

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO

CARRERA:
COMUNICACIÓN SOCIAL

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

LICENCIADOS EN COMUNICACIÓN SOCIAL

**TEMA: REPORTAJE AUDIOVISUAL SOBRE LA INFLUENCIA DEL
JUEGO DUELO DE MONSTRUOS EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS
JÓVENES QUE LO PRACTICAN**

AUTORES:

DAVID ALEJANDRO CARRILLO PORTILLA
PABLO FERNANDO ZAMBRANO CHILUISA

TUTOR:


ROBERTO CARLOS ROSERO ORTEGA

Quito, abril del 2016

Cesión de derechos de autores

Nosotros David Alejandro Carrillo Portilla, Pablo Fernando Zambrano Chiluisa con documentos de identificación CI: 1721991519, 1720358538, manifestamos nuestra voluntad y cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autoras del trabajo de titulación intitulado: “Reportaje audiovisual sobre la influencia del juego “duelo de monstruos” en el comportamiento de los jóvenes que lo practican”, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciados en Comunicación Social, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en nuestra condición de autores nos reservamos los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribimos este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



David Alejandro Carrillo Portilla
CI: 1721991519



Pablo Fernando Zambrano Chiluisa
CI: 1720358538

Quito, marzo del 2016

Declaratoria de coautoría del docente tutor

Yo, declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollada el " Reportaje audiovisual sobre la influencia del juego "duelo de monstruos" en el comportamiento de los jóvenes que lo practican", realizado por David Alejandro Carrillo Portilla, Pablo Fernando Zambrano Chiluisa, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, marzo de 2016



Roberto Carlos Rosero Ortega

CC: 1713913042

Autorización de uso y publicación (mayores de edad), sobre registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; digitales o analógicos; a favor de la Carrera de Comunicación Social, de la Universidad Politécnica Salesiana.

Yo, Luis Fernando Enriquez Cando, con C.I.: 171812286-2, con residencia en: Quito, Barrios Jardín del Valle, mayor de edad, por mis propias facultades, de acuerdo a la Ley Orgánica de Comunicación, Título II, Capítulo I y el Artículo 10 del Reglamento a la Ley Orgánica de Comunicación, suscribo el presente documento otorgando autorización expresa, para que David Cavillo y Pablo Zumbraño, estudiante de la carrera de Comunicación Social de la UPS, utilice los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, digitales o analógicos, obtenidos para incorporarlos en los productos comunicativos y los publique por los medios y canales que considere adecuados, siempre que los productos no tengan fines comerciales.

Adicionalmente reconozco que los testimonios y relatos contenidos en los productos realizados no reflejan la opinión, ni el criterio de la Carrera de Comunicación Social, ni de la Universidad Politécnica Salesiana. La autorización contempla las siguientes particularidades:

PRIMERA.- Reconozco que oportunamente he sido informado con claridad sobre el producto comunicativo en el que se incluirán los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; así mismo he sido informado sobre los canales y medios por los cuales será promocionado y difundido el producto comunicativo.

SEGUNDA.- Autorizo a que los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, en caso de ser necesario, sean modificados en forma, mediante procesos digitales o analógicos; no obstante queda prohibida la manipulación conceptual para generar contenidos discriminatorios, peyorativos, atentatorios o violentos u otros que contemple la Ley Orgánica de Comunicación y/o su Reglamento.

TERCERA.- La presente autorización permite la promoción, difusión y publicación parcial o total, de los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, ya sea por canales y medios tradicionales o digitales, o por cualquier otro soporte físico o digital, conocido o por conocer, en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

CUARTA.- Los derechos de uso autorizados no tienen limitación geográfica, territorial o temporal. Adicionalmente, la autorización no implicará exclusividad para ninguna de las partes, ni compromiso económico alguno.

Para constancia de lo anterior, suscribo el presente documento:

Quito, a 16 de Julio de 2015.

Firma: 
C.I.: 171812286-2

Índice

Introducción	1
Metodología	4
Resultados	10
Propuesta	16
Sinopsis.....	18
Contenido del Producto	19
Sistematización	22
Conclusiones	24
Referencias.....	26

Índice de anexos

Anexo 1. Scouting	28
Anexo 2. Cronograma	28
Anexo 3. Plan de Rodaje	29
Anexo 4. Desgloses	30
Anexo 5. Escaleta	31
Anexo 6. Guion de video:.....	32
Anexo 7. Preguntas para la entrevista en general y del personaje principal:	41
Anexo 8. Permisos:.....	43
Anexo 9: Ficha técnica	53

Resumen

El presente trabajo se realiza sobre la base de una investigación acerca del popular juego de cartas, Duelo de Monstruos, el cual acoge a un gran número de personas por la variedad de cartas y usos que estas poseen. Así mismo, con el paso del tiempo el juego modifica sus reglas y crea nuevas cartas, para tener en constante expectativa a todos sus participantes.

Esta investigación dentro del aspecto comunicacional marca como objetivo principal, profundizar en el comportamiento de quienes practican el Duelo de Monstruos. Su propósito, por lo tanto, es informar a los jugadores y personas cercanas a ellos que el juego puede crear cambios de comportamiento que no afectan al resto pero que si cambia ámbitos de la vida.

Para esta investigación se utilizó una metodología de análisis cualitativo, que además de ser uno de los métodos más difundidos en las Ciencias de la Comunicación, es una importante herramienta que facilita un conocimiento profundo de aquellas acciones o situaciones que permiten ver el cambio de comportamiento de una persona en relación a un juego de cartas como información más significativa para nuestro objetivo de investigación.

Esta investigación sirvió de pilar fundamental para la creación de un video reportaje, a partir de la historia de vida de Luis Enríquez, mostrar cómo esta práctica se involucra en la vida de sus participantes, cambiando el comportamiento conductual y los ámbitos familiar, económico, social y académico.

Abstract

This work is done on the basis of an investigation into the popular card game Duel Monsters, which hosts a large number of people by the variety of cards and uses these possess. Also, with the passage of time the game changed its rules and creates new cards, to keep in constant expectation to all participants.

This research into the communicational aspect brand as its main objective, to deepen the behavior of those who practice the Duel Monsters. Its purpose, therefore, is to inform the players and people close to them that gambling can create behavioral changes that do not affect the rest but if changes walks of life.

For this research a methodology of qualitative analysis, besides being one of the methods most widely spoken in Communication Sciences, is an important tool that facilitates a thorough understanding of those actions or situations that allow you to see the change in behavior was used a person in relation to a card game how most meaningful information to our research objective.

This research served as critical to creating a video report pillar from the life story of Luis Enriquez, show how this practice becomes involved in the lives of its participants, changing the behavioral behavior and family, economic, social areas and academic.

Introducción

“El Duelo de Monstruos, o también llamado ¡*Yu-Gi-Oh!* Trading CardGame fue nombrado, el juego con más ventas en el mundo por el libro Guinness de récords mundiales el 7 de julio de 2009” (Konami, 2009, pág. 1), se tomó como referencia este dato, para conocer cómo el juego se expandió por todo el mundo, atrayendo a la gran mayoría de gente que seguía el anime y manga con el mismo nombre.

Según el artículo *La fiebre del Yu-Gi-Oh* de la página web del diario *El Universo*:

Alejandro Gangotena, de 12 años, enloquece cuando juega con estas cartas. “Lo que más me gusta es que te hace pensar. Tienes que crear estrategias para vencer al oponente”, indica.

Él acostumbra a reunirse en su casa con sus amigos. Se instala por la tarde y se olvida del tiempo transcurrido (...) Orgullosa nos cuenta que ha ganado dos torneos. (Fierro, 2003, pág. 1).

Al tomar esta referencia se ve como el juego influye en la vida de quienes lo practican y se realizó el video-reportaje a partir de la historia de vida de Luis Enríquez, el cual aporta la información necesaria, acerca del funcionamiento del juego, los elementos que posee, el lenguaje que utiliza y los cambios de comportamiento que produce el juego para contrastarlo con la opinión profesional de un psicólogo clínico y ver el efecto del juego en el ámbito social, familiar y educativo.

El tema del reportaje está vinculado a la línea de Comunicación e Interculturalidad, debido a que el juego tiene como elemento principal la transmisión de ideas, pensamientos y gestos que se denotan al momento de jugarlo, por ende, tanto la comunicación verbal como la no verbal se tornan en la principal esencia de este pasatiempo.

La carga comunicacional se refleja en la relación que existe entre los participantes del juego, que crean diálogos e interacciones, tanto habladas como mímicas, que permiten efectuar las reglas y uso de las cartas, a partir del concepto de comunicación: “La comunicación es el proceso mediante el cual el emisor y el receptor establecen una conexión en un momento y espacio determinados para transmitir, intercambiar o

compartir ideas, información o significados que son comprensibles para ambos” (Thompson, 2008, pág. 1).

Involucrando la comunicación verbal al juego, se descubrió que permite comunicar ideas, pensamientos, emociones, pues al momento de practicar el juego, las emociones son encontradas y las expresiones comunicacionales son variadas, por ejemplo suelen expresarse como los personajes del anime del juego al momento de hablar, así mismo utilizan un lenguaje técnico, el cual solo es entendido por quienes juegan, esto se entiende a partir de que dentro de la comunicación verbal: “Pueden reconocerse dos formas: Forma primaria: corresponde a gritos, silbidos, llantos, risas, básicamente expresan situaciones anímicas. Forma más evolucionada: corresponde al lenguaje articulado (sílabas, palabras, oraciones, etc)” (Torres, 2012, pág. 1).

Por otro lado, también se involucra la comunicación no verbal al juego, debido a que los jugadores realizan gestos con sus manos para determinar fases del juego, como por ejemplo terminar el turno, sacar otra carta, atacar una carta a otra, etc. Así mismo la vestimenta se refleja dentro del juego, debido a que algunos participantes gustan vestir como los personajes del juego y anime, también se reflejan estados de ánimo, como la ira o la alegría en el rostro dependiendo si se gana o se pierde, por ende la comunicación no verbal está inmersa en el juego según su concepto:

Es el proceso de comunicación mediante el envío y recepción de mensajes sin palabras, es decir, se da mediante indicios, signos y que carecen de sintaxis, es decir, no tienen estructura sintáctica por lo que no pueden ser analizadas secuencias de constituyentes jerárquicos.

Estos mensajes pueden ser comunicados a través de gestos, lenguaje corporal o postura, expresión facial y el contacto visual, la comunicación de objetos tales como ropa, peinados o incluso la arquitectura, o símbolos y la infografía, así como a través de un agregado de lo anterior, tales como la comunicación de la conducta. La comunicación no verbal juega un papel clave en el día a día de toda persona. (Torres, 2012, pág. 1).

Para la elaboración del producto se trabajó con la historia de vida de Luis Enríquez, joven de 23 años que practica el juego durante un largo tiempo, el cual nos contó cómo se inició en el famoso Duelo de Monstruos y cómo este ha cambiado su estilo

de vida. Así mismo se investigó a todas las personas que conforman los diferentes ámbitos de la vida Luis, como lo son sus familiares, compañero de clase y amigos del barrio y contrastar con la opinión profesional de un psicólogo clínico como el juego influye en la vida de Luis.

La investigación se realizó en la ciudad de Quito, el estudio de caso se hizo en el Valle de los Chillos, en los lugares cercanos de la casa del protagonista, la Universidad Politécnica Salesiana sede el Girón ubicada en la avenida 12 de octubre y el local Gamerteka ubicado en triángulo parte del Valle de los Chillos.

Se escogieron a la mamá y hermano del protagonista para obtener la información acerca del ámbito familiar, se escogió a su compañero de clase para obtener la información acerca del ámbito académico y se escogieron a sus amigos de barrio para obtener la información acerca del ámbito social, por último se obtuvo la información profesional de un psicólogo clínico para que nos dé los resultados de esta investigación, este proceso inicio a partir del 30 de abril del 2015 y culminó el 11 de septiembre del 2015.

La finalidad del video-reportaje es evidenciar la influencia del juego de cartas Duelo de Monstruos en los jóvenes que lo practican. Caso de estudio: Luis Enríquez, para así conocer, ¿Qué es el Duelo de Monstruos? ¿Cómo funciona? y ¿Qué elementos posee? Y con la opinión de un especialista en psicología clínica informar acerca de la problemática del juego, la cual consiste en causar un aislamiento de la realidad en quienes lo practican y que no ha sido analizada en su totalidad, ya que ha quedado desapercibida por la mayoría de personas que practican este juego y las que conviven con las mismas, debido a que el juego sigue vigente y sigue actualizándose con el paso del tiempo.

Metodología

Para la presente investigación se aplicó el paradigma naturalista, ya que según el texto *Investigación: un camino al conocimiento un enfoque cualitativo y cuantitativo*, dice que: “este paradigma es denominado también naturalista-humanista o interpretativo y, según los pensadores que lo han analizado a fondo, su interés se centra en el estudio de los significados de las acciones humanas y de la vida social” (Barrantes, 2009, pág. 60).

El paradigma es aplicado, debido a que la investigación busca conocer como es la realidad de los jugadores del Duelo de Monstruos, es decir cómo se producen las interacciones y acciones, entre los participantes, para dar a conocer los significados que poseen las cartas al momento de jugar, manteniendo una relación entre el sujeto y objeto, en este caso, el jugador y las cartas.

Dentro del paradigma naturalista se utilizaron los siguientes tipos de investigación, descritos en el libro *Investigación: un camino al conocimiento un enfoque cualitativo y cuantitativo*:

“Según el alcance temporal:

- Estudios transversales (sincrónicos): estudian aspectos de desarrollo de los sujetos en un momento dado” (Barrantes, 2009, pág. 64).

Se aplica este tipo de investigación, para conocer como es el desarrollo del sujeto en su vida diaria en relación al juego.

Según profundidad u objetivo:

- Descriptiva: su objetivo central es la descripción de fenómenos. Se sitúa en un primer nivel del conocimiento científico.
Usa la observación, estudios correlacionales y de desarrollo.
- Explicativa: explica los fenómenos y el estudio de sus relaciones para conocer su estructura y los aspectos que intervienen en su dinámica. (Barrantes, 2009, pág. 64).

Se aplica este tipo de investigación, para describir el fenómeno del cambio de comportamiento del sujeto frente al juego y así mismo conocer porque se produce este fenómeno que interviene en las relaciones sociales del jugador.

“Según el carácter de la medida:

- Cualitativa: estudia, especialmente, los significados de las acciones humanas y de la vida social” (Barrantes, 2009, pág. 65).

Se aplica esta investigación para conocer, los significados que los jugadores le dan a las acciones de las cartas dentro del juego.

“Según la dimensión temporal:

- Descriptiva: estudia los fenómenos tal y como aparecen en el presente, en el momento de realizar la investigación” (Barrantes, 2009, pág. 66).

Se aplica esta investigación para conocer el fenómeno en este presente y conocer como el juego ha ido actualizándose con el paso del tiempo.

Después de saber qué tipos de investigación se aplicarán al paradigma, se toma el enfoque adecuado para seguir con la investigación, el cual se basa en un enfoque cualitativo, porque el trabajo en proceso analiza una historia de vida, que se tomará como muestra para conocer, como el sujeto involucra al juego de cartas Duelo de Monstruos en su vida, alterando los comportamientos y relaciones sociales.

Por ende, el enfoque cualitativo es aplicado desde el texto, *Investigación: un camino al conocimiento un enfoque cualitativo y cuantitativo*, debido a que:

“El trabajo de campo consiste en una participación intensa, en largos periodos con los sujetos en estudio, por lo que se requiere de un registro detallado de todos los acontecimientos, lo mismo que su análisis es minucioso” (Barrantes, 2009, pág. 71).

Así se comprende en su totalidad que el seguimiento realizado al sujeto de la historia de vida, aplica a este enfoque, para poder extraer los datos e información necesaria, para la realización del video-reportaje.

Para la aplicación de esta metodología en la investigación y posteriormente la creación del video reportaje, se utilizó los siguientes instrumentos de investigación, que permitan facilitar el proceso de obtención de información y realización del video reportaje:

Historia de vida.

Para la realización del video reportaje se utilizó la historia de vida como técnica principal, para abordar toda la temática del Duelo de Monstruos, en este caso fue Luis Enríquez quien es el protagonista de todo el video reportaje, debido a que es un practicante del juego de cartas y que a la vez posee una historia que ha marcado gran importancia en su vida, por ende entendemos como historia de vida a:

Una modalidad de investigación cualitativa que provee de información acerca de los eventos y costumbres para demostrar cómo es la persona. Ésta revela las acciones de un individuo como actor humano y participante en la vida social mediante la reconstrucción de los acontecimientos que vivió y la transmisión de su experiencia vital. Es decir, incluye la información acumulada sobre la vida del sujeto: escolaridad, salud, familia, entre otros, realizada por el investigador, quien actúa como narrador, transcriptor y relator. (Chárriez Cordero, 2012, pág. 4).

Al conocer qué es la historia de vida, se pudo utilizarla para el video reportaje, ya que mediante un narrador, se cuenta como el juego Duelo de Monstruos se involucró en la vida del protagonista y en base a testimonios de personas cercanas a él como su familia, amigos y compañero de clase, se pudo obtener la información necesaria, para ver el impacto del juego en los ámbitos económico, social, familiar y académico de Luis.

A parte de la historia de vida como método para la realización del producto, se utilizaron las siguientes técnicas de investigación:

La técnica de la observación

La observación es la acción de observar, de mirar detenidamente, en el sentido del investigador es la experiencia, es el proceso de mirar detenidamente, o sea, en sentido amplio, el experimento, el proceso de someter conductas de algunas cosas o condiciones manipuladas de acuerdo a ciertos principios para llevar a cabo la observación.

Observación significa también el conjunto de cosas observadas, el conjunto de datos y conjunto de fenómenos. En este sentido, que pudiéramos llamar objetivo, observación equivale a dato, a fenómeno, a hechos. (Sardinas, 2005, pág. 89).

Al momento de conocer lo que es la técnica de observación, lo que hicimos con esta técnica fue acudir a los lugares donde se iba a analizar toda la problemática, en primer instante fue el Centro Comercial El Triángulo, el cual está ubicado en el Valle de Quito, en este lugar encontramos un lugar llamado Gamerteka donde se practica el famoso Duelo de Monstruos y para ser más específicos del sitio de estudio, es en el primer piso a mano izquierda, tiene un ambiente limpio, tranquilo, todo lo que se observa en él es apto para el juego, por lo tanto incluye mesas, sillas y lo que es principal los tableros del juego para que los jóvenes inicien el juego, por otra parte acudimos a la casa de Luis para conocer su entorno familiar y después acudimos al parque llamado Cuscungo que se encuentra vía al Valle de Quito, que es donde Luis pasa tiempo con sus amigos.

Para la recopilación de información a partir de la observación fuimos directamente a los lugares nombrados anteriormente a mirar los siguientes sucesos:

- Comunicación entre los jugadores
- Forma de vestir
- Acciones realizadas al momento de jugar
- Comportamiento social
- Comportamiento familiar
- Entorno económico
- Lenguaje no verbal y verbal

También utilizamos esta técnica para observar como el protagonista de la historia de vida se desenvuelve en este lugar y con ello darnos cuenta de su aspecto, vestimenta, clase social y cómo se comporta con sus amigos que practican el juego.

Otro de los aprovechamientos que sacamos de esta técnica fue la de observar las actividades que se realizaban ahí, es decir la manera en que jugaban , la compra de las cartas, el intercambio de cartas entre los jóvenes que allí pasaban y por definición observar sus actividades frente a este emocionante juego.

Y para finalizar el último uso que le dimos a esta técnica fue analizar el lenguaje de los participantes al momento de jugar, y las conversaciones que se realizaban durante una partida o incluso solo al observarlas, así se obtuvo que de lo único que se habla en este sitio, lo único que hace y por ultimo lo único que se conversa es del “Duelo de Monstruos”.

Muestreo

El muestreo es una parte esencial del método científico para poder llevar a cabo la investigación.

El muestreo, siempre y cuando se representativo, tiene múltiples ventajas de tipo económico y practico, ya que en lugar de investigar el total de la población, se investiga una parte de ella, además de que proporciona los datos en forma más oportuna, eficiente y exacta, debido a que al encuestar a toda la población o efectuar un censo puede ocasionar fatiga y prácticas que tiendan a distorsionar la información. (Ángeles & Munch, 2014, pág. 97).

Con esta técnica pudimos sacar todas las partes del juego y ver como se influenciaba en los jóvenes, como está demostrado en la sustentación teórica, por supuesto analizando la entrevista al protagonista para ver qué es lo que atrae de este famoso juego de cartas durante toda la investigación.

En primera instancia se investigó sobre ¿qué es el juego?, ¿cómo se juega?, acerca de cómo funciona, su costo y como ha ido evolucionando con el paso del tiempo, para poder determinar qué causa la problemática se decidió realizar una historia de vida para observar en vivo el comportamiento de un practicante del juego, todas las preguntas las encontramos en uno de los anexos (Ver Anexo 7. Preguntas).

La información recopilada la realizamos con muestreos casuales o fáciles de estudiar, que “es un método consiste en investigar a cualquier grupo de personas que son de fácil acceso que acuden a un lugar, por ejemplo: las personas que circulan por determinada calle a una hora específica del día” (Ángeles & Munch, 2014, pág. 112).

Técnica de la entrevista

La entrevista se caracteriza por su profundidad, es decir, indaga de forma amplia en gran cantidad de aspectos y detalles, mientras que la encuesta oral, como se dijo anteriormente, aborda de forma muy precisa o superficial uno o muy pocos aspectos.

Por otra parte, la entrevista tiene un menor alcance en cuanto a la cantidad de personas que pueden ser entrevistadas en un período determinado, es decir, se abarcan menos personas.

Una entrevista puede ocupar un tiempo significativo en un solo entrevistado, a diferencia de la encuesta oral que por su brevedad puede incluir a varias personas en poco tiempo. (Arias, 2006, pág. 73).

Para recopilar la información necesaria para el video reportaje sobre el juego de cartas, entrevistamos a Luis Enríquez para observar cómo era su comportamiento frente a sus familiares, gente cercana a él, en su lugar de estudio y al momento que está jugando el duelo de monstruos, quienes también fueron entrevistados para conocer su opinión sobre el tema. El seguimiento que realizamos nos brindó información sobre las partes esenciales del juego y ver como este influenciaba en los jóvenes.

El seguimiento que realizamos fue confrontado con una entrevista al especialista en psicología clínica Becquer Reyes, el cual nos dijo cuáles son los aspectos más relevantes de la influencia del juego en el comportamiento de quien lo practica y como

el juego podría llegar a convertirse en una adicción , siempre y cuando la persona que lo practique solo se dedique a la práctica del mismo y no se dé cuenta de lo que pasa a su alrededor, por otro lado explica desde qué punto afecta a las personas que lo juegan, basándose en la historia de vida de Luis.

Resultados

Cultura

El Duelo de Monstruos tiene de igual manera una gran carga cultural, ya que por cultura se entiende a:

Todo aquello, material o inmaterial (creencias, valores, comportamientos y objetos concretos), que identifica a un determinado grupo de personas, y surgen de sus vivencias en una determinada realidad. Dicho de otro modo, cultura es la manera como los seres humanos desarrollamos nuestra vida y construimos el mundo o la parte donde habitamos; por tanto, cultura es el desarrollo, intelectual o artístico. (Portugal, 2007, pág. 1).

Por lo tanto, ya que muchas cartas han surgido por la imaginación de los creadores, también han sido diseñadas por influencias culturales como los romanos, griegos, etc. Es decir se han basado en costumbres, fiestas, religiones, etc. De estas culturas para crear las cartas. Según lo analizado se ha encontrado ejemplos como estos:

Hades/Dark Ruler Hades

El dios de la muerte, hermano de Zeus y Poseidón, Su reino era el inframundo la morada de los muertos, solo él era capaz de permitir que alguien saliese de ahí, poseía un casco de invisibilidad además de poder juzgar a los muertos y decidir su destino final. (Rasec, 2011, pág. 1).

Venus/ Splendid Venus/ The Agent of creation Venus

“Venus era una importante diosa romana relacionada principalmente con el amor, la belleza y la fertilidad, que desempeñaba un papel crucial en muchas fiestas y mitos religiosos romanos. En la cultura griega es conocida como Afrodita” (Rasec, 2011, pág. 1).

El juego desde la parte lúdica, recoge a la comunicación y cultura, pues los que tienen curiosidad e investigan acerca del origen de las cartas, se encontrarán que están basadas en diferentes culturas y que lo que expresan suele ser muy idéntico a lo que las cartas realizan.

Por lo tanto, este juego tiene una mezcla de todos los temas debatidos aquí, como son: el funcionamiento del juego, sus elementos, el lenguaje que utiliza y el cambio de comportamiento que este produce en quien lo practica.

El Duelo de Monstruos es un juego de cartas que tiene popularidad alrededor del mundo debido a su impacto comercial, puede crear una dependencia, ya que obliga a quienes lo practican, a gastar cantidades de dinero, que oscilan desde los 10 hasta los 300 dólares por carta o paquetes, se dice que obliga, debido a que las cartas más poderosas o más populares tienen precios costosos y que para ganar dentro de un torneo es necesario tenerlas en la baraja, por lo tanto, quienes no poseen las condiciones para comprarlas no son considerados como jugadores de elite, según nos dice Luis, practicante del juego.

El juego se lo realiza de dos maneras, la primera se da gracias a las cartas creadas por la empresa de juegos KONAMI y la segunda por la plataforma virtual del juego llamada DUELING NETWORK, a la cual se puede acceder con el siguiente link <http://www.duelingnetwork.com/>, la cual fue creada por fans del juego, por ende sus practicantes lo pueden realizar en cualquier sitio, siempre y cuando posean las cartas del juego o una computadora con conexión a internet para jugarlo en línea.

Narrativa del juego Duelo de Monstruos

El juego posee una narrativa compleja, ya que los términos utilizados son algunas palabras en inglés que generan una acción dentro del mismo, de ahí cada efecto de las cartas se lo realiza de acuerdo a como esté escrito en la misma, por ende este lenguaje solo puede ser entendido por quienes practican el Duelo de Monstruos.

Dentro del juego se utilizan las siguientes palabras que funcionan de acuerdo a los Efectos que posean las cartas; son:

- Deck: significa cubierta, es decir es el monto o baraja que posee el jugador.
- Set: significa conjunto, es decir colocar las cartas boca abajo y que no se vean sus efectos.

- Banish: significa desterrar, es decir sacar las cartas fuera del juego para que no vuelvan a ser utilizadas dentro de la partida.
- Hit: significa golpear, es decir declarar el ataque al oponente.
- Draw: significa dibujar, es decir se toma una carta del mazo o deck que se posea.

Cada turno se divide en fases y estas fases son:

- Fase de robo: cuando robas cartas de tu deck o baraja.
- Fase de invocación: esta solo es usada cuando el efecto de una carta lo requiera sin que sea la fase de robo.
- Fase de juego: Es cuando se activa o arroja cartas magias y/o de trampa, y también cuando se invoca un monstruo.
- Fase de batalla: Es cuando tus monstruos pueden atacar a los de tu oponente.
- Fase opcional: También esta es como opcional donde se puede activar más magias o trampas, también puedes invocar un monstruo pero siempre y cuando no hallas invocado en tu fase de invocación.
- Fase final: Es cuando se termina el turno y aquí es cuando empieza la fase de robo del oponente.

Esta narrativa se utiliza específicamente dentro del juego de manera física, es decir cuando se lo realiza en el mundo concreto, eso no quiere decir que los jugadores no puedan interactuar entre ellos, otros aspectos referentes a estrategias o efectos de cartas.

Por otro lado, el Duelo de Monstruos también se lo realiza de manera virtual, como ya se lo dijo antes, a través de plataformas virtuales donde se lo practica como un juego de video para lo cual se interactúa con la narrativa emergente:

Por supuesto, el arte y la cultura son también historias (aunque éstas sin intención de disimular que lo son). Por tanto también lo son los videojuegos: todos cuentan una historia de un modo u otro. No siempre tiene que haber un argumento, una narración como tal con su planteamiento, nudo y desenlace. A veces la jugabilidad es abstracta y no se refiere a nada del mundo real. Pero siempre acaba surgiendo una

historia: es lo que se llama “narrativa emergente”. (Santo, 2014, pág. 1).

Por ende, el juego ya sea en lo físico o en lo virtual siempre cuenta una historia diferente, a través de las cartas y estrategias que se utilice, la cual tendrá como desenlace a un único ganador o ya sea un empate, dependiendo como se haya dado la partida.

Los usos simbólicos del duelo de monstruos.

El juego contiene dos usos simbólicos, el primero se da desde la perspectiva cultural a la cual se entiende como:

Weber defina la interpretación simbólica como “el hombre animal suspendido en tramas significativas tejidas por él mismo”. El hecho de analizar la cultura, nos implica descifrar estas tramas significativas, sacar su significado, describir y redescubrir acciones y expresiones que son ya significativas para los individuos.

La cultura es el patrón de significados incorporados a las formas simbólicas-entre las que se incluyen acciones, enunciados y objetos significativos de diversos tipos- en virtud de los cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias, concepciones y creencias. (Acosta, 2009, pág. 1).

Se entiende que el simbolismo cultural parte desde dar significados a símbolos pertenecientes de dichos sectores o individuos donde las costumbres y tradiciones son diferentes, por ende el juego posee este uso simbólico, ya que la mayoría de las cartas están basadas en aspectos de diferentes culturas, como se habló anteriormente.

En el artículo *Tecnologías de la Imaginación Niñez: Yugioh, Medios Mixes, y todos los días de Producción Cultural* el autor Mizuko Ito realizó una reflexión a partir de tres animes que son parecidos al momento de contar las historias de los personajes, estos son Yugioh, Pokemon y Digimon, que son tres animes donde se puede observar que los protagonistas tienen monstruos que no pertenecen al mundo real.

Yugioh es similar a las series de Pokemon y Digimon en las que se supone hay personajes humanos que se movilizan en monstruos de otro mundo. Hay una diferencia, sin embargo, en cómo se implementa esta fantasía. En Pokemon y Digimon, las tarjetas comerciales son un sustituto de monstruos "reales" del mundo de fantasía. En Yu Gi Oh, Yugi y sus amigos coleccionan tarjetas, al igual que los niños en "nuestro mundo". Las actividades de los niños en nuestro mundo imitan de cerca las actividades de Yu Gi Oh para jugar con las mismas estrategias, reglas y objetos materiales. (Ito, 2005, pág. 4).

Dentro de la investigación realizada al protagonista de la historia de vida Luis Enríquez, se descubrió que él está aferrado a una carta del juego llamada Kiseitai, la cual se puede observar en el video reportaje, donde él cuenta la historia de porque el juego marcó de gran manera su vida y cómo esta carta le simboliza el recuerdo de su mejor amigo que ya falleció.

Por ende, se puede entender que el juego puede crear simbolismos a partir de anécdotas que les hayan sucedido a los jugadores, las cuales se las puede relacionar claramente con una parte del anime del juego:

El “Duelo de Monstruos”, es revivido comercialmente por el personaje llamado MaximilionPegasus, quien descubre el “Juego de las Sombras” intentando reencontrarse con el alma de la fallecida Cecilia (su esposa) estando en Egipto. Atormentado por las cartas que ha creado, debe entregarlas a Ishizu, de la familia Ishtar, cuyo nombre según algunas fuentes de referencia también es “Isis”, una especie de pitonisa cuyo hermano, pasa de niño por el rito de iniciación, para ser un Guardián de la Tumba del Faraón. (Endor, 2014, pág. 1).

Influencia del juego en el comportamiento de los jóvenes que lo practican.

La revista Nómadas nace en 1994 en Bogotá - Colombia, como un espacio de difusión y debate de los avances de las líneas de investigación en Ciencias Sociales del Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos (Iesco) de la Universidad Central. Su objetivo, en

primera instancia, es delinear algunos debates en temas prioritarios para Latinoamérica, así como establecer vínculos entre los desarrollos de estas temáticas en la región y los provenientes de otras partes del mundo. En segunda instancia, busca promover preguntas de investigación alrededor de problemas sociales contemporáneos desde una postura crítica. (Nómadas, 1994, pág. 1).

Es por esto que tomamos esta revista como fuente de investigación para saber lo que significa normalidad:

Afirmaciones tales como “quiero ser un chico normal”, “Yo soy una persona normal”, “No es normal que hagas esto” y un largo etcétera. Afirmaciones que pueden hacerte sentir inseguro, mal, sin saber muy bien lo que eres, o lo que quieres ser; o por el contrario, afirmaciones que te pueden reforzar, dar seguridad, tienes claro que eres normal, que perteneces al grupo normal, que suponemos es el mejor, y más correcto. Palabra llena de connotaciones, criterio de discriminación, y también de pertenencia al grupo. Una misma expresión con muchas connotaciones, muchos significados, y que, sin embargo, mucho me temo, no estamos muy seguros de lo que significa. Pero ¿qué significa ser normal? Dependiendo del lugar en el que nos encontremos, la cultura en la que nos lo preguntemos, la clase a la que pertenezcamos, y en muchos lugares, incluso el género que la genética y el azar nos otorgó, hace que la respuesta a dicha pregunta varíe significativamente. (Carretero Bermejo, 2005, pág. 1).

Entonces según la revista Nómadas se entiende que la normalidad en sí, es cuando un sujeto acata normas, reglas o estatus de un sitio o lugar al que pertenece, ya que ante la vista de todos, es alguien normal por cumplir lo que dicho contexto le diga, la anormalidad surgiría cuando dicho sujeto realiza actividades fuera de lo que ya está establecido, por ende el sujeto sería un ser anormal.

Desde la investigación realizada en referencia con el juego, la normalidad sería, practicar el Duelo de Monstruos de manera moderada, es decir, no solo dedicarse al mismo sino realizar otras actividades. De lo contrario, la anormalidad surgiría al

convertir al juego en algo que distraiga al sujeto de la realidad en la que habita y afecte su entorno social, familiar, educativo y económico.

Por lo tanto, la normalidad se analizará dentro del video-reportaje desde la perspectiva profesional del psicólogo clínico, quien explico que la normalidad en relación al juego, es darle un uso solo de entretenimiento, ya que si se inmersa solo en él, puede crear un aislamiento de la realidad, es decir alejarse de todo y buscar en el juego un refugio para evitar los problemas del diario vivir, lo cual se ve en los diferentes ámbitos de la vida.

Gente que practica el juego o más conocidos como duelistas

La multitud que practica el Duelo de Monstruos tiene como población a niños y adolescentes cuyas edades oscilan entre los 12 años hasta los 33 años, aunque también hay grupos minoritarios de niños menores de 12 que practican el juego, así como mujeres.

En cuanto al género de los sujetos de investigación, en todas las observaciones realizadas se encontró con la presencia de varones jóvenes y una minoría de mujeres de entre 14 a 18 años que de igual manera practican el juego.

En general los niños y jóvenes que juegan, reflejan mediante su vestimenta, su manera de hablar, artículos del juego, etc. que se ven identificados con el anime del juego, ya que usan frases de los personajes y técnicas vistas en la serie.

Propuesta

El producto audiovisual es un video reportaje que permite graficar de mejor manera lo que es el Duelo de Monstruos, a través de la historia de vida de Luis Enríquez y todas las personas que forman su convivencia diaria, para poder observar y escuchar todo lo que es el juego y cómo este se involucró en su vida, cambiando su ámbito social, familiar, económico y académico.

Este producto propone relatar cómo un juego de cartas, que está de moda en los jóvenes, puede convertirse en una adicción y afectar los comportamientos conductuales y las relaciones en los diferentes aspectos donde se desarrollen los jóvenes que lo practiquen.

Mediante la presente investigación y seguimiento realizado al protagonista, para contrastar con una opinión profesional de un psicólogo clínico, y determinar las causas del cambio de comportamiento de los jugadores en sus ámbitos sociales, económicos y personales. (Ver anexo 5. Escaleta).

Preproducción

En esta etapa se realizó el planteamiento del tema para el producto, de allí se formuló la pregunta de investigación: ¿Cuáles son las causas para que el Duelo de Monstruos cambie el comportamiento de quienes lo practican?; para resolver la pregunta que desde un inicio se planteó, se tomaron en cuenta los puntos de vista de la familia del protagonista, su entorno social, académico y económico, donde se descubrió los cambios que ha tenido Luis desde que comenzó a practicar el Duelo de Monstruos.

En base a lo investigado sobre ¿Cómo funciona el juego?, ¿Dónde se lo realiza?, ¿Quiénes lo practican? y ¿Qué consecuencias produce al jugarlo para que se convierta en una adicción?, mostraremos mediante la elaboración de un video-reportaje, en base a la historia de vida de Luis Enríquez, jugador de duelo de monstruos.

Se realizaron varias entrevistas al protagonista para observar su forma de vida en relación al juego, cómo se comporta tanto con su familia como con sus amigos, que otras actividades realiza y que nos cuente todo lo que el juego produzca en él para a partir de su historia narrar el video reportaje y poder conocer si en si el juego es adictivo o simplemente un pasatiempo más.

Así mismo se realizaron entrevistas a las personas que están formando parte de su vida diaria como su familia y amigos, que nos digan cómo se comporta y actúa con ellos desde que practica el juego.

Por último, se realizaron entrevistas a las personas cercanas a él, para contrastar con una opinión experta de un psicólogo clínico y que nos explique acerca de si el juego en definitiva podría causar adicción en quienes lo practican o solamente es una moda del momento.

Nombre del Producto

YUGIOH, MODA O ESTILO DE VIDA.

Público

El producto va dirigido para los adolescentes que practican el juego y quienes no lo hacen, ya que principalmente los jóvenes son los que recurren a estas prácticas como un pasatiempo.

Los que se beneficiarán con este producto audiovisual serán los adolescentes y personas que les guste esta práctica de juego de cartas.

El producto audiovisual que realizamos crea conciencia en los adolescentes que practican el juego al informar desde la historia de vida, cómo el juego influye en la vida del protagonista y en los diferentes ámbitos del mismo.

Sinopsis

A través de la historia de vida de Luis Enríquez, practicante del juego de cartas, “Duelo de Monstruos”, se evidenciará cómo funciona este juego y los aspectos más relevantes que posee, para así poder contrastar con testimonios de personas cercanas a Luis y la opinión profesional de un especialista en psicología clínica y poder conocer cómo el juego tiene influencia en los comportamientos tanto familiares, sociales y académicos de quienes lo practican.

Fuentes

Historia de vida, persona a quien realizamos la entrevista.

- Luis Enríquez: personaje principal de la historia de vida, es en quien se reflejará todos los elementos investigados.
- Amigos de Luis Enríquez: personajes que sirven para evidenciar como el juego se ha involucrado en la vida del protagonista en el ámbito social.
- Compañero de clase: personaje que evidencia como el juego se ha involucrado en la vida del protagonista en el ámbito académico.
- Familiares de Luis Enríquez: personajes más cercanos que sirven para evidenciar como el juego se ha involucrado en la vida del protagonista en su ámbito familiar y económico.

Especialista

- Especialista en psicología clínica: Becquer Reyes: personaje que da opinión profesional acerca del caso investigado.

Contenido del Producto

El producto audiovisual planteado como trabajo de titulación presenta la información necesaria acerca del juego de cartas “Duelo de Monstruos” y como este puede o no tornarse una adicción, para ello el producto posee lo siguiente:

- Presentación del video y los realizadores.
- Presentador habla de Konami.
- Presentador habla del juego y de la influencia de este en los jóvenes.
- Presentación protagonista Luis Enríquez.
- Luis convierte al juego en parte de su vida, esta actividad se la enseñó un amigo que falleció.
- ¿Qué es el juego? - Protagonista cuenta que es el juego.
- Comportamiento (social) - palabras del protagonista.
- Comportamiento (social) - palabras de amigos.
- Ámbito académico - palabras compañero de clases.
- Ámbito económico - palabras protagonista y madre del mismo.
- Clímax del personaje al no reconocer afectación.

- Conclusión.

Todo el contenido del producto tiene la opinión profesional del psicólogo clínico Becker Reyes.

Producción / Realización

En base a la pre-producción realizada anteriormente, el trabajo de campo se basó en una investigación minuciosa de qué es el Duelo de Monstruos, cómo funciona, y qué produce, basado en una historia de vida, después de ello se contrastó la información obtenida por el protagonista de la historia de vida y personas cercanas a él, con la opinión de un profesional en psicología clínica, todo está presentado en el video-reportaje.

Recursos técnicos:

- Computadora – Intel Core i7
- 4 luces
- 2 cámaras – Nikon D3200, Canon t3i
- 1 micrófono corbatero
- 1 rebotador de luz
- 2 trípodes
- Baterías Sony

Registros visuales

Los registros visuales se hicieron en base a fotografías y videos de la casa del protagonista de la historia de vida, se grabó su cuarto, las cosas que posee, la sala de su casa que fue donde se hicieron las entrevistas correspondientes al tema, la Universidad Politécnica Salesiana y el barrio Jardín del Valle sitio donde vive el protagonista y sus amigos. Estas grabaciones se realizaron desde el 01 de junio del 2015 hasta septiembre del 2015.

Registros audiovisuales

Presentador y voz en off:

- David Carrillo.

Entrevistas para obtención de información referente al tema a:

- Luis Enríquez - Protagonista.
- Pamela Benítez - Amiga del protagonista.
- Andrés Izquierdo - Amigo del protagonista.
- Ricardo Enríquez - Hermano del protagonista.
- Nicol Villamar - Amiga del protagonista.
- Mónica Cando - Mamá del protagonista
- Stephanie Cargua - Amiga
- Gabriela Jiménez - Amiga
- Cristopher Carrillo - Amigo
- Becquer Reyes - Especialista en psicología clínica.

Estas entrevistas se realizaron entre los meses de junio y septiembre del 2015.

Registros sonoros

El registro sonoro es la voz en off en base a un guión literario que explica la historia del reportaje apoyándose en las entrevistas previamente realizadas.

La grabación de la voz en off se realizó desde el 16 de junio al 19 de junio.

Pautaje

De las grabaciones de la voz en off, que fueron realizadas durante dos días en la cabina de radio de la Universidad Politécnica Salesiana se escogió la realizada el segundo día para el montaje del producto.

De las 6 entrevistas en video realizadas al protagonista de la historia de vida, se tomaron de cada una diferentes fragmentos, que permitieron la narración de la historia de vida de Luis.

Asimismo para el montaje del video se utilizaron fotografías de Luis, obtenidas de las entrevistas realizadas y de la red social Facebook, como también de las cartas del juego Duelo de Monstruos.

De las entrevistas en video realizadas a la familia de Luis y sus amigos se escogieron para el montaje del video las siguientes:

- Mónica Cando - Mamá del protagonista
- Ricardo Enríquez - Hermano del protagonista.
- Pamela Benítez - Amiga del protagonista.
- Andrés Izquierdo - Amigo del protagonista.
- Nicole Villamar - Amiga del protagonista.
- Stephanie Cargua - Amiga
- Gabriela Jiménez - Amiga

De la entrevista en video realizada al psicólogo clínico Becquer Reyes, se utilizaron los diagnósticos pertinentes acerca del caso investigado en base a la historia de vida de Luis y los testimonios de sus amigos.

Postproducción

Dentro de este proceso se utilizó en primera instancia el programa Adobe Premier el cual permitió la realización del montaje de la voz en off con musicalización, donde conocimos la función del juego duelo de monstruos, todo esto se graficó con las escenas hechas del juego, las cartas y las escenas de campo del personaje de la historia de vida Luis Enríquez.

Después se utilizó la voz en off nuevamente para presentar al protagonista Luis Enríquez, que nos habló acerca del juego, esto se graficó con la entrevista a Luis y tomas de paso; asimismo se contrastó partes de lo que nos dijo Luis con las entrevistas a sus familiares y amigos.

La voz en off dio a conocer aspectos de lo social, económico y educativo del protagonista en relación al juego, y así determinamos, si en realidad el juego crea una adicción en Luis o simplemente es un pasatiempo.

En conclusión, se presentó la resolución del caso, por el especialista en psicología clínica, acerca de qué consecuencias causa el juego y que ha producido en la vida del protagonista de la historia de vida.

Por último se presenta los créditos y agradecimientos a todas las personas que permitieron la realización del video.

Publicación

Después de la aprobación se realizará la promoción y presentación del video en las redes sociales personales como Facebook y el blog personal de Wordpress de ¡Yu-Gi-Oh! Duelo de Monstruos, mediante la publicación del tráiler del producto y las portadas realizadas del mismo, para las personas que deseen verlo.

Sistematización

La investigación se realizó en primera instancia en conocer ¿Qué es el Duelo de Monstruos?, ¿Cómo funciona?, ¿Qué elementos posee?, después se investigó el lenguaje que posee a la hora de jugar, las formas de juego y como este se involucró en la vida de Luis, de ahí se observó el comportamiento de Luis durante una semana para conocer cómo se comporta en los diferentes ámbitos de su vida, así mismo se habló

con su madre y hermano para profundizar un poco más, de ahí se conversó con sus amigos y compañero de clase para conocer como es su ámbito social y académico, por último se organizó todo el material investigado para realizar el video reportaje.

El proceso de producción lo realizamos a partir de la idea principal, que es cómo influye el juego de cartas duelo de monstruos en nuestro amigo Luis, luego se inició un proceso de entrevistas a Luis y obtuvimos los registros audiovisuales necesarios para el video, por otra parte realizamos entrevistas a los familiares y amigos de Luis para obtener su opinión sobre el comportamiento del mismo dentro del entorno familiar, social y educativo, este proceso fue realizado en las fechas establecidas en el cronograma propuesto del producto, con la utilización de cámaras Nikon y Canon t3i, que nos permitieron registrar todas las imágenes y videos tanto del juego como de las entrevistas del personaje principal, sus familiares, amigos y al especialista en psicología clínica,

En segunda instancia seleccionamos el material necesario para la creación del video de acuerdo con la escaleta y guion de video creado, todo esto se pasó a la línea de tiempo del programa Adobe Premier de manera ordenada, así se obtuvo el producto terminado para previas revisiones con el tutor.

Conclusiones

- Al principio de la investigación realizada a Luis Enríquez se conoció: ¿Qué es el Duelo de Monstruos?, ¿Cómo funciona? y ¿Cómo produce cambios en el comportamiento de quienes lo practican?, que en primera instancia, no son reconocidos por ellos, pero que se reflejan en los diferentes ámbitos de la vida, como lo es el académico, económico, social y familiar.
- El juego así mismo posee una narrativa propia que solo quienes lo practican pueden entenderlo, esto así mismo forma un diálogo diferente al interactuar con otras personas, esto se lo ve claramente reflejado en lo dicho por el protagonista de la historia de vida.
- En otra instancia el juego posee aspectos positivos y negativos que afectan a quienes lo practican, en lo positivo el juego permite incrementar la agilidad mental y permite conocer un poco más el idioma inglés y un mejor manejo de las matemáticas; en lo que respecta a lo negativo el juego produce aislamiento de la realidad y una dedicación muy fuerte al mismo donde se gasta grandes cantidades de dinero.
- El juego puede ser un pasatiempo sano, siempre y cuando se tenga el debido control y no se lo haga parte fundamental de la vida, sino, se lo tome como una actividad que puede distraer la mente y aportar un conocimiento básico del inglés y la matemática como lo vimos en los testimonios de Luis y uno de sus amigos; además es muy importante que los padres de familia de los jóvenes que tienen la costumbre de jugar Duelo de Monstruos, tomen en cuenta que el tiempo de dedicación, que sus hijos le dan a este juego, puede llevarlos a una posible adicción, al enviarlos de la realidad en la que viven a un mundo de fantasía, donde esta actividad se convierte en la prioridad más importante de sus vidas, descartando a las demás a un segundo plano, según lo dicho por el Psicólogo Clínico Becquer Reyes con relación a la investigación realizada.
- Las cartas del juego pueden crear simbolismos en quienes lo practiquen, que sirven de recordatorio para anécdotas de su vida o recordar personas importantes para los mismos.
- El producto en definitiva tuvo una realización compleja, ya que la información de la temática tratada, no es común de encontrar, por ende la investigación se basó totalmente en la historia de vida, que reflejó claramente, como el juego

Duelo de Monstruos afecta en el comportamiento de quien lo practica, pero que a la vez tiene aspectos positivos que si se los sabe tratar puede ser una actividad de provecho.

Referencias

- Acosta, S. (25 de 02 de 2009). *Teoría de la cultura*. Recuperado el 10 de 01 de 2016, de http://conceptualdelacultura.blogspot.com/2009/02/la-concepcion-simbolica-de-la-cultura_25.html
- Ángeles, E., & Munch, L. (2014). *Métodos y técnicas de investigación*. México: Trillas. Recuperado el 10 de febrero de 2016
- Arias, F. (febrero de 2006). Recuperado el 20 de enero de 2016, de http://datateca.unad.edu.co/contenidos/202030/Fidias_G._Arias_El_Proyecto_de_Investigacion_5ta._Edicion-.pdf
- Barrantes, R. (2009). *Investigacion: un camino al conocimiento un enfoque cualitativo y cuantitativo*. San Jose: Euned. Recuperado el 10 de 01 de 2016
- Carretero Bermejo, R. (2005). *Un niño normal*. Recuperado el 13 de octubre de 2015, de <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/nomadas/12/raulcarretero.html>
- Chárriez Cordero, M. (diciembre de 2012). Recuperado el 10 de enero de 2016, de <http://revistagriot.uprrp.edu/archivos/2012050104.pdf>
- Endor, D. (13 de junio de 2014). *Brujería, Ocultismo, Magia(K), Artes Adivinatorias, Tarot*. Recuperado el 10 de enero de 2016, de <http://damianendor.tumblr.com/post/88701410728/simbolog%C3%ADa-ocultista-yu-gi-oh>
- Fierro, M. (6 de Abril de 2003). La fiebre del Yu-Gi-Oh! *El Universo*. Recuperado el 23 de Septiembre de 2015, de <http://www.eluniverso.com/2003/04/06/0001/930/864CE25254D246579A12B5EECCD95B98.html>
- Ito, M. (2005). *Technologies of the childhood imagination*. Recuperado el 5 de octubre de 2015, de <http://www.itofisher.com/mito/archives/technoimagination.pdf>
- Konami. (7 de Agosto de 2009). *Yu-Gi-Oh! Card Sales Set*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2015, de <http://www.konami.jp/topics/2009/0807/index-e.html>
- Nómadas, R. (1994). *Revista Nómadas*. *Revista Nómadas*. Recuperado el 17 de febrero de 2016, de <http://www.ucentral.edu.co/investigacion/instituto-de-estudios-sociales-contemporaneos/revista-nomadas>
- Portugal, M. (octubre de 2007). *Promo Negocios*. Recuperado el 10 de 01 de 2016, de <http://www.promonegocios.net/mercadotecnia/cultura-concepto.html>
- Rasec. (28 de abril de 2011). *Solo de yu-gi-oh!* Recuperado el 10 de octubre de 2015, de <http://solodeyu-gi-oh.blogspot.com/2011/04/dato-cultural.html>
- Santo, A. (14 de mayo de 2014). *F5 gamer el correo*. Recuperado el 10 de 2016 de enero, de <http://www.fsgamer.com/la-narrativa-de-los-videojuegos-presente-y-futuro-segun-sus-creadores-20140507.html>

- Sardinas, P. (2005). *Google Libros*. (s. xxi, Ed.) Recuperado el 10 de enero de 2016, de <https://books.google.fr/books?id=PDqKweTKbhUC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Thompson, I. (octubre de 2008). *Promo Negocios*. Recuperado el 10 de 01 de 2016, de <http://www.promonegocios.net/comunicacion/que-es-comunicacion.html>
- Torres, P. (28 de septiembre de 2012). *Tecnicas de la entrevista y la observacion*. Recuperado el 10 de 01 de 2016, de <http://patitotorres09.blogspot.com/search?updated-min=2012-01-01T00:00:00-08:00&updated-max=2013-01-01T00:00:00-08:00&max-results=12>

Anexos

Anexo 1. Scouting

Los escenarios para la elaboración del video-reportaje son los siguientes:

- **Casa del protagonista de la historia de vida:** este lugar se utilizará para el video-reportaje debido a que si se poseen los permisos, dentro de este lugar se entrevistó a profundidad al protagonista de la historia de vida y a su familia como testimonios, se necesitará cámara, trípode, micrófono e iluminación.
- **Universidad Politécnica Salesiana:** lugar donde el protagonista estudia y que servirá para ver cómo se desarrolla en sus estudios y las relaciones que posee con sus amigos, se necesitará cámara, trípode, micrófono y luz si es que el aula fuera oscura.
- **Barrio Jardín del Valle:** lugar donde el protagonista vive y tiene sus amistades y familia, servirá para conocer cómo este se desarrolla el protagonista dentro de su entorno, se utilizara cámara, trípode y micrófono, aunque también se utilizara el sonido ambiental.

Anexo 2. Cronograma

ACTIVIDAD	FECHA	RESPONSABLE	OBSERVACIÓN
Selección del tema.	Mayo 04 del 2015.	Profesor y grupo	Escoger el tema comunicacional
Observación del tema a investigar	Mayo 11 del 2015.	Grupo	Analizar el lugar donde realizaré mi investigación.
Recopilación de datos	Mayo 18 del 2015.	Grupo	Búsqueda de toda la información en la web y en el espacio investigado
Entrevistas	Junio 01 al 08 del 2015.	Grupo y entrevistado	Seguimiento.
Entrevista a profesional del tema.	Junio 10 del 2015	Grupo y entrevistado	Análisis de lo conseguido en el transcurso del seguimiento.

Recopilación de datos	Junio 15 al 20 del 2015.	Grupo	Unión de toda la información obtenida en el transcurso de la investigación y de la filmación.
Edición del primer borrador del producto	Junio 22 al 26 del 2015.	Grupo	Edición del borrador del producto audiovisual.
Edición del producto audiovisual.	junio 29 al 03 de Julio del 2015	Grupo	Edición del producto audiovisual.
Presentación del trabajo terminado	Publicación del producto audiovisual.	Grupo y profesor	Presentación del trabajo y calificación del maestro.

Anexo 3. Plan de Rodaje

Día	Fecha	Hora	IN	EX	D	N	Escena	Planos	Personajes	Vestuario y Utilería	Observaciones	Equipo técnico
1	07/05	13:00		X	X		Observación del comportamiento de los jugadores.	Plano general Plano detalle Primeros planos	Jugadores del "duelo de monstruos". Luis Enriquez.			Cámara, micrófono, luces, grabadora, trípode, rebotador.
2	14/05	16:00	X		X		Observación a los jugadores del "duelo de monstruos"	Plano general Plano detalle	Jugadores del "duelo de monstruos". Luis Enriquez. Ricardo Enriquez.			Cámara, micrófono, luces, grabadora, trípode, rebotador.
3	01/06	15:00	X		X		Entrevista	Plano detalle Plano medio	Luis Enriquez.	Traje de personaje de anime.		Cámara, micrófono, luces, grabadora, trípode, rebotador.
4	02/06	14:00		X	X		Entrevista	Plano detalle Plano medio	Luis Enriquez.	Traje de personaje de anime.		Cámara, micrófono, luces, grabadora, trípode, rebotador.
5	05/06	16:00		X	X		Entrevista	Plano general Plano detalle Primeros planos	Luis Enriquez. Ricardo Enriquez			Cámara, micrófono, luces, grabadora, trípode, rebotador.

6	06/06	12:00	X	X	Entrevista	Plano general Plano detalle Primeros planos	Luis Enriquez. Jugadores del "duelo de monstruos".			Cámara, micrófono, luces, grabadora, trípode, rebotador.
7	11/06	13:00	X	X	Seguimiento	Plano general Plano detalle Primeros planos	Jugadores del "duelo de monstruos". Luis Enriquez. Ricardo Enriquez.			Cámara, micrófono, luces, grabadora, trípode, rebotador.
8	12/06	19:00		X	Seguimiento	Plano general Plano detalle	Luis Enriquez.			Cámara, micrófono, luces, grabadora, trípode, rebotador.
9	13/06	10:00	X	X	Seguimiento	Plano general Plano detalle	Luis Enriquez.			Cámara, micrófono, luces, grabadora, trípode, rebotador.
10	15/06	13:00	X	X	Entrevista profesional del tema	Plano general Plano detalle	Becker Reyes.			Cámara, micrófono, luces, grabadora, trípode, rebotador.
Observaciones										

Anexo 4. Desgloses

Recursos técnicos

- Computadora
- 2 Cámaras
- 1 Micrófono
- 2 Trípodes

INVESTIGACIÓN	VALOR
Proceso de búsqueda de información	\$30
Seguimiento	\$150
Movilidad	\$50
Alimentación	\$35
Gastos Varios	\$20
PRE- POST- PRODUCCIÓN	VALOR

Organización del producto	\$250
Alquiler de cámaras	\$300
Alquiler de luces	\$25
Trípode	\$30
Movilidad	\$25
Sonido	\$30
Alimentación	\$200
Edición	\$10
Gastos Varios	
PUBLICACIÓN	VALOR
Presentación del Producto	\$250
Réplicas	\$60
Gastos Varios	\$35
TOTAL	\$1.500

Talento humano

Producción y realización

- David Carrillo
- Pablo Zambrano

Ayudantes de cámaras y producción

- Mauricio Guerrero
- María Bastidas

Anexo 5. Escaleta

	Presentación del video y los realizadores	Claquetas de inicio y animaciones de presentación
Introducción	David habla de Konami	Productos
	David presenta cartas habla de la influencia en los jóvenes	Cartas, Jugadores,
	Presentación protagonista Luis Enríquez.	Luis juega

Punto de giro	Luis convierte al juego en parte de su vida, esta actividad se la enseñó un amigo que falleció	Testimonio De Luis Que Cuenta Sobre La Carta Heredada Por Su Amigo
Desarrollo	Que es el juego. Protagonista cuenta que es el juego	Gente Que Sabe Y Que No Sabe Del Juego (Vox Pop), Sicólogo Explica Juego
	Comportamiento (Social) Palabras Del Protagonista	Amigos Psicólogo Madre Hermano
	Educativo Protagonista	Amigo
	Económico Testimonio Del Protagonista	Madre Las cartas cuestan centavos mecanismo de intercambio
Clímax	Personaje no reconoce afectación.	Psicólogo dice que puede tener algún grado de afectación
Desenlace	David cuenta que dejara el juego por razones económicas, mientras tanto sigue jugando	

Anexo 6. Guion de video:

Secuencias	Escenas	Planos	Audio
Imágenes y videos acerca del juego “duelo de monstruos”	Escena 1: Presentación video por parte del presentador David Carrillo. Ext./día Introducción acerca del video.	Paneo de izquierda a derecha, plano medio del presentador.	

			Ambientales + locución en on del presentador.
	Escena 2: información acerca del juego Yu-Gi-Oh duelo de monstruos. Intr./día Introducción acerca del juego.	Plano general, plano detalle,	
			Ambientales+ música de fondo+ locución en off, El duelo de monstruos, es un juego de cartas coleccionable de origen japonés desarrollado y publicado por Konami, empresa que se dedica a la fabricación de juegos cartas y juegos de video. Este juego está basado en el anime y manga Yu-Gi-Oh, creado por KazukiTakahashi. El Duelo de Monstruos consiste en que cada jugador toma cartas de sus respectivos Decks o barajas y toman turnos en los que se juegan las cartas dentro del campo de juego. Cada jugador comienza con un número determinado de «Life Points» o puntos de vida que por así decirlo son la vida del jugador dentro del juego.

			<p>El duelo de monstruos fue nombrado el juego de cartas coleccionables, con más cartas vendidas alrededor del mundo, nombrado por el Libro Guinness el 7 de julio de 2009, con más de 22 millones de cartas vendidas alrededor del mundo.</p> <p>Con respecto a este tema la pregunta yace en ¿El juego es adictivo?</p>
<p>Presentación del protagonista de la historia de vida.</p>	<p>Escena 3: Presentación del protagonista de la historia de vida por parte del presentador. Ext./día Influencia de juego de cartas en los jóvenes.</p>	<p>Plano general del presentador.</p>	
			<p>Ambientales+ locución en on del presentador.</p>
	<p>Escena 4: Personaje principal de la historia de vida nos habla acerca del juego. Ext./día</p>	<p>Plano medio del protagonista.</p>	

	Personaje habla de la historia que lo marcó en relación al juego.		
			Ambientales+ locución en on del protagonista.
Ámbito familiar.	Escena 5: Presentador presenta la opinión de la madre del protagonista y los temas en relación con la familia y el juego. Ext./día Introducción del bloque por parte del presentador.	Plano medio del protagonista.	
			Ambientales+ locución en on del presentador.
	Escena 6: Opinión de la madre, opinión del psicólogo Becquer Reyes. Opinión de Luis y de su hermano. Intr./día entrevistas de opiniones del juego en relación con la familia	Plano medio, plano general de los entrevistados.	
			Ambientales+ locución en on de las entrevistas.
Ámbito Social.	Escena 7: Presentador da una conclusión del bloque anterior y presenta las opiniones de los amigos del protagonista Ext./día	Plano medio del presentador.	

	Presentación de los amigos de Luis.		
			Ambientales+ locución en on del presentador.
	Escena 8: Entrevistas a los amigos del protagonista de la historia de vida Ext./día Entrevistas a los amigos de Luis	Plano medio.	
			Ambientales+ locución en on de las entrevistas.
	Escena 9: Presentador da la conclusión del bloque anterior y presenta la opinión del protagonista acerca de los cambios de comportamiento en él. Ext./día Presentación del protagonista.	Plano medio.	
			Ambientales+ locución en on del presentador.
	Escena 10: Opinión del protagonista Intr./día Protagonista opina sus cambios de comportamiento	Plano medio del protagonista	

			Ambientales+ locución en on del protagonista.
	Escena 11: Presentador da la conclusión del bloque anterior y presenta de nuevo a los amigos del protagonista. Intr./día Entrevistas de los amigos del protagonista.	Plano medio del presentador.	
			Ambientales+ locución en on del presentador.
	Escena 12: Opiniones de los amigos del protagonista acerca de los cambios de el en el juego. Ext/día Entrevistas amigos del protagonista	Plano medio, plano general, de las entrevistas.	
			Ambientales+ locución en on de las entrevistas.
Ámbito académico.	Escena 13: Presentador da la conclusión del bloque anterior y presenta la opinión del compañero de clases del protagonista Ext/día Presentación del compañero de clases.	Plano medio del presentador.	
			Ambientales+ locución en on del presentador.

	<p>Escena 14: Opinión del compañero de clases del protagonista, información del protagonista acerca de cómo se comporta con sus amigos.</p> <p>Ext./día</p> <p>Entrevista al compañero de clases del protagonista.</p>	Plano medio de los entrevistados.	
			Ambientales+ locución en on de la entrevista.
Ámbito económico.	<p>Escena 15: presentador da la conclusión del bloque anterior y presenta la temática del nuevo bloque.</p> <p>Ext./día</p> <p>Presentación de la nueva temática.</p>	Paneo de izquierda a derecha, plano medio del presentador.	
			Ambientales+ locución en on del presentador.
El duelo de monstruos en línea.	<p>Escena 16: Información acerca de la economía del juego</p> <p>Intr./día</p> <p>Se habla de la economía.</p>	Plano medio, plano detalle.	
			Ambientales+ música de fondo+ locución en off, El costo de fabricación de una carta no supera los centavos ya que son hechas por millones por KONAMI. KONAMI se beneficia vendiendo "booster packs"

			que son sobres con cartas que cuestan desde 20 dólares en adelante dependiendo del poder de las cartas, así como otros productos oficiales sellados como cajas para guardar las cartas, llaveros, etc.
	Escena 17: Protagonista habla acerca de la economía del juego, opinión de la madre y el psicólogo acerca de esto. Intr./día Cuarto de Luis Enríquez donde nos explica la economía del juego.	Plano medio, plano frontal.	
			Ambientales+ locución en on de la entrevista.
¿Moda o estilo de vida?	Escena 18: el presentador presenta la conclusión entre sí el juego es una moda o un estilo por parte del protagonista y el psicólogo. Ext./día Presentación acerca de si el juego es una moda o un estilo de vida.	Plano medio del presentador.	
			Ambientales+ locución en on del presentador.
	Escena 19: Opinión del protagonista acerca de la temática presentada anteriormente por el presentador.	Plano medio, plano frontal de los entrevistados.	

	Intr./día Entrevista al protagonista y al psicólogo.		
			Ambientales+ locución en on de las entrevistas.
Actualidad de Luis	Escena 20: conclusión por parte del protagonista acerca de su vida Ext./día Entrevista al protagonista.	Plano medio, plano frontal del protagonista	
			Ambientales+ locución en on de la entrevistas.
	Escena 21: Presentador presenta el final de del video. Intr./día Presentación final del producto.	Plano medio, plano frontal del presentador.	
			Ambientales+ locución en on del presentador.
¿Practicarías el duelo de monstruos?	Escena 22: pregunta final y créditos. Intr./día Presentación de la pregunta final y créditos.		
			Música de fondo+ claqueta final, créditos.

Anexo 7. Preguntas para la entrevista en general y del personaje principal:

1. ¿Cuál es tu nombre?
2. ¿Cuántos años tienes Edad?
3. ¿Estas estudiando?
4. ¿Cuándo te iniciaste en el mundo de los juegos de cartas?
5. ¿Cómo te iniciaste en el mundo de los juegos de cartas?
6. ¿Qué sentiste la primera vez que jugaste?
7. ¿Qué impacto ha tenido el juego en tu vida cotidiana?
8. ¿Cómo conseguiste las cartas del juego?
9. ¿En dónde fue la primera vez que jugaste?
10. ¿En qué sitios juegas duelo de monstruos?
11. ¿El juego solo se lo practica en persona o en medios virtuales?
12. Opcional:
¿Las sensaciones son iguales que al jugarlo en persona?
13. ¿Tus familiares saben que juegas?
14. ¿Qué opina tu familia acerca del juego?
15. ¿Quién les contó que juegas o como se enteraron?
16. ¿Cuánto tiempo llevas jugando?
17. ¿Por qué juegas el duelo de monstruos?
18. ¿Cada que tiempo juegas?
19. ¿Cuántas horas al día juegas?
20. ¿Desearías dejar de jugar?
21. ¿En qué etapa empezaste a jugar?
22. ¿Tus amistades / familia también juegan el duelo de monstruos?
23. ¿Sientes cambios en ti desde que empezaste a jugar?
24. La música que escuchas, ¿Tiene relación con la práctica del juego?
25. ¿Cuánto dinero gastas en cartas?
26. ¿El dinero que gastas en cartas te lo dan tus padres o tú mismo te lo ganas?
27. ¿Explicanos brevemente cómo funciona el juego?
28. ¿Crees que el juego es lo más importante que posees en tu vida?
29. ¿Posees una relación amorosa?

30. Opcional:

¿Es más importante tu relación o el juego?

¿El juego posee algo que no te deje tener pareja?

31. ¿Son más importantes los estudios que el juego o viceversa?

32. ¿El juego posee algo educativo?

33. ¿Para ti el juego es un pasatiempo o algo importante en tu vida?

34. ¿Has creado amistades al jugar duelo de monstruos?

35. ¿Qué te ha enseñado el juego?

36. ¿Has considerado al juego una adicción?

Anexo 8. Permisos:



CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
Sede Quito
TRABAJO DE TITULACIÓN

Autorización de uso y publicación (mayores de edad), sobre registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; digitales o analógicos; a favor de la Carrera de Comunicación Social del Ecuador, de la Universidad Politécnica Salesiana.

Yo, David Alejandro Carrillo Partilla con C.I.: 172193151-9
con residencia en: Jardín del Valle - Quito mayor de edad, por mis propias facultades, suscribo el presente documento otorgando autorización expresa, para que el estudiante David Carrillo y Pablo Zambrano, utilice los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, digitales o analógicos, obtenidos para incorporarlos en los productos comunicativos y los publique por los medios y canales que considere adecuados, siempre que no busquen lucro.

Adicionalmente reconozco que los testimonios y relatos contenidos en los mentados productos no reflejan la opinión, ni el criterio de la Carrera de Comunicación, ni de la Universidad Politécnica Salesiana. La autorización contempla las siguientes particularidades:

PRIMERA.- Reconozco que oportunamente he sido informado con claridad sobre el producto comunicativo en el que se incluirán los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; así mismo he sido informado sobre los canales y medios por los cuales será promocionado y difundido el mentado producto.

SEGUNDA.- Autorizo a que los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, en caso de ser necesario, sean modificados en forma, mediante procesos digitales o analógicos; no obstante queda prohibida la manipulación conceptual para generar contenidos discriminatorios, peyorativos o atentatorios.

TERCERA.- La presente autorización permite la promoción, difusión y publicación parcial o total, de los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, ya sea por canales y medios tradicionales o digitales, o por cualquier otro soporte físico o digital conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

CUARTA.- Los derechos autorizados no tienen limitación geográfica, territorial o temporal alguna. Adicionalmente, la autorización no implicará exclusividad para ninguna de las partes, ni compromiso económico alguno.

Para constancia de lo anterior, suscribo el presente documento:

Quito, a de 17 / 07 de 2015

Firma:
C.I.: 172193151-9

ACA / Unidad de Titulación / Carrera de Comunicación Social / UPS-Q

Autorización de uso y publicación (mayores de edad), sobre registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; digitales o analógicos; a favor de la Carrera de Comunicación Social del Ecuador, de la Universidad Politécnica Salesiana.

Yo, *Becquer Reyes*

con C.I.: *1803031903*.

con residencia en: *Quito*

mayor de edad, por mis propias

facultades, suscribo el presente documento otorgando autorización expresa, para que el estudiante *David Camillo y Paola Zambiano*, utilice los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, digitales o analógicos, obtenidos para incorporarlos en los productos comunicativos y los publique por los medios y canales que considere adecuados, siempre que no busquen lucro.

Adicionalmente reconozco que los testimonios y relatos contenidos en los mentados productos no reflejan la opinión, ni el criterio de la Carrera de Comunicación, ni de la Universidad Politécnica Salesiana. La autorización contempla las siguientes particularidades:

PRIMERA.- Reconozco que oportunamente he sido informado con claridad sobre el producto comunicativo en el que se incluirán los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; así mismo he sido informado sobre los canales y medios por los cuales será promocionado y difundido el mentado producto.

SEGUNDA.- Autorizo a que los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, en caso de ser necesario, sean modificados en forma, mediante procesos digitales o analógicos; no obstante queda prohibida la manipulación conceptual para generar contenidos discriminatorios, peyorativos o atentatorios.

TERCERA.- La presente autorización permite la promoción, difusión y publicación parcial o total, de los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, ya sea por canales y medios tradicionales o digitales, o por cualquier otro soporte físico o digital conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

CUARTA.- Los derechos autorizados no tienen limitación geográfica, territorial o temporal alguna. Adicionalmente, la autorización no implicará exclusividad para ninguna de las partes, ni compromiso económico alguno.

Para constancia de lo anterior, suscribo el presente documento:

Quito, a de *21-07* de 2014

Firma: 
C.I.: *180303190-3*

Autorización de uso y publicación (mayores de edad), sobre registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; digitales o analógicos; a favor de la Carrera de Comunicación Social, de la Universidad Politécnica Salesiana.

Yo, Joselyn Pamela Benitez Giler _____, con C.I.: 172629733-4 _____, con residencia en : _____, mayor de edad, por mis propias facultades, de acuerdo a la Ley Orgánica de Comunicación, Título II, Capítulo I y el Artículo 10 del Reglamento a la Ley Orgánica de Comunicación, suscribo el presente documento otorgando autorización expresa, para que David Casilla y Pablo Zambrano _____, estudiante de la carrera de Comunicación Social de la UPS, utilice los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, digitales o analógicos, obtenidos para incorporarlos en los productos comunicativos y los publique por los medios y canales que considere adecuados, siempre que los productos no tengan fines comerciales.

Adicionalmente reconozco que los testimonios y relatos contenidos en los productos realizados **no reflejan la opinión**, ni el criterio de la Carrera de Comunicación Social, ni de la Universidad Politécnica Salesiana. La autorización contempla las siguientes particularidades:

PRIMERA.- Reconozco que oportunamente he sido informado con claridad sobre el producto comunicativo en el que se incluirán los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; así mismo he sido informado sobre los canales y medios por los cuales será promocionado y difundido el producto comunicativo.

SEGUNDA.- Autorizo a que los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, en caso de ser necesario, sean modificados en forma, mediante procesos digitales o analógicos; no obstante **queda prohibida la manipulación conceptual** para generar contenidos discriminatorios, peyorativos, atentatorios o violentos u otros que contemple la Ley Orgánica de Comunicación y/o su Reglamento.

TERCERA.- La presente autorización permite la **promoción, difusión y publicación parcial o total**, de los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, ya sea por canales y medios tradicionales o digitales, o por cualquier otro soporte físico o digital, conocido o por conocer, en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

CUARTA.- Los derechos de uso autorizados **no tienen limitación geográfica, territorial o temporal**. Adicionalmente, la autorización no implicará exclusividad para ninguna de las partes, ni compromiso económico alguno.

Para constancia de lo anterior, suscribo el presente documento:

Quito, a 16 de Julio de 201__

Firma:

C.I.: 172629733-4

ACA / Unidad de Titulación / Carrera de Comunicación Social / UPS-Q

Autorización de uso y publicación (mayores de edad), sobre registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; digitales o analógicos; a favor de la Carrera de Comunicación Social, de la Universidad Politécnica Salesiana.

Yo, Nicol Vanessa Villamay Arguello, con C.I.: 1722305636, con residencia en QUITO, mayor de edad, por mis propias facultades, de acuerdo a la Ley Orgánica de Comunicación, Título II, Capítulo I y el Artículo 10 del Reglamento a la Ley Orgánica de Comunicación, suscribo el presente documento otorgando autorización expresa, para que David Carrillo y Pablo Zambrano estudiante de la carrera de Comunicación Social de la UPS, utilice los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, digitales o analógicos, obtenidos para incorporarlos en los productos comunicativos y los publique por los medios y canales que considere adecuados, siempre que los productos no tengan fines comerciales.

Adicionalmente reconozco que los testimonios y relatos contenidos en los productos realizados no reflejan la opinión, ni el criterio de la Carrera de Comunicación Social, ni de la Universidad Politécnica Salesiana. La autorización contempla las siguientes particularidades:

PRIMERA.- Reconozco que oportunamente he sido informado con claridad sobre el producto comunicativo en el que se incluirán los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; así mismo he sido informado sobre los canales y medios por los cuales será promocionado y difundido el producto comunicativo.

SEGUNDA.- Autorizo a que los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, en caso de ser necesario, sean modificados en forma, mediante procesos digitales o analógicos; no obstante queda prohibida la manipulación conceptual para generar contenidos discriminatorios, peyorativos, atentatorios o violentos u otros que contemple la Ley Orgánica de Comunicación y/o su Reglamento.

TERCERA.- La presente autorización permite la promoción, difusión y publicación parcial o total, de los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, ya sea por canales y medios tradicionales o digitales, o por cualquier otro soporte físico o digital, conocido o por conocer, en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

CUARTA.- Los derechos de uso autorizados no tienen limitación geográfica, territorial o temporal. Adicionalmente, la autorización no implicará exclusividad para ninguna de las partes, ni compromiso económico alguno.

Para constancia de lo anterior, suscribo el presente documento:

Quito, a 16 de Julio de 2015

Firma: Nicol Villamay.
C.I.: 1722305636

Autorización de uso y publicación (mayores de edad), sobre registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; digitales o analógicos; a favor de la Carrera de Comunicación Social, de la Universidad Politécnica Salesiana.

Yo, Andrea Santiago Inguierdo Parra, con C.I.: 172224473-6, con residencia en: Med. Las Aguilas (Quito), mayor de edad, por mis propias facultades, de acuerdo a la Ley Orgánica de Comunicación, Título II, Capítulo I y el Artículo 10 del Reglamento a la Ley Orgánica de Comunicación, suscribo el presente documento otorgando autorización expresa, para que David Corcillo y Pablo Zambrano, estudiante de la carrera de Comunicación Social de la UPS, utilice los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, digitales o analógicos, obtenidos para incorporarlos en los productos comunicativos y los publique por los medios y canales que considere adecuados, siempre que los productos no tengan fines comerciales.

Adicionalmente reconozco que los testimonios y relatos contenidos en los productos realizados **no reflejan la opinión, ni el criterio de la Carrera de Comunicación Social**, ni de la Universidad Politécnica Salesiana. La autorización contempla las siguientes particularidades:

PRIMERA.- Reconozco que oportunamente **he sido informado con claridad** sobre el producto comunicativo en el que se incluirán los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; así mismo he sido informado sobre los canales y medios por los cuales será promocionado y difundido el producto comunicativo.

SEGUNDA.- Autorizo a que los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, en caso de ser necesario, sean modificados en forma, mediante procesos digitales o analógicos; no obstante **queda prohibida la manipulación conceptual** para generar contenidos discriminatorios, peyorativos, atentatorios o violentos u otros que contemple la Ley Orgánica de Comunicación y/o su Reglamento.

TERCERA.- La presente autorización permite la **promoción, difusión y publicación parcial o total**, de los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, ya sea por canales y medios tradicionales o digitales, o por cualquier otro soporte físico o digital, conocido o por conocer, en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

CUARTA.- Los derechos de uso autorizados **no tienen limitación geográfica, territorial o temporal**. Adicionalmente, la autorización no implicará exclusividad para ninguna de las partes, ni compromiso económico alguno.

Para constancia de lo anterior, suscribo el presente documento:

Quito, a 10 de Julio de 2015.

Firma:

Andrea Santiago Inguierdo Parra
C.I.: 172224473-6

Autorización de uso y publicación (mayores de edad), sobre registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; digitales o analógicos; a favor de la Carrera de Comunicación Social, de la Universidad Politécnica Salesiana.

Yo, Monica Adriana Cancho Carrera, con C.I.: 170980096-3 con residencia en: Quito, mayor de edad, por mis propias facultades, de acuerdo a la Ley Orgánica de Comunicación, Título II, Capítulo I y el Artículo 10 del Reglamento a la Ley Orgánica de Comunicación, suscribo el presente documento otorgando autorización expresa, para que David Carrillo y Pablo Zambrano estudiante de la carrera de Comunicación Social de la UPS, utilice los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, digitales o analógicos, obtenidos para incorporarlos en los productos comunicativos y los publique por los medios y canales que considere adecuados, siempre que los productos no tengan fines comerciales.

Adicionalmente reconozco que los testimonios y relatos contenidos en los productos realizados no reflejan la opinión, ni el criterio de la Carrera de Comunicación Social, ni de la Universidad Politécnica Salesiana. La autorización contempla las siguientes particularidades:

PRIMERA.- Reconozco que oportunamente he sido informado con claridad sobre el producto comunicativo en el que se incluirán los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; así mismo he sido informado sobre los canales y medios por los cuales será promocionado y difundido el producto comunicativo.

SEGUNDA.- Autorizo a que los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, en caso de ser necesario, sean modificados en forma, mediante procesos digitales o analógicos; no obstante queda prohibida la manipulación conceptual para generar contenidos discriminatorios, peyorativos, atentatorios o violentos u otros que contemple la Ley Orgánica de Comunicación y/o su Reglamento.

TERCERA.- La presente autorización permite la promoción, difusión y publicación parcial o total, de los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, ya sea por canales y medios tradicionales o digitales, o por cualquier otro soporte físico o digital, conocido o por conocer, en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

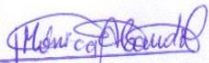
CUARTA.- Los derechos de uso autorizados no tienen limitación geográfica, territorial o temporal. Adicionalmente, la autorización no implicará exclusividad para ninguna de las partes, ni compromiso económico alguno.

Para constancia de lo anterior, suscribo el presente documento:

Quito, a 16 de Julio de 2015

Firma:

C.I.:


170980096-3

Autorización de uso y publicación (menores de edad o personas que necesiten representación), sobre registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; digitales o analógicos; a favor de la Carrera de Comunicación Social, de la Universidad Politécnica Salesiana.

Yo, Monica Adriana Cando C., con C.I.: 1709800963, representante legal del menor Ricardo Juan Enriquez C., con C.I.: 1725722498 y residencia en: Quito, mayor de edad, por mis propias facultades, de acuerdo a la Ley Orgánica de Comunicación, Título II, Capítulo I y el Artículo 10 del Reglamento a la Ley Orgánica de Comunicación, suscribo el presente documento otorgando autorización expresa, para que David Carrillo Pablo Zambrano, estudiante de la carrera de Comunicación Social de la UPS, utilice los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, digitales o analógicos, obtenidos para incorporarlos en los productos comunicativos y los publique por los medios y canales que considere adecuados, siempre que los productos no tengan fines comerciales.

Adicionalmente reconozco que los testimonios y relatos contenidos en los productos realizados no reflejan la opinión, ni el criterio de la Carrera de Comunicación Social, ni de la Universidad Politécnica Salesiana. La autorización contempla las siguientes particularidades:

PRIMERA.- Reconozco que oportunamente he sido informado con claridad sobre el producto comunicativo en el que se incluirán los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros de mi representado; así mismo he sido informado sobre los canales y medios por los cuales será promocionado y difundido el producto comunicativo.

SEGUNDA.- Autorizo a que los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, en los que participe mi representado, en caso de ser necesario, sean modificados en forma, mediante procesos digitales o analógicos; no obstante queda prohibida la manipulación conceptual para generar contenidos discriminatorios, peyorativos, atentatorios o violentos u otros que contemple la Ley Orgánica de Comunicación y/o su Reglamento.

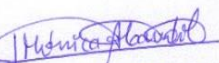
TERCERA.- La presente autorización permite la promoción, difusión y publicación parcial o total, de los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, de mi representado, ya sea por canales y medios tradicionales o digitales, o por cualquier otro soporte físico o digital, conocido o por conocer, en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

CUARTA.- Los derechos de uso autorizados no tienen limitación geográfica, territorial o temporal. Adicionalmente, la autorización no implicará exclusividad para ninguna de las partes, ni compromiso económico alguno.

Para constancia de lo anterior, suscribo el presente documento:
Quito, a 16 de Julio de 2015

Firma:

C.I.:


1709800963

ACA / Unidad de Titulación / Carrera de Comunicación Social / UPS-Q

Autorización de uso y publicación (mayores de edad), sobre registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; digitales o analógicos, a favor de la Carrera de Comunicación Social, de la Universidad Politécnica Salesiana

Yo, Dagmar Gabriela Jiménez Rodríguez con C.I. 1725980765 con residencia en Quito mayor de edad, por mis propias facultades, de acuerdo a la Ley Orgánica de Comunicación, Título II, Capítulo I y el Artículo 10 del Reglamento a la Ley Orgánica de Comunicación, suscribo el presente documento otorgando autorización expresa, para que David Corralo Pablo Zambiano estudiante de la carrera de Comunicación Social de la UPS, utilice los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, digitales o analógicos, obtenidos para incorporarlos en los productos comunicativos y los publique por los medios y canales que considere adecuados, siempre que los productos no tengan fines comerciales.

Adicionalmente reconozco que los testimonios y relatos contenidos en los productos realizados no reflejan la opinión, ni el criterio de la Carrera de Comunicación Social, ni de la Universidad Politécnica Salesiana. La autorización contempla las siguientes particularidades:

PRIMERA - Reconozco que oportunamente he sido informado con claridad sobre el producto comunicativo en el que se incluirán los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; así mismo he sido informada sobre los canales y medios por los cuales será promocionada y difundido el producto comunicativo.

SEGUNDA - Autorizo a que los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, en caso de ser necesario, sean modificados en forma, mediante procesos digitales o analógicos; no obstante queda prohibida la manipulación conceptual para generar contenidos discriminatorios, peyorativos, atentatorios o violentos u otras que contemple la Ley Orgánica de Comunicación y/o su Reglamento.

TERCERA - La presente autorización permite la promoción, difusión y publicación parcial o total, de los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, ya sea por canales y medios tradicionales o digitales, o por cualquier otro soporte físico o digital, conocido o por conocer, en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

CUARTA - Los derechos de uso autorizados no tienen limitación geográfica, territorial o temporal. Adicionalmente, la autorización no implicará exclusividad para ninguna de las partes, ni compromiso económico alguno.

Para constancia de lo anterior, suscribo el presente documento:
Quito, a 23 de Septiembre de 2015.

Firma: 
C.I. 1725980765

Autorización de uso y publicación (mayores de edad), sobre registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; digitales o analógicos, a favor de la Carrera de Comunicación Social, de la Universidad Politécnica Salesiana

Yo, Stephane Alexander Cordero Rivas con C.I. 1750579094, con residencia en Quito, mayor de edad, por mis propias facultades, de acuerdo a la Ley Orgánica de Comunicación, Título II, Capítulo I y el Artículo 10 del Reglamento a la Ley Orgánica de Comunicación, suscribo el presente documento otorgando autorización expresa, para que Rodrigo Castillo Pabón Zamborano, estudiante de la carrera de Comunicación Social de la UPS, utilice los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, digitales o analógicos, obtenidos para incorporarlos en los productos comunicativos y los publique por los medios y canales que considere adecuados, siempre que los productos no tengan fines comerciales.

Adicionalmente reconozco que los testimonios y relatos contenidos en los productos realizados no reflejan la opinión, ni el criterio de la Carrera de Comunicación Social, ni de la Universidad Politécnica Salesiana. La autorización contempla las siguientes particularidades:

PRIMERA. Reconozco que oportunamente he sido informado con claridad sobre el producto comunicativo en el que se incluirán los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros; así mismo he sido informado sobre los canales y medios por los cuales será promocionado y difundido el producto comunicativo.

SEGUNDA. Autorizo a que los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, en caso de ser necesario, sean modificadas en forma, mediante procesos digitales o analógicos; no obstante queda prohibida la manipulación conceptual para generar contenidos discriminatorios, peyorativos, atentatorios o violentos u otros que contemple la Ley Orgánica de Comunicación y/o su Reglamento.

TERCERA. La presente autorización permite la promoción, difusión y publicación parcial o total, de los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, ya sea por canales y medios tradicionales o digitales, o por cualquier otro soporte físico o digital, conocido o por conocer, en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

CUARTA. Los derechos de uso autorizados no tienen limitación geográfica, territorial o temporal. Adicionalmente, la autorización no implicará exclusividad para ninguna de las partes, ni compromiso económico alguno.

Para constancia de lo anterior, suscribo el presente documento:
Quito, a 23 de Septiembre de 2012.

Firma: Stephane
C.I.: 1750579094

Autorización de uso y publicación (mayores de edad), sobre registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, digitales o analógicos, a favor de la Carrera de Comunicación Social, de la Universidad Politécnica Salesiana

Yo, Marcos Enrique Narajo con CI 1721008868, con residencia en Quito mayor de edad, por mis propias facultades, de acuerdo a la Ley Orgánica de Comunicación, Título II, Capítulo I y el Artículo 10 del Reglamento a la Ley Orgánica de Comunicación, suscribo el presente documento otorgando autorización expresa, para que David Carrillo, Pablo Zambrano, estudiante de la carrera de Comunicación Social de la UPS, utilice los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, digitales o analógicos, obtenidos para incorporarlos en los productos comunicativos y los publique por los medios y canales que considere adecuados, siempre que los productos no tengan fines comerciales.

Adicionalmente reconozco que los testimonios y relatos contenidos en los productos realizados **no reflejan la opinión, ni el criterio de la Carrera de Comunicación Social, ni de la Universidad Politécnica Salesiana.** La autorización contempla las siguientes particularidades:

PRIMERA. Reconozco que oportunamente **he sido informado con claridad** sobre el producto comunicativo en el que se incluirán los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, así mismo he sido informado sobre los canales y medios por los cuales será promocionado y difundido el producto comunicativo.

SEGUNDA. Autorizo a que los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, en caso de ser necesario, sean modificados en forma, mediante procesos digitales o analógicos; no obstante **queda prohibida la manipulación conceptual** para generar contenidos discriminatorios, peyorativos, atentatorios o violentos u otros que contemple la Ley Orgánica de Comunicación y/o su Reglamento.

TERCERA. La presente autorización permite la **promoción, difusión y publicación parcial o total**, de los registros visuales, audiovisuales y/o sonoros, ya sea por canales y medios tradicionales o digitales, o por cualquier otro soporte físico o digital, conocido o por conocer, en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

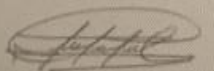
CUARTA. Los derechos de uso autorizados **no tienen limitación geográfica, territorial o temporal.** Adicionalmente, la autorización no implicará exclusividad para ninguna de las partes, ni compromiso económico alguno.

Para constancia de lo anterior, suscribo el presente documento:

Quito, a 28 de Octubre de 2015.

Firma:

CI:


1721008868

Anexo 9. Ficha técnica

Quito-Ecuador, 2015.

Duración: 17 minutos

Producción: David Carrillo

Director: Pablo Zambrano

Guion: David Carrillo - Pablo Zambrano

Director de producción: David Carrillo

Edición: David Carrillo - Pablo Zambrano.

Montaje: Pablo Zambrano

Director de Fotografía: David Carrillo

Sonido: David Carrillo

Camarógrafo: Pablo Zambrano