aborda el tema de los videojuegos.

El empleo de sus elementos narrativos, como de escenas testimoniales, intensifican la transmisión del mensaje y promueve la reflexión sobre el tema expuesto por el personaje principal, Daniel, y de los testimonios de su madre y personas cercanas. [OBJ]

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la creación del corto documental sobre la adicción a los videojuegos, se empleó la metodología Design Thinking (Stanford University, s. f.) con la cual se buscó estructurar el proceso de capturar de manera integral las experiencias de individuos afectados, así como la perspectiva de sus familiares y profesionales expertos en el tema. Este modelo de herramienta se empleó dentro de sus distintas fases: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Evaluar; Cada una desempeñando un papel crucial en la obtención de información precisa y en la construcción de una narrativa coherente.

Antes de iniciar la producción del corto documental, se llevó a cabo una exhaustiva investigación teórica que abordó los aspectos psicológicos, sociales y médicos relacionados con la adicción a los videojuegos. Esta etapa sentó las bases para comprender la complejidad del fenómeno y orientó la formulación de preguntas clave durante las entrevistas.

La fase central de la metodología consistió en la documentación en tiempo real de las experiencias de personas afectadas por la adicción a los videojuegos. Se realizaron grabaciones de sesiones individuales y grupales, permitiendo una inmersión profunda en la cotidianidad de los sujetos de estudio. Esta aproximación proporcionó un acceso auténtico y directo a las emociones, desafíos y conflictos asociados con la adicción.

Para enriquecer la perspectiva presentada en el corto documental, se llevaron a cabo entrevistas en profundidad con familiares de los afectados y expertos en la materia, incluyendo psicólogos especializados en el tratamiento de adicciones a los videojuegos. Estas conversaciones aportaron un contrapunto significativo, permitiendo una comprensión holística de los impactos de la adicción en el entorno familiar y profesional.

Se implementaron principios técnicos que aseguraron la calidad y coherencia del producto final. La selección de recursos, desde equipos de grabación hasta software de edición, se realizó considerando la idoneidad para capturar y comunicar las historias de manera efectiva.

El diseño del corto documental se guió por criterios que buscaban equilibrar la emoción con la información, generando una experiencia impactante y educativa. Las especificaciones técnicas del producto final incluyeron la duración, formato de presentación y la utilización de elementos visuales y sonoros para potenciar el mensaje.

En el proceso se priorizó la integridad y privacidad de los participantes en todas las etapas del proceso. La obtención de consentimientos informados fue fundamental, asegurando que cada individuo estuviera plenamente consciente de su participación en el proyecto (ver Apéndices A, B, C y D).

En conjunto, estas fases y consideraciones metodológicas proporcionaron el marco de trabajo necesario para la creación de un corto documental que abordará de manera completa la problemática de la adicción a los videojuegos.

2.1 Producción

2.1.1 Logline

"Conoce de cerca la historia de una joven adicta a los videojuegos, que lucha por encontrar equilibrio entre su pasión y los desafíos de la vida real, mientras un grupo de expertos nos comparte sus perspectivas sobre este problema. Analizaremos las causas, consecuencias y soluciones de esta creciente problemática en jóvenes inmersos en esta, la era del entretenimiento digital."

2.1.2 Sinopsis

"Descubre el impactante mundo de la adicción a los videojuegos, a través de los ojos de una joven cuya vida está atrapada en el torbellino de la adicción. En este documental, exploramos cómo la obsesión por los videojuegos afecta su vida, influyendo directamente en su rendimiento académico, sus relaciones sociales y su salud mental.

Acompañado por los testimonios de sus seres más cercanos y la valiosa perspectiva de expertos relacionados al estudio y tratamiento de estos casos, descubriremos las raíces, las consecuencias y los tratamientos para esta creciente problemática.

Además, tendremos una mirada única al mundo de los gamers, para entender el contexto en el que viven, con reveladoras escenas que destacan la influencia de streamers, youtubers y celebridades de internet en sus estilos de vida. Este relato nos sumerge en

un viaje reflexivo sobre los desafíos de equilibrar la pasión por los videojuegos con la vida real, ofreciendo una visión profunda de un fenómeno que impacta a la generación digital en Ecuador.”

2.1.3 Guion de rodaje: propuesta de situaciones y entrevistas a cubrir

La propuesta inicial se realizó basada en la idea de dirección del cortometraje, y sirvió de guía durante todo el proceso de producción y posproducción para mantener los cimientos de la intención del proyecto desde sus etapas tempranas.

Tabla 2.1 Guion de rodaje

Escena	Momento (Descripción de la escena)	Lugar/Escenografía/Vestuario
1	Introducción: Tutora da su testimonio sobre la adicción de la joven hacia los videojuegos. Mientras Joven está jugando un juego en su móvil Sus tareas están acumuladas en la mesa, de fondo el joven jugando. Título del Corto*	Casa de Joven adicta a videojuegos
2	Varios clips de streamers (celebridades) en directo, escenas de e-sports, en secuencia. Toma del joven viendo al streamer.	-
3	Opinión Psicólogo Juvenil sobre el contenido que consumen los jóvenes hoy en día, como uno de los causantes de las adicciones a los videojuegos.	Consultorio Psicológico
4	Voz en off: Explicación de la adicción a los videojuegos y como la OMS la cataloga como trastorno mental. El contexto en el que se encuentran los jóvenes digitales.	-
	Voz en off: Animación graficando datos sobre el incremento de los adictos a videojuegos en Ecuador	-

Escena	Momento (Descripción de la escena)	Lugar/Escenografía/Vestuario
5	Testimonio de Gamer adulto sobre su lucha por equilibrar su adicción a los juegos y pérdida de dinero con las tareas de la vida cotidiana.	Casa de Gamer Adulto
6	Opinión conclusiva de Psicología sobre cómo tratar la adicción a los videojuegos	Consultorio Psicológico
7	Voz en off: Explicación cierre sobre la responsabilidad de los cuidadores y padres en poner atención a este tipo de adicciones en los jóvenes.	-
8	Toma cierre de joven accediendo a controlar sus impulsos por jugar videojuegos y prefiriendo cumplir con sus responsabilidades.	Casa de joven adicta a videojuegos

Para la proyección del presupuesto real de la realización de este proyecto, se tomaron en cuenta los valores de todos los equipos y herramientas utilizadas, en los cuales se debió invertir a fin de lograr los resultados deseados.

Tabla 2.3 Presupuesto Real

Descripción	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Observacion
Cámara Nikon D5600	1	\$798,00	\$798,00	Incluido Lente AF-S DX NIKKOR 18-55mm f/3.5-5.6G VR, batería y cargador
Cámara Nikon D5200	1	\$278,00	\$278,00	Incluido Lente Nikon 18-55mm f3.5-5.6G VR AF-P, batería y cargador
Lente Rokinon Samyang 14 mm f/2,8	1	\$244,00	\$244,00	
Sandisk Memoria Sd Extreme Pro Sdxc Uhs-i De 128 Gb	2	\$22,00	\$44,00	
Tripode Profesional SI-3600 Deluxe Lightweight 1.70mts	2	\$36,00	\$72,00	
Kit de iluminación continua con 2 Softbox de 16 x 16 pulgadas + 2 bombillas Led de 135 W 5500 K	1	\$56,00	\$56,00	
Microfono Corbatero Plug 3.5 Tripolar Lavalier	1	\$6,00	\$6,00	
Disco Duro Externo Western Digital 1TB	1	\$60,00	\$60,00	
Computadora de escritorio - Intel Core i5-9400F, 16GB RAM, Tarjeta de video Nvidia 1050Ti.	1	\$808,00	\$808,00	Incluido valor de otros componentes y monitor
Suscripción Suite Adobe Creative Cloud (Paquete de Estudiante) /mes	4	\$20,00	\$80,00	Valor mensual
Gastos de transporte de equipos	1	\$69,00	\$69,00	Transporte de 6 sesiones de rodaje

Total \$2.515,00

Presupuesto Proyectado

En el caso del presupuesto proyectado, se tomaron en consideración los valores de alquiler y renta de equipos necesarios para la producción y post producción, así como también los valores de recursos humanos necesarios, dentro de los horarios y jornadas establecidas en el plan de rodaje.

Tabla 2.4 Presupuesto Proyectado

Descripción	Nº de sesiones	Valor por jornada	Valor Total
Alquiler de Cámaras y Lentes	6	\$65,00	\$390,00
Alquiler Equipos de Sonido	6	\$15,00	\$90,00
Alquiler Kit de iluminación continua	6	\$35,00	\$210,00
Director	6	\$80,00	\$480,00
Productor	6	\$60,00	\$360,00
Camarógrafo	6	\$45,00	\$270,00
Sonidista	6	\$45,00	\$270,00
Gaffer	6	\$45,00	\$270,00
Transporte	6	\$15,00	\$90,00
Editor	1	\$275,00	\$275,00
Post Productor	1	\$450,00	\$450,00
Batidos y otros	6	\$40,00	\$240,00

Total \$3.395,00

2.2 Producción

Esta etapa comenzó en la última semana de noviembre, como estaba planificado en el calendario, después de haber completado todos los preparativos necesarios para llevar a cabo de manera óptima las grabaciones y entrevistas a las personas involucradas.

En esta fase, se llevó a cabo las visitas respectivas, trasladando el equipo a los lugares donde las personas podían ser entrevistadas, teniendo en cuenta la conveniencia de realizarlas en su entorno para lograr una mayor apertura y verosimilitud a la hora de brindarnos información.

Se procedió al montaje de la escenografía donde se ubicarían los entrevistados, instalando los equipos de iluminación, trípodes con cámaras y micrófonos corbateros. El proceso de grabación se inició desde el comienzo de cada entrevista.



Figura 2.1 Entrevista Msc. Pastora Castro



Figura 2.2 Entrevista Giuliana Aguirre

Una vez que todo el equipo de producción estuvo ensamblado, se procedió en todos los casos a brindar una breve introducción sobre el tema a tratar, revisar las preguntas que se formularían y tener una conversación informal antes de comenzar la entrevista para captar posible información adicional de importancia complementaria.

Durante la grabación, se realizaron breves pausas, considerando factores ambientales que pudieran afectar la calidad del audio y permitiendo cambios en caso de que hubiera dos entrevistados en la misma ubicación. Se supervisó constantemente que todos los equipos estuvieran funcionando correctamente.

En el caso de las tomas de paso destinadas a complementar la narrativa del documental, se solicitó a los participantes que llevaran a cabo las actividades de manera natural, sin intervención de guion. En algunos casos, se les pidió expresamente que recrearan situaciones específicas.

Al finalizar cada jornada de grabación, se desmontaron y almacenaron los equipos de manera adecuada para su posterior transporte.

2.3 Postproducción

2.3.1 Ingesta

Después de completar la recopilación de todo el material en el proceso de producción, se dio inicio a la siguiente etapa. Comenzamos con la "Ingesta del material", extrayendo los datos de video de las cámaras digitales y la grabadora de audio de las tarjetas de memoria. Este material fue procesado digitalmente en la computadora de escritorio, que alberga los programas de edición. Antes de esto, se realizó una copia de seguridad en un disco duro externo para preservar el material y evitar posibles pérdidas debido a fallos en las unidades de almacenamiento, cortes de energía u otros fenómenos.

La fase de ingesta se llevó a cabo utilizando un adaptador universal de memorias SD a USB, con una duración aproximada de 3 horas debido al tamaño de los archivos y la velocidad de transferencia del adaptador. La copia de seguridad, al trasladar los archivos de la PC al disco duro externo, tomó un tiempo adicional de 2 horas.

Después de completar la ingesta de todo el material, se procedió a revisar algunas partes de cada archivo de video y clips de audio para confirmar que el proceso de producción se llevó a cabo de manera satisfactoria. En total, se recopilaron 6 horas y 9 minutos de material de video, así como una duración aproximada en audio. Sin embargo, gran parte de este material no se utilizará posteriormente.

Tras la revisión del material grabado, se organizó y separó en carpetas, clasificando los videos por entrevistas, tomas de paso y audios. Se añadió una carpeta adicional para incorporar el "material footage" que se utilizará en el proyecto. También se llevaron a cabo los descartes necesarios de tomas fallidas y se seleccionaron las mejores tomas en casos de acciones repetidas.

2.3.2 Transcripción

En el caso del material de entrevistas, para agilizar el proceso de corte y montaje de los testimonios y diálogos de los personajes, se realizó la transcripción completa de todas las entrevistas. Esto se hizo con el propósito de tener un respaldo textual de todo lo mencionado por los personajes en el material original, facilitando la elección de los fragmentos más destacados y relevantes resultantes de las entrevistas.

2.3.3 Creación del proyecto

Con el material almacenado en la PC, se procedió a crear un nuevo proyecto en Adobe Premiere Pro-2023. En este proyecto, se importó todo el material seleccionado y se creó una secuencia "master" con los siguientes parámetros para el corte final:

2.3.4 Corte y Montaje

El proceso de corte y montaje se dividió en secciones, tratando el material de cada entrevista por separado para extraer los fragmentos más relevantes que contribuirían a la narrativa del documental. Después, se procedió a unir todos los elementos, siguiendo el guion original con ciertas variaciones en la estructura para mejorar la transmisión del mensaje final. Se incorporó también, el "material footage" y las tomas de paso para complementar los diálogos y testimonios de los personajes.

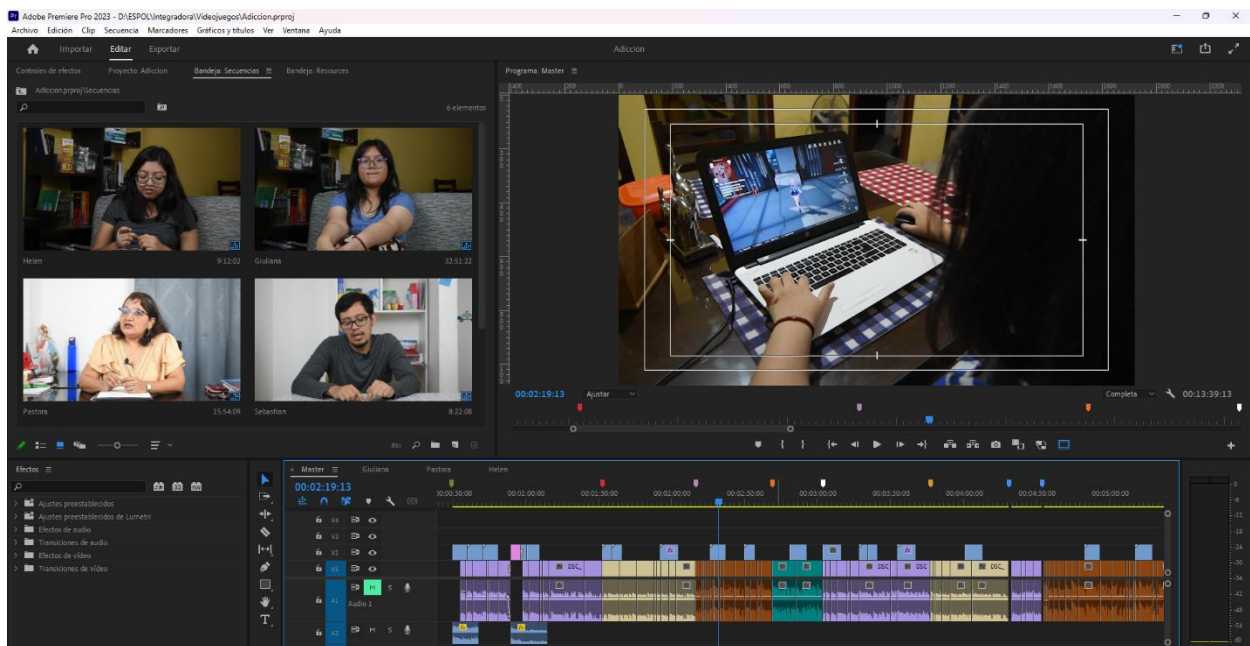


Figura 2.3 Edición y Montaje en Software Premiere Pro-2023

Adicional a las entrevistas y tomas de apoyo grabadas, se prescindió de incluir material de archivo con fines ilustrativos, respetando la propiedad intelectual de los clips, mencionando a sus autores en el apartado de créditos al final del cortometraje, anteponiendo una leyenda recalcando el motivo del uso justo del material. Estos fragmentos fueron extraídos de trailers y gameplays de videojuegos reconocibles por el público, eventos relacionados con el mundo del videojuego (ver Apéndice F).

2.3.5 Tratamiento del audio

Todos los audios pasaron por un proceso de tratamiento en Adobe Audition 2023. Se mejoró la calidad de los audios, ecualizando las voces, comprimiendo los picos altos y nivelando los decibelios. También, se redujo el ruido de fondo ambiental mediante una muestra de silencio y se eliminaron reverberaciones y ecos que podrían afectar el audio final.

2.3.6 Sonorización y musicalización

Con los audios tratados y limpios, se importaron todos los archivos y se colocaron en la línea de tiempo de audio, utilizando la herramienta de sincronización por audio para reemplazar el audio de referencia del material original.

Para el apartado de musicalización y efectos de sonido, se hizo uso de material libre de derechos de autor cuidadosamente seleccionado (ver Apéndice F), luego se procedió a incluirlos en los puntos más relevantes del documental y hacer la respectiva nivelación de volumen.

2.3.7 Colorización

Para el proceso de colorización, se utilizó la herramienta Lumetri Color para realizar ajustes básicos de las tomas. Además, se aplicó un LUT de color para el perfil Rec. 709, que es el perfil estándar en el que se grabaron los videos directamente desde la cámara.

2.3.8 Grafismos y FX

En el caso de entrevistas y efectos especiales, se crearon grafismos en Adobe After Effects 2023 mediante la herramienta Adobe Dynamic Link. Esto permitió añadir elementos correspondientes en tiempo real sobre la edición, mostrando nombres y detalles de las personas que pronuncian sus diálogos en el documental, así como otros elementos que aportan dinamismo a los planos.

2.3.9 Exportación

Por último, una vez finalizados todos los procesos de post producción en el software de edición, se procedió a enviar el proyecto a Adobe Media Encoder 2023, software de procesamiento y renderización que nos permitió ajustar los parámetros y

configuraciones necesarias para que la renderización del producto final cumpla con los parámetros de calidad requeridos.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

La propuesta audiovisual, conformada por entrevistas a dos expertos profesionales de la salud y la documentación de un caso real de adicción a los videojuegos, en conjunto con los testimonios de su tutora, proporcionó resultados relevantes que contribuyeron a cumplir los objetivos planteados en la fase inicial del proyecto.

Las entrevistas con los expertos brindaron una base sólida para el análisis de la adicción a los videojuegos desde diversas perspectivas. La neuropsicóloga especialista en casos de adicciones no conductuales aportó una visión psicológica profunda sobre el tema en cuestión, mientras que el psicólogo adolescente/infantil exploró los aspectos desencadenantes que subyacen en estos comportamientos. Ambos complementaron sus ideas a favor de la comprensión de esta adicción.

La documentación detallada de un caso real, centrada en una joven inmersa en el mundo de la adicción a los videojuegos, proporcionó una representación auténtica de los desafíos que enfrentan aquellos afectados por esta problemática. La exploración de los impactos en su rendimiento académico, así como en su vida social y familiar, permitió una comprensión más profunda de las consecuencias a nivel personal y en el entorno circundante.

En una de las fases de la producción, se requirió repetir el fragmento de las entrevistas, debido a que, en la fase de revisión de material, se observaron algunos inconvenientes con la iluminación de los personajes. Estos al llevar lentes, una luz cenital no les favorecía, marcando su rostro a la hora de dar sus testimonios.



Primera toma

Corrección

Figura 3.1 Corrección de tomas en entrevistas

En cuanto a la propuesta inicial, se mantuvo varios aspectos hasta la finalización de la obra, como las entrevistas realizadas a la joven adicta a los videojuegos, su tutora y los profesionales en materia de psicología.

Más adelante, se haría las respectivas modificaciones de guion, donde se armaría de forma más compleja la narrativa de la obra en base a el material obtenido de las entrevistas (ver Apéndice E). Entre estos elementos, se adicionaron varias tomas para complementar la obra audiovisual, así como se omitieron algunas entrevistas para no romper con el ritmo del resultado final.

La duración final de este cortometraje se ha consolidado en 11 minutos, abarcando desde los primeros momentos hasta los créditos y la pantalla de título. Adicional a este producto, se creó un *teaser* de 1 minuto, que resume la esencia de esta obra, invitando a aquellos interesados a sumergirse en el documental completo. Este adelanto busca capturar la atención y despertar la curiosidad, ofreciendo un vistazo intrigante a la narrativa que aborda la adicción a los videojuegos y sus impactos en la vida cotidiana.

La realización de la propuesta audiovisual fue respaldada por un análisis de costos que garantizó la eficiencia económica del proyecto. Se optimizó la asignación de recursos, desde la selección de equipos de grabación hasta la postproducción, asegurando la calidad del resultado final sin exceder los límites presupuestarios establecidos.

La propuesta se desarrolló bajo parámetros de factibilidad tecnológica, empleando herramientas y plataformas accesibles y efectivas. La elección de tecnologías y equipos se alineó con los estándares de la industria, garantizando la captura y presentación óptimas de los elementos visuales y auditivos esenciales para transmitir el mensaje de manera impactante.

En conclusión, los resultados obtenidos en esta fase validan la efectividad de la propuesta audiovisual para cumplir los objetivos establecidos. El análisis de costos y la factibilidad tecnológica respaldan la viabilidad económica y técnica de la producción, confirmando que la obra final se creó de manera eficiente y con una base sólida tanto conceptual como técnica.

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

El desarrollo de este proyecto ha sido fundamental para comprender la complejidad de la adicción a los videojuegos y sus impactos en la vida cotidiana. A lo largo de la realización de la propuesta audiovisual, se evidenciaron tanto fortalezas como debilidades, brindando valiosas lecciones para futuros emprendimientos similares.

Se destaca, sobre todo, la aplicación de los conocimientos adquiridos durante la carrera universitaria. Materias de carácter práctico como “Producción para medios I y II”, “Edición y Montaje”, “Narrativa Audiovisual”, “Producción Ejecutiva” y “Dirección Audiovisual”, tomaron protagonismo por sus contribuciones a la hora de planificar, ejecutar y resolver todos los aspectos relacionados a la creación de un cortometraje documental.

4.2 Importancia del Trabajo Desarrollado

La importancia de este trabajo radica en su capacidad para abordar una problemática contemporánea de relevancia creciente. La adicción a los videojuegos afecta a una población cada vez más extensa, y la obra audiovisual contribuye a visibilizar los desafíos asociados con esta problemática, generando conciencia y promoviendo la comprensión.

4.3 Fortalezas y Debilidades

Entre las fortalezas identificadas se encuentran la autenticidad de las experiencias capturadas, proporcionando una visión íntima de la adicción. Además, las entrevistas con profesionales de la salud añadieron una perspectiva científica valiosa. También, se destaca el proceso de planificación, donde se cumplió de manera exitosa con el cronograma propuesto desde las estepas iniciales del proyecto. Además, la gestión de equipos y colaboración de profesionales de la salud mental fue un punto clave para sentar las bases de los resultados obtenidos.

Sin embargo, se reconocen algunas debilidades, especialmente en la documentación en tiempo real, donde factores ambientales entorpecieron la

representación fiel de la realidad. Asimismo, un fallo en el uso de recursos para la iluminación afectó la calidad técnica, aunque se resolvieron con la repetición de sesiones de grabación.

4.4 Proyección del Proyecto según Criterios Técnicos y Viabilidad

Considerando criterios técnicos y de viabilidad, el proyecto tiene el potencial de ser una referencia valiosa para futuras iniciativas. Aunque enfrentó desafíos, la capacidad de superar obstáculos demuestra la resiliencia del enfoque metodológico y sugiere que, con mayores recursos, podrían alcanzarse estándares aún más elevados.

4.5 Recomendaciones

Para estudiantes futuros que emprendan proyectos similares, se recomienda una planificación más exhaustiva que considere los desafíos específicos de la temática y las limitaciones técnicas. Una mayor colaboración interdisciplinaria, especialmente con profesionales de la producción audiovisual, podría mejorar la calidad técnica y reducir posibles inconvenientes durante la grabación.

También se recomienda, que la cantidad de material audiovisual recopilado para la etapa de la posproducción sea excedente, ya que así, se puede resolver los inconvenientes que se hayan pasado por alto durante el proceso de grabación y no se tenga que realizar sesiones de tomas adicionales para complementar la narrativa del cortometraje documental.

4.6 Futuros Estudiantes de Materia Integradora

A aquellos que se aventuren en proyectos audiovisuales en materia integradora, se aconseja manejar un enfoque totalitario, que combine la investigación teórica con la experiencia práctica. La anticipación y solución proactiva de posibles contratiempos, como los encontrados en la documentación en tiempo real, pueden optimizar el proceso y el resultado final.

En conclusión, este proyecto ha sido una valiosa exploración de la adicción a los videojuegos, aportando una perspectiva única y comprometida. Las lecciones aprendidas, tanto en fortalezas como debilidades, contribuyen a la mejora continua y ofrecen un punto de partida para futuros emprendimientos en la misma línea temática.

Invito a las futuras generaciones de productores audiovisuales a abrazar la responsabilidad de explorar y retratar la complejidad de la adicción a los videojuegos en

sus obras. A través del poder del medio audiovisual, podemos continuar construyendo una cultura que reconozca esta problemática como un tema serio y de interés social. Cada producción contribuye no solo a la comprensión profunda de la adicción a los videojuegos, sino también a la concienciación y al diálogo constructivo que puede conducir a cambios positivos en la sociedad. Que nuestras narrativas sigan dando voz a quienes luchan contra esta adicción, generando empatía y fomentando la reflexión en busca de soluciones y apoyo para aquellos afectados.

Como miembro de la comunidad afectada por la adicción a los videojuegos, anhele que este proyecto inspire a liberarnos de las ataduras de esta dependencia. Que, en el futuro, podamos disfrutar de los videojuegos como productos de recreación sin caer en la espiral de la adicción, cultivando una relación más equilibrada y saludable con esta forma de entretenimiento.

BIBLIOGRAFÍA

- Organización Mundial de la Salud (2019/2021). *Clasificación Internacional de Enfermedades, undécima revisión (CIE-11)*, <https://icd.who.int/browse11>.
- Osa Fernández, N. (2019). *Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional*. Universitat de les Illes Balears. <https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/150348>
- Valido, A. M. (2019). *Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes*. Universidad de La Laguna. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14804#:~:text=Los%20resultados%20indicaron%20que%20entre,acciones%2C%20la%20dificultad%20en%20cortar>
- Statista Search Department (2023, agosto) *Número de jugadores de videojuegos en América Latina desde 2017 hasta 2027* <https://es.statista.com/previsiones/1405573/numero-de-jugadores-de-videojuegos-en-latinoamerica#:~:text=El%20mercado%20del%20videojuego%20en, cuatro%20millones%20respecto%20a%202021>.
- Gomez, D. L. (2022, junio 14). *Adicción a los videojuegos*. Dr. David López - menteAmente, Psicoterapia y Psiquiatra Madrid. <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos>
- Negocios, B. A. E. (2023, julio 19). *Los streamers son la nueva generación de famosos*. BAE Negocios. <https://www.baenegocios.com/fintech/Los-streamers-son-la-nueva-generacion-de-famosos-20230719-0068.html>
- Real, L. M. (2023, agosto 30). *Causas de la adicción a los videojuegos: una problemática actual*. Luis Miguel Real | Psicólogo. <https://luismiguelreal.blog/2023/08/30/adiccion-videojuegos-causas/>
- Pambabay Herrera G. (2022, March 25). *Secuelas en el consumo de medios luego de la pandemia Covid-19*. Universidad Espíritu Santo - UEES. <https://uees.edu.ec/secuelas-en-el-consumo-de-medios-luego-de-la-pandemia-covid-19-2/>
- García Rivero, A., Martínez Estrella, E. C., & Bonales Daimiel, G. (2022, enero 01). TikTok y Twitch: nuevos medios y fórmulas para impactar en la Generación Z. *Revista ICONO14*, 20(1). <https://doi.org/10.7195/ri14.v20i1.1770>
- García, J. F. (2022, septiembre 27). *El mercado 'gamer' crece en Ecuador y estas son algunas cosas que un jugador debe tener en cuenta*. El Universo. <https://www.eluniverso.com/entretenimiento/videojuegos/el-mercado-gamer-crece-en-ecuador-y-estas-son-algunas-cosas-que-un-jugador-debe-tener-en-cuenta-nota/>
- París, A. (galphie) G. (2021, agosto 13). *Los videojuegos como vía de escape*. Team up! Media. <https://teamupmedia.es/los-videojuegos-como-via-de-escape/>

Espín, M. N. (2023, agosto 30). *El exceso de tecnología: un desafío para la salud y el desarrollo infantil*. Hacerfamilia. <https://www.hacerfamilia.com/actualidad/exceso-tecnologia-desafio-salud-desarrollo-infantil-20230830170750.html>

Espada Sánchez, J. P., Payá-López, S., Espada, J. P., Orgilés, M., & Morales, A. (2023). Tratamientos psicológicos para la adicción a videojuegos en adolescentes y adultos jóvenes: una revisión sistemática. *Revista Española de Drogodependencias*, 48(3). <https://doi.org/10.54108/10056>

Nichols, Bill (1991), *La representación de la realidad: Cuestiones y Conceptos sobre el Documental*. Barcelona: Paidós.

Stanford University d.school. (2020, abril 29). Design Thinking Bootleg —. Stanford d.School. <https://dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg>

Lorenzo, N. (2022, octubre 13). Adicción a los videojuegos: síntomas, efectos y tratamiento. *Blog Aegon Seguros*. <https://blog.aegon.es/salud-mental/adiccion-videojuegos/>

Ferraro, F. (2023, December 8). La industria de los videojuegos gana más que la del cine y la música juntas. *Percepciones Digitales*. <https://percepcionesdigitales.com/la-industria-de-los-videojuego-gana-mas-que-la-del-cine-y-la-musica-juntas/>

Expreso. (2023, January 10). Ecuador espera alcanzar los 6,5 millones de gamers en 2027. Expreso. <https://www.expreso.ec/ciencia-y-tecnologia/ecuador-espera-alcanzar-6-5-millones-gamers-2027-146651.html>

APÉNDICES

APÉNDICE A

Carta de consentimiento de uso de imagen para proyectos académicos

 **Escola Superior
Politécnica del Litoral**

Carta de consentimiento de uso de imagen para proyectos académicos

Yo, Helen Aguero Aguilar con C.I. 092625603,
en papel de **REPRESENTANTE**, por la presente manifiesto mi consentimiento para el uso
de la imagen de mi **REPRESENTADO** Giviana Aguero Aguilar
con C.I. 2450363623, en el marco del proyecto integrador académico titulado
"Creación de un corto documental sobre la adicción a los videojuegos en las nuevas
generaciones digitales".

Entiendo y acepto que su imagen será utilizada exclusivamente con fines académicos e
informativos, sin ningún propósito comercial. Autorizo la captura, reproducción, edición y
publicación de fotografías y/o videos en los cuales aparezca su persona, en relación con el
mencionado proyecto.

Asimismo, concedo el derecho de uso de dichas imágenes a Joel Elías Rizzo Donoso con el
fin de ser empleadas en presentaciones, informes, material impreso, digital y cualquier otro
medio relacionado con actividades académicas y educativas, siempre respetando los
principios éticos y legales.

Esta autorización es concedida de manera gratuita y sin restricciones de tiempo, y no
implica la transferencia de derechos de imagen a terceros con fines comerciales.

Declaro que he sido informado/a y entiendo plenamente los términos y condiciones de esta
autorización, y otorgo mi consentimiento de manera voluntaria.

Atentamente,
Helen Aguero Aguilar
Firma

Nombre: Helen Aguero Aguilar
C.I.: 092625603
Teléfono de contacto: 0986742935

APÉNDICE B

Carta de consentimiento de uso de imagen para proyectos académicos



Carta de consentimiento de imagen para proyectos académicos

Yo, Helen Aguero Aguirre con C.I. 0926256603,
por la presente manifiesto mi consentimiento para el uso de mi imagen en el marco del
proyecto integrador académico titulado "Creación de un corto documental sobre la
adicción a los videojuegos en las nuevas generaciones digitales".

Entiendo y acepto que mi imagen será utilizada exclusivamente con fines académicos e
informativos, sin ningún propósito comercial. Autorizo la captura, reproducción, edición y
publicación de fotografías y/o videos en los cuales aparezca mi persona, en relación con el
mencionado proyecto.

Asimismo, concedo el derecho de uso de dichas imágenes a Joel Elías Rizzo Donoso con el
fin de ser empleadas en presentaciones, informes, material impreso, digital y cualquier otro
medio relacionado con actividades académicas y educativas, siempre respetando los
principios éticos y legales.

Esta autorización es concedida de manera gratuita y sin restricciones de tiempo, y no
implica la transferencia de derechos de imagen a terceros con fines comerciales.

Declaro que he sido informado/a y entiendo plenamente los términos y condiciones de esta
autorización, y otorgo mi consentimiento de manera voluntaria.

Atentamente,

Helen Aguero Aguirre

Firma

Nombre: Helen Aguero Aguirre

C.I.: 0926256603

Teléfono de contacto: 0986742935

APÉNDICE C

Carta de consentimiento de uso de imagen para proyectos académicos



Carta de consentimiento de imagen para proyectos académicos

Yo, Pastora Castro Morante con C.I. 0911815199,
por la presente manifiesto mi consentimiento para el uso de mi imagen en el marco del
proyecto integrador académico titulado "Creación de un corto documental sobre la
adicción a los videojuegos en las nuevas generaciones digitales".

Entiendo y acepto que mi imagen será utilizada exclusivamente con fines académicos e
informativos, sin ningún propósito comercial. Autorizo la captura, reproducción, edición y
publicación de fotografías y/o videos en los cuales aparezca mi persona, en relación con el
mencionado proyecto.

Asimismo, concedo el derecho de uso de dichas imágenes a Joel Elías Rizzo Donoso con el
fin de ser empleadas en presentaciones, informes, material impreso, digital y cualquier otro
medio relacionado con actividades académicas y educativas, siempre respetando los
principios éticos y legales.

Esta autorización es concedida de manera gratuita y sin restricciones de tiempo, y no
implica la transferencia de derechos de imagen a terceros con fines comerciales.

Declaro que he sido informado/a y entiendo plenamente los términos y condiciones de esta
autorización, y otorgo mi consentimiento de manera voluntaria.

Atentamente,

Firma

Nombre: Pastora Castro

C.I.: 0911815199

Teléfono de contacto: 0991456144

APÉNDICE D

Carta de consentimiento de uso de imagen para proyectos académicos



Carta de consentimiento de imagen para proyectos académicos

Yo, Sebastián Mite Gurmán con C.I. 0955376207,
por la presente manifiesto mi consentimiento para el uso de mi imagen en el marco del
proyecto integrador académico titulado "Creación de un corto documental sobre la
adicción a los videojuegos en las nuevas generaciones digitales".

Entiendo y acepto que mi imagen será utilizada exclusivamente con fines académicos e
informativos, sin ningún propósito comercial. Autorizo la captura, reproducción, edición y
publicación de fotografías y/o videos en los cuales aparezca mi persona, en relación con el
mencionado proyecto.

Asimismo, concedo el derecho de uso de dichas imágenes a Joel Elías Rizzo Donoso con el
fin de ser empleadas en presentaciones, informes, material impreso, digital y cualquier otro
medio relacionado con actividades académicas y educativas, siempre respetando los
principios éticos y legales.

Esta autorización es concedida de manera gratuita y sin restricciones de tiempo, y no
implica la transferencia de derechos de imagen a terceros con fines comerciales.

Declaro que he sido informado/a y entiendo plenamente los términos y condiciones de esta
autorización, y otorgo mi consentimiento de manera voluntaria.

Atentamente,

Firma

Nombre: Sebastián Mite Gurmán

C.I.: 0955376207

Teléfono de contacto: 0985101486

APÉNDICE E

Guion final de cortometraje documental.

Narrador:

El fascinante mundo de los videojuegos. La industria de entretenimiento que se ha convertido en la más relevante de nuestra era, incluso por encima del cine y la música.

Es común ver hoy en día eventos de deportes electrónicos que mueven multitudes. También, el surgimiento de nuevas celebridades que encantan a los más jóvenes.

Los videojuegos nos ofrecen un sinfín de historias que nos transportan a mundos maravillosos.

Pero ¿Qué ocurre cuando, de un simple pasatiempo, se convierte en algo más grande que no podemos controlar?

Giuliana Aguirre:

O sea, los videojuegos son muy importantes para mí. Es mi principal fuente de entretenimiento, porque muy aparte de, por ejemplo, un libro o una película, yo siento que puedo manipular lo que estoy haciendo. Cómo formar parte de la historia que te está proponiendo el juego.

Yo soy Giuliana y me considero adicta a los videojuegos.

En 2020 o sea, en plena pandemia, no jugaba como que tan seguidamente a algo, solo era como que casualmente, era más de estar en redes sociales, ya sea viendo memes, cualquier cosa. Pero después de eso como que ya me empecé a interesar más en el Genshin. Pasaba bastante tiempo metida en el juego y así ha seguido hasta ahora por decirlo así. O sea, desde noviembre del 2020 acá, son tres años.

Helen Aguirre:

Supongo que fue, que se yo, un par de meses después de que el divorcio de mis padres se hizo oficial. Fue cuando comenzó, que mi hermana menor Giuliana se volvió, adicta ella a los videojuegos.

No lo sé, quizás en ese momento fue su vía de escape, pero ahora es preocupante la situación. Ella ya no salía a veces ni a comer por quedarse ahí pegada al teléfono, y está descuidando más cosas de su vida. Que se haya vuelto más cerrada, retraída. Es bastante difícil de ver en lo que se ha convertido ahora.

Psc. Sebastián Mite:

La adicción al videojuego no es igual para ninguna persona. La adicción al videojuego me trae bienestar, la adicción al videojuego me trae sentirme grande, sentirme fuerte, sentir que valgo, sentirme acompañado y esos son los elementos que tú tienes que valor para intervenir.

Cuando tú tienes un niño que solo pasa encerrado en el teléfono porque está jugando, es porque ese "pelado" ya buscó todo a su alrededor y no encontró nadie con quién hacer click.

Msc. Pastora Castro:

Los factores que están llevando a nuestros niños a las pantallas es precisamente esa ausencia de las figuras parentales. No me refiero solo a la ausencia física, porque podemos estar con el niño dentro de un mismo espacio, pero estamos en nuestras actividades y el niño está en sus actividades.

Giuliana Aguirre:

Cuando era más pequeña, mi relación con mi familia, la verdad es que si puedo decir que era bastante buena. Con mi mamá hablábamos de cualquier cosa que pasaba en el colegio. Con mis hermanas compartíamos bastante actividades juntas, como ver películas. Cómo ya mis gustos han cambiado, como que mi familia no entiende eso y quieren como que ponerme límites, como que ponerme a hacer otra cosa. Y a mí la verdad es que no me parece porque, si voy a invertir ese mismo tiempo, no sé, viendo una película, por qué no puedo seguir jugando si es lo que me gusta.

Helen Aguirre:

En varias ocasiones hemos intentado ponerle un alto a esa situación. De alguna forma sacarla de ese mundo en el que ella se ha metido. Por ejemplo, le hemos quitado no sé, el teléfono, le hemos apagado a veces hasta el wifi para que ella se desconecte y no, no funciona. Ella cuando se lo quitamos, ella se encierra más, se enoja con nosotros. En un par de ocasiones han surgido discusiones bastante fuertes. Y ahora para evitar que el ambiente empeore, ya, ya no tratamos de quitárselo.

Psc. Sebastián Mite:

Y la mamá, el papá, o la persona que esté a cargo del niño. Que ya se dio cuenta que el joven, que el niño, no estaba normal que todo el día pasara jugando. Ahí recién van y dicen "oye, esto no es normal." Pero cuando ya el problema ya se hizo bastante crónico. Recién la familia cuando ya se dio cuenta que el niño, ni si quiera era porque estaba jugando en la casa, se dio cuenta que ya no estaba rindiendo en la escuela, porque ese es el principal. Y ahí recién quieren estar ahí, y a medias, ¿sabes por qué te digo a medias? Porque van y le dicen "No quiero que juegues" y le retiran el dispositivo. Ok, pero ¿Qué hacemos?, ¿Con qué llenamos ese vacío? Ponte a leer, pero leer no le gusta al niño. Ponte a barrer, pero barrer no le gusta al niño. Entonces le quitas algo que le gusta y le quieres poner algo que no le gusta. Tienes un problema ahí.

Msc. Pastora Castro:

Entonces si el niño no se siente parte de un entorno, de un espacio, entonces él va a tener que buscar a donde si él pueda interactuar. A veces dentro del mismo grupito de los estudiantes hay esa exclusión. Entonces, si el niño no se siente parte. No tiene sentido de pertenencia a un grupo familiar, a un grupo social, entonces, va a tratar de hacer como su propio mundo.

Guiliana Aguirre

Cuando yo era pequeña como que si me gustaba full jugar con mis amigas. Pero ahora como que ya mis gustos han cambiado, por eso es que, yo como que actualmente, en el colegio, no tengo muchos amigos la verdad. Me la paso como que, un poquito apartada, y en el recreo como que simplemente me la paso ahí existiendo, mientras como algo si es que tengo. Y esperando a que literalmente pase el recreo para volver a clases.

Msc. Pastora Castro:

Como vamos a estar más pendientes del juego, que, de las responsabilidades propias de la edad, entonces vamos a estar dedicando toda nuestra energía, nuestras ideas, nuestros pensamientos, todo al juego. Vamos a estar pendientes de a qué horas puedo ya conectarme para estar jugando y dejo de lado las responsabilidades que he adquirido. Si es a nivel estudiantil, no hago las tareas o si las hago, las hago mal. Vamos a dejar de cumplir con nuestros trabajos en el caso de los adultos.

Guiliana Aguirre:

Eh, la verdad es que si tengo problemas en lo académico. Por ejemplo, mis notas están como que llena de rojo, que rojo es una nota de siete para abajo. Ha bajado bastante por este tema de estar muy en los videojuegos.

Helen Aguirre:

En este último año que yo he sentido que la situación de ella con esta adicción ha estado peor, si he visto bastante que sus notas han decaído y es muy preocupante porque ya está próxima a graduarse, pero no, solamente se la pasa ahí enfrascada en sus videojuegos, jugando y no se bien cómo va a lograr pasar ahí el año.

Msc. Pastora Castro:

Si nosotros estamos generando unos niños, adolescentes, que están más introvertidos, porque no comparten, no se relacionan con el resto de la gente, entonces eso obviamente va a afectar a la sociedad, porque no va a haber un pensamiento a nivel de comunidad y eso limita mucho el desarrollo de una sociedad.

Helen Aguirre:

Como ella se encuentra ya en su último año de colegio, aunque sus notas no la favorezcan mucho en este momento, yo si espero que ella consiga graduarse y entrar

en alguna universidad, aunque sea primero para probar las aguas hasta que se encamine en algo que a ella de verdad le guste y que ese cambio de ambiente le ayude a ella abrirse otra vez, a ya no ensimismarse en las mismas cosas y que ella pueda experimentar más cualquier tipo de situación como lo haría una persona de su edad.

Psc. Sebastián Mite:

La idea parte de que siempre es mejor prevenir que lamentar.

Parte del tratamiento de las adicciones es que las personas identifiquen cuales son esos detonantes que gatillan el pensamiento obsesivo y por ende el consumo compulsivo de la sustancia o conducta adictiva.

¿Por qué juego? Porque me quiero relajar, porque quiero estar tranquilo, porque estoy cansado, porque todo el mundo me ha molestado y quiero desahogarme. Todos esos elementos forman parte de los detonantes. Pero en el tratamiento es, Ok vamos a identificar cuáles son estos elementos que te disparan y vamos a ver que otras alternativas ponemos para resolver estos problemas que tienes en torno a esto.

Msc. Pastora Castro:

Entonces es como ir reemplazando ese tipo de emociones, o de sensaciones que el niño va teniendo, donde el niño pueda comparar que no solamente el videojuego le va a dar esa satisfacción. Por ejemplo, si él se pone a jugar pelota y de pronto hace goles, entonces eso también le va a dar a él esa como esa emoción. Y remarcar mucho la diferencia de que acá él solo es el que celebra, si hace un gol acá lo va a celebrar con todo un equipo, ¿Por qué? Porque él lo que quiere es aceptación, y no con una pantalla que al rato de la hora pues no le va a celebrar mayormente o no va a haber esa afectividad que muchos necesitamos.

Psc. Sebastián Mite:

El papel de la familia es el del vínculo. Ya, nada más, vínculo. Si tú estás conectado con el chico, tienes mayor predisposición a tener una mejor comunicación y al momento de tener una mejor comunicación, tienes mejor predisposición del niño al momento que tú le hagas una corrección. La idea es fortalecer el vínculo familiar, siempre eso, siempre es eso, el vínculo familiar por encima de cualquier otra cosa.

Narrador:

En efecto, la adicción a los videojuegos es una enfermedad silenciosa, que no conoce edades ni fronteras.

En esta maravillosa era de la tecnología, es esencial encontrar el equilibrio que nos permita disfrutar de este arte sin perder la armonía con la realidad.

La vida es el juego máspreciado que poseemos, y jugarlo con conciencia y conexión real, es la verdadera victoria.

APÉNDICE F

Material utilizado producido por terceros

Leyenda sobre derechos de autor incluida en el cortometraje:

“Ciertos fragmentos como, escenas de videojuegos, eventos o gameplays de streamers que fueron utilizados en este documental se incluyeron con fines ilustrativos y educativos, y se utilizan de acuerdo con las leyes de derechos de autor aplicables.

Todos los derechos sobre el material utilizado pertenecen a sus respectivos propietarios.”

Material Footage & B-Roll:

- Trailer God of War PS4 By PlayStation
- Trailer Marvel's Spider-Man PS4 By PlayStation
- League of Legends Worlds Championship Event 2023 By Riot Games
- The Game Awards 2023 By Geoff Keighley (Host)
- Trailer The Legend of Zelda Tears of the Kingdom By Nintendo Company
- Trailer Stray Trailer Stray PS4 By Playstation
- Trailer Elden Ring By Bandai Namco Europe
- Premios Esland México 2022 By TheGrefg
- Gameplay Lego Fortnite By TheGrefg

Música y efectos de sonido utilizados (uso libre de derechos)

- Dark Studio : Creativity skill practice cinematic video Trailer No Copyright Music video cinematic: <https://www.youtube.com/watch?v=ild6RONdY7U>
- Cinematic Sound Effects Free Cinematic SFX By Joshua Crispin - 99Sounds <https://99sounds.org/cinematic-sound-effects/>
- MÚSICA PARA EDITAR DOCUMENTALES By Seb Steps <https://www.youtube.com/watch?v=Awbl9Z6sNj0>
- Heartbeat - Artem Grebenshchikov: www.argsound.com
- Sad Tragedy Cinematic By La Repetición: <https://motionarray.com/royalty-free-music/sad-tragedy-cinematic-222291/?subcategories=free%2Cinspirational%2Cambient&page=2>

- Documentary Ambience By La Repetición: <https://motionarray.com/royalty-free-music/documentary-film-background-51447/?subcategories=free%2Cinspirational%2Cambient>