



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE GUAYAQUIL

CARRERA DE COMUNICACIÓN

**EFFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA
CARRERA DE COMUNICACIÓN EN LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
SALESIANA**

Trabajo de titulación previo a la obtención del

Título de Licenciado en Comunicación

AUTORES: Ivan Andrés Bravo Robles y Andy Steve Murillo Reyes

TUTORA: MSc. Alfredo Eduardo Ayora Recalde

Guayaquil – Ecuador

2023

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Nosotros, Ivan Andrés Bravo Robles con documento de identificación N° 0955595053 y Andy Steve Murillo Reyes con documento de identificación N° 0941201873; manifestamos que:

Somos los autores y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Guayaquil, 31 de julio del 2023

Atentamente,



IVAN ANDRÉS BRAVO
ROBLES

0955595053



ANDY STEVE MURILLO
REYES

0941201873

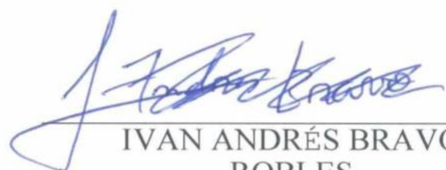
CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

Nosotros, Ivan Andrés Bravo Robles con documento de identificación No. 0955595053 y Andy Steve Murillo Reyes con documento de identificación No. 0941201873 , expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores del Producto comunicativo: EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN EN LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en comunicación social, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

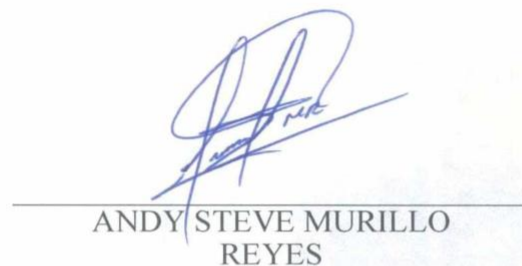
Guayaquil, 31 de julio del año 2023

Atentamente,



IVAN ANDRÉS BRAVO
ROBLES

0955595053



ANDY STEVE MURILLO
REYES

0941201873

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Alfredo Eduardo Ayora Recalde con documento de identificación N° 0921714424, docente de la Universidad Politécnica Salesiana sede Guayaquil, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN EN LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA, realizado por Ivan Andrés Bravo Robles con documento de identificación N° 0955595053 y por Andy Steve Murillo Reyes con documento de identificación N° 0941201873 , obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción de Producto comunicativo que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Guayaquil, 31 de julio del año 2023

Atentamente,



ALFREDO EDUARDO AYORA
RECALDE
0921714424

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Dedico este proyecto principalmente a Dios por darme la sabiduría necesaria y la fortaleza en todo este camino, también quiero expresar mi gratitud hacía mis padres por ser los pilares fundamentales en todo mi trayecto estudiantil, por el cariño brindado en cada etapa de esta maravillosa carrera. Agradezco a todos los involucrados en este proyecto, desde mis compañeros hasta las personas que se ofrecieron para poder investigar a fondo la temática social y psicológica de los videojuegos en jóvenes.

Andy Steve Murillo Reyes

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Agradezco y dedico a mi familia quienes me apoyaron a lo largo de la realización de este proyecto y de mi ciclo universitario además de los estudiantes que aceptaron participar en las entrevistas. Un agradecimiento especial a la profesora Katuska Flores debido a su enorme atención y apoyo en el proyecto y a un compañero extra que nos aportó con material extra para las grabaciones.

Iván Andrés Bravo Robles

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo general identificar los efectos de los videojuegos online a los estudiantes de la carrera de comunicación social y determinar la cantidad de estudiantes que juegan dentro como fuera de la institución. De forma que se pueda tener una visión diferente sobre la temática mediante la recolección de información de varios juegos en línea a través del tiempo y su implicación en la época, por medio de una selección en focus group de estudiantes y entrevistas con profesionales en el campo de la comunicación, psicología y los videojuegos. Es posible obteniendo tanto positivos como negativos usando una metodología enfocada al producto, muestra, categoría de análisis y concienciación. En los resultados se puede evidenciar una inclinación positiva en cuanto al manejo comunicativo, comportamiento y método alternativo de aprendizaje para los estudiantes que los libera del estrés o ayuda con sus relaciones sociales, e inclusive como les ayuda en situaciones difíciles a nivel personal. Esto muestra el alcance tecnológico y como las nuevas plataformas online permiten en la actualidad un acercamiento e interacción constante entre los consumidores de todas las edades. Sin embargo, se debe tener en cuenta que todo debe ir dentro de un margen de control, por lo consiguiente los expertos consultados recomiendan o apoyan la noción, como un aprendizaje alternativo, pero no como algo a depender y que aún se necesita tiempo para poder aplicarse como algo común y es mejor solo dejarlo como un pasatiempo al cual no se le debe invertir demasiado tiempo.

Palabras claves: [videojuego](#), [investigación](#), [social](#), [psicológico](#).

ABSTRACT

The objective of this research is to identify the effects of online video games on students majoring in social communication and determine the number of students who play both within and outside the institution. By collecting information from various online games over time and their implications in this era through focus group selection of students and interviews with professionals in the fields of communication, psychology, and video games, a different perspective on the topic can be gained. The methodology used focuses on the product, sample, category of analysis, and awareness, allowing for the exploration of both positive and negative effects. The results show a positive inclination towards improved communicative skills, behavior, and alternative learning methods for students, which helps them alleviate stress and improve their social relationships. Additionally, video games can aid students in handling difficult personal situations. This demonstrates the technological reach and how new online platforms currently facilitate constant engagement and interaction among consumers of all ages. However, it should be noted that everything must be within a margin of control. Therefore, the consulted experts recommend or support the notion of video games as an alternative form of learning, but not something to become overly dependent on. Implementing them as a common educational tool requires more time, and it's best to treat them as a pastime that shouldn't consume too much time.

Keywords: [videogames](#), [research](#), [social](#), [psychological](#).

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
Comunicación y videojuegos.....	2
Ejemplos externos de videojuegos y consecuencias negativas	4
El lado positivo de los videojuegos	4
Cómo funciona el ámbito social de los videojuegos online	6
Qué tipo de comunicación manejan los videojuegos.....	7
OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICOS	10
METODOLOGÍA	11
DESARROLLO	12
Preproducción	13
Producción	13
Postproducción	13
CONCLUSIÓN	14
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	15
APÉNDICE Y/O ANEXOS	18

INTRODUCCIÓN

¿Cómo los videojuegos influyen a los estudiantes de la carrera de comunicación social en la Universidad Politécnica Salesiana?

Desde las últimas décadas los videojuegos son vistos de múltiples formas, ya sea como un medio de entretenimiento, una forma de distracción o un nuevo método de aprendizaje para generaciones de antaño he igual para las actuales. La comunicación en general juega un papel importante en la vida diaria de todas las personas, y es que todo comunica, absolutamente todo, que una persona se quede en silencio, que combine colores de su vestimenta o que simplemente se mueva de alguna forma en particular ¡Está comunicando! Esto quiere decir que la comunicación es todo aquello que “comunica, como los gestos, la mirada, la palabra, la voz, la ropa” (González, 2014, p.2)

Dicho de otra manera, la comunicación consiste en la transmisión y recepción de mensajes. Por supuesto, años de teoría del concepto sugieren que el proceso es mucho más complicado, pero hay una palabra clave en la propuesta por Patrick Charaudeau que llama bastante la atención y es la “interpretación”. Este autor señala simplemente que interpretar, es tratar de dar cuenta de los resultados de un análisis mediante la puesta en relación de estos resultados con otros distintos a ellos mismos. Esto supone a que cada participante ofrece una interpretación del mensaje basada en sus percepciones y experiencias personales. Este es el propósito fundamental de la comunicación.

Algo muy parecido ocurre con los videojuegos, al igual que con las películas, los programas de televisión o las novelas. La interpretación y el contexto del participante, espectador o lector serán fundamentales para determinar el significado que se pretende dar a la obra. En este sentido, es aceptable sostener que los videojuegos son obras literarias, cuya producción se rige por condiciones específicas y cuya interpretación no es la misma que los medios anteriores. Por ello los “Los videojuegos no son literatura. Sin embargo, existe una larga tradición de literatura que ha sido adaptada a medios audiovisuales como la televisión o el cine, numerosas obras literarias cuentan ya con adaptaciones en forma de videojuego” (Inesg, 2017, p.7).

Sin duda, los videojuegos pueden verse y usarse como medios de comunicación o, alternativamente, como multimedios. Desde un simple gráfico hasta una conversación entre dos personajes, hay innumerables formas de comunicarse con el jugador transmitiendo múltiples mensajes a la vez solo con dar un clic o presionar un botón, algo que atrae mucho la atención en especial de los jóvenes.

La interpretación de la que se habla exige una interacción continua entre el jugador y el juego o incluso con más usuarios. Zelcer (2014) describe que los videojuegos son como:

Así entendido, lo intuitivo a propósito de la interacción con interfaces está ligado a las configuraciones conocidas. Desde la semiótica, puede decirse que la intuición no es otra

cosa que una denominación para la posesión de ciertos interpretantes, vinculados justamente con distintos niveles de estas configuraciones: esquemas de interacción, estructuras u organizaciones espaciales, relaciones causa-efecto, convenciones iconográficas, etc. De algún modo, entonces, la cualidad de intuitivo es un efecto de corpus: una cierta configuración o propuesta de interacción se propone como intuitiva en tanto sigue ciertos moldes o patrones que han sido empleados con cierta insistencia en el pasado, al punto tal de producir una cierta ‘naturalización’. La intuitividad implica así algún tipo de repetición. (p.46)

Comunicación y videojuegos

El término on-line, es referido a estar conectado por medio de una red de datos, comunicación e incluso en los videojuegos, lo que permite trabajar, comunicar o entretenerse con personas de diferentes partes, tanto a nivel local como mundial, lo que abre las puertas a muchos tipos de pensamientos, culturas y experiencias, que al jugar permiten ese feedback comunicacional. Más que nada por el método empleado con relación al aprendizaje, por el simple hecho de ser utilizado como un intrínseco método de liberar el estrés o con el fin de entretenimiento, desperdiciando el gran potencial que hay de aprender y divertirse al mismo tiempo.

Por ejemplo, es fundamental comprender la dinámica comunicativa que puede generar una máquina de videojuegos. Tiene un propósito importante, ya que permite adoptar un enfoque interpretativo de las nuevas formas de lenguaje que surgen como resultado del uso de las nuevas tecnologías, y que dejarán de ser vanguardistas dentro de unas décadas para convertirse en la norma cultural de entendimiento e incluso en eras actuales ya se toman en consideración tales perspectivas.

Entender estos nuevos lenguajes de comunicación y cómo los humanos los están asimilando en el presente es una exigencia que cualquier ámbito académico debe satisfacer. No solo eso, también se tiene el factor de la socialización y es que, muchos jugadores, en especial el campo estudiantil actual, donde en su mayoría jóvenes que llegan a ser extrovertidos a primera vista y muy expresivos con su círculo social virtual. En este punto se conoce que la virtualidad ha permitido que se abra un abanico de posibilidades que anteriormente no eran posibles, debido a que la tecnología no era capaz de lo que ahora puede hacer.

Sin embargo, en cuanto a comunicarse se refiere, el campo de los videojuegos ha pasado de ser un lugar donde se mataba el tiempo o se entretenía de forma individual a poder realizar las mismas acciones, pero ahora con más usuarios (amigos), todo este cambio ha sido un plus vital, tanto para los denominados “gamers” como para gente común que desea pasar una tarde o noche demostrando sus habilidades juntos a sus amistades online o buscar un entretenimiento diferente del acostumbrado.

La idea como tal de los videojuegos va con la finalidad de entretener a un grupo de personas, a tal punto de convertirse en una herramienta que puede servir como aprendizaje y

es que “el mundo de los videojuegos desde sus inicios ha buscado siempre estar a la par de las tendencias de actualidad, evolucionando en lo tecnológico que ha aparecido en el mundo” (Chavarría, 2020. p.15) lo que conlleva al vistazo revolucionario que se tenía hace décadas y hoy es algo muy común.

En esta investigación los puntos claves giran alrededor sobre la influencia de los videojuegos en la plataforma online con los estudiantes, donde sirve como soporte tanto para la propia carrera como para los estudiantes y la profesión en general. La problemática en este trabajo, es como esta plataforma les afecta a los estudiantes ya que no todos reaccionan igual y algunos podrían tener hasta experiencias desagradables que afectan a su estilo de vida, así como otros de ser beneficiados, pudiendo ser esto un factor que ofrezca oportunidades en el desarrollo práctico de los estudios, comportamiento y vínculos sociales que tienen.

El presente análisis se dirige a la obtención de resultados positivos y negativos de los estudiantes de la carrera de comunicación social en la Universidad Politécnica Salesiana sede Guayaquil y la influencia que tienen los videojuegos en la plataforma online. De forma que se puedan comprender sus efectos en el ámbito de su carrera o profesión. Alrededor de 150 estudiantes conforman la carrera y de entre ellos se determinó que al menos la mitad juega algún videojuego online al menos una vez cada temporada y una cantidad aún más pequeña juega de manera regular, entre una vez al día o a la semana. Esto da a entender que no son muchos los que usan este tipo de entretenimiento para pasar el tiempo en la universidad o en casa y es en la institución donde no son muchos los que llevan sus juegos para divertirse en espera o salida de las clases, pero no están muy abiertos a mostrarlos a los demás en algunos casos a pesar del interés de sus compañeros.

Por ejemplo, es fundamental comprender la dinámica comunicativa que puede generar una máquina de videojuegos. Tiene un propósito importante, ya que permite adoptar un enfoque interpretativo de las nuevas formas de lenguaje que surgen como resultado del uso de las nuevas tecnologías, y que dejarán de ser vanguardistas dentro de unas décadas para convertirse en la norma cultural de entendimiento. Comprender estos nuevos lenguajes de comunicación y cómo los humanos los están asimilando en el presente es una exigencia que cualquier ámbito académico debe satisfacer para comprender a este tipo de estudiantes.

Hay que hacer un comentario importante al considerar el ámbito social, mucho más si es un plus que beneficia el aprendizaje para los estudiantes, la intención de este proyecto de investigación, es tener una visión diferente sobre el tema de los videojuegos e intentar quitar el estigma de que jugar videojuegos distrae a los estudiantes, el punto es poder demostrar que a través de la plataforma online es posible obtener resultados positivos que aumenten la confianza, la personalidad y el carácter que permitan una ayuda social para la carrera y a futuro de la profesión. Es por ello, que la tecnología online está generando interés por las posibles repercusiones y secuelas de su adopción masiva y uso comercial. La ilustración más destacada de cómo ha cambiado la sociedad igual a como el internet en general es a día de hoy.

Pero, aun con ese punto de mejorar el estigma que se tiene de los videojuegos, muchos profesionales y también padres de familia siguen manteniendo que solo es una distracción

negativa con efectos solo nocivos. Este tipo de pensamientos tampoco están erróneos debido a como muchas personas llegan a un extremo dañino al punto de que se considera una adicción similar a drogas y el propio síntoma de abstinencia en los momentos más extremos. Casos como jugadores que no duermen, comen o tienen una postura inadecuada, así como los puntos críticos donde el cuerpo está tan maltratado que colapsa en desmayos e incluso la posible muerte del jugador por fallos cardíacos en una mezcla de agotamiento y estrés.

Ejemplos externos de videojuegos y consecuencias negativas

Algunos casos más comunes se ven en Asia donde muchos jóvenes entre 15 y 25 años juegan exageradas horas continuas con periodos de 12 y 18 horas, también se usan los cibercafés donde no solo tienen acceso al internet y el modo online sino que pueden llegar a vivir allí. En Latinoamérica se pueden ver similitudes, pero en lugar de una computadora convencional es más popular el uso de celulares por su movilidad a todos lados aprovechando juegos sencillos que aún tienen métodos online para competir entre ellos siendo los casos más populares *Call Of Duty*; *Mobile* y *Free Fire*, dos juegos de disparo en primera y tercera persona que se han vuelto de clásicos con el pasar de los años. Estos juegos han tenido la mala fama de entorpecer a estudiantes al consumir mucho de su tiempo en jugar con amigos o personas aleatorias de internet ignorando estudios o tareas y en algunos casos al perder la partida revela comportamientos violentos y de enojo momentáneos.

Volviendo a el instrumento que permite la conexión entre jugadores, los intermediarios basados en la tecnología de hoy en día se basan en la de tipo inalámbrica, como una extensión que tiene influencia en la forma de la identidad de un individuo y como son de importantes para el desarrollo de la misma, en conjunto con el proceso de interacción social. Es destacable cuán amplio son los avances tecnológicos y como estos trascienden en una rama tan extensa como es la comunicación, es que los videojuegos pasaron de ser un método de entretenimiento para grandes y chicos a convertirse en una máquina multiplataformas que permite la interconexión de todo el mundo. Aumentando en gran medida las relaciones sociales, efectuando el intercambio de ideas y de conocimiento a través de una pantalla con conexión a internet; la ascensión de lo físico a lo digital y la implementación de diversas formas de interacción entre usuarios.

Lo que interesa en este estudio de investigación es que los estudiantes de la Carrera de Comunicación sean el resultado de que el aprendizaje trasciende a algo más, a pesar de que se trate de un sistema de entretenimiento como un videojuego en línea y su contraste de cómo puede ser algo dañino para ellos. Desde una perspectiva social, es crucial comprender el futuro de una realidad que debe digerirse y adaptarse a las expectativas y deseos únicos de cada persona. Las expectativas y necesidades socialmente compartidas, como la evolución es parte inevitable de este proceso, como la comunicación es fundamental para la existencia humana igual que en muchos otros medios que pasaron por lo mismo.

El lado positivo de los videojuegos

Los videojuegos son más que un simple método de distracción para niños eso ya está claro para un gran sector de la población, pero según Simone (2008) puede ser el inicio para un nuevo mundo:

En este momento los videojuegos son la puerta de entrada de niños y jóvenes en las TIC. Mediante el videojuego los niños adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, las más importantes de las cuáles son la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio. Por este motivo el videojuego es en estos momentos un elemento determinante para socializarse en el mundo de las nuevas tecnologías. (p. 3)

Los videojuegos empezaron como un mero entretenimiento y algo que se manejaba desde un ordenador solitario, pero han escalado hasta ser reconocidos actualmente como otro medio de comunicación principalmente al modo online que tienen muchos de ellos como por ejemplo juegos de disparos teniendo a *Fortnite*, *Overwatch*, *PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds)*, entre otros como referencias debido a que se basan en sus modos multijugador y la competencia entre grandes cantidades de jugadores con una posibilidad de trabajo en equipo donde la comunicación tanto escrita como auditiva es fundamental para lograr progresar.

Son una sorpresa como un medio social bastante activo en que personas de todas las edades y todos los lugares pueden participar, pero en especial los jóvenes forman parte del grupo que interactúa entre sí gracias a tal medio que permite romper las barreras del lenguaje. Aunque no todos están de acuerdo con esta idea, en especial adultos que lo ven como algo dañino, pero según Castells (2009) los videojuegos tienen mucho más que ofrecer y son un enorme avance del mercado en el mundo:

Sólo en Estados Unidos el sector de los videojuegos amasó 18.700 millones de dólares en ventas en 2007... La mayor comunidad de juegos en línea, *World of Warcraft (WOW)*, que supone algo más de la mitad del sector MMOG (juego multijugador masivo en línea), tenía más de 10 millones de miembros activos (más de la mitad viven en Asia) en 2008. (p.99)

El deseo de conectar más y más llevó a que se creen diferentes páginas que buscaban la comunicación e interacción de otros siguiendo así las redes sociales y ahora se vive la era de la realidad virtual donde se está explorando un mundo en el que se trata de reducir cada vez más la brecha del mundo real con el digital gracias a los distintos periféricos, desde el propio celular que la mayoría tiene siempre en mano hasta la realidad virtual con lentes VR (*Virtual Reality*) que transportan la experiencia a una más cercana al contacto. Otra definición viene de parte de Planells (2013):

En este sentido, los juegos electrónicos no solo han causado un notable impacto económico, sino que además han conseguido ampliar su influencia social. El juego ya no es un simple divertimento infantil, sino que hoy nuevos públicos como el femenino o las familias disfrutan conjuntamente de nuevos productos diseñados específicamente para ellos. (p. 2)

Pero no todo es algo positivo ya que existen estudios donde remarcan las partes dañinas provocadas por el exceso de horas de juego “el abuso de juegos de azar y violencia. Un consumo excesivo genera diferentes efectos como ansiedad, depresión, conductas obsesivas, soledad e incluso una disminución de la inteligencia emocional, además de una menor expresión de las emociones.” (ENOVA, 2022, p.1). Varios lo aprueban, pero muchos otros no y, es trabajo de esta investigación aportar con una visión de ambos frentes, positiva y negativamente.

Cómo funciona el ámbito social de los videojuegos online

El desarrollo y popularidad de los MMO (Massively Multiplayer Online), y del subgénero mayoritario de los MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), fueron evolucionando e incrementándose tras la llegada de la Web 2.0, que gira en torno a la participación, la colaboración y la creación del usuario, bajo estos conceptos Herrero (2011) menciona:

Estos dos son los géneros de videojuegos más populares en el ámbito online y esto debido a como los jugadores alcancen un nivel de comunicación e interacción cerca de lo que sería la vida real, al momento de quedar en grupos donde puedan trabajar en equipo por un beneficio mutuo. (p.121)

Estos juegos funcionan “bajo un navegador habitual y desarrollan mediante textos y botones un juego de estrategia en el que competimos y colaboramos con jugadores de todo el mundo” (Domínguez y Sáez, 2012, p. 164). Hay una variación de juegos conocidos como “Point and Click” que reduce la interacción a simples clicks con el mouse o tocando la pantalla del celular pero que es suficiente para realizar acciones con otros jugadores por las acciones predeterminadas que ofrecen esos tipos de juegos sin mencionar que suelen tener un chat o caja de texto para escribir y comunicarse con otros jugadores, también rara vez pero aun así están presentes los chats de voz que contienen la misma función pero para poder hablar en directo usando micrófonos por defecto o como complementos.

Los juegos son mayormente accesibles desde una red social (están muy extendidos en Facebook como la principal red, desde su creación) desde la que se juega a través del navegador “esto implica la comunicación con otros jugadores, generalmente los contactos de la cuenta con la que se accede, para avanzar en el juego, ya sea compitiendo o colaborando, activa o pasivamente en la consecución de objetivos” (Vera, 2015, p. 43).

Existen páginas web que permiten un tipo de interacción más sencillo entre jugadores como el famoso juego conocido como “Dragon City” que pertenece a la red social de Facebook en el cual el objetivo es criar dragones y hacerlos fuertes para enfrentarlos a los de otro oponente que podría ser hasta un amigo de la misma red social que tengas agregado. Los juegos de lucha consisten en un combate cuerpo a cuerpo entre dos personajes elegidos y

controlado por los jugadores: en la opción contra la máquina el jugador debe ir venciendo uno a uno todos los rivales que le opone el programa.

En el pasado los juegos de lucha eran el centro de atención en los arcades recreativos permitiendo incluso allí jugar con otra persona, pero ahora es posible usar el internet para jugar con muchas más personas a tiempo real y sin necesidad de estar ahí o hablar el mismo idioma sin mencionar que es hasta posible jugar con otras personas en diferentes dispositivos sean móviles o de mesa ya que en el pasado era un pequeño grupo marginado el que disfrutaba de este tipo de cosas lo que causaba que se refugien y aislen entre ellos por miedo al rechazo que en esa época significaba ser fan de videojuegos siendo llamados como “frikis” o raros de una manera despectiva. Para esto Llorca (2009) da a conocer que:

Indica que los cambios que ha sufrido este ocio tecnológico han auspiciado que la formación de las nuevas generaciones dependa en menor medida de la lectura de textos escritos en la escuela y esté cada vez más influida por la contemplación de contenidos multimedia a través de los medios audiovisuales y de realidades como internet, la telefonía móvil o los propios videojuegos (p. 81).

No es una novedad que ahora los jóvenes se dejan influenciar mucho por la tecnología y más allá de que pueda ser algo negativo tiene su lado positivo como la interacción que pueda tener con personas que sin esos medios no podría si quiera conocer, sin embargo solo es en los mejores casos debido a que no se puede asegurar que eso sea así con todas las personas, entrando al lado de los videojuegos muchas veces hay jóvenes que entablan amistad debido a que quieren ganar una partida en un videojuego online lo que les da una meta y un motivo para trabajar en equipo “En una época de transformaciones y en un periodo de transición a la adaptación de la sociedad a las tecnologías. Internet, móviles y videojuegos ocupan un espacio importante en el proceso de socialización, influyendo en comportamientos y actitudes” (Levis, 2002).

Como dato extra también ocurre que en lugar de la colaboración para una meta común existe la competitividad, y es mucho más latente debido a la rivalidad que nace con el simple hecho de que solo pueda haber un ganador entre ambos o entre grupos diferentes de personas. Con la aparición de los deportes electrónicos o también conocidos como *Esports*, se sugiere una profundización en el ámbito académico, ante la proliferación de investigaciones que subrayan la popularización de los videojuegos y la relación intrínseca entre los videojuegos y las relaciones sociales. (Gómez y Navarro, 2013).

Qué tipo de comunicación manejan los videojuegos

Ahora llega otro pilar de la investigación, se trata de la comunicación, en su instancia más elemental, consiste en la transmisión y recepción de mensajes como muchos ya deben tener conocimiento. Por supuesto, años de teoría de la comunicación han demostrado que este proceso es bastante más complejo. Desde el inicio del ser humano la comunicación ha

formado parte de nuestra integración con grupos y después como una sociedad, hay una extensa variedad de tipos de comunicación donde se usa la voz, los signos, objetos, el propio físico o las expresiones faciales por que el abanico de posibilidades al momento de mandar un mensaje y que este tenga un tipo de conexión y respuesta hace que sea un tema interesante para hablarlo en el ámbito de los videojuegos que son otro tipo de medio de comunicación al fin y al cabo.

Tomando lo dicho, hay una gran cantidad de tipos de comunicación, la comunicación verbal por ejemplo se caracteriza por las palabras que se utilizan en la interacción entre el/la emisor/a y el/la receptor/a, así como por el tono de nuestra voz. El recurso base de la comunicación diaria es por la voz, aun cuando hay muchas variaciones y formas de comunicar es indiscutible que la primera que se usa en el día a día se trata de las propias palabras que expresamos junto a un tono que transmite el humor o la intención dando a el mensaje un valor distinto dependiendo de la situación como por ejemplo la alegría, el enojo, tristeza, el sarcasmo, etc. La comunicación textual contrasta mucho con la verbal y se considera inferior debido a la carencia de expresiones y emociones en muchas palabras a pesar del uso de signos de exclamación.

Para la comunicación visual, consiste en la comunicación que el receptor percibe por la vista. Esta percepción es lo primero que todos nosotros comunicamos de nosotros mismos ante alguien, como somos físicamente, que posición física tenemos, como vestimos, como es nuestro aspecto, cual es nuestra actitud. Todo ello en conjunto muchas veces comunica más que las propias palabras del mensaje, y esto es algo a tener en cuenta porque muchas veces nos preocupamos por el discurso o el mensaje que tenemos que transmitir y nos olvidamos de este modo secundario de comunicación.

El término de comunicación interindividual se utiliza para referirse al tipo de comunicaciones que existen entre solamente dos personas. Estas personas deberán ser un emisor y un receptor. Esta misma puede darse perfectamente de manera verbal o no verbal, sin afectar su carácter de comunicación interindividual. Igualmente puede ser escrita u oral. Lo importante es comunicar un mensaje.

Es igual al estilo tradicional de comunicación, es decir como una charla entre dos personas donde no tienen por qué interferir más personas ya que se tocan temas personales y donde la confianza es fundamental para la transmisión de información adecuada, muy útil cuando se trata de una conversación a nivel profundo y personal. Se tiene como un ejemplo relacionado a la comunicación y videojuegos a una variante conocida como “la comunicación intergrupala son aquellas experiencias que se dan dentro de un sistema social, compuesto de pequeños grupos interdependientes, que suelen compartir tareas para lograr metas reconocidas en común” (Huergo, 2003, p.6).

Por último, frente a los tipos de comunicación explicados hay que resaltar al de tipo intergrupala, debido a que es usado para englobar la investigación que se está realizando, es el principal dentro de los videojuegos de manera inconsciente por los participantes al formar equipos con el fin de ganar una partida o lograr algún objetivo en conjunto con los

compañeros que pueden ser formados de manera aleatoria. Por otro caso pueden ser círculos de amistad previamente realizados sea desde el hogar, instituto, trabajo u otra red social.

Así lo indica Verona Groveman, quien afirma las anteriores palabras en que los grupos coordinados son mucho más efectivos incluso en tareas complejas y con más objetivos a lograr. “La cooperación al comienzo es por lo general, informal. Eventualmente puede organizarse mediante una asociación intergrupala, la que con frecuencia se reconoce y registra más fácilmente. Una asociación de grupos es más poderosa que grupos simples” (Groveman, 1996, p. 50). Los equipos participan de forma conjunta, comunicándose entre sí, logrando un tipo de comunicación o asociación intergrupala, que sirve para englobar interacciones que se tornan unidas con el fin de alcanzar un objetivo en común de acuerdo a intereses comunes de los integrantes. Sin embargo, una de las funciones que mantiene conectado al grupo es la compatibilidad requerida que permite la articulación con grupo exteriores.

Existen algunos principios que corroboran la cooperación entre los grupos, uno de ellos es el principio de congruencia y la referencia que logra en cuanto la actitud abierta hacia la otra parte, en donde se expresa los sentimientos y pensamientos. El principio de reconocimiento excluye todo estereotipo o prejuicio evitando la descalificación hacia comportamientos o hechos con el fin de no coincidir en ellos. El punto destacable en la cooperación intergrupala se da a través de un trabajo en equipo constante y donde las peleas o choque de ideas son naturales, pero deben resolverse cuanto antes para no romper la sincronización de todos.

OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICOS

General:

Identificar cuáles son los efectos de los videojuegos online a los estudiantes de la Universidad Politécnica Salesiana en la sede Guayaquil.

Específicos:

Determinar la cantidad de estudiantes que juegan videojuegos online de la Universidad Politécnica Salesiana en la sede Guayaquil.

Cambiar la imagen general que se tiene de los videojuegos y cómo afecta a los jóvenes estudiantes.

METODOLOGÍA

Este estudio tiene un enfoque cualitativo de carácter exploratorio. Se utiliza el método de investigación acción y las técnicas a utilizar fueron *Focus group* entre estudiantes de primer hasta octavo semestre del periodo 61 de la Universidad Politécnica Salesiana sede Guayaquil. La técnica del *Focus Group* implica tres pasos lógicos y metodológicos centrales: “el reclutamiento, la moderación y la confección del informe. Cada paso posee su importancia relativa y contribuye a la correcta utilización de la técnica y la interpretación válida de los resultados que se obtengan” (Roussos, 2010, p. 4). Por eso se ha elegido este método ya que combina bien con el tema al ser algo a nivel más personal y propio, perfecto para que los estudiantes seleccionados puedan desenvolverse y cuenten sus experiencias más íntimas sin limitarse a menos que ellos lo decidan.

Entrevistas a expertos, desde lo comunicacional y psicológico, hasta estudiantes con sus propias experiencias personales es un punto central del producto debido a que en eso se basará la mayoría del análisis y las conclusiones realizadas del video como de la investigación como tal. El tipo de video que resulta producto de todo el proceso previamente realizado es en modo video reportaje, “tipología específica de mensaje periodístico, resultado de la práctica del periodismo para y con Internet, que incorpora los rasgos esenciales de la comunicación en red Hipertextualidad, Multimedialidad e interactividad de diferentes maneras y con niveles de desarrollo variables” (Santana, 2008, p. 5). Para que los jóvenes puedan desenvolverse adecuadamente y también colabora con el tiempo y edición en caso de rehacer tomas o cambiar escenas. Además, es la que más se adapta al tema hasta ahora respecto a los videojuegos y la comunicación en el ámbito social, pero consigo está lo importante de mostrar los puntos positivos que varias personas aún reniegan de su veracidad viendo a estos como algo negativo y jóvenes que no son conscientes de lo que puede ocurrirles sin un autocontrol correcto.

DESARROLLO

Para la elaboración de la investigación se consulta con el tutor asignado Alfredo Ayora para realizar un proyecto audiovisual estilo video reportaje ligado a los videojuegos online y como estos pueden influir en la vida de los estudiantes de la facultad de comunicación. Lo siguiente fue determinar la cantidad de estudiante que pertenecen a la rama de comunicación social. Para ello, se solicita la ayuda de la directora de carrera Marlene Mosquera para realizar la selección de estudiantes mediante la técnica Focus Group.

Entre los integrantes del grupo existen dos estudiantes que cumplen con el perfil necesario para este proyecto Sebastián Ponce y Miguel Monserrate. Luego, se estudia las locaciones, las técnicas y los ángulos para la ejecución de escenas y tomas para el contenido audiovisual, también se recopila los materiales en función a la temática designada como cámara, luces, micrófono, Pc, programas de edición, preparación de guion.

Las grabaciones comienzan a inicios del periodo lectivo (8vo semestre) dos veces por semana en los interiores y alrededores de la universidad politécnica salesiana sede Guayaquil facultad de comunicación, edificio D y campus María auxiliadora a la vez que se estructura el guion y se proyecta las escenas. Las consultas con el tutor se dan los martes a las 5 de la tarde para correcciones y sugerencias del proyecto de grado. Además, se realizan reuniones de forma periódica entre los integrantes del proyecto para la elaboración de nuevas ideas y correcciones que son solicitadas por la profesora Katuska y el tutor del proyecto Alfredo Ayora.

Las ediciones del formato audiovisual se realizan en conjunto con Andres Bravo y Andy Murillo, autores del informe como del producto, tanto en la universidad como en el apartado del laboratorio de radio, vía zoom en computadoras independientes y también en reuniones presenciales que son planificadas previamente para la discusión, elaboración y creación de contenido audiovisual. Además, se tiene presente al tutor mediante un feedback comunicacional por correo electrónico para presentar avances del proyecto.

Los puntos finales recaen en las correcciones necesarias con ayuda de los tutores encargados y de constantemente analizar que puede mejorarse o que es innecesario especialmente para el producto con tal de dejar un material audiovisual más que decente y que pueda ser aprobado con gusto por el profesor Alfredo Ayora permitiendo los detalles finales necesarios para la conclusión.

Preproducción

Durante esta etapa se buscan a las personas que participan en el reportaje (entrevistados). Además, se desarrolla el guión para establecer los tipos de planos a utilizar, las locaciones, entre otros. Se procede a buscar material de apoyo para acompañar el reportaje tales como: videos de internet, imágenes, efectos de sonidos, música, etc. Una vez obtenido el material con el que se va a trabajar y definiendo los días de grabación junto al presupuesto que se va a utilizar, una vez concluido se procede a la fase de producción.

Producción

Durante esta etapa se ejecuta el rodaje del reportaje. Se toman las entrevistas a los expertos, así como también a los estudiantes que tienen presencia en esta investigación. Se graba en diferentes ángulos y movimientos para darle una interacción al producto. El audio se capta con un corbatero aparte con el fin de preservar la calidad del sonido. Y las instalaciones de la universidad son el escenario principal sumado a algunas grabaciones en las casas u oficinas de los entrevistados para un cambio de escenario.

Postproducción

Luego de realizar las grabaciones se implementa el programa de edición Adobe Premiere 2022 para trabajar los videos. Aquí, es puesto en marcha la producción del contenido eliminando las tomas que salieron mal y también corrigiendo un poco el color e iluminación hasta hacer nuevamente grabaciones necesarias según las recomendaciones del tutor. Dentro del software de edición también se crean los títulos animados. Además, el programa antes mencionado se usa también para corregir aquellos audios que tenían ruido y eliminando aquellos respiros o muletillas que podrían causar algún tipo de incomodidad al momento de apreciar el producto multimedial. Se exporta el video en un formato de 1920x1080 con una resolución en H.64 el cual proporciona una mejor calidad de imagen para finalmente haberse guardado en diferentes medios para mayor seguridad, en computadores y nubes de ambos autores de la investigación.

CONCLUSIÓN

Para concluir, la investigación hecha da resultados mayormente positivos, los avances tecnológicos y las nuevas plataformas digitales han logrado que el mundo pueda alcanzar un sin número de posibilidades que van desde lo social a lo psicológico, un ejemplo claro es la capacidad de poder conectarse, navegar y mantener una conversación de forma virtual, visual e interactiva. En esta ocasión se hace un paréntesis en los videojuegos y su inmersivo sistema online que permite en la actualidad un acercamiento e interacción constante, de forma que causa sensaciones de relajación, confort y cambio en el comportamiento de los estudiantes dependiendo si este juega en solitario o con amistades. Por otra parte, los expertos recomiendan o apoyan la noción de contar con los videojuegos y su sistema online como un aprendizaje alternativo, un método que genere vínculos sociales o un apoyo psicológico, dentro de un margen de control con la intención de no convertirse es un aspecto negativo como lo es la dependencia. De esto también hablan los expertos en relación a como todo puede volverse una adicción y los videojuegos no están exceptos de esto ya que lo que más afecta son dos puntos, en el cambio de la actitud y lo peligroso que es caer en juegos de apuestas virtuales, esto debido a que hay juegos online que contienen las famosas “Loot boxes” los cuales son similares a juegos de azar que se pueden encontrar en casinos pero con elementos propios del juego en el que se debe gastar dinero real, el otro punto respecto al cambio de actitud se debe a elementos como la frustración, enojo, o ansiedad al estar perdiendo una partida o no obtener lo que uno desea, es por eso que aun cuando los videojuegos en especial en el apartado online son un buen recurso para la socialización y ampliación de experiencias ya sea por el lenguaje, cultura u otro tipo de aprendizaje también es necesario saber a qué tipo de persona se le permite este consumo en especial con la supervisión adecuada si aún no cuentan con la responsabilidad o madurez mental para saber cómo manejar tales tecnologías.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baptista, I. (2021). Tipos de Comunicación. *Mente Plus*. Recuperado de:
<https://mentepius.com/educacion/tipos-de-comunicacion>.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial. Recuperado de:
<https://www.felsemiotica.com/descargas/Castells-Manuel-Comunicaci%C3%B3n-y-poder.pdf>.
- Chavarría, C., y Javier, B. (2020). “Análisis del discurso visual del videojuego Call Of Duty 4 y sus efectos en la construcción del comportamiento social de los estudiantes de comunicación de la Universidad de Guayaquil”. Universidad de Guayaquil: Facultad de Comunicación Social. Recuperado de:
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/49382>.
- DOMÍNGUEZ, F. y SÁEZ, A. (2012): ‘El videojuego en red social: un nuevo modelo de comunicación’, en *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura*, nº extra 6, pp. 157- 176. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026169>.
- Enova (2022). Efectos negativos de los videojuegos en la salud mental de los jóvenes. Centro Médico ENOVA. Recuperado de: <https://centromedicoenova.com/salud-mental-jovenes/>.
- Faillaci, D.G. (2019). ¿Los videojuegos son Medios de Comunicación? *Medium*. Medium. Recuperado de: <https://duiliogf.medium.com/los-videojuegos-sonmediosdecomunicaci%C3%B3n-1b5df78ae73>.
- González, M. (2014). *La Comunicación a través del Lujo*. Obtenido de *La Comunicación a través del Lujo*: file:///C:/Users/Usuario/Downloads/ecob,+499-510.pdf.
- Huergo, J. (2003). *TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN HUMANA*. Recuperado de:
<http://institutocienciashumanas.com/wpcontent/uploads/2020/03/COMUNICACI%C3%93NCOMUNITARIA-11.pdf>.
- Herrero, A. (2011). ‘La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios’, en *Zer-Revista de Estudios de Comunicación*, vol. 15, nº28, pp. 117-132. Recuperado de:
<http://ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/2352>.
- Huergo, J. (2003) *TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN HUMANA*. Recuperado de:

<http://institutocienciashumanas.com/wpcontent/uploads/2020/03/COMUNICACI%C3%93N%20COMUNITARIA-11.pdf>.

Inesg, P. (2017, julio 19). Videojuegos: ¿la nueva literatura? tULectura; Universidad de León. Recuperado de:
<https://bibliotecas.unileon.es/tULectura/2017/07/19/videojuegos-yliteratura/,pp.7>.

José, C. (2015). La dimensión social de los videojuegos ‘online’: de las comunidades de jugadores a los ‘e-sports’. Recuperado de:
[file:///C:/Users/User/Downloads/DialnetLaDimensionSocialDeLosVideojuegosOnline-5277303%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/DialnetLaDimensionSocialDeLosVideojuegosOnline-5277303%20(1).pdf).

KOIWE Recursos Humanos. Tipos de Comunicación. Koiwe. Recuperado de:
http://www.koiwerrhh.com.ar/comunicaciones_tipos.html.

Levis, D. (2002). Videojuegos: cambios y permanencias. Comunicación y pedagogía, 184, 65-69. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/778/77828306.pdf>.

Llorca, Á. (2009). Hábitos y uso de los videojuegos en la comunicación visual: Influencia en la comunicación espacial y el rendimiento escolar. Adobe Acrobat. Recuperado de:
<chromeextension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/2421/18278346.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Marqués, S. (2001). Los videojuegos. Aula de Innovación Educativa. Adobe Acrobat. Recuperado de:
<https://chrome.google.com/webstore/detail/adobe-acrobatpdfeditco/efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj>.

Mendieta, P.I. (2020). 30 tipos de Comunicación y Principales características. Pedro Irusta Mendieta. Recuperado de: <https://pedroirustamendieta.com/es/tipos-comunicacioncaracteristicas/>.

Planells, A. (2013). La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación. Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. Recuperado de:
<https://answers.microsoft.com/enus/windows/forum/all/cusersusername/documentsfilefoldername-refers-to/9e70e0ed-0bea40bd-88f3-2fb16f00ca0a>.

Santiago, J. y Roussos, A. (2010). El focus groups como técnica de investigación cualitativa. Documento de Trabajo N° 256, Universidad de Belgrano. Recuperado de:

http://www.ub.edu.ar/investigaciones/dt_nuevos/256_roussos.pdf.

Santana, L. (2008). El reportaje multimedia como género del periodismo digital actual. Acercamiento a sus rasgos formales y de contenido, Adobe Acrobat. Revista Latina de Comunicación Social. Recuperado de:

<https://chrome.google.com/webstore/detail/adobeacrobat-pdfeditco/efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj>.

Simone, B. y Reventós, L. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea digital. Redalyc. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>.

Vera, C., y Agustín, J. (2015). La dimensión social de los videojuegos 'online' de las comunidades de jugadores a los 'e-sports'. Dialnet. Recuperado de:

<https://support.microsoft.com/en-us/windows/download-files-from-the-webabb92c09af3a-bd99-d279a89848b54b0b>

Verona, G. (1996) Manual de consulta para el promotor de grupo. Una guía práctica para la formación de grupos rurales, ProQuest Ebook Central. Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación. Recuperado de:

<https://bibliotecas.ups.edu.ec:2708/lib/upsal/reader.action?docID=3239097&query=intergrupal>

Zelcer, M. (2014). Interfaces intuitivas en dispositivos móviles de pantalla táctil. Faz (6), 44- 59. Recuperado de:

http://www.revistafaz.org/n6/faz6_04_interfaces_intuitivas.pdf.

APÉNDICE Y/O ANEXOS

Link del video reportaje y empaquetado: [Tesis final](#)

Guión técnico del video reportaje

FECHA: lunes 31 de Julio del 2023	
TÍTULO: "Efectos de los videojuegos online en los estudiantes de la carrera de comunicación en la Universidad Politécnica Salesiana"	
REPORTERO: Andres Bravo - Andy Murillo	
REVISADO POR: Alfredo Ayora	
VIDEO	AUDIO
<p>Parte 1 <u>Presentación del reportaje</u> Presentación corta de la universidad y luego Andres Bravo aparece en plano medio y brinda una introducción. (00:00-00:22)</p> <p>Andres Bravo aparece en primer plano con movimiento hacia la izquierda. (00:22-00:26)</p> <p>Locutor desaparece y se presenta introducción del video. (00:26-00:46)</p> <p>Parte 2 <u>Introducción a los videojuegos online</u></p>	<p>¡Hola a todos y bienvenidos! hoy vamos a sumergirnos en el emocionante mundo de los videojuegos online. ¡Estamos aquí! En la universidad politécnica salesiana, donde miraremos como los estudiantes interactúan con sus compañeros mediante los videojuegos</p> <p>¿Están listos para vivir una experiencia de juego en línea única? ¡Entonces, acompañennos en esta investigación!</p> <p>(Sonido: Weekends mp3 en pista de fondo musical)</p> <p>Uno de los aspectos más fascinantes de los videojuegos online es la amplia</p>

Andrés Bravo aparece sentado con un plano medio y luego un primer plano con movimiento hacia la izquierda. **(00:46-01:15)**

Se muestran videos sobre lo que se menciona durante la voz en off. **(01:15-01:54)**

Parte 3

Experiencia de juego en línea

Andres Bravo aparece en plano medio hablando sobre la temática **(01:54-02:14)**

Se muestran videos mientras se habla sobre la

variedad de géneros disponibles. Desde juegos de disparos en primera persona hasta aventuras de rol masivas, hay algo para cada tipo de jugador. Además, las opciones de personalización y progresión en línea agregan una capa adicional de emoción y competitividad.

(Voz en off)

En el apartado social se encuentran videojuegos que tratan de inspirarse en aspectos muy humanos o tratar temas complejos que se encuentran comúnmente en la sociedad. Juegos en el que el protagonista es el propio jugador. El mundo Gaming es realmente extenso y emocionante, además de revolucionario con cada juego que sale a la venta en el verano, es importante tener en cuenta que se debe jugar con responsabilidad y criterio. Los videojuegos fueron creados para salir de la rutina, crear lazos con nuestras amistades y permitirse tener un espacio privado del cual puede ser de mucha ayuda en la cotidianidad.

¿Te has preguntado cómo es realmente la experiencia de juego en línea? desde la creación de personajes hasta la interacción con otros jugadores, exploraremos los aspectos clave que hacen que los videojuegos online sean tan envolventes. Esto es lo que muchas veces genera amistades y experiencias memorables.

(Voz en off)

Mencionaremos algunas razones clave:

interacción social (02:14-02:35)

Se muestran videos mientras se habla sobre competencia y desafío. (02:35-03:01)

Se muestran videos mientras se habla sobre progresión y recompensas. (03:01-03:25)

Se muestran videos mientras se habla sobre variedad de géneros y estilos (03:25-04:01)

Interacción social: Los juegos en línea permiten a los jóvenes conectarse y jugar con otras personas de todo el mundo. Esta interacción social puede ser especialmente atractiva, ya que les brinda la oportunidad de conocer y relacionarse con otros jugadores que comparten sus intereses y pasiones.

Competencia y desafío: Los juegos online suelen tener elementos competitivos, como rankings, ligas, torneos y desafíos. Esto motiva a los jóvenes a mejorar sus habilidades, superarse a sí mismos y medir su rendimiento con el de otros jugadores.

La competencia y los desafíos constantes mantienen su interés y los incitan a seguir jugando para alcanzar nuevas metas.

Progresión y recompensas: Muchos juegos en línea ofrecen sistemas de progresión y recompensas que permiten a los jugadores avanzar, desbloquear contenido adicional, obtener mejoras y lograr objetivos dentro del juego. Estos sistemas crean una sensación de logro y satisfacción a medida que los jugadores avanzan y obtienen recompensas, lo que los motiva a continuar jugando.

Variedad de géneros y estilos: Existe una amplia gama de géneros y estilos de juegos en línea, desde juegos de rol masivos en línea (MMORPG) hasta juegos de disparos (FPS), juegos de estrategia, deportes virtuales y muchos más. Esta diversidad permite a los jóvenes encontrar juegos que se ajusten

<p>Se muestras videos mientras se habla sobre las historias inmersivas (04:01-04:21)</p> <p>Se mencionan algunos ejemplos sobre videojuegos con voz en off. Se muestras videos mientras se habla sobre los ejemplos (04:21-04:49)</p> <p>Se muestras videos mientras se habla sobre los ejemplos (04:49-05:14)</p>	<p>a sus preferencias personales y les brinda la posibilidad de explorar diferentes experiencias de juego.</p> <p>Historias inmersivas: Muchos juegos en línea ofrecen tramas y narrativas complejas, con personajes memorables y mundos virtuales detallados. Estas historias inmersivas capturan la atención de los jóvenes y los sumergen en una experiencia emocionante y fascinante.</p> <p>(Voz en off)</p> <p>Fornite es un juego creativo tipo guerra campal que permite hasta 100 jugadores en una sola partida. La interacción es intensa y constante entre los jugadores que pueden ser desde compañeros hasta rivales. La función es poder derrotar la mayor cantidad de usuarios hasta quedarse con la victoria. El objetivo de este videojuego es crear lazos o conexiones a nivel mundial. Esto con la finalidad de tener una experiencia única y emocionante.</p> <p>Call of duty es un shooter o juegos de disparos en primera persona mundialmente conocido. La característica de este videojuego es principalmente su jugabilidad en el apartado online. Esto permite que múltiples usuarios ingresen a una misma partida con el objetivo de quedarse con la victoria. La mención de este videojuego es por la capacidad que</p>
---	---

Se muestran videos mientras se habla sobre los ejemplos
(05:14-05:50)

Parte 4
Comunidad y colaboración

Se muestran tomas de alumnos de comunicación jugando videojuegos online
(05:50-06:10)

Aparece Andrés dando paso hacia la entrevista en plano medio y en primer plano. **(06:10-06:21)**

tiene para crear grandes comunidades y la amplia variedad de variantes que posee permitiendo así al jugador a tener una experiencia más inmersiva.

The last of us es un videojuego de carácter un solo jugador con una narrativa emocionante, intensa y a la vez triste. Este drama cuenta la historia desde una perspectiva postapocalíptica por el brote de un hongo que poco a poco va terminando con la humanidad. El juego se basa en la obtención de la cura contra este virus.

La travesía en el camino de esta historia genera en el espectador una sensación de reflexión por las diversas situaciones de la trama, el final de este videojuego es tocar las fibras del corazón y hacer sentir al jugador una experiencia con varios matices que deja abierta la imaginación con la cruel realidad.

(Voz en off)

Una de las cosas más increíbles de los videojuegos online es la oportunidad de conectarse con una comunidad de jugadores apasionados. Desde clanes y gremios hasta foros y eventos en línea, los videojuegos nos permiten compartir experiencias y colaborar con otros jugadores en misiones épicas.

Pero no todo es beneficios y diversión, también hay consecuencias negativas que debes tomar en cuenta. Consultamos con el psicólogo Stalin Paz y esta es su opinión

<p>Aparece el psicólogo Stalyn Paz en primer plano brindando su opinión sobre los videojuegos online y cómo podrían afectar al alumnado (06:21-06:57)</p> <p>Aparece Andy Murillo dando el paso para la entrevista con el licenciado Jefferson Merchan (06:57-07:18)</p> <p>En el siguiente plano aparece el licenciado en comunicación Jefferson Merchan dando la entrevista en donde menciona datos sobre las nuevas tecnologías y como los videojuegos pueden ser aprovechados de manera positiva. (07:18-09:31)</p> <p>Aparece Andy Murillo dando las conclusiones de la entrevista del licenciado</p>	<p>(opinión del psicólogo; se muestra video de él y, además, algunos videos para acompañar la toma)</p> <p>Además de haber conversado con el psicólogo Stalyn Paz tenemos un invitado especial el comunicador Jefferson Merchan donde nos va a indicar aspectos positivos y negativos que pueden influir en la vida de un estudiante, también como puede aportar o como sacarles provecho a estas nuevas tecnologías.</p> <p>(opinión del licenciado en comunicación; se muestra tomas en diferentes ángulos y se realizan tomas que acompañan su entrevista)</p> <p>Los videojuegos o líneas pueden ser muy entretenidos también pueden liberarnos del estrés, pero también hay que tener</p>
---	--

Merchan sobre su entrevista sobre cómo sacarle provecho a las nuevas tecnologías y a los videojuegos online.

(09:31-10:32)

Aparece Andrés Bravo para dar pasar a las opiniones de los estudiantes en plano americano y en plano medio.

(10:32-10:46)

Aparece Sebastián Ponce caminando en plano entero hacia su curso **(10:46-12:24)**

Cuando finaliza Sebastián, aparece Andy Murillo en plano entero para dar el paso al otro entrevistado,

en cuenta que pueden tener consecuencias tanto corto como a largo plazo, esta parte lo puntualiza el experto comunicador Jefferson Merchan donde indica que la parte positiva puede generar creatividad en la persona, también puede generar una mayor confianza porque al momento de la persona entrar en un videojuego se comunica con bastante usuarios, en este aspecto si la persona es introvertida puede generar esa confianza de manera digital. En el apartado digital hay que tener en cuenta que puede generar una dependencia, también adicción. La recomendación que nosotros damos es poder tener un correcto uso, medir las horas al momento de jugar los videojuegos y también el ambiente en el que nos encontramos al momento de jugar online con otras personas.

Consultamos con los estudiantes de la carrera de comunicación y ellos nos hablaron sobre sus experiencias y vivencias mediante los videojuegos online, uno de ellos es Sebastián Ponce. Esto fue lo que dijo.

(Voz en off)

Aparece Sebastián Ponce contando su experiencia sobre videojuegos.

Además de Sebastián Ponce, tuvimos el agrado de conocer a Miguel Monserrate, el cual nos contó las vivencias que

<p>Miguel Monserrate. (12:24-12:36)</p> <p>Aparece Miguel Monserrate en plano medio contando su historia sobre los videojuegos, también en un plano entero. (12:36-15:05)</p> <p>Parte 5 <u>Adicción a los videojuegos online</u></p> <p>Aparece Andrés Bravo en plano medio. (15:05-15:28)</p> <p>Se muestra intro de la adicción a los videojuegos online (15:05-15:46)</p> <p>Aparece Andy Murillo en plano medio hablando sobre la adicción a los videojuegos online (15:46-16:03)</p>	<p>tuvo con los videojuegos a raíz de la pandemia.</p> <p>Miguel Monserrate contando su experiencia sobre los videojuegos, aparecen tomas de él y las entrevista.</p> <p>Como hemos conversado con los estudiantes de la carrera de comunicación. Los videojuegos pueden influenciar en ellos de una manera positiva. Sin embargo, cuando no hay un autocontrol correcto de ellos, pueden influenciar de una manera negativa en algo llamado adicción. Este es el otro lado de la moneda.</p> <p>(Voz en off)</p> <p>Comencemos hablando sobre la adicción a los videojuegos online. Para algunas personas, el juego puede volverse obsesivo y consumir gran parte de su tiempo y energía.</p> <p>Exploraremos los síntomas y señales de advertencia de la adicción al juego, así como los impactos negativos que puede tener en la vida cotidiana, las relaciones y el rendimiento académico o laboral.</p>
---	---

<p>Aparece Andrés Bravo en plano americano dando paso al psicólogo sobre la pregunta que se realiza (16:03-16:15)</p> <p>Aparece Stalyn Paz en primer plan brindando la respuesta. (16:15-16:51)</p> <p>Aparece Andy Murillo en plano medio sentado junto a laptop. (16:51-17:08)</p> <p>Aparece Andy Murillo en plano medio sentado junto a laptop. (17:08-17:16)</p> <p>Se muestran videos sobre los problemas que pueden ocasionar los videojuegos online_ (17:16-18:36)</p>	<p>En este punto de la investigación consultado al experto y le preguntamos sobre si los juegos pueden crear una dependencia para quien los consume y esto fue lo que nos comentó.</p> <p>Respuesta del experto. Se muestra la respuesta del entrevistado.</p> <p>Un efecto negativo común de los videojuegos online es el aislamiento social. Al sumergirse en mundos virtuales, algunos jugadores pueden descuidar sus relaciones personales y sociales.</p> <p>A continuación, conoceremos los siguientes problemas que son ocasionados por la adicción a los videojuegos.</p> <p>La adicción a los videojuegos online puede llevar a una serie de problemas de salud física y emocional. Los jugadores adictos suelen pasar largas horas frente a la pantalla, lo que puede conducir a una vida sedentaria, falta de ejercicio y problemas de salud relacionados, como obesidad, problemas de espalda y trastornos del sueño. Además, la adicción puede generar estrés, ansiedad, depresión y aislamiento social, ya que los jugadores pueden descuidar sus relaciones personales y compromisos sociales debido al exceso de tiempo dedicado a los juegos.</p> <p>Rendimiento académico y laboral afectado: La adicción a los videojuegos</p>
--	---

online puede tener un impacto negativo en el rendimiento académico y laboral. Los jugadores adictos pueden descuidar sus responsabilidades escolares o laborales, tener dificultades para concentrarse en las tareas, experimentar una disminución en la productividad y tener un bajo rendimiento en general. Esto puede tener consecuencias a largo plazo en términos de oportunidades educativas y profesionales perdidas.

Problemas en las relaciones interpersonales: La adicción a los videojuegos online puede afectar negativamente las relaciones interpersonales. Los jugadores adictos pueden descuidar sus relaciones con amigos, familiares y parejas románticas, lo que puede generar conflictos, falta de comunicación y distanciamiento. Además, la adicción puede llevar a un aislamiento social, ya que los jugadores pueden preferir pasar su tiempo en línea jugando en lugar de interactuar con personas en el mundo real. Esto puede afectar negativamente la calidad y la estabilidad de las relaciones personales.

Parte 6
Análisis del reportaje

Hasta este punto de la investigación hemos observado como los videojuegos han influenciado a los estudiantes de la carrera de comunicación tanto de

Aparece Andrés Bravo
sentado en plano medio.
(18:36-19:27)

Aparece Andy Murillo
hablando sobre la parte
negativa. **(19:27-20:54)**

manera positiva como negativa. Varios de los puntos que podemos observar son: como los estudiantes usan este medio para poder desestresarse, para poder socializar y divertirse de manera sana. Varias de las experiencias son de Sebastián y de Monserrate. Ellos nos hablan como ellos utilizan su tiempo libre para poder jugar videojuegos, lo administran bien para que no interrumpa ni en sus clases ni en su trabajo. De esta manera podemos observar como hay un uso correcto de los videojuegos. En cambio, hay una parte negativa que la veremos a continuación.

En los puntos negativos se deben de considerar varios factores, así lo señala el psicólogo Stalyn Paz, en el que recomienda adecuado de los videojuegos, por tal motivo hay que tener en cuenta que los usuarios pueden pasarse de las horas o pasarse del tiempo que pueden permitirse jugar videojuegos para no generar una afectación en la salud. Es la adicción o dependencia, ya que la persona no mide el tiempo o pierde la noción de esta al momento de sumergirse en los videojuegos. En el aspecto online en el cual se trata este reportaje. Menciona que al momento de iniciar la sesión de un videojuego pueden ser entre dos, tres o hasta seis horas. Que eso en periodos constantes o diarios pueden ser una dependencia. En el apartado social hay que destacar las palabras

<p>Aparece Andrés Bravo sentado en plano medio. (20:54-21:46)</p> <p><u>Parte 7</u> <u>Se muestran los créditos del reportaje</u> (21:46-22:09)</p>	<p>del psicólogo Stalyn Paz, donde menciona el aislamiento y también la parte emocional, debido a que, si el usuario pasa mucho tiempo sumergido en un videojuego online, puede generar problemas en su salud. Por ejemplo, la visión puede afectarse. Además de que las emociones pueden cambiar a lo largo del tiempo, porque en una sesión de videojuegos, es un cúmulo, un conjunto de emociones. Por un tiempo prolongado.</p> <p>Con todos los puntos que hemos analizado hasta este momento. Podemos sacar unas cuantas conclusiones, primero que nada, los videojuegos pueden ser beneficiosos para los estudiantes o los jóvenes, sin embargo, hay que tener un cierto punto de autocontrol, para no caer en la dependencia y los problemas mentales que ya hemos mencionado anteriormente. Además, son sacados gracias a profesionales. Se ha investigado con anterioridad y tenemos pruebas de que pueden suceder. Sin embargo, no son la norma. Por ello, esa es la parte que cada uno depende, es decir, todo el mundo tiene la capacidad de transformar este entretenimiento en algo positivo y no perjudicial para su propia salud, tanto física como mental.</p> <p>(Sonido: Weekends mp3 en pista de fondo musical)</p>
---	--

--	--