

ANEXOS

Resultados de la aplicación de un cuestionario diagnóstico a una muestra no representativa del público meta.

A continuación, anexamos la batería de preguntas que realizamos a nuestro público meta, para saber su opinión al respecto de nuestro podcast:

Evaluación sobre el podcast "Más allá de juego"

La intención de este formulario es saber si nuestro podcast cumple con las expectativas de ustedes, nuestro público meta. Les pedimos de la manera más atenta, responder el formulario con base a lo que escucharon en el podcast. Se los agradecemos mucho.

1. ¿Cómo calificarías la calidad del audio del podcast (claridad, nitidez, etc.)?

Marca solo un óvalo.

Bue

na

Reg

ular

Mala

2.

¿Crees que hubo algún problema técnico relacionado con el sonido durante la reproducción?

Marca solo un óvalo.

S

í

N

o

3.

¿Consideras que el volumen del podcast fue consistente y adecuado en todo momento?

Marca solo un óvalo.

S

í

N

o

4.

¿Qué opinas sobre el diseño sonoro del podcast (música, efectos de sonido, etc.)? *Marca solo un óvalo.*

Bue

no

Reg

ular

Mala

5.

¿Consideras qué la música de fondo y los efectos de sonido complementaron bien el contenido del podcast?

Marca solo un óvalo.

S

í

N

o

6.

¿Consideras qué los cambios en la mezcla de audio fueron fluidos y bien ejecutados?

Marca solo un óvalo.

S

í

N

o

7.

En una escala del 1 al 5, ¿cómo calificarías la capacidad del podcast para contar historias o transmitir información?

Marca solo un óvalo.

1 2 3 4 5

8.

¿Consideras qué la narración fue clara y fácil de seguir?

Marca solo un óvalo.

Sí No

9.

¿El contenido del podcast te resultó interesante y relevante?

Marca solo un óvalo.

S

í

N

o

10.

¿Por qué?

11.

En una escala del 1 al 10, ¿cómo calificarías la calidad general del podcast? *Marca solo un óvalo.*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

12.

¿Hubo algún aspecto que destacarías positivamente del podcast? *Marca solo un óvalo.*

S

í

N

o

13.

¿Cuál sería?

14.

¿Hay algún elemento que te gustaría que se mejore o se cambie en futuros episodios?

Gracias por tu atención :)

Resultados



Figura A1

De nuestros 6 encuestados, el 100% califica como “buena” la calidad del audio de nuestro podcast.



Figura A2

De los 6 encuestados, el 66.7% cree que no hubo ningún problema técnico relacionado con el sonido durante la reproducción del podcast, el 33.3% considera que sí.

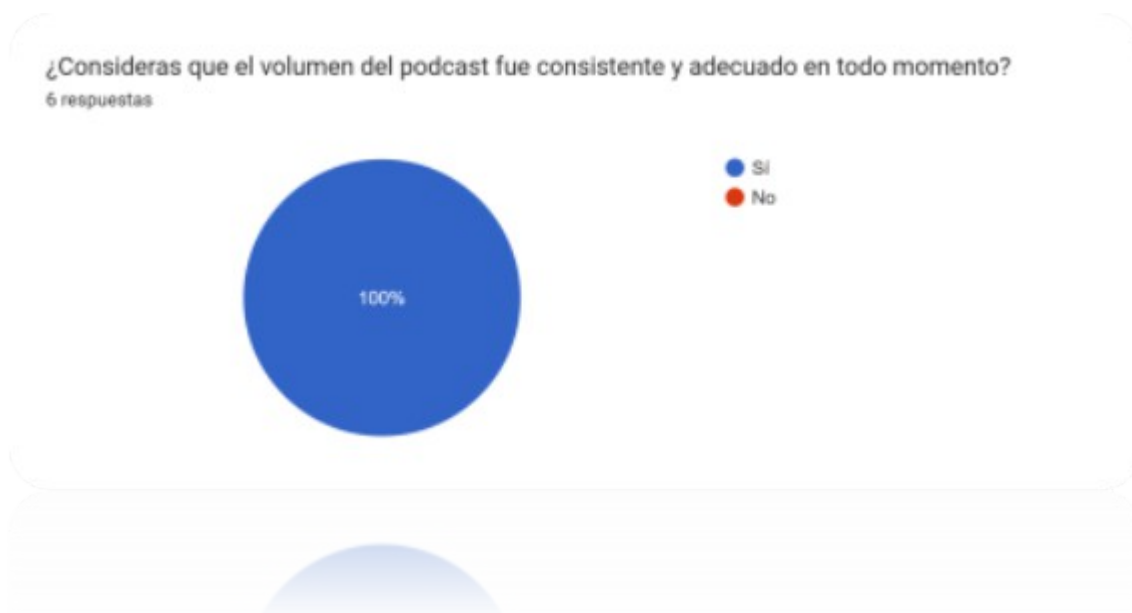


Figura A3

De los 6 encuestados, el 100% considera que el volumen del podcast fue consistente y adecuado en todo momento.

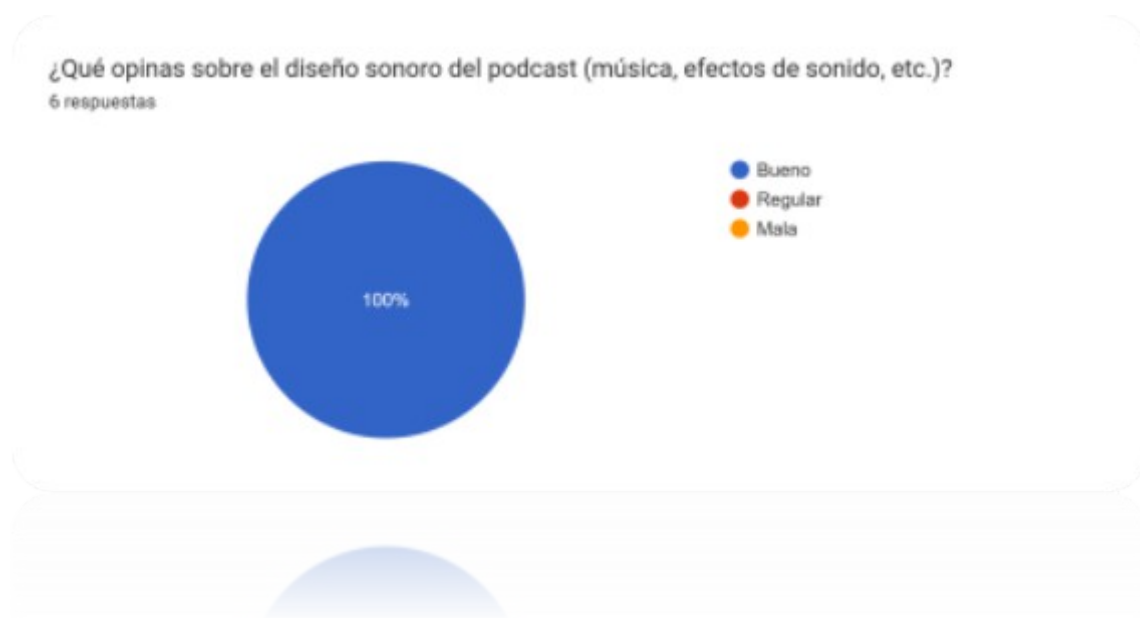


Figura A4

De los 6 encuestados, el 100% respondió como “bueno” sobre el diseño del podcast con base a la música de fondo, efectos de sonido, etc.

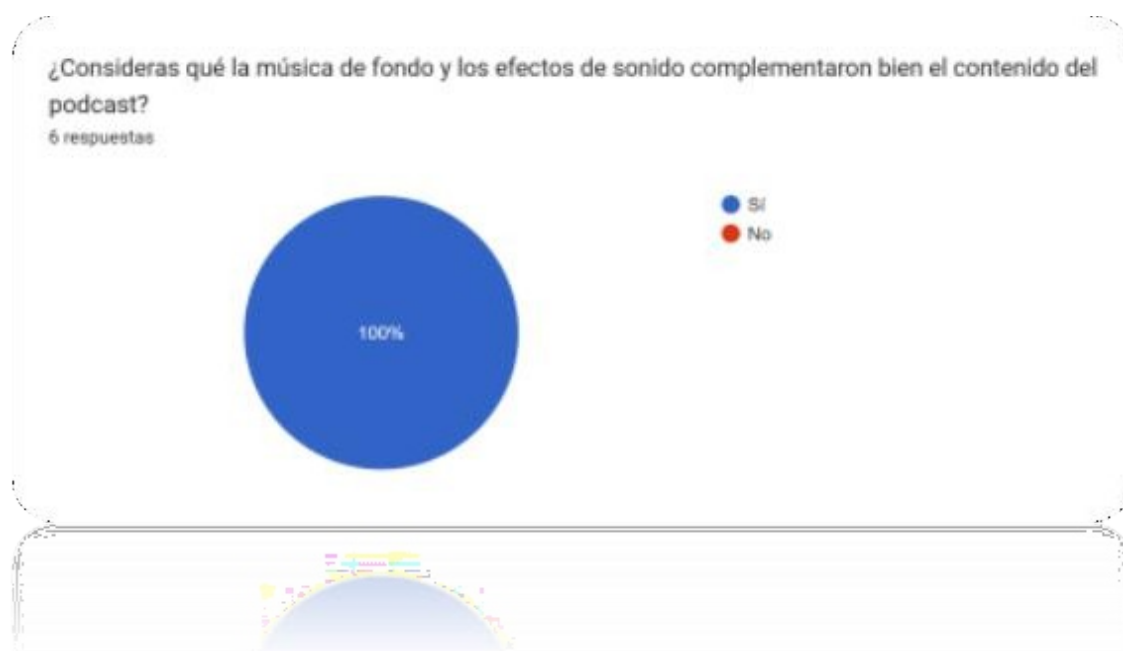


Figura A5

De los 6 encuestados, el 100% considera que la música de fondo y los efectos de sonidos complementan bien el sonido de nuestro podcast.

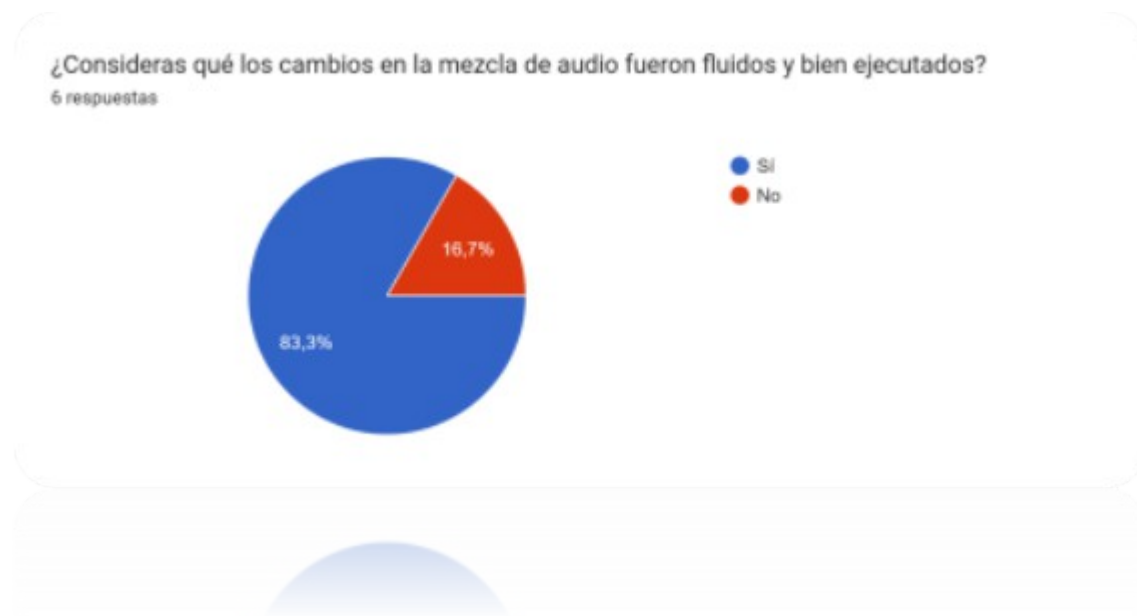


Figura A6

De los 6 encuestados, el 83.3% consideró que los cambios en la mezcla de audio fueron fluidos y bien ejecutados, mientras que el 16.7% considera que no.

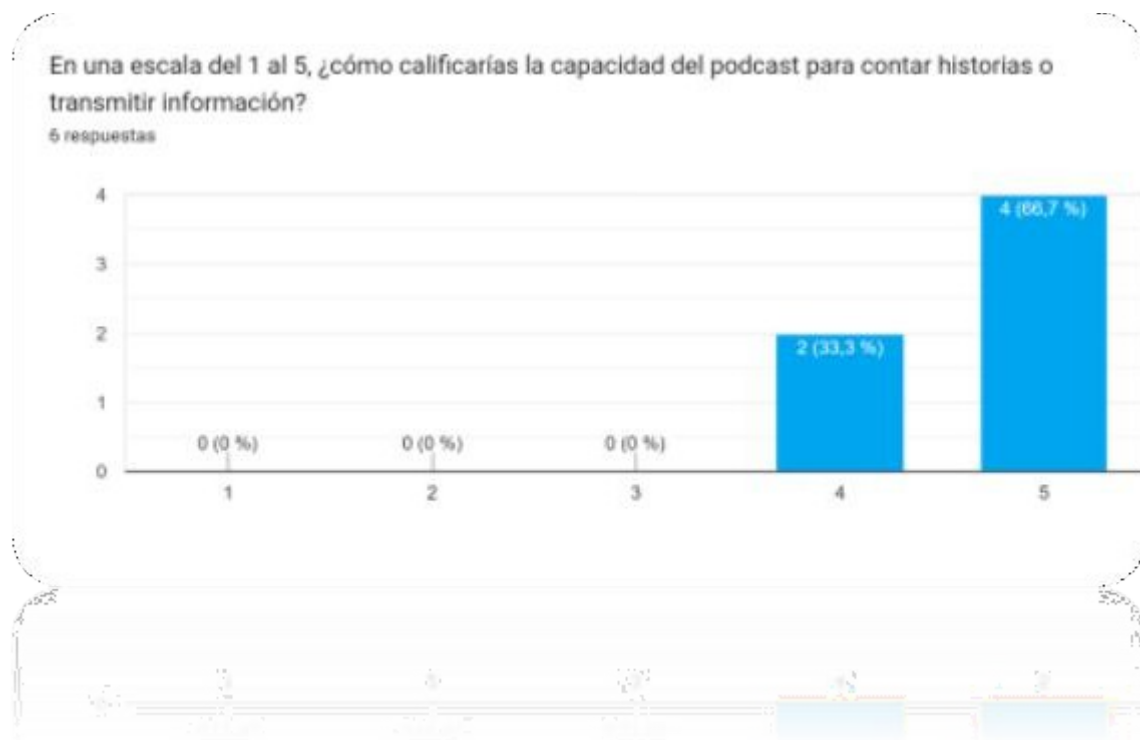


Figura A7

De los 6 encuestados, 4 pusieron calificación de 5 a nuestro podcast, mientras que los otros 2 encuestados, calificaron al podcast con 4. Por lo que se consideran como buenas calificaciones.



Figura A8

De los 6 encuestados, el 100% considera que la narración de los locutores y los participantes fueron claras y fáciles de seguir.

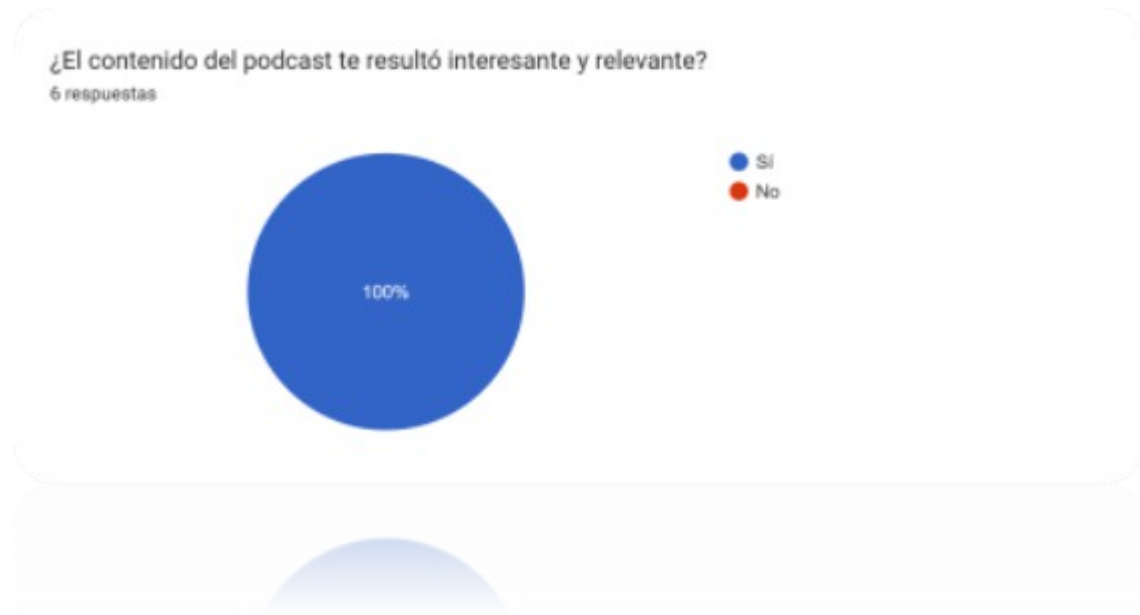


Figura A9

De los 6 encuestados, el 100% le resultó interesante y relevante el contenido que se trató en el podcast. A continuación, mostramos por qué les resultó interesante y relevante.

¿Por qué?

6 respuestas

Los temas que aborda son realmente importantes y la profundidad del tema es relevante Es un tema, interesante y grande de expandir

Me pareció que es un tema poco hablado en la sociedad actual y me gustó que fuese el tema de debate

Por que las voces se escuchan claras y nítidas Me

gusta el tema.

Si te ayuda a ver diferentes aspectos

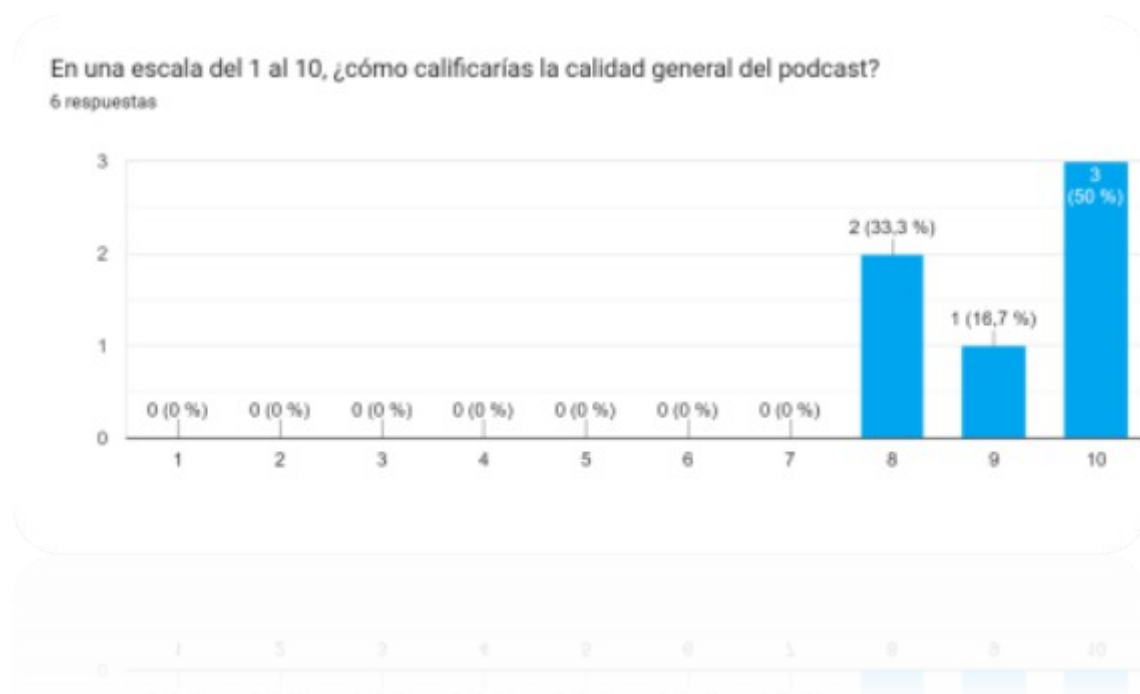


Figura A10

De los 6 encuestados, 3 calificaron con 10 la calidad general de nuestro podcast, mientras que 1 encuestado puso calificación de 9 y los últimos 2 calificaron con 8. Por lo que son calificaciones altamente positivas.



Figura A11

De los 6 encuestados, el 83.3% destacan algún aspecto positivo dentro del podcast, mientras que el 16.7% no destacó ninguno. A continuación, presentamos lo que respondieron:

¿Cuál sería?

5 respuestas

La violencia depende del usuario

El punto de vista a partir de cada persona

Me encantó la temática del principio, se escuchó muy natural y me sentí parte del pequeño corto Todos estuvo bueno no destacaria ninguno

Es entretenido y agradable

Listado de los episodios:

La violencia en los videojuegos: En este episodio se aborda los orígenes de los primeros videojuegos en introducir la violencia, además de tocar la misión “No Russian” de Call of Duty MW2 que causó mucha controversia dentro de la industria, y el impacto psicológico de los videojuegos en los jugadores.

El papel de las mujeres en los videojuegos: En este segundo episodio abordamos el papel femenino en los videojuegos con los primeros personajes en ser introducidos en franquicias como Mario Bros, The Legend of Zelda y Metroid, además de abarcar la contribución del sector femenino dentro de la industria.

¿Los videojuegos pueden desensibilizar a los jugadores?: En este episodio, analizamos si los videojuegos enfocados a la violencia pueden desensibilizar a los jugadores con base a su contenido altamente explícito.

¿Aun existe el machismo en los videojuegos?: En este cuarto episodio, examinamos las cuestiones de la discriminación del sector masculino hacia el sector femenino, y si es que en plena actualidad aún se da este fenómeno en el entorno gamer.

La representación de la comunidad LGBTQ en los videojuegos: En este episodio, hablamos sobre el papel que representa la comunidad LGBTQ dentro de la industria y como se ha ido introduciendo de manera exponencial.

¿Héroes o villanos? La ética y la moral con respecto a los personajes en los videojuegos: En este episodio, analizamos cómo las desarrolladoras plasman a sus protagonistas, y si es que sus acciones conllevan a ser vistas como algo bueno o algo malo por parte de la comunidad gamer.

El bienestar emocional en los videojuegos: En este episodio, discutimos cómo la comunidad gamer se ha enfrentado al estigma generado por la sociedad al catalogar a los videojuegos como una adicción.

¿Es necesaria la violencia como arco narrativo dentro de los videojuegos?: En este episodio, reflexionamos sobre el papel narrativo que utilizan los desarrolladores para crear un juego enfocándose exclusivamente en la violencia, y si es que los videojuegos podrían subsistir sin la misma.

El tóxico mundo de los videojuegos: En este episodio, abordamos como la comunidad (femenina y LGBTQ) se ha envuelto enfrascas en un entorno donde la toxicidad ha sido gran objeto de debate.

¿Son los videojuegos un modo de escape del mundo real?: En este último episodio, exploramos cómo los videojuegos se han convertido en un refugio para los jugadores que sufren de bullying, discriminación, etc, y cómo estos repercuten en su personalidad.

Escaleta del episodio 1 (producido)

PROGRAMA: Podcast Más allá del juego
Tema: La violencia en los videojuegos
Fecha: 4-diciembre-2024

Emisión: Spotify, Ivoox, Apple Podcast, YouTube y Speaker

Guion y Producción: Michel Munguia, Giovanni Zarate, Jorge Sánchez

		X sección	
PRIMER BLOQUE		00:07:56	
01	Dramatización	00:48	00:00:48
02	Insert de noticiero hablando de videojuegos	00:26	00:01:14
03	Presentación y teaser del podcast	00:40	00:01:54
04	La controversia de la violencia en los videojuegos	00:50	00:02:04
05	La violencia en Mortal Kombat	01:55	00:03:59
06	Entrevista con el Dr. José Ángel Garfias Frías	02:20	00:06:19
07	Cierre sobre el tema	00:12	00:06:31
08	Dramatización	01:25	00:07:56
	Tiempo aproximado (colchón de):	00:00	
SEGUNDO BLOQUE		00:17:04	
01	La controversia de la misión "No Russian" de Call of Duty MW2	02:33	00:09:39
02	Entrevista con el Lic. Jacobo Castañeda	06:20	00:15:59
03	Cierre del tema	00:14	00:16:13
04	Dramatización	01:27	00:17:04
	Tiempo aproximado (colchón de 0:00):	00:00	
CORTE COMERCIAL		(Aproximado):00:00	
TERCER BLOQUE		00:25:07	
01	Los videojuegos y el bienestar emocional	01:48	00:18:52
02	Entrevista al Dr. Arabi Eduardo Soriano González	05:50	00:24:02

03	Cierre del tema	00:19	00:24:21
03	Dramatización	01:46	00:25:07
	Tiempo aproximado (00:00):	00:00	

(Aproximado):00:00		CORTE COMERCIAL	
CUARTO BLOQUE			
01	Entrada a sondeos	00:11	
02	Sondeos	01:32	
03	Conclusiones sobre el sondeo	00:11	
03	Conclusiones finales	00:55	
04	Despedida	00:09	
05	Dramatización	01:09	00:28:29
06	Créditos	00:39	00:29:08
	Tiempo aproximado (00:00):	00:00	

Programa: Más allá del juego
Tema: Violencia en los videojuegos

Guionistas: Michel Munguia, Jorge Sánchez, Giovanni Zarate
Locutor(a): María Quintana

Fecha de grabación: 10/12/2024

**OP. ENTRA DRAMATIZACIÓN DEL SEGUNDO 00:00 AL 00:48, AL TÉRMINO EN-
TRAN INSERT DE NOTICIERO HABLANDO SOBRE LOS VIDEOJUEGOS**

OP. FX DE TRANSICIÓN

OP. ENTRA MÚSICA DE SUSPENSO SUAVE

LOC.

Desde sus primeros días, los videojuegos han servido como una forma de entretenimiento y escape. Pero desde muy temprano, también comenzaron a incluir una característica que, para bien o para mal, sigue siendo un tema polémico: la violencia. En este episodio de “Más allá del juego”, exploraremos los inicios de la violencia en los videojuegos y cómo ha evolucionado a lo largo del tiempo, abordando dos de las franquicias más icónicas y controvertidas en este aspecto: *Mortal Kombat* y *Call of Duty*, además de profundizar en cómo los videojuegos impactan nuestra salud.

¡Adentrémonos al mundo virtual!

OP. FX KOF 2002 HERE COMES NEW CHALLENGER

OP. ENTRA MÚSICA DE SUSPENSO

Para entender la controversia de la violencia en los videojuegos, debemos retroceder hasta 1976, con el lanzamiento de *Death Race*. Inspirado por la película *Death Race 2000*, este juego de arcade generó debate al tener como objetivo atropellar figuras humanas, representadas por gráficos muy simples. Fue una de las primeras alarmas sobre el posible impacto de la violencia virtual en la sociedad.

OP. ENTRA TRANSICIÓN A MÚSICA ADRENALÍNICA

En los años 80, los videojuegos evolucionaron rápidamente. Juegos como *Robotron 2084* y *Berzerk* incluyeron violencia contra figuras humanoides, aunque se aceptaba como ficción futurista. Sin embargo, a finales de los 80 y principios de los 90, la controversia alcanzó un nuevo nivel.

En 1991, *Street Fighter II* popularizó el género de peleas, aunque su violencia era relativamente moderada.

OP. ENTRA MÚSICA DE TENSIÓN

Pero en 1992 llegó *Mortal Kombat*, un título que cambiaría todo. Este juego introdujo violencia gráfica sin precedentes. Sus personajes, representados mediante gráficos digitalizados basados en actores reales, hacían que las peleas fueran más realistas. Lo que realmente desató la polémica fueron los *fatalities*, movimientos especiales que permitían a los jugadores acabar con sus oponentes de maneras brutalmente creativas, como arrancar espinas dorsales o hacer explotar cuerpos.

OP. FX FATALITY SCORPION MK 3

El realismo y la brutalidad de *Mortal Kombat* generaron un enorme revuelo en los medios y entre políticos. El Congreso de los Estados Unidos examinó el juego, y fue uno de los principales motivos para la creación del sistema de clasificación ESRB, que sigue vigente hoy en día.

A pesar de las críticas y los intentos de censura, *Mortal Kombat* no solo sobrevivió, sino que se convirtió en una de las franquicias más exitosas de la historia, redefiniendo el género de peleas con su jugabilidad estratégica y personajes memorables.

Entonces, ¿por qué *Mortal Kombat* sigue siendo tan relevante? ¿Qué lo hizo destacar entre otros títulos y cómo ha evolucionado su legado? Para ahondar más sobre este tema, hemos hablado con el Dr. José Ángel Garfías Frías. Reconocido académico de la UNAM, el Dr. Garfías posee una amplia trayectoria en la investigación de videojuegos, animación y medios digitales, con numerosas publicaciones que han contribuido significativamente al estudio de estas industrias. Además, su experiencia docente en instituciones de prestigio como el Tecnológico de Monterrey y la Universidad Anáhuac, junto con su enfoque en las industrias creativas, lo convierten en una de las voces más autorizadas en el tema. Así que a continuación nos comparte cómo los videojuegos violentos han sido percibidos a lo largo del tiempo y cómo diferentes culturas abordan este fenómeno.

OP. ENTRA ENTREVISTA

OP. ENTRA MÚSICA DE CIERRE (MORTAL KOMBAT 3)

Agradecemos al Dr. Garfías por ofrecernos su punto de vista. La violencia en videojuegos es un tema complejo, que merece ser explorado desde múltiples ángulos, y *Mortal Kombat* es, sin duda, un punto de partida clave en esta discusión.

OP. ENTRA DRAMATIZACIÓN SOBRE MORTAL KOMBAT DEL MINUTO 06:31 AL 07:56, AL TÉRMINO ENTRA TRANSICIÓN CON MÚSICA SUAVE Y MISTERIOSA

Ahora damos el salto al campo de batalla. En el mundo de los videojuegos, pocas misiones han generado tanto debate como "*No Russian*", parte del título *Call of Duty: Modern Warfare 2*, lanzado en 2009. Esta misión no sólo redefinió el concepto de narrativas crudas en los videojuegos, sino que también puso en el centro de atención el delicado

tema de la representación de la violencia en los medios interactivos.

"No Russian" comienza con el jugador infiltrado como agente de la CIA en un grupo terrorista liderado por Vladimir Makarov. El objetivo: ganarse su confianza y recopilar información vital. Sin embargo, lo que sigue es uno de los momentos más impactantes de la historia de los videojuegos.

La misión consiste en participar en un ataque terrorista en un aeropuerto ruso. Como jugador, caminas junto a los terroristas mientras disparan contra civiles desarmados. Aunque el juego no obliga a disparar, solo estar presente en la masa es una experiencia profundamente inquietante.

OP. ENTRA INSERT DE LA MISIÓN "NO RUSSIAN"

El nombre de la misión, *"No Russian"*, alude a las instrucciones de Makarov de no hablar en ruso para culpar del ataque a fuerzas extranjeras y desatar un conflicto global. El resultado es una escena cargada de brutalidad, que provoca una mezcla de horror y cuestionamiento ético.

Desde su lanzamiento, la misión desató una tormenta mediática. Críticos y políticos argumentaron que *"No Russian"* cruzó una línea al permitir que los jugadores participaran, aunque fuera pasivamente, en un acto de terrorismo. En algunos países, como Rusia y Japón, la misión fue censurada o modificada, mientras que en otros se ofreció la opción de omitirla por completo.

"No Russian" no es solo una misión, es un punto de reflexión sobre los límites de la narrativa en los videojuegos y la representación de la violencia. ¿Hasta dónde deberían llegar los juegos en busca de realismo y profundidad narrativa? La respuesta sigue siendo objeto de debate.

Para entender más cómo se aborda el entretenimiento y las críticas sociales, hablamos con el Licenciado Jacobo Castañeda, quien es presidente de la International Game Developers Association

Mexico Norte, además de ser fundador de la comunidad de videojuegos Bit Gamers y director de la revista Indie Games Magazine, donde nos comparte su visión sobre el impacto que ha tenido la franquicia *Call of Duty*, y sobre todo como la organización IGDA fomenta prácticas informativas sobre el tema de los videojuegos, sin dejar de lado su postura sobre la clasificación dentro de la industria.

OP. ENTRA AUDIO DE ENTREVISTA LIC. JACOBO CASTAÑEDA

Gracias al Licenciado Jacobo Castañeda por compartir su valiosa perspectiva sobre un tema tan relevante y por destacar el papel de la IGDA en fomentar el diálogo y la educación sobre los videojuegos. Su experiencia y visión enriquecen sin duda este análisis.

ENTRA DRAMATIZACIÓN DEL MINUTO 16:13 AL 17:04

OP. ENTRA TRANSICIÓN A MÚSICA SUAVE

Si bien los videojuegos nacieron como una forma de entretenimiento individual en casa, han evolucionado con el tiempo para convertirse en herramientas sociales con aplicaciones mucho más amplias. La cultura digital ha integrado estos entornos lúdicos en varios aspectos de nuestras vidas, y hoy en día encontramos su influencia en casi cualquier espacio cotidiano, más allá de un simple pasatiempo.

Por ejemplo, los videojuegos son la base de los *eSports*, competencias electrónicas profesionales que reúnen a jugadores de élite y enormes audiencias a nivel mundial. Además, plataformas en línea permiten a millones de personas jugar y compartir experiencias en tiempo real.

Pero no solo son entretenimiento. En la educación, se usan para enseñar temas escolares y concientizar sobre problemas sociales. En la salud, la realidad virtual ayuda en terapias físicas y emocionales, y también se usan para entrenar habilidades técnicas en entornos controlados.

En cuanto a sus efectos, los videojuegos pueden tener impactos tanto positivos como negativos. Pueden mejorar habilidades como el enfoque, la toma de decisiones y la coordinación, pero su uso excesivo puede afectar el sueño, el rendimiento académico y reemplazar actividades importantes.

Un uso moderado, como jugar dos horas al día, puede mejorar el bienestar emocional al brindar un sentido de logro y diversión. Sin embargo, cuando se juega en exceso, los beneficios disminuyen y pueden aparecer problemas como la adicción, reconocida por la Organización Mundial de la Salud como un trastorno.

Para complementar lo anterior, conversamos con el Dr. Arabi Eduardo Soriano González, psicólogo clínico e investigador, quien nos compartió su opinión basada en su destacado trabajo de doctorado titulado *"Videojuegos, cognición y salud mental. Fundamentos, investigación e implicaciones clínicas: Un estudio de caso clínico"*. Su experiencia nos ayudará a comprender mejor los riesgos asociados al uso desmedido de videojuegos y cómo gestionarlos de manera responsable.

OP. ENTRA ENTREVISTA AL DR. ARABI SORIANO

Gracias al Dr. Arabi Soriano por expresarnos su enfoque con base en su vasta experiencia. Al final, el impacto de los videojuegos en nuestra vida dependerá de cómo los integremos en nuestro día a día. Reflexionar sobre su uso y mantener un balance entre el entretenimiento y otras responsabilidades es clave para disfrutar de sus beneficios sin comprometer nuestra salud mental.

OP. ENTRA DRAMATIZACIÓN DEL MINUTO 24:21 AL 25:07

Hasta ahora hemos escuchado a desarrolladores, académicos y psicólogos hablar sobre el impacto de la violencia en los videojuegos, pero nos hemos dado a la tarea de salir a preguntarles directamente a los jugadores su opinión sobre este tema tan debatido.

OP. ENTRA AUDIO DE SONDEOS

OP. ENTRA TRANSICIÓN DE MÚSICA SUAVE

Como pudimos escuchar, las opiniones son variadas y reflejan diferentes puntos de vista. Algunos ven los videojuegos como un simple entretenimiento, mientras que otros perciben un impacto mayor en nuestra forma de pensar.

A lo largo de este episodio, hemos explorado cómo la violencia en los videojuegos ha evolucionado, desde los primeros golpes en **Mortal Kombat**, hasta la representación del terrorismo en

Call of Duty, sin dejar de lado el impacto emocional que pueden conllevar estos. Es evidente que estos juegos han dejado una marca profunda, tanto en la cultura como en la percepción pública sobre la violencia. Mientras algunos los ven como una simple forma de entretenimiento, otros consideran que pueden influir en nuestra forma de ver el mundo.

La pregunta sigue abierta: ¿los videojuegos violentos reflejan nuestras sociedades o las moldean? Quizá la respuesta se encuentra en el equilibrio entre la responsabilidad de los creadores, la percepción de los jugadores y la interpretación de la audiencia. Lo que es seguro es que los videojuegos seguirán siendo un medio poderoso para contar historias, crear experiencias y generar debates importantes. Y nosotros, como jugadores, como críticos y como seres humanos, seguiremos cuestionando los límites entre la ficción y la realidad.

Les agradecemos por acompañarnos en este viaje. Nos escuchamos en el próximo episodio. Y recuerden: “¡nunca dejen de jugar, porque la aventura continua!”. Hasta la próxima.

OP. ENTRA ÚLTIMA PARTE DE LA DRAMATIZACIÓN DEL MINUTO 27:20 AL 28:29

Enlace del episodio: <https://www.youtube.com/watch?v=oYfhXgbpvyM>