

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



Título del trabajo de fin de grado: Reportaje audiovisual sobre la adicción a las nuevas tecnologías en los menores de edad: ineficiencia legislativa, prevención incompleta de las instituciones y tratamiento voluntario.

Curso académico: 2022-2023

Tipo de trabajo: De carácter práctico o profesional

Autor: Bernabéu Rodríguez, Manuel

Tutor: Quiles Campos, Jaime

Convocatoria de junio de 2023

Resumen y abstract

El reportaje audiovisual pretende evidenciar el problema de la adicción a las nuevas tecnologías en los menores de edad. Subraya la importancia de informar y dotar de formación a los tutores para que tengan capacidad de identificar conductas problemáticas en fases tempranas de los pequeños. La pieza cuenta con el testimonio de profesionales que hacen hincapié en la ineficiencia de la legislación en materia de redes y videojuegos, en las consecuencias de la dependencia y en los tratamientos de reeducación al menor desde distintas organizaciones. Además, el documental cuenta con las declaraciones de una madre afectada que atestigua la dificultad de reconocer, asumir, y tratar con un hijo dependiente de la tecnología.

Palabras clave

“reportaje, videojuegos, adicción, nuevas tecnologías, menores, prevención”

Summary and abstract

The audiovisual report aims to highlight, through an appealing format, the problem of addiction to new technologies in minors. It emphasizes the importance of informing and providing training to caregivers so that they can identify problematic behaviors in early stages of children. The piece features the testimony of professionals who emphasize the inefficiency of legislation regarding social networks and video games, the consequences of dependency, and reeducation treatments for minors provided by different organizations. Additionally, the documentary includes statements from an affected mother who attest to the difficulty of recognizing, accepting, and dealing with a technology-dependent child.

Keywords

“report, videogames, addiction, new technologies, minors, prevention”

ÍNDICE

1.) Introducción	1
1.1) Referencias	5
1.2) Objetivos	7
1.2.1.) Concienciar	7
1.2.2.) Exponer las consecuencias del uso excesivo de las nuevas tecnologías	7
1.2.3.) Difusión del reportaje en festivales de cine	8
2) Metodología	9
2.1) Fase de Preproducción/Documentación	9
2.2) Fase de Producción	9
a) Preparación y grabación de entrevistas:	9
b) Planificación y grabación de planos y recursos	10
2.3.) Fase de Postproducción	11
3.) Resultados del trabajo desarrollado	14
4.) Conclusiones y discusión	16
5.) Bibliografía	19
6.) Anexos	20
6.1) Guion Americano	20
6.2) Enlace al reportaje	25

1.) Introducción

En la era digital en la que vivimos, las nuevas tecnologías han irrumpido en prácticamente todos los aspectos de nuestras vidas. Uno de los ámbitos en los que su impacto se ha vuelto más evidente es en el mundo de los videojuegos. Estos juegos se han convertido en una forma de entretenimiento ampliamente popular entre personas de todas las edades, pero especialmente entre los menores.

Sin embargo, en los últimos años, ha surgido una creciente preocupación acerca de la adicción a que podría provocar en los menores de edad. El excesivo uso de los videojuegos ha generado debates acerca de los riesgos que puede conllevar para la salud y el bienestar de los jóvenes. En este reportaje audiovisual, exploraremos la problemática de la adicción a los videojuegos y las nuevas tecnologías en los menores, y analizaremos las posibles soluciones y estrategias para abordar este desafío.

Para sustentar la necesidad de este trabajo, nos apoyaremos en una amplia gama de artículos y estudios relacionados con la temática: *Adicciones a los videojuegos tras la pandemia: las atenciones se cuadruplican en un año en el hospital de Bellvitge* (Coll, 2023). Donde se argumenta el paulatino crecimiento en el uso de videojuegos como consecuencia del periodo de confinamiento estricto. *'Loot boxes', una mecánica de recompensas en los videojuegos que puede derivar en problemas de adicción y expone a los menores de edad* (Maldita.es, 2022). Donde se evidencia como los juegos de recompensas generan adicciones en los menores. Son algunos de los documentos actuales que evidencian la necesidad de realizar un estudio que exponga desde un prisma profesional el punto de vista de numerosos expertos sobre las adicciones a las nuevas tecnologías y videojuegos.

Por otro lado, he fundamentado mi conocimiento en lecturas como Gilabert Vidal, M.R.: *Menores y videojuegos: protección jurídica actual y responsabilidad civil frente a las conductas adictivas*", Revista de Derecho Privado, nº2, 2021, pp. 85 a 118, en el que se resalta la importancia y necesidad de establecer una legislación que proteja al menor para prevenir dependencias. Otras de las lecturas consideradas ha sido el trabajo de fin de grado de Fresneda, L.: *Los videojuegos online: un análisis desde la perspectiva de*

género, (Universidad Miguel Hernández, 2020), en el que se pone el foco en cómo los videojuegos pueden estar inducidos por una cultura machista.

El formato de reportaje audiovisual ha sido seleccionado para el documental debido a que permite capturar la atención del público a través de elementos visuales y auditivos, lo que puede ser más efectivo para transmitir emociones, testimonios y evidencias visuales relacionadas con la adicción a las nuevas tecnologías de los menores. Asimismo, esta variante puede ser más atractiva y accesible para una audiencia más amplia, especialmente para los jóvenes y tutores que son el público principal de este trabajo. A través del formato audiovisual podemos aprovechar elementos como entrevistas, imágenes y recursos multimedia para brindar una experiencia más completa y envolvente.

En *el Informe sobre Adicciones Comportamentales 2021: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES*, arroja datos preocupantes que sustentan la información aportada durante el trabajo: “El 2’2% de la población española, más de un millón personas, tiene problemas comportamentales con el juego. A esta declaración se suma que “el 7,1% de los jóvenes entre 14 y 18 años, alrededor de 170.000 menores, presentó un posible trastorno de adicción a los videojuegos en 2021” o que “el 40’5% de los jóvenes de entre 14 y 18 años juega a los videojuegos entre 2 y 5 horas al día” (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2021 : 82).⁹

En cuanto a las fuentes de especialistas consultadas, he recurrido a profesionales de diferentes campos para obtener una visión integral del tema. En primer lugar, entrevistamos a José José Gil, enfermero profesional en Servicio Valenciano de Salud. Gil trabaja en el diagnóstico, la rehabilitación y la prevención de conductas problemáticas de los menores con las nuevas tecnologías en la Unidad de Conductas Adictivas de Elda (Alicante). Su experiencia y conocimiento en el tratamiento de pacientes con adicciones a los videojuegos brindan una perspectiva clínica y práctica sobre el tema. Además, me he entrevistado con Carla Escuder, terapeuta de prevención del Programa Faro de la organización "Proyecto Hombre Elche/Alicante". Una reconocida institución dedicada a la prevención y tratamiento de adicciones. Su recorrido en el campo de las adicciones nos ayuda a comprender los factores

subyacentes a la adicción a los videojuegos y las herramientas terapéuticas disponibles para abordar este problema.

Durante la grabación de esta segunda entrevista también tuve la oportunidad de contar con el testimonio directo de una mujer cuyo hijo de apenas 16 años acudía recurrentemente al centro para tratar su adicción a los videojuegos. La participación del menor en el reportaje no ha sido posible y se ha optado por una recreación de las conductas que cualquier joven podría experimentar. La madre, desde el anonimato, aceptó colaborar con una entrevista muy personal en la que permitió explorar y conocer los desafíos que enfrentan las familias y cómo afecta a la dinámica familiar la adicción a los videojuegos.

Asimismo, el reportaje cuenta también con el testimonio de María Remedios Guilabert, profesora de Derecho de la Universidad Miguel Hernández de Elche, doctora y especialista en nuevas tecnologías. Guilabert ha publicado numerosas obras en relación con el ciberbullying, protección de los menores *youtubers*, consumidores vulnerables online, *smartcontracts*, responsabilidad de las Organizaciones Autónomas Descentralizadas (DAO) y adquisición de fincas virtuales en el metaverso. La docente brinda su perspectiva legal sobre la regulación de los videojuegos y las nuevas tecnologías en relación con los menores de edad. Su experiencia en el ámbito legal y divulgador ayuda a comprender los marcos normativos existentes y las posibles medidas que se pueden tomar para proteger a los menores de los riesgos asociados a la adicción a los videojuegos.

La adicción a los videojuegos y las nuevas tecnologías en los menores de edad es un fenómeno complejo que requiere una comprensión multidisciplinaria. Además de las fuentes mencionadas anteriormente, he recurrido a una variedad de estudios e informes científicos para respaldar el reportaje.

Es importante destacar que la adicción a los videojuegos no debe ser considerada únicamente como una cuestión individual, sino como un problema social más amplio. El acceso constante a dispositivos digitales y la conexión a internet han transformado la forma en que los jóvenes interactúan con el mundo, y esto ha generado nuevas

dinámicas y desafíos en su vida cotidiana. La falta de regulación y supervisión adecuada por parte de los padres y educadores también contribuye a la problemática.

En el transcurso de este reportaje audiovisual, examinaremos los factores de riesgo que pueden predisponer a los menores a desarrollar adicción a los videojuegos, como la falta de control parental, el aislamiento social, la búsqueda de escape emocional y la gratificación instantánea proporcionada por los juegos.

Además, el vídeo explora las estrategias y enfoques terapéuticos que se pueden implementar para abordar la adicción a los videojuegos en los menores de edad: cognitivo-conductuales, programas de prevención, intervenciones familiares y el fomento de actividades alternativas para promover un estilo de vida equilibrado. También atestigua la importancia de la educación y la concienciación tanto para los padres como para los niños y adolescentes, a fin de promover un uso responsable de los videojuegos y las nuevas tecnologías. Por otro lado, el reportaje pretende evidenciar la irresponsabilidad y falta de compromiso de las instituciones, quienes deberían de hacerse cargo de la divulgación de información y de formar a los padres para dotarlos de herramientas que les permitan identificar y atajar problemas conductuales de los menores en fases tempranas.

En resumen, la adicción a los videojuegos y las nuevas tecnologías en los menores de edad es un tema de gran relevancia y complejidad en la sociedad actual. A través de esta pieza audiovisual, hemos reunido información y perspectivas de expertos en el campo de la salud, la terapia, la experiencia personal y el ámbito legal. Esperamos que este trabajo contribuya a generar conciencia sobre los riesgos asociados con la adicción a los videojuegos en los menores y a promover acciones efectivas para abordar este desafío. Al analizar las distintas perspectivas y experiencias, se evidencia la necesidad de una aproximación integral y colaborativa para abordar esta problemática.

Es fundamental que los padres y cuidadores estén informados y capacitados sobre los riesgos asociados con el uso excesivo de videojuegos y las nuevas tecnologías en los menores. Esto implica establecer límites claros y saludables en cuanto al tiempo de juego, supervisar el contenido al que acceden los niños, y fomentar una comunicación abierta y honesta sobre los videojuegos y su impacto. Además, es necesario que las

instituciones educativas también desempeñen un papel activo en la educación sobre el uso responsable de las tecnologías digitales, incluyendo la integración de programas de prevención y concienciación en el currículo escolar.

La terapia y el apoyo profesional también son herramientas importantes en el tratamiento de la adicción a los videojuegos en los menores. La intervención temprana y el apoyo emocional son esenciales para abordar los factores subyacentes que contribuyen al desarrollo de la adicción. Asimismo, es necesario abordar la regulación y responsabilidad de la industria de los videojuegos. Los desarrolladores y distribuidores deben asumir una mayor responsabilidad en la creación de juegos que promuevan la salud y el bienestar de los jugadores, especialmente de los menores de edad.

En conclusión, la adicción a los videojuegos no debe ser subestimada, ya que puede tener efectos perjudiciales en la salud física, emocional y social de los menores. Es responsabilidad de todos, incluyendo a los padres, educadores, profesionales de la salud, la industria de los videojuegos y los responsables de la legislación, unirse y colaborar para abordar este problema de manera efectiva.

Esperamos que este reportaje audiovisual sirva como una herramienta informativa y de concienciación para aquellos que se encuentran interesados en comprender y abordar la adicción a los videojuegos y las nuevas tecnologías en los menores de edad. Al destacar las perspectivas de expertos, la experiencia personal y las investigaciones relevantes, se busca brindar una visión integral de este desafío contemporáneo.

1.1) Referencias

La adicción a las nuevas tecnologías en los menores de edad es un tema que ha despertado gran preocupación en la sociedad actual. Para desarrollar un reportaje audiovisual completo y enriquecedor sobre esta problemática, es fundamental contar con referencias de programas de televisión documentales que hayan abordado el tema de manera efectiva. A continuación, se presentan algunas propuestas:

- *The Social Dilemma* (Orlowski, 2020): Este programa documental explora las diversas facetas de la adicción a las nuevas tecnologías. A través de testimonios de expertos en psicología y testimonios de adolescentes afectados, el programa destaca los efectos negativos de la sobreexposición a dispositivos digitales y

ofrece pautas para establecer un uso saludable de la tecnología. Se puede ver en Netflix.

- *Screenagers: Growing Up in the Digital Age (Delaney Ruston, 2016)*: Este documental arroja luz sobre el impacto de las pantallas en el desarrollo emocional y social de los niños y adolescentes. A través de entrevistas con padres, educadores y jóvenes, se exploran los desafíos que enfrentan las nuevas generaciones y se brindan consejos prácticos sobre cómo fomentar un equilibrio saludable entre la tecnología y otras actividades.
- *Web Junkies: The Internet Addiction (Shosh Shlam y Hilla Medalia, 2013)*: Enfocado específicamente en la adicción a Internet, este documental analiza el fenómeno de los campamentos de rehabilitación para adolescentes adictos a la red en China. A través de imágenes impactantes y entrevistas a expertos en salud mental, el programa examina las causas subyacentes de esta adicción y las posibles soluciones.
- *Digital Nation: Life on the Virtual Frontier (Rachel Dretzin y Douglas Rushkoff, 2010)*: Este documental ofrece una visión integral de cómo la tecnología digital está transformando la vida de los jóvenes. Explora desde el impacto en la educación hasta la influencia en las relaciones personales, brindando un panorama amplio de los desafíos y oportunidades que enfrentan los menores de edad en la era digital.

Estos programas de televisión documentales son excelentes referencias para desarrollar un reportaje audiovisual sobre la adicción a las nuevas tecnologías en los menores de edad. Proporcionan información sólida, testimonios impactantes y perspectivas equilibradas, lo que contribuirá a ofrecer una visión completa y reflexiva de este fenómeno actual. Sin embargo, he considerado oportuno tomar también referencias de programas de reportajes y documentales periodísticos audiovisuales como Informe Semanal. A partir de este programa he tomado referencias de cómo emplear la voz en off, cómo situar a los entrevistados en la escena y donde ubicar las cámaras empleadas durante el rodaje. Asimismo, ha servido para dotar de una estructura sólida al reportaje en cuanto a introducción, desarrollo y desenlace. En algunos momentos llegué a considerar la posibilidad de hacer la voz en off a cámara, como si de un periodista se

tratase, pero a partir de la visualización de episodios del programa he podido discernir las dudas y optar por incorporar tan solo el audio nutriéndolo con planos explicativos y contextualizadores.

1.2) Objetivos

Entre los objetivos concretos que he pretendido alcanzar se encuentran proporcionar información precisa y actualizada sobre los efectos negativos de la adicción a las nuevas tecnologías. Esto implica explicar cómo se desarrolla la adicción, qué consecuencias puede tener en la vida de los jóvenes y qué signos de alarma deben tener en cuenta los padres y cuidadores. En consecuencia, se ha buscado concienciar y destacar los posibles impactos en el rendimiento académico, la salud mental, las relaciones sociales y el desarrollo general de los jóvenes. Por otro lado, el reportaje subraya la importancia de la responsabilidad compartida entre padres, educadores, profesionales de la salud y la sociedad en general. Cabe destacar la necesidad de un enfoque integral y colaborativo para prevenir y tratar esta problemática.

1.2.1.) Concienciar

Uno de los principales objetivos de este reportaje es crear conciencia en la sociedad acerca de la adicción a los videojuegos en menores de edad. A través de testimonios de expertos en psicología y educación, así como de padres y jóvenes afectados, buscamos proporcionar información clara y objetiva sobre los riesgos asociados con el abuso de los videojuegos. Queremos que el público comprenda la importancia de estar informados y ser conscientes de los posibles efectos negativos en el desarrollo físico, mental y social de los menores.

1.2.2.) Exponer las consecuencias del uso excesivo de las nuevas tecnologías

Otro objetivo fundamental de este reportaje es exponer las graves consecuencias que puede tener el uso excesivo de videojuegos en los menores de edad. A través de imágenes impactantes, entrevistas en profundidad y relatos de personas afectadas, mostraremos los efectos perjudiciales en la salud física y mental, el rendimiento académico, las relaciones familiares y sociales, así como el impacto en la falta de desarrollo de habilidades importantes para la vida cotidiana. Queremos generar empatía y comprensión hacia aquellos que luchan contra esta adicción, y al mismo

tiempo alertar a los padres y cuidadores sobre la importancia de establecer límites y fomentar un uso equilibrado de los videojuegos.

1.2.3.) Difusión del reportaje en festivales de cine

Para amplificar el alcance de este reportaje y promover un diálogo más amplio sobre la adicción a los videojuegos en menores de edad, nos proponemos difundirlo en festivales de cine. Estos eventos ofrecen una plataforma ideal para llegar a una audiencia diversa y comprometida, compuesta por profesionales del cine, educadores, padres y jóvenes. Al presentar el reportaje en festivales, esperamos estimular el debate, promover la reflexión y generar acciones concretas en torno a este tema tan urgente. Además, la participación en festivales nos permitirá establecer contactos con otros profesionales y ampliar las oportunidades de difusión del mensaje a nivel nacional e internacional.

2) Metodología

2.1) Fase de Preproducción/Documentación

a) He establecido el enfoque del reportaje, investigado y comprendido la problemática de la adicción a las nuevas tecnologías en los menores de edad.

b) He consultado fuentes confiables como estudios, informes, estadísticas y testimonios relevantes. También he obtenido datos actualizados sobre los efectos negativos de la adicción a los videojuegos en los niños y adolescentes.

c) He identificado los objetivos del reportaje, como concientizar sobre los riesgos de la adicción a los videojuegos y brindar recomendaciones para prevenirla. He definido el mensaje principal que se desea transmitir al público.

d) He elaborado un esquema o guion detallado que incluye los puntos clave, preguntas de entrevistas y secuencia de los planos o recursos audiovisuales necesarios para contar la historia. Desde septiembre y octubre se inicio la fase de documentación. Además, se tomó contacto por primera vez con las fuentes y su confirmación en participar en el reportaje. También se iniciaron reuniones previas con el tutor, para abordar cómo realizar las entrevistas a una cámara para que en el montaje simulase el uso de dos.

2.2) Fase de Producción

a) Preparación y grabación de entrevistas:

- El reportaje cuenta con las intervenciones de profesionales de la temática como **José José Gil**, enfermero profesional en Servicio Valenciano de Salud. Asimismo, trabaja en el diagnóstico, la rehabilitación y la prevención de conductas problemáticas de los menores con las nuevas tecnologías en la Unidad de Conductas Adictivas de Elda (Alicante). **Carla Escuder**, terapeuta de prevención del Programa Faro de la organización "Proyecto Hombre Elche/Alicante". **María Remedios Guilabert**, profesora de Derecho de la Universidad Miguel Hernández de Elche, doctora y especialista en nuevas tecnologías. El reportaje cuenta también con el testimonio directo de una mujer cuyo hijo de apenas 16 años se encuentra en tratamiento por su adicción a los videojuegos. Además, se ha solicitado la participación de instituciones como la Unidad de Prevención de

Conductas Adictivas del Ayuntamiento de Elche, quienes no han considerado oportuno emitir una respuesta y participar en el proyecto.

- Se ha establecido contacto con los entrevistados, programado las citas y asegurado su disponibilidad para la grabación. He de destacar el interés por parte de los interpelados por formar parte de un proyecto que pretende concienciar, exponer y denunciar la situación a la que muchos menores se ven abocados por la falta de información de las instituciones y de jurisdicción. Asimismo, agradecer su predisposición y flexibilidad para las grabaciones.
- También se desarrolló un cuestionario detallado de preguntas pertinentes y estructuradas para cada entrevistado. La documentación previa sobre la formación de los profesionales ha sido fundamental para construir una buena entrevista. Por remarcar momentos de dificultad, las cuestiones hacia la madre afectada fueron meticulosamente estudiadas para no herir en ningún momento su intimidad ni honor y poder garantizar del mismo modo un testimonio válido y personal de una situación que tantos padres padecen en sus hogares.
- El equipo de grabación incluye una cámara de video (Canon M50), micrófonos (de corbata) y trípode con libre posición que permite establecer la altura pertinente en cada escena.
- Las entrevistas se han realizado asegurando la captura de tomas de calidad y un audio claro. Se ha evitado el sonido del exterior, rozaduras o toques con las manos cerca del micro de corbata e incluso garantizado una secuencia bien iluminada durante los rodajes.

b) Planificación y grabación de planos y recursos

- Los lugares o situaciones que ayudan a ilustrar la adicción a las nuevas tecnologías y sus consecuencias se seleccionaron con meticulosidad y antelación. Asimismo, se han recreado escenarios relacionados con las adicciones como el joven en su habitación jugando a la *PlayStation* o la *Nintendo* por la noche a través de actores que han colaborado en el trabajo. Los escenarios

de las entrevistas han sido ligeramente acondicionados y adaptados a la ocupación de los mismos con el fin de alcanzar una representación óptima.

- Se realizó un plan de rodaje que incluya la descripción de los planos necesarios, como imágenes de niños jugando en exceso, desatendiendo responsabilidades o mostrando signos de adicción. Así como planos de jóvenes que simulan una vida plenamente tradicional mediante la práctica de deporte o simplemente intercambios naturales y directos de información.
- Los planos y recursos de manera se han grabado de manera profesional, cuidando aspectos como la composición visual, la iluminación y la calidad de imagen. La grabación de las entrevistas se realizó de manera progresiva. La primera se realizó el 30 de noviembre de 2022 a José José Gil, en una de las consultas de la clínica en la que trabaja, ubicada en Elda (Alicante). La segunda y tercera entrevista se realizaron el 15 de diciembre de 2022 en la sede de Proyecto Hombre Elche. Allí nos reunimos con Carla Escuder y una de las madres adscritas al Programa Faro en el que tratan con menores y padres de menores con adicciones a las nuevas tecnologías. La grabación de María Remedios Guilabert se efectuó el 15 de mayo de 2023 en la sala de juicios simulados del Edificio Torrevaillo de la UMH. Debo poner en valor la colaboración de Marta Nevot en el rodaje de las entrevistas, quien me asistió formulando preguntas mientras yo controlaba que la grabación se concretase de manera satisfactoria. Asimismo, Rubén Guirao ha participado como actor y pieza angular del reportaje escenificando las conductas de un menor con conductas propias de un adicto a las nuevas tecnologías. El día de rodaje de esas escenas fue el 20 de mayo de 2023.

2.3.) Fase de Postproducción

a) Se han transcrito las entrevistas y revisado los planos grabados. Una vez redactadas se han seleccionado las mejores partes que respaldan el mensaje y los objetivos del reportaje en función de criterios no solo audiovisuales sino también periodísticos para hacer prevalecer de este modo la coherencia del relato.

b) Edición y montaje a través de Adobe Premiere

- Se ha organizado el material en una línea de tiempo, siguiendo la secuencia lógica del reportaje.
- He realizado cortes, ajustes de duración, añadido transiciones, música, títulos y otros elementos visuales o sonoros que enriquezcan la narrativa. Se ha asegurado la fluidez del reportaje, eliminando elementos redundantes o innecesarios. También se ha ajustado el audio, equilibrando los niveles de sonido y aplicado correcciones de color y otros efectos visuales, cuando ha sido necesario.
- Los subtítulos o elementos de texto para resaltar información importante se han añadido a posteriori. Asimismo, se han revisado y realizado ajustes finales para garantizar la calidad técnica y narrativa del reportaje.
- Por otro lado, las tutorías han permitido mejorar las versiones del montaje hasta llegar al resultado final. Tras varias propuestas y avances se ha concluido bajo criterio y consenso con el tutor del trabajo Jaime Quiles.

c) Exportación y distribución

- He exportado el reportaje en un formato adecuado para su difusión, como MP4 o MOV. Se han realizado pruebas de reproducción para asegurarse de que el video se vea y se escuche correctamente en diferentes dispositivos.

d) Evaluación

- Monitorear la respuesta del público y recibir comentarios sobre el reportaje.
- Evaluar el logro de los objetivos establecidos y analizar la efectividad del mensaje transmitido.
- Realizar ajustes y mejoras si es necesario, en base a los resultados y retroalimentación recibida.

Es importante tener en cuenta que esta metodología es solo una guía general y puede variar dependiendo de los recursos, el tiempo y las necesidades específicas del reportaje “La adición a las nuevas tecnologías en los menores de edad: ineficiencia legislativa, prevención incompleta de las instituciones y tratamiento voluntario”.

3.) Resultados del trabajo desarrollado

El resultado final del reportaje *“GAME OVER”: La adicción infantil a las nuevas tecnologías*, es un producto audiovisual que busca concienciar sobre los riesgos de esta problemática y proporcionar recomendaciones para prevenirla. A través de una cuidadosa planificación y ejecución en las fases de preproducción, producción y postproducción, se logra transmitir un mensaje claro y efectivo al público. El trabajo tiene una duración de 11 minutos y 10 segundos.

Las claves imprescindibles que configuran este resultado final son las siguientes:

- Investigación exhaustiva: La base del reportaje se fundamenta en una sólida investigación sobre la adicción a los videojuegos en menores de edad. Se recopilan datos actualizados, se consultan fuentes confiables y se obtienen testimonios relevantes de expertos en el tema.
- Enfoque y objetivos definidos: Desde la etapa de preproducción, se establecen el enfoque del reportaje y los objetivos que se desean lograr. Esto permite mantener una narrativa coherente y enfocada en la problemática de la adicción a los videojuegos.
- Entrevistas a expertos: Se realizan entrevistas a profesionales de la psicología, educación u otras disciplinas relacionadas con la adicción a los videojuegos en menores. Estas entrevistas proporcionan información valiosa, perspectivas expertas y consejos para abordar y prevenir la adicción.
- Recursos audiovisuales impactantes: Se emplean planos y recursos visuales cuidadosamente seleccionados para ilustrar la adicción a los videojuegos y sus consecuencias en los menores. Estos recursos incluyen imágenes de niños jugando en exceso, descuidando sus responsabilidades y mostrando signos evidentes de adicción.

- Edición y montaje profesional: La fase de postproducción juega un papel crucial en la configuración del resultado final. Mediante el uso de software de edición como Adobe Premiere, se logra una edición y montaje de calidad, asegurando la coherencia narrativa, el equilibrio de audio, la corrección de color y la incorporación de elementos visuales y sonoros que enriquecen la experiencia del espectador.
- Mensaje claro y efectivo: El reportaje transmite de manera clara y efectiva los riesgos asociados a la adicción a los videojuegos y nuevas tecnologías en menores de edad, así como las medidas preventivas que se pueden tomar. Se busca generar conciencia en el público y fomentar una reflexión sobre el uso responsable y equilibrado de los videojuegos.

En resumen, el resultado final del reportaje sobre adicción a los videojuegos en menores de edad se logra mediante una investigación rigurosa, una planificación cuidadosa, una ejecución profesional en las etapas de producción y postproducción, y un mensaje claro y efectivo. Estos factores se combinan para crear un producto audiovisual impactante que busca informar, concienciar y generar un cambio positivo en la sociedad.

4.) Conclusiones y discusión

Las conclusiones que podemos extraer a partir del trabajo audiovisual “La adicción a las nuevas tecnologías en los menores de edad: ineficiencia legislativa, prevención incompleta de las instituciones y tratamiento voluntario”, en parte se reflejan en el propio título, pero abarcan algunas cuestiones más:

- **Desidia de las instituciones:** En el reportaje se evidencia la falta de acción y compromiso por parte de las instituciones encargadas de la protección y bienestar de los ciudadanos. Las autoridades educativas, de salud y políticas están descuidadas y no abordan adecuadamente la problemática de la adicción a las nuevas tecnologías. La falta de programas preventivos, campañas de concienciación y políticas reguladoras demuestra una falta de interés y preocupación por parte de las instituciones en proteger a los menores de los efectos negativos de la adicción a las nuevas tecnologías.
- **Desinformación de los padres o tutores:** En el reportaje se resalta la falta de conocimiento y comprensión por parte de los padres o tutores sobre los riesgos asociados a la dependencia a los videojuegos. Muchos de ellos carecen de información sobre cómo regular y supervisar el tiempo que sus hijos pasan frente a las pantallas, así como los efectos negativos que puede tener una exposición excesiva a las mismas. La desinformación contribuye a una actitud permisiva por parte de los padres, lo cual dificulta la prevención y detección temprana de la adicción.
- **Irresponsabilidad de los creadores de videojuegos:** El reportaje pone de manifiesto la falta de responsabilidad de los creadores y desarrolladores de videojuegos en cuanto a los trastornos que puedan ocasionar los juegos en menores de edad. Muchas compañías se enfocan principalmente en el aspecto comercial y de entretenimiento, descuidando la inclusión de mecanismos que regulen y restrinjan el tiempo de juego, así como la creación de contenido educativo y saludable. La falta de responsabilidad de los creadores contribuye a la disponibilidad de juegos adictivos y poco apropiados para los menores.

- Ineficiencia de la legislación: El reportaje muestra cómo la legislación actual en muchos países es insuficiente para abordar de manera efectiva la adicción a las nuevas tecnologías en menores de edad. Hay escasez en las regulaciones específicas y políticas que protejan a los jóvenes y promuevan un uso saludable y responsable de los videojuegos. La ineficiencia de la legislación dificulta la implementación de medidas preventivas y restrictivas necesarias para proteger a los menores de la adicción.

En conclusión, el reportaje sobre la adicción a las nuevas tecnologías en menores de edad destaca la desidia de las instituciones, la desinformación de los padres o tutores, la irresponsabilidad de los creadores de videojuegos y la ineficiencia de la legislación como factores clave que contribuyen al problema. Estas conclusiones resaltan la necesidad de un mayor compromiso por parte de las instituciones, una educación y concienciación adecuada de los padres, una mayor responsabilidad de los desarrolladores de videojuegos.

Por otro lado, los objetivos se han alcanzado con brillantez. Considero que lo pretendido en las pautas iniciales ha sido logrado gracias al trabajo de documentación y producción del trabajo audiovisual. Se ha podido informar sobre los efectos negativos de la adicción a las nuevas tecnologías. También se ha concienciado sobre los impactos en el rendimiento académico, la salud mental, las relaciones sociales y el desarrollo general de los jóvenes. Además, se ha evidenciado la responsabilidad compartida que padres e instituciones tienen.

Asimismo, creo conveniente destacar una vez más que el trabajo no concluye con el proyecto final. Se desarrollarán estrategias de difusión del reportaje y se presentará el documental en certámenes como IVC Festimap, una base de datos de festivales de la Comunidad Valenciana que orienta para seleccionar aquellos que se adapten al trabajo realizado. Otros festivales como Certamen Autonómico de Cortos de Santa Pola, Certamen Universitario de creación audiovisual Proyecta, Cinema Ciudadá Compromés, Cinema Jove, Cortifestival y Cortocomenius, entre otros. Se considera oportuno la traducción y subtítulos del reportaje a distintos idiomas para así poder abarcar

festivales internacionales, ya que la problemática es mundial y que el mensaje llegue lo más lejos posible.

Filtrando entre los miles de festivales se participará en aquellos que traten temáticas educativas, sociales, de juventud y en los que apoyen a los creadores jóvenes, como es mi caso. He consultado plataformas específicas de distribución que copan el mercado, como son: FilmFreeway, Festhome, Movibeta, Clickforfestivals... A medio plazo, se valora la creación de una serie de reportajes sobre el tema, como si de una docuserie se tratase, para vender a plataformas de streaming. O un documental de gran formato, 90 minutos para profundizar sobre el tema.

El tema podría desarrollarse con mayor profundidad y sería interesante en el corto plazo tener el testimonio de la otra cara de la moneda y buscar aquellas empresas que diseñan videojuegos y aplicaciones con fines más “amables”, más allá de la rentabilidad económica feroz. Asimismo, el reportaje tendrá cabida dentro el departamento de Clínica Jurídica de la Universidad Miguel Hernández de Elche donde se empleará en formaciones para padres y jóvenes.

5.) Bibliografía

- Coll, B. (2023, 10 enero). Adicciones a los videojuegos tras la pandemia: las atenciones se cuadriplican en un año en el hospital de Bellvitge. *El País*. Recuperado 14 de junio de 2023, de <https://elpais.com/espana/catalunya/2023-01-10/adicciones-a-los-videojuegos-tras-la-pandemia-las-atenciones-se-cuadriplican-en-un-ano-en-el-hospital-de-bellvitge.html>
- Dretzin, R. y Rushkoff, D. (Directores). (2010). *Digital Natio: Life on the Virtual Frontier*". Frontline PBS.
- Fresneda Vizoso, L. (2020). *Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva de género* [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad Miguel Hernández de Elche.
- Guilabert Vidal, M. R. (2021). Menores y videojuegos: protección jurídica actual y responsabilidad civil frente a las conductas adictivas. *Revista de derecho privado*, 105(2), 85-118.
- Maldita.es. (2022, 29 agosto). 'Loot boxes', una mecánica de recompensas en los videojuegos que puede derivar en problemas de adicción y expone a los menores de edad. *Maldita.es*. Recuperado 14 de junio de 2023, de <https://maldita.es/malditatecnologia/20220829/loot-boxes-videojuegos-adiccion-menores/>
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2021). *Informe sobre Adicciones Comportamentales 2021: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES*. Madrid: Ministerio de Sanidad.

- Orłowski, J. (Director). (2020). *The Social Dilemma* [El dilema de las redes] [Película]. Exposure Labs; Agent Pictures; Argent Pictures; The Space Program.
- Ruston, D. (Director). (2016). *Screenagers: Growing Up in the Digital Age*. Screenagers Productions.
- Shlam, S. y Medalia, H. (Directores). (2013). *Web Junkies: The Internet Addiction*.

6.) Anexos

6.1) Guion Americano

OFF (AUDIO)	VÍDEO (IMAGEN)	TIEMPO
<p>Introducción</p> <p>Testimonio de la madre sobre su hijo adicto. Acompañar el audio con música de fondo.</p>	<p>Planos de joven llegando a casa del cole y encendiendo la pley y jugando.</p> <p>Acompañar el audio con música de fondo.</p>	35''
<p>Texto:</p> <p>Según un estudio del Observatorio Español de Drogas y Adicciones, el 2'2% de la población española, más de un millón personas, tiene problemas comportamentales con el juego.</p> <p>El documento revela que un 7,1 de los jóvenes de entre 14 y 18 años, alrededor de 170.000 menores, presentó un posible trastorno de adicción a los videojuegos en 2021.</p>	<p>Añadir efecto de sonido de teclado.</p> <p>Continúa la música de fondo.</p>	15''
<p>Título del reportaje:</p> <p>"GAME OVER": La adicción infantil a las nuevas tecnologías</p>	<p>Continúa y finaliza la música de fondo con el texto.</p>	6''
<p>Voz en off:</p>	<p>Imágenes de archivo de la OMS y planos de la búsqueda en la RAE</p>	34''

<p>En 2018 la Organización Mundial de la Salud (OMS) estableció por primera vez el término “Trastorno por uso de videojuegos” para referirse a los problemas adictivos derivado de las nuevas formas de entretenimiento.</p> <p>La Real Academia Española de la Lengua define adicción como “dependencia de sustancias o actividades nocivas para la salud o el equilibrio psíquico”.</p> <p>Pero ¿cómo podemos identificar estos signos de dependencia en los jóvenes que la sufren con los videojuegos? En el Programa Faro de Proyecto Hombre Alicante trabajan con jóvenes de entre 12 y 23 años con adicciones a las nuevas tecnologías.</p>	<p>Imágenes de proyecto hombre de fuera</p>	
<p>Corte de voz:</p> <p>CARLA ESCUDER</p>	<p>Imagen y audio CARLA más planos recursos</p>	<p>35''</p>
<p>Voz en off:</p> <p>Entre los principales cambios en sus hábitos, muchos especialistas destacan la alteración del horario en el día a día.</p>	<p>Planos de Rubén Guirao jugando de noche a la Nintendo en la cama. Plano de reloj.</p>	<p>7''</p>
<p>Corte de voz:</p> <p>JOSÉ JOSÉ GIL</p>	<p>Imagen y audio JOSÉ. Planos de recreación de menor jugando a la pley de madrugada. Plano jugando y bebiendo agua. Plano en el que se vea la hora del móvil.</p>	<p>1'10''</p>
<p>Voz en off:</p> <p>El diagnóstico de los menores sobre la adicción a las nuevas tecnologías también conocidas como TICS suele ser tardío. La incredulidad de los padres y su inexperiencia limita la capacidad de identificar un mal uso en los pequeños.</p>	<p>Planos de hijo jugando a videojuegos mientras el resto de la familia conversa y propone planes.</p>	<p>9''</p>
<p>Corte de voz:</p> <p>CARLA ESCUDER</p>	<p>Imagen y audio CARLA.</p>	<p>15''</p>

<p>Voz en off:</p> <p>En el juego las relaciones sociales también se ven afectadas. Lo tradicional se sustituye por nuevas formas de relacionarse internacionalmente a través de aplicaciones de videollamadas que dan lugar a comunidades integradas por usuarios de todas las partes del mundo que nunca se han visto en persona pero que comparten aficiones.</p>	<p>Grabar plano de chavales en el patio hablando y jugando. Añadir plano de menor jugando a la pley t en videollamada.</p>	14''
<p>Corte de voz:</p> <p>JOSÉ JOSÉ GIL</p>	<p>Imagen y audio JOSÉ. Plano detalle manos y primerísimo primer plano.</p>	47''
<p>Voz en off:</p> <p>Los padres de los jóvenes son víctimas de su propia ignorancia en la mayoría de los casos y denuncian la falta de compromiso por parte de las instituciones para construir una sociedad que cuente con herramientas que permitan identificar indicios tempranos de conductas adictivas.</p>	<p>Planos Ayuntamiento de Elche.</p>	11''
<p>Corte de voz:</p> <p>MADRE AFECTADA</p>	<p>Imagen y audio Madre afectada</p>	14''
<p>Voz en off:</p> <p>Internet lleva con nosotros más de 30 años. La legislación sobre su uso se ha regulado con el paso del tiempo. Sin embargo, en el ámbito de las nuevas tecnologías los juristas coinciden en que a pesar de que se está tramitando todavía falta mucho por hacer.</p>	<p>Planos del edificio Torrevaillo de la UMH.</p>	14''
<p>Corte de Voz:</p> <p>M^a REMEDIOS GUILABERT</p>	<p>Imagen y audio M^o REMEDIOS. Planos detalle y recurso de la entrevista.</p>	54''
<p>Voz en off:</p> <p>Los expertos avisan de que el problema se incrementará. Argumentan la necesidad de que</p>	<p>Planos generales de aula de universidad en la que supuestamente se imparte un curso sobre "Educación</p>	10''

las instituciones tomen medidas y de formar no solo a los jóvenes en la tecnología, sino también a los padres o tutores.	en las nuevas tecnologías”.	
Corte de voz: JOSÉ JOSÉ GIL	Imagen y audio JOSÉ. Plano general niños jugando en el colegio y aula. Plano general de los padres saliendo del colegio.	53”
Voz en off: Por otro lado, en el caso de que los menores cometan alguna infracción en la red, los padres asumirán la responsabilidad de hacer frente a la indemnización debido a la frecuente insolencia de los jóvenes.	Planos escenificando al joven haciendo un uso sospechoso del ordenador: Plano escribiendo Deep Web, plano tecleando con la pantalla en verde.	11”
Corte de voz: M ^a REMEDIOS GUILABERT	Imagen y audio M ^a REMEDIOS. Planos sobre el artículo 61 de la responsabilidad social del menor.	44”
Voz en off: En España, el 40’5% de los menores de entre 14 y 18 años juega a los videojuegos entre 2 y 5 horas al día. Desde Proyecto Hombre los psicólogos tratan de poner límites a los tiempos de uso y formar a los padres para que desarrollen un papel fundamental en la recuperación de los pequeños.	Planos de Rubén jugando a la pley: mando, pantalla, de espaldas...	17”
Corte de voz: CARLA ESCUDER	Imagen y audio CARLA	20”
Voz en off: Para los letrados las administraciones deben intervenir y decretar medidas que limiten el acceso y uso de la tecnología a los jóvenes a través del ordenamiento.	Planos de los juzgados de alicante	10”

<p>Corte de voz:</p> <p>M^a REMEDIOS GUILABERT</p>	<p>Imagen y audio M^a REMEDIOS.</p> <p>Planos de menor falseando la edad para crear una cuenta de Tik Tok: plano general de espaldas con el móvil, plano detalle móvil para que se vea la edad, plano ajustando el dispositivo, plano grabando en la aplicación.</p> <p>Planos de tutor de un menor estableciendo una contraseña en el perfil de usuario de la pley: Detalle pantalla, general de espaldas.</p> <p>Plano del menor no pudiendo acceder a la cuenta: General con el menor de espaldas y la televisión de cara a la cámara, primer plano de la pantalla requiriendo contraseña y menor quejándose.</p>	<p>1'20''</p>
<p>Voz en off:</p> <p>La tecnología es la realidad más inmediata de nuestra era. La educación, el conocimiento de los riesgos que supone su uso excesivo, los sistemas de prevención de las instituciones y la legislación constituirán los pilares fundamentales para alcanzar un uso sostenible y provechoso de la que es ya una extensión más del propio cuerpo.</p>	<p>Planos en pista de futbol, evolución de uso del móvil a conversar y jugar: planos con el móvil, plano detalle mochila y dejan el móvil, plano jugando, plano hablando.</p> <p>Inicio de la música de fondo; es le cierre del reportaje.</p>	<p>25''</p>
<p>Títulos de crédito:</p>	<p>Música de fondo y fin.</p>	<p>10''</p>

Reconocimientos y agradecimientos a las entidades y personas que han colaborado por el proyecto audiovisual.		
--	--	--

6.2) Enlace al reportaje

Reportaje: ["GAME OVER": La adicción infantil a las nuevas tecnologías](#)