

PROYECTO DE FIN DE CARRERA

Tema:

Discurso e imaginarios de la comunidad *gamer*

Título:

Realización de un cortometraje documental antropológico que recoja el discurso y los imaginarios de la cultura urbana *gamers online*, en Quito.

Realizado por:

Greis Carolina Criollo Romo

Dirigido por:

Mgs. Rita María Rojas Vásquez

Universidad Internacional Sek del Ecuador

2015/02/27

DECLARACIÓN JURAMENTADA

Yo, Greis Carolina Criollo Romo con cédula de identidad 15314872, declaro que la estructura de la presente tesis titulada "Realización de un cortometraje documental antropológico que recoja el discurso y los imaginarios de la cultura urbana *gamers online*, en Quito", presentada previa a la obtención del título Licenciado en Comunicación Audiovisual, se ha realizado bajo las condiciones de autoría en todo su contenido, apegada a las normas nacionales e internacionales sobre bibliografía y aportes de la investigación en la lectura de obras de diferentes autores que han sido citadas en el curso de la elaboración de la misma. Por tanto, asumo responsabilidades que podrían devenir en caso de argumentarse lo contrario.

.....

NOMBRE: Greis Carolina Criollo Romo

CI. 15314872

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia, en especial a mi padre, quien a pesar de la distancia y las duras pruebas que nos ha puesto la vida, me ha orientado. Gracias por su apoyo en todas mis decisiones y proyectos; éste es un triunfo para los dos.

AGRADECIMIENTOS

Manifiesto mi enorme gratitud a Jaime Chica, quien es parte fundamental del proyecto de fin de carrera, gracias a él y a su generosidad se logró capturar y fotografiar la vida de un *gamer*. También agradezco a mi profesora, tutora y amiga Rita Rojas, con quien siempre es un gusto y gran satisfacción trabajar; gracias a ella y a su conocimiento se logró este proyecto. Gracias a Felipe Cordero por las ideas, fundamentales en el desarrollo del proyecto.

RESUMEN

En el siguiente proyecto de fin de carrera se realizó un estudio etnográfico que recogió el discurso e imaginario social de la cultura *urbana gamers online* de Quito, a través de un cortometraje documental antropológico.

Se investiga la cotidianidad de los personajes *gamers* en su mundo real y cómo se desenvuelven en su mundo virtual, así se rompe los estereotipos tradicionales de la sociedad que califica a la cultura *gamer* como un grupo de individuos ociosos e incluso antisociales, debido a que su vida gira en torno a su pasión por los videojuegos *online*; sin comprender el concepto positivo de lo que significa ser *gamer* y su placer por jugar.

También se estudia la relación y simbiosis del personaje físico y virtual, al abstraer la fantasía y volverla real, de esta manera se demuestra, que la capacidad de subsistir de estas personas no es la misma. A través de un enfoque cualitativo, y mediante las técnicas: observación participante, historia de vida y entrevistas a profundidad.

ABSTRACT

In this project was conducted an ethnographic study which collected the speech and the imaginary social of an urban culture "online gamers of Quito" through a short anthropological documentary.

We investigate the everyday of characters in their real world and how they behave in their virtual world, breaking the traditional stereotypes of society that qualifies the gamer culture as a group of idle individuals and even antisocial due to their life revolves around his passion for online games; without understanding the positive concept of what being a gamer and his passion playing video games.

Also studies relationships and symbiosis of physical and virtual character, by abstracting fantasy and make it real, so it is demonstrated that the ability to survive of these people is not the same, through a qualitative approach using techniques such as participant observation, life history and depth interviews.

INTRODUCCIÓN

En la ciudad de Quito convive un grupo de personas que se reúnen para jugar videojuegos *online* de forma constante; éstos jóvenes se denominan *gamers* y llevan un comportamiento y una forma de vida común, aunque coexistan, al mismo tiempo, en dos mundos diferentes: uno real: hogares, lugares de trabajo, estudios, amigos, y en uno virtual, compuesto por los computadores y la comunidad de videojugadores.

La importancia del estudio radica en los *gamers*; estos unen su vida cotidiana con su existencia virtual y generan un conflicto característico dentro de la comunidad: el estereotipo, creado por la sociedad hacia ellos, que los califican como sedentarios e inoperantes; así como un rechazo y una resistencia dentro de los vínculos sociales, que afectan las relaciones personales. A pesar de esto los *gamers* viven dentro de estos dos sistemas, real y virtual, y son personas comunes en su rutina.

En esta simbiosis de personajes se busca la representación de roles, simbolizando a compañeros, héroes o líderes, de acuerdo a la relación de cada individuo con su personaje virtual, abstraerlos a la fantasía y volverlos reales; de esta manera, se demuestra la capacidad de subsistir de estas personas, con la habilidad de vivir esa simulación de vida, así como, la facultad de perderse en una fantasía del mundo virtual de los videojuegos *online* presente en estos jóvenes.

Este proyecto de fin de carrera se apoya en un registro audiovisual, mediante un cortometraje documental antropológico que cuenta el cómo los personajes se unen y viven al mismo tiempo en dos mundos: el real y el virtual. El nombre del producto audiovisual es “El navegante” y tiene una duración de diecisiete minutos y quince segundos.

El enfoque de esta investigación es cualitativo, por tratarse de un estudio etnográfico y antropológico, se asimilan las impresiones personales e individuales de los personajes *gamers*.

Este argumento se expone en un cortometraje documental antropológico que identifica el discurso y los imaginarios de la cultura urbana *gamers online* en Quito; asimismo, reconoce la relación e identificación de los personajes *gamers* entre lo real y lo virtual.

Para cumplir este objetivo es necesario el conocimiento de conceptos como interacción social, con un enfoque de las teorías de la comunicación, el interaccionismo simbólico y los procesos de socialización del autor Erving Goffman. Además, se definen conocimientos como discurso e imaginario social; se abordan los temas de juego y videojuego, explicando la historia y puntualizando los conceptos, y de esta manera se plantea una noción de cultura.

También se analiza la virtualidad del teórico Pierre Lévy, tema fundamental para uno de los contenidos más importantes de este estudio, correspondientes a las terminaciones en línea y fuera de línea, que ayudan a comprender el por qué los personajes *gamers* coexisten, al mismo tiempo en el mundo virtual y en el físico.

A continuación se explica lo que es el documental y en especial el documental antropológico, para establecer un criterio sobre ilustración, perfil y fotografía del producto audiovisual.

Para definir la historia de los videojuegos *online* a partir de su origen, el concepto de *gamer* y describir a la comunidad *gamer online* en Quito con sus principales prácticas sociales, se utilizan los métodos: histórico y descriptivo, a través de ellos, se conocen más de cerca los orígenes y las prácticas de los *gamers* con los videojuegos.

El enfoque de esta investigación es cualitativo, porque se trata de un estudio etnográfico y antropológico. La unidad de análisis es la comunidad *gamer* de la ciudad de Quito. De este grupo se enfatiza en personas que acuden al local de videojuegos ocios Corps, que se ubica en la zona norte de Quito, en las calles Vasco de Contreras y Luis Cadena. En este lugar se escogen a cinco *gamers* de ambos sexos y de edades adultas entre los 25 a 35 años. A este grupo se lo observa durante el mes de noviembre del 2014, en este periodo se analiza su comportamiento, prácticas y hábitos. En este mismo mes se realiza la producción de

entrevistas a profundidad; la idea es obtener información íntima y profunda de los personajes que aporta a la investigación teórica y descriptiva como también al producto audiovisual.

El objetivo general de la investigación es analizar los imaginarios sociales y principales discursos de los *gamers online* en Quito y las relaciones predominantes de los personajes reales y virtuales, por medio de un cortometraje documental antropológico.

Para realizar los objetivos conceptuales, contextuales y operativos propuestos en este estudio cualitativo se utilizan los siguientes métodos y técnicas:

-Objetivos conceptuales:

1. Analizar los discursos y procesos virtuales de la comunidad *gamer online* de Quito.
2. Definir el concepto de identidad y analizar el imaginario social de los *gamers* desde el punto de vista del Interaccionismo Simbólico y la Escuela de Palo Alto.
3. Investigar la virtualización de las comunidades en la comunicación.

Para realizar los objetivos conceptuales, se utilizaran los métodos: analítico y descriptivo. Se manejan las técnicas de análisis crítico y recopilación bibliográfica. El análisis crítico examina los conceptos y teorías que se utilizan en la investigación; la recopilación bibliográfica recoge información que apoya el contenido del estudio.

-Objetivos contextuales:

1. Definir la historia de los videojuegos *online* a partir de su origen, el concepto de *gamer*.
2. Describir a la comunidad *gamer online* en Quito y sus principales prácticas sociales.

Para realizar los objetivos contextuales, se utilizan los métodos: histórico y descriptivo. Se manejan las técnicas de recolección de datos visuales y documentales. A través de ellos, se conoce más acerca de los orígenes y las prácticas de los *gamers* y los videojuegos. Se investiga en sitios web, libros, revistas, artículos y tesis.

-Objetivos operativos:

1. Investigar cómo ve la sociedad de Quito y los mismos personajes lo que significa ser *gamer*.
2. Investigar la trascendencia de los imaginarios sociales predominantes alrededor de los *gamers* y sus implicaciones.
3. Analizar las implicaciones e importancia de los videojuegos para los integrantes de este grupo.

Para realizar los objetivos operativos, se utiliza el método etnográfico y descriptivo. Se manejan las técnicas de las entrevistas a profundidad, observación no participante, observación participante y la historia de vida. Este estudio se realiza los días siete, ocho, diecisiete, dieciocho, diecinueve y veinte de noviembre del año 2014.

Las entrevistas a profundidad dan a conocer cómo ve la sociedad de Quito y los mismos personajes lo que significa ser *gamer*; como estrategias de investigación profunda; estas se realizan a cinco *gamers* de ambos sexos y de edades adultas entre los 25 a 35 años. La observación no participante investiga la trascendencia de los imaginarios sociales predominantes alrededor de los *gamers* y sus implicaciones; permite obtener información grupal de forma externa

La observación participante analiza las implicaciones e importancia de los videojuegos para los integrantes del grupo *gamer*; permite realizar una investigación dentro del grupo que genera una relación interpersonal. La actividad, será jugar el videojuego *online Hearthstone*, una función cotidiana de esta comunidad *gamer*.

La historia de vida se realiza mediante el seguimiento y registro audiovisual de la vida cotidiana del propietario y administrador del local de videojuegos *Ocioscorps*; su nombre es Jaime Chica, él es un personaje referente de la comunidad *gamer*.

Este trabajo de fin de carrera tiene como alcance la pre-producción del proyecto; es decir la primera etapa de un proyecto audiovisual que incluye: definición del proyecto, sinopsis, guión técnico, plan de rodaje, *scouting* de locaciones, presupuesto y ficha técnica.

La pregunta de investigación planteada en este estudio es: ¿cuál es el discurso y cuál es el imaginario social predominante de los *gamers online* de Quito, por medio de un cortometraje documental antropológico?

La investigación antropológico-audiovisual de esta tendencia es nueva, por ser un tema contemporáneo inusual, que no ha sido tratado antes con profundidad. Además, este proyecto de fin de carrera aporta a la comunidad académica, por ser una visión pionera sobre un tema que recrea un retrato natural, y un contenido original de los *gamer* en la actualidad.

El mundo desarrolla tecnologías cada día; sin embargo, el conocimiento y la crítica hacia los videojuegos es desconocido, por tanto es importante dar a conocer la investigación de un tema reciente, que representa a una realidad, la de los *gamers*. Mediante el estudio de la teoría, el análisis etnográfico y la narración del corto documental antropológico, asimismo, muestra un punto de vista sobre el tema tanto dentro y fuera del grupo, con la finalidad de romper estereotipos. De esta manera, las personas se informan de esta tribu urbana, aprenden acerca de la comunidad *gamer*, y se crea un mayor nivel de aceptación en la sociedad.

Este proyecto es viable, además, porque ayuda a que los *gamers* sean más conocidos, crezcan y amplíen su cultura sin discriminación. En lo personal, los videojuegos son una capacidad diferente y mágica de existir en dos mundos: virtual y real, aunque siempre esté presente la controversia de nocivo y perjudicial de estos juegos en el crecimiento individual para enfrentar la vida.

Por lo tanto es importante realizar una investigación exhaustiva de las perspectivas sociales e individuales, y dejar constancia del estudio interpretativo en un cortometraje documental antropológico audiovisual, debido a que las historias audiovisuales tienen mucho impacto masivo y permanece en la memoria de la audiencia.

CAPÍTULO I

TEORÍAS Y CONCEPTOS

En este capítulo se estudian conceptos como interacción, discurso, imaginario, juego, videojuego, *gamer*, cultura, virtualidad, en línea, y fuera de línea que explican el discurso y los imaginarios de la cultura urbana *gamers online* en Quito. También se define el documental y documental antropológico.

La Interacción social enfocada al estudio de las teorías de la comunicación

La Teoría de la Comunicación Humana y la Escuela de Palo Alto son temas fundamentales para comprender la relación e identificación de los personajes *gamers* entre lo real y lo virtual; desde la noción del Interaccionismo Simbólico del autor Erving Goffman.

I.1.- Teoría de la Comunicación y la Escuela de Palo Alto

La teoría de la comunicación se desarrolla de forma continua desde los inicios del siglo XX hasta la actualidad. Los conceptos y nociones se han amplificado y evolucionado en diferentes aspectos, parten de teorías matemáticas, psicológicas, sociales, antropológicas e hipótesis que abordan el tema de la interacción (Rizo, 2004:2). Este crecimiento y avance de las teorías en la comunicación, demuestran la diversidad de contenidos y aportes. Según la autora Marta Rizo, “la polisemia misma del concepto de comunicación”. En general, la comunicación se conoce como una correlación e “interacción” de organismos vivos que adaptan sus costumbres y hábitos a un medio, mediante mecanismos como mensajes, signos y códigos colectivos (Rizo, 2004:3).

Conceptos como emisor, mensaje y receptor definen a la comunicación. Un emisor difunde un mensaje verbal o gestual, y un receptor lo percibe y finalmente lo acepta o no. Según el autor, Daniel Prieto, en su libro, *Diagnóstico de Comunicación*, este “esquema” es una sinopsis de la “comunicación tradicional”. Daniel Prieto propone, analizar una “formación social”, lo que según él, significa unión y vínculos entre los diferentes países que generan

comunicación, que varía y depende de acuerdo a las relaciones y experiencias de cada uno (Prieto, 2004:71).

La idea de la teoría de la comunicación desde la perspectiva de la interacción es el tema fundamental para estudiar la investigación propuesta. Según Marta Rizo, “Es, antes que nada, una relación interpersonal”, es decir, los vínculos sociales son creados de forma personal, por cada individuo, en la sociedad.

Existen dos corrientes que estudian a la comunicación desde un punto de vista de “interacción social”, la escuela de Palo Alto “Colegio Invisible” y el Interaccionismo Simbólico, enfoques planteados “a mitad del siglo XX, y hasta entrados los años 80” (Rizo, 2004:3).

La Escuela de Palo Alto se origina en 1942, sus principales representantes son: Gregory Bateson, Ray Birdwhistell, Edward T. Hall, Erving Goffman y Paul Watzlawick (Rizo, 2004:11).

El aporte fundamental de esta Escuela señala que la comunicación comprende todos los medios, por los cuales las personas se “influyen” e intervienen de forma recíproca. La comunicación es un medio en desarrollo constante que implica diferentes aspectos, basados en todas las acciones humanas.

La idea de comunicación como un procedimiento compuesto, constante, que forma diferentes métodos de prácticas, conductas y comportamientos como las palabras, los gestos, las miradas, los espacios propios, entre otros; este es el pensamiento principal con el que surgen los autores de la Escuela de Palo Alto (Rizo, 2004:12).

Los conceptos fundamentales de la Escuela de Palo Alto se definen en los llamados “axiomas de comunicación” que se encuentran en la obra, Teoría de la Comunicación Humana, de los escritores Watzlawick, Jackson y Beavin; al respecto, Marta Rizo indica:

Los axiomas de la comunicación confirman el modelo relacional, sintético, sistémico, que enmarca toda reflexión sobre los fenómenos comunicativos realizada desde la Escuela de Palo Alto. En una situación comunicativa, por tanto, el objeto de estudio fundamental es la relación misma, más que las personas que están implicadas en ella (Rizo, 2004:13).

Es decir, los axiomas de comunicación son elementales en el estudio de la Escuela de Palo Alto, ya que toma el término “relación” como objeto principal de análisis, dando mayor énfasis a éste, más que a los mismos individuos implicados en un momento de comunicación.

Por lo tanto, la comunicación es un elemento fundamental dentro de una comunidad, porque sin comunicación no cabe afirmar que exista una sociedad (Rizo, 2004:15).

I.1.1.- El Interaccionismo Simbólico (historia y descripción)

El concepto de Interaccionismo Simbólico es desarrollado en el siglo XX por el filósofo-sociólogo, Herbert Blumer, en 1936 (Rizo, 2004:3). Esta corriente es fundamental dentro del estudio de las teorías de la comunicación para el tema de la comunidad *gamer*, argumento originario de esta investigación, porque es un enfoque que analiza y estudia la vida de un colectivo o conjunto de individuos y su comportamiento.

Entre los autores que amplifican este planteamiento y contribuyen en el desarrollo de las ideas y conceptos se encuentran: George Herbert Mead, John Dewey, W.I.Thomas, William James, entre otros autores. Ellos tienen en común la similitud de pensamiento que estudia la vida de los grupos humanos (Blumer, 1982:1).

Según el autor Herbert Blumer, el Interaccionismo Simbólico se fundamenta en tres simples “premisas”:

La primera es que el ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que éstas significan para él. ...La segunda premisa es que el significado de estas cosas se deriva de, o surge como consecuencia de la interacción social que cada cual mantiene con el prójimo. La tercera es que los significados se manipulan y modifican mediante un proceso interpretativo desarrollado por la persona al enfrentarse con las cosas que va llevando a su paso (Blumer, 1982:2).

El autor dice en la premisa número uno: a las personas no les proporciona relevancia, el significado de las cosas, es decir, éste (significado) es la base para definir el comportamiento; porque la denotación del significado depende de lo que le rodea a cada individuo y, por ende, define cómo actúan las personas de forma individual y después colectiva (Blumer, 1982:3) En la segunda premisa propone: el significado es un elemento colectivo, formado de las acciones de las personas, y se define cuando un individuo interactúa con otro. En la tercera premisa, el autor menciona: el significado se produce en el momento de una actividad y relación social, y éste (significado) es entendido por cada individuo a través de la “interacción social”, lo que genera una interpretación (Blumer, 1982:4).

De igual manera, las personas intervienen e interactúan dentro de un grupo, mediante significados a los que se les da un concepto específico y mediante el cual se adquiere información; éste mensaje que se recibe es utópico, porque no siempre significa lo mismo para todos, por lo tanto, la información de códigos recibida de otros, se entiende desde las propias vivencias, los conocimientos y costumbres; mediante otro individuo, tanto de él como de sí mismo (Rizo, 2011:5).

De la explicación de las principales ideas de la corriente del Interaccionismo Simbólico, se concluye que no es sencillamente un mecanismo de expresión, sino que también es importante, porque la noción de interacción produce el “comportamiento humano”, característica de las personas. Cada individuo posee la habilidad de tomar decisiones de sus conductas, y la sociedad influye en la creación de su particular comportamiento (Blumer, 1999:6).

I.1.2.- Erving Goffman y los procesos de socialización

Dentro del Interaccionismo Simbólico se encuentra un pensador que analiza la interacción y comunicación de los individuos en una sociedad: Erving Goffman, filósofo fundamental en

esta investigación, relaciona la terminación de los “roles” dentro un grupo, lo que enlaza de forma precisa el medio y espacio de los videojuegos y sus miembros.

Erving Goffman se distingue en los años 60 y 70, por explicar de forma específica y detallada el concepto de “interacción social” de los aspectos e “impresiones”. Para este autor, la humanidad actúa como en un teatro, en la que el individuo es primordial en sus actividades (Rizo, 2004:6).

Goffman dice que en el momento en que una persona aparece en frente de otra u otras, éstas, inmediatamente, tratan de encontrar la información que se pueda obtener del personaje; lo que más interesa conocer son “su status socioeconómico general, su concepto de sí mismo, la actitud que tiene hacia ellos, su competencia, su integridad”. Esta información favorece para entender las expectativas tanto del personaje que se presenta, como del grupo que lo observa, así mismo, cada uno sabrá cómo actuar. Si el grupo que observa no conoce al personaje como tal, entonces, se crean conjeturas de éste (individuo), relacionadas con experiencias pasadas de personas semejantes, lo que lleva a la creación de falsas perspectivas y estereotipos (Goffman, 2001:13).

Un término importante dentro de los procesos de socialización de Goffman es la “confianza en el papel que desempeña el individuo”, y la “actuación”. La confianza aparece cuando una persona se presenta ante un grupo y ésta pretende de forma inmediata aceptar “la impresión” fomentada ante dicha agrupación, verdadera o falsa; así se origina una confianza, tanto del mismo personaje hacia sus acciones y lo que refleja ante el público, también, el convencimiento del grupo que lo observa (Goffman, 2001:29). La actuación es una palabra utilizada para describir las acciones de las personas cuando están en presencia continua de otras, generando influencias durante un cierto espacio-tiempo (Goffman, 2001:33).

Goffman propone que los personajes muestran conductas de idealización y autoridad, llamadas “máscaras”. Al respecto Marta Rizo dice:

Las personas muestran sus posiciones en la escala del prestigio y el poder a través de una máscara expresiva, una 'cara social' (Goffman, 1959) que le ha sido prestada y atribuida por la sociedad, y que le será retirada si no se conduce del modo que resulte digno de ella (Rizo, 2004:8).

Es decir, los personajes actuantes llevan puestas máscaras creadas por ellos mismos, y representan el rol que desempeñan ante la sociedad. Estas máscaras cambian de forma constante y son usadas para controlar las impresiones del público.

Como conclusión, en la sociedad la persona que aún no es aprobada por el grupo o unión social, es sometida a una calificación que generalmente es errónea y equivocada.

En este caso de estudio, los *gamers* que tienen un gusto e interés por los videojuegos son considerados miembros apáticos, vagos o antisociales de la sociedad.

I.2.- Concepto de discurso e imaginario

El término discurso se ha utilizado de forma frecuente dentro de una noción lingüística, en este contexto de estudio, implica un paso entre el vínculo de la escritura y el habla dentro de una sociedad.

Para Michel Foucault el discurso tiene una lógica diferente, presta atención vital a las prácticas y patrones que generan un sentido, ordena el discurso en distintas épocas de la historia. "Un conjunto de aserciones que permiten a un lenguaje hablar un modo de representar el conocimiento sobre un tópico particular en un momento histórico particular" (Hall, 1997:26). Es decir, las acciones y los hábitos de la sociedad incluyen sentido; este sentido constituye lo que hacemos; los elementos y prácticas físicas existen son objeto de conocimiento a través del lenguaje, sólo en el interior del discurso.

El discurso crea los elementos de nuestra conciencia, objeto del particular entendimiento de cada persona, también domina la condición de hablar y razonar de un grupo. Foucault explica que la capacidad especial del discurso es reglamentar el comportamiento de las personas y su proceder, por medio de la influencia de una idea cuando esta se pone en

práctica. El discurso “rige” la manera de hablar, las expresiones y los comportamientos de las personas, dentro de la sociedad, también define sus modos de actuar que pueden ser aceptables o prohibidos en un determinado grupo (Hall, 1997:27).

El término imaginario se refiere a la capacidad de interpretar una realidad física o inmaterial a imágenes mentales a través de una representación.

En la formación del imaginario se ubica nuestra percepción transformada en representaciones a través de la imaginación, proceso por el cual la representación sufre una transformación simbólica. El imaginario es justamente la capacidad que tenemos, de llevar esta transformación a buen término (Hiernaux, 2007:20).

El imaginario y la representación se complementan con un sentido y una razón, modificándose a una representación simbólica convertida en una guía de análisis o de acción; en otras palabras, el imaginario no solo representa realidades tangibles o intangibles, crea imágenes activas que actúan, dirigen y ejecutan procesos; en este contexto el imaginario es un procedimiento dinámico, y asigna un sentido a cada representación mental, de esta forma se obtiene una acción orientada.

Gilbert Durand define al imaginario como un conjunto de símbolos de los cuales surgen los temores, creencias, ilusiones y toda la formación del ser humano a través de su historia y desarrollo. “Todas las esperanzas y sus frutos culturales desde hace aproximadamente un millón y medio de años, cuando el homo erecto se levantó sobre la tierra” (Hiernaux, 2007:20).

I.3.- El juego como concepto: Johan Huizinga

Johan Huizinga estudia las acciones de los animales para comprender el concepto básico del juego. Los animales juegan, y no esperan la intervención e instrucción de una persona para ejercer su juego; esto demuestra que el ser humano no ha aportado atributos ni significados al concepto de juego (Huizinga, 1972:11).

“El juego en sus formas más sencillas y dentro de la vida animal, es ya algo más que un fenómeno meramente fisiológico o una reacción psíquica condicionada de modo puramente fisiológico” (Huizinga, 1972:12). Es decir, la concepción del juego en la especie animal no es una simple acción corporal y somática, y no esta impuesta ni forzada: “todo juego significa algo”, es un acto con sentido que omite al instinto, dando valor e importancia a la actividad esencial de jugar, genera intensidad, y la aptitud “de hacer perder la cabeza” (Huizinga, 1972:13).

Desde la perspectiva cultural, el juego es “una estructura social”, una facultad y modo de vida, representa un acto de conciencia de los seres humanos, y desarrolla una función colectiva con las sensaciones que experimenta el mismo jugador (Huizinga, 1972:15).

Para Huizinga, el juego es un hecho innato de la existencia sin una definición en su totalidad, por eso destaca algunas características fundamentales presentadas al momento de jugar: libertad, vida corriente y estar encerrado en sí mismo. La libertad es parte del juego, porque es un acto libre, no es obligado, se puede dejar en cualquier momento, y surge de la satisfacción de cada persona: “El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad” (Huizinga, 1972:20).

La segunda característica en el juego consiste, evadir la vida común y acceder a una actividad transitoria y personal, que se ejerce a partir del placer (Huizinga, 1972:21). La tercera característica menciona, terminado cada juego, este se mantiene en el recuerdo de cada persona y se convierte en “tesoro espiritual”, un objeto mental y emocional participado a los demás como una práctica, y tiene la facultad de repetirse cada instante (Huizinga, 1972:23).

El juego se analiza desde una perspectiva social, y simboliza un vínculo con la comunidad en donde se aprenden valores y conductas, así se convierte en un término cultural (Rodríguez, 2002:14).

El juego tiene la capacidad de absorber a un jugador en su totalidad, se produce en un espacio y tiempo definido, sin necesidad de que el jugador obtenga algún beneficio

provechoso, también se somete a la imposición de reglas y códigos que guían al juego (Rosales, 2013:53).

El juego está presente en todos los ciclos de vida de las personas con un concepto distinto para cada individuo de acuerdo a su época, lo que evidencia su variedad de significados (Rodríguez, 2002:9).

I.4.- Videojuego, definición y estilos

El videojuego se encuentra en un contexto informático en donde se revela un juego con patrones establecidos; éste videojuego no es tomado en cuenta como un juguete, sino valorado como un eminente sistema tecnológico, al cual tienen acceso miles de personas. También, el videojuego es “la nueva generación de los sistemas de comunicación”, porque su llegada genera una conmoción primordial para aceptar al computador no solo como un instrumento de trabajo, después se convierte en un sinónimo de diversión (Levis, 1997:27).

“Los videojuegos, como la literatura, el teatro o el cine, proponen la visita de mundos imaginarios”, que se distribuyen en categorías, y representan sus propios significados (Levis, 1997:167).

El videojuego impone al jugador unas determinadas normas y leyes, a la vez dan una alternativa de elegir entre existir en el universo virtual o no. Al entrar en este mundo, el competidor tiene la posibilidad de generar distintos cambios en el progreso de la cronología de la historia, el personaje tiene la libertad de tomar sus propias decisiones sin alterar las reglas determinadas (Barinaga, 2010:54).

El autor Diego Levis propone una división de videojuegos con una estructura, el videojuego de luchas es el más popular, allí se batalla entre adversarios (Levis, 1997:168). En segundo lugar se encuentran los juegos de combate, diferentes a los juegos de lucha, el objetivo de este juego es atacar a otros oponentes (Levis, 1997:169). La tercera opción son los juegos de disparo, aquí los rivales se encuentran dentro de la pantalla mediante tiros simultáneos (Levis, 1997:170).

También se ubican los juegos de plataforma o de consolas; los juegos de estrategia promueven la aventura, los juegos sociales como los de mesa, los ludo-educativos y los juegos porno-eróticos (Levis, 1997:168).

Levis divide a los videojuegos en cuatro soportes tecnológicos que definen sus formas de uso, las máquinas recreativas o de salón, el ordenador personal con la innovación del CD.ROM, las videoconsolas conectadas a un televisor para funcionar (Levis, 1997:49). Y, la consola doméstica, representa la evolución del mercado de videoconsolas (Levis, 1997:50).

El autor Borja López Barinaga propone que el videojuego debe ser visto como una forma de entretenimiento y de distracción tranquila; se pasa el tiempo sin preocupaciones y da paso a la “creatividad, razonamiento y conocimiento”. Actividades no consideradas en la edad adulta, etapa en la que no se concede un espacio para imaginar, y la intención del autor es dar paso a un área libre para crear e inventar con un videojuego. “El dejar de hacer cosas seriamente y ponerse a jugar, sigue siendo considerado, a veces, como una forma de vicio, vagancia y molicie; algo sólo aceptable para los niños, miembros no adultos de nuestra sociedad” (Barinaga, 2010:11).

El videojuego no es un sistema apartado de la sociedad; es un “lenguaje cultural” que se conecta cada vez más con el medio de la tecnología (Rosales, 2013:63).

Finalmente, el escritor Levis señala:

La importancia sociocultural de los videojuegos trasciende el peso económico que a través de los años ha adquirido el sector. No pueden ser considerados como un fenómeno ajeno al conjunto del sistema mediático si no que, por el contrario, forman parte del mismo (Levis, 1997:99).

I.5. Definición de cultura

La cultura, en su concepto más general significa, todo lo que define el comportamiento de las personas en su vida diaria dentro de una sociedad, “el conjunto de costumbres, actitudes, sentimientos, ideales, creencias, valores y comportamientos” (Rosales, 2013:53). La cualidad de la cultura es el aprendizaje, y demanda establecer nuevos modos de afrontar los deberes surgidos en la cotidianidad de las personas, y habituarse a las formas naturales y culturales que se encuentran en la actualidad (Rosales, 2013:54).

El término cultura también se define como todo lo que el ser humano ha establecido e inventa a través del tiempo y su historia; su desarrollo y progreso son culturales, al igual que “las primitivas herramientas de trabajo, hasta la moderna tecnología de punta” (Rosales, 2013:53).

El autor Raymond William describe a la cultura como una actividad significativa al igual que la moda o las artes, crean comunicación y posibilitan el diálogo dentro de una comunidad (Rosales, 2013:54).

Ser parte de una cultura es pertenecer a la misma naturaleza conceptual y lingüística de un grupo, “es saber cómo los conceptos e ideas se traducen a diferentes lenguajes, y cómo el lenguaje refiere, o hace referencia al mundo” (Hall, 1997:8).

I.6.- La virtualidad de Pierre Lévy

El término “virtual” surge del latín *virtualis* que proviene de la palabra *virtus*, quiere decir vigor y poder. El concepto de virtual se utiliza para definir la falta de una realidad material, y no se enlaza de forma directa con la palabra ficticio o con lo imaginario; así lo describe Lévy:

Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo, la superficialidad de la presencia física inmediata (Lévy, 1999:8).

Explica la noción de utopía de las personas cuando se refieren a lo virtual, lo real está en el orden del «yo lo tengo», en tanto que lo virtual está dentro del orden del «tú lo tendrás», refiriéndose a que lo real es la acción inmediata y física, mientras que lo virtual es una nueva forma de experimentar el mundo (Lévy, 1999:10).

La palabra virtualizar define el avance de lo actual a lo virtual, una “elevación a la potencia” de una entidad (Lévy, 1999:12). Significa llevar una entidad hacia un interrogante, “a un lugar con múltiples posibilidades de simbolización” que permite identificarse y guiarse en un mundo de conocimientos (Rosales, 2013:66).

Lévy dice que una persona se virtualiza cuando está en un estado de “fuera de ahí”, es decir, pierde esa conexión que tiene en común con el ambiente físico en su comunidad, pero sigue conectada de forma intangible en el lugar, a través de la comunicación de los mismos intereses colectivos de un grupo. “La virtualización reinventa una cultura nómada”, porque concibe diferentes espacios móviles de socialización que crean un ambiente de interacción social (Lévy, 1999:14).

La interacción es un fundamento importante dentro del proceso de virtualización, para que la virtualización suceda debe existir un inicio de interacción en tres organismos: una máquina como vía de representación, un entorno utópico y el ser humano; estas tres piezas permiten el paso de lo físico a lo virtual; el individuo interactúa con la máquina en un entorno ficticio (Rosales, 2013:67).

Las interacciones producidas dentro de la estructura virtual inducen a que el contorno espacial y material desaparezcan; este limita a las personas a actuar mediante interacciones electrónicas causadas únicamente por la intervención de la tecnología; así, se crea una comunicación provocada por las computadoras (Méndez, 2011:40).

El procedimiento virtual traslada el cuerpo de un individuo presente hacia el interior de un sistema simulado; en ese lugar ilusorio, se obtienen caracteres y capacidades distintas no reales ni tampoco tangibles (Méndez, 2011:45).

“La virtualización no es ni buena, ni mala, ni neutra. Se presenta como el movimiento del <<convertirse en otro>>” (Levy, 1999:8).

I.7.- En línea y fuera de línea

El internet, en el sistema de los videojuegos, otorga a las personas la oportunidad de actuar y beneficiarse mediante una red que se maneja en los computadores personales, lo que genera la oportunidad y libertad de acceder a distintos tipos de videojuegos (Levis, 1997:118).

“La *web* proporciona espacios en los que las personas pueden intercambiar ideas, nociones, acciones y sentimientos, a través de lenguajes sintéticos” (Méndez, 2011:41).

Los videojuegos que funcionan a través del internet, también se denominan juegos multiusuarios, porque estos juegos crean con libertad colectividades de competidores en actividades simultáneas.

El primer videojuego multiusuario se registra en 1986, creado por una empresa de informática; su objetivo es inventar personajes similares a los humanos con gestos y diálogos predeterminados, éste videojuego tiene como objetivo la participación de veinte mil jugadores en las redes (Levis, 1997:118).

“Los videojuegos y el internet son fenómenos culturales recientes, y como tales, generan a la vez mucho entusiasmo en cuanto al ciber mundo” (Valleur, Matysiak, 2005:176).

El videojuego multiusuario *online* nace por el crecimiento del “fenómeno socioeconómico” de internet. En la actualidad, son muchos los usuarios jugadores *online* atraídos por las comunidades virtuales (Levis, 1997:119).

Las comunidades virtuales son un compuesto influyente dentro del estado de línea y fuera de línea de la comunidad *gamer*; se caracterizan por crear espacios en donde las personas se conectan para interactuar entre sí, “las personas definen espacios de discusión que propagan el intercambio de ideologías y sentimientos; mismos que permitan las relaciones personales en el ciberespacio” (Méndez,2011:40).

La palabra comunidad se refiere a un espacio geográfico general; comunidad virtual significa la realidad y existencia de un sitio sin que se describa un espacio físico (Méndez, 2011:40).

En el estado en línea, las personas tienen la posibilidad de crear un avatar como su representante en un espacio virtual. Por ejemplo, “un robot digital”, este avatar se transforma, adopta apariencias y conductas en línea predeterminadas, con el propósito de que los *gamers* puedan sentirse identificados (Méndez, 2011:42). “El usuario psicológicamente empieza a verse a sí mismo como alguien parecido al simulado a través de la computadora, como una especie de criatura extraña que es medio humana y medio mecánica” (Méndez, 2011:43).

El internet crea un estado en línea y fuera de línea, cuando los jugadores se conectan a las redes y cuando se desconectan de ellas.

I.8.- Documental, historia y conceptos

El documental surge por la necesidad de registrar una actividad o un hecho. En 1895, los hermanos Louis y Auguste Lumière inventan una cámara de manejo manual que reconoce imágenes en movimiento (Barnow, 1996:11). La cámara se exhibe ante el público el 13 de febrero de 1895, y en el mismo año se proyectan sus primeras películas, el 28 de diciembre, en París (Faulstich/Korte, 1997:97).

Las películas de los Lumière se consideran documentales porque mencionan temas de la cotidianidad de la época. La llegada de un tren es el corto con mayor éxito, se graba en Francia, registra la llegada de un tren a su estación (Barnow, 1996:16).

El filme se origina a partir del invento tecnológico cinematográfico de los hermanos Lumière; desde entonces se lo conoce como la producción física de los sueños, mediante imágenes exteriores (Gubern, 1987:260). La narración fílmica es una práctica que muestra un presente, un pasado y puede plantear un futuro (Rabiger, 2001:11).

Un documental no pertenece a la veracidad; es decir, su esencia no es la verdad absoluta; se define como una multiplicidad de evidencias y “testimonios” que conforman un desarrollo “democrático” (Barnouw, 1996:309).

“El documental refleja la riqueza y la ambigüedad de la vida, esto le lleva más allá de la observación objetiva” (Rabiger, 2001:12).

El formato del documental, al igual que el de género de ficción, se define por su duración. Se Divide en: cortometraje con una duración de cero a 20 minutos, el medimetraje de 21 a 60 minutos y el largometraje de 60 minutos en adelante (Rosales, 2013:37).

I.9.- El documental antropológico

“El documental es antropología filmada”, es decir, menciona y describe la correlación de las personas con sus labores, ambientes y espacios en la sociedad. El documental antropológico “evoca una representación de cierta cultura”, investiga los hábitos, costumbres y experiencias de la cultura y las maneras en que se relacionan con el ambiente, a través de una cámara (Paniagua, 2007:29).

La observación antropológica distingue una descripción y un estudio de análisis; así lo describe, Elisandra Piera en su tesis doctoral cuando afirma que “utiliza instrumentos técnicos y conceptuales que configuran y reconfiguran una forma de ver el mundo. La imagen es el producto de una mirada sobre el mundo” (Piera, 1994:8). Las técnicas utilizadas en la antropología dan una visión diferente de cómo se percibe el mundo, porque las imágenes generan una evidencia clara.

En el campo audiovisual “el documental es la forma en que distintas teorías sobre la cultura se incorporan al saber social y compartido”. Este es el concepto con el que Elisandra Piera

describe al documental y sugiere que debe ser visto desde la perspectiva de la antropología (Piera, 1994:13).

El documental ha desarrollado sus propias teorías y metodologías de producción y, en concreto, los cineastas interesados en filmar la diversidad cultural han incorporado planteamientos de la antropología; aunque no siempre explícitamente y en concordancia con los objetivos de esta disciplina. En general, el cine documental sobre sociedades no occidentales o "exóticas" se incluye dentro de la categoría de cine etnográfico por su coincidencia con el objeto de estudio tradicional de la antropología, aunque no siempre utilice su misma metodología o persiga iguales objetivos. Lo cierto es que la amplia difusión de este género documental, especialmente a través de la televisión, crea la necesidad de construir una crítica orientada antropológicamente de este tipo de producciones que lleve a una colaboración y entendimiento mayores entre realizadores y estudiosos de la cultura (Piera, 1994:24).

Para la autora Karla Paniagua, el documental antropológico se define por cuatro características:

- a) centra sus argumentos en la vida cultural de diversos grupos humanos,
- b) se articula con base en premisas de investigación concretas, c) supone una teoría de la cultura y por consiguiente, un tamiz ideológico,
- d) entraña un marco ético heredado de la antropología, que considera la relevancia del consentimiento informado de los actantes (Paniagua, 2007:32).

El documental antropológico crea tres experiencias en el documentalista. Según el autor, Marc Augé: “la experiencia de la pluralidad, la experiencia, la alteridad y la experiencia de la identidad” (Paniagua, 2007:32).

El documental antropológico produce una percepción directa de las cosas, esta sensación se llama “estar ahí”; la cámara dentro de un campo genera un estado de realidad; esta cámara tiene la habilidad de colocar a las personas “frente al mundo tal como es” (Paniagua, 2007:18).

“La antropología sostiene una relación a ratos ingenua y a ratos conflictiva con el documental”, es decir, el documental antropológico permite conocer y relacionarse con

otras culturas, también predispone a las personas a dar por determinado todo lo que se observa (Paniagua, 2007:18).

Las teorías mencionadas abordan temas fundamentales desde diferentes perspectivas culturales y sociales que aportan a realizar la investigación sobre la comunidad *gamer* de Quito.

Conceptos como comunicación, interacción y discurso ayudan al estudio de las formas de interactuar y socializar del colectivo *gamer* dentro de la sociedad, aportan a conocer sus hábitos y prácticas.

Definir el significado del juego y videojuego es fundamental para comprender las principales características de la comunidad. Aprender las clasificaciones sobre tipos de juegos y videojuegos que los autores otorgan, es importante para los intereses y gustos de la comunidad *gamer*.

El concepto de cultura estudia a esta comunidad como un grupo activo que interviene dentro de la sociedad, maneja dialectos y estilos de vida diferentes.

La noción de virtualidad es importante para conocer los motivos por los que este grupo de *gamers* conviven en un sistema virtual y real.

Estudiar los conceptos de documental contribuye a preparar y estructurar el producto audiovisual.

En la actualidad existen escritos que analizan el mundo del entretenimiento virtual y tecnológico desde distintos puntos de vista, no hay una ausencia de información sobre estos dos temas, esto ayuda al acceso de información.

CAPÍTULO II

HISTORIA DEL GAMER Y VIDEOJUEGOS

En este capítulo se investiga el origen y significado del *gamer*; importante para comprender al *gamer* desde una perspectiva individual y social; también se describe la historia de los videojuegos, su crecimiento y desarrollo hasta la actualidad.

II.1.- *Gamer* buscando una definición

Gamer es un término contemporáneo, difícil de encontrar una definición en textos, revistas o tesis. Las páginas de internet coinciden en que el *gamer* es una persona que juega al menos un videojuego con pasión, y el principal objetivo es terminar con resultados elevados. “Por ello, no puede ser considerado un *gamer* una persona que solo juega un videojuego por jugar o para pasar un momento de diversión” (Rosales, 2013:68).

El concepto de *gamer* asociado a su identidad y representación no es una noción individual y “auto-explicativa”, su descripción se atribuye a las diferentes relaciones de interacción del *gamer*, en lo social, político y económico, manifestados alrededor de la colectividad y dentro de su cultura. Existen componentes que identifican y son parte del concepto de *gamer*, el primer elemento está compuesto por los dispositivos, los computadores personales y las distintas consolas de videojuegos; segundo elemento, las plataformas de videojuegos, es decir el “equipo” mecánico con el que un *gamer* juega; tercer elemento, los videojuegos, estos resaltan la configuración más evidente de la cultura *gamer*, originando la facultad de establecer una agrupación de videojugadores; cuarto elemento, el internet (Rosales, 2013:154).

El internet es fundamental dentro de la composición del *gamer*, porque crea interacción. En las páginas *Web* se producen habilidades, significados y experiencias que definen la identidad de cada uno (Rosales, 2013:58).

El *gamer* dedica al juego varias horas durante el día, domina los videojuegos, los estudia, es parte de las competencias *online* que prueban sus habilidad es para utilizar sus conocimientos y encontrar objetos “escondidos” en cada videojuego (Rosales, 2013:68).

Los *gamers* se clasifican en grupos de acuerdo a su tipo conexión y preferencia de videojuegos:

- **El Gosu:** Juega con habilidad y experiencia dentro de un videojuego, “es considerado un jugador experto”.
- **El Cheater:** Juega con “trucos” dentro del videojuego.
- **Pceros:** Juega videojuegos en computador.
- **Consoleros:** “Juega o se especializa en videojuegos de consolas”.
- **Arcaderos:** Juega las “máquinas arcades”, aparatos que están en lugares públicos, en salones de juego (Rosales, 2013:68).

Los *gamers* poseen una estructura simbólica que los identifica, se organizan por los conocimientos, destrezas y lenguaje; poseen estudios amplios sobre videojuegos e informática; utilizan palabras y apodos relacionados con videojuegos, y demuestran su constante capacidad competitiva ante su grupo de juego, destrezas que les atribuye el nombre de *gamers* (Rosales, 2013:155).

El avatar es una pieza importante de la identidad del *gamer*, “Un avatar significa una representación gráfica que está asociada a un usuario de internet” (Rosales, 2013:155). Se asemeja a un “robot digital”, identifica a cada persona en el mundo virtual, mediante un personaje ficticio con actitudes y apariencias diversas. “Es así que en los mundos virtuales los participantes seleccionan su avatar y navegan en esos entornos representándose a sí mismo y simulando las características que dicho avatar les otorga” (Méndez, 2011:42) (Anexo1).

El uso del avatar se ha extendido en el sistema de los juegos, cada uno representa a un jugador dentro de la red (Rosales, 2013:157).

Es así que el usuario psicológicamente empieza a verse a sí mismo como alguien parecido al simulado a través del computador, como una especie de criatura extraña que es media humana y media mecánica (Méndez, 2011:42).

II.2.- Historia del *gamer*

En textos, tesis, revistas e incluso en la *web* no consta una fecha del surgimiento de un *gamer*. El termino *gamer* aparece con el desarrollo de la historia de los videojuegos.

El autor Borja López Barinaga menciona dentro de su texto de la historia de los videojuegos, un término denominado *wargamers*; el escritor se refiere a un grupo de precursores y creadores de videojuegos de los años sesenta, quienes utilizan al sistema del videojuego de manera oculta, tienen “vergüenza” de ejercer una actividad no útil. Los personajes *wargamers* son elementos sustanciales en el posterior desarrollo de los juegos de rol que después cambian a temáticas diferentes a la guerra, por ejemplo, la presencia de los dragones, y asimismo ayudan al crecimiento de los diseñadores de videojuegos en los años ochenta (Barinaga, 2010:14). Este dato histórico contribuye a conocer a los *gamers* como personajes que aparecen en períodos pasados y que poseen un interés y conocimiento hacia el sistema de los videojuegos.

II.3.- Historia de los videojuegos

Desde la época de la Ilustración los seres humanos fantasean con la idea de crear un robot capaz de jugar al ajedrez; el inventor Johann Maelzel materializa este concepto a mediados del siglo XIX, en Estados Unidos, la máquina resulta ser un fraude: dentro del aparato operaba un hombre, quien simulaba ser la máquina y jugaba con los distintos oponentes. En 1954, Norbert Wiener, afirma la posibilidad de que las máquinas puedan jugar al ajedrez de una forma aceptable, pero desconfía que, en algún momento de la historia, se fabrique un dispositivo capaz de jugar de forma perfecta, debido a las numerosas composiciones del ajedrez (Levis, 1997:43) (Anexo2).

En 1957 Herbert Simon precursor de la inteligencia artificial declara que al terminar la década un aparato mecánico derrotará a una jugador de ajedrez. “Muchos expertos se apresuraron a desechar con contundencia cualquier posibilidad de que esta predicción pudiera cumplirse. El ajedrez, recordaban, exige pensamiento real lo que implica intuición, algo imposible de conseguir mediante cálculo matemático” (Levis, 1997:44).

La principal referencia del surgimiento del videojuego, se remonta al año 1958, por el técnico electrónico estadounidense, Willy Higinbothan, quien recrea un juego de tenis con esquemas sencillos.

El objetivo del juego era únicamente devolver la pelota antes de que diera dos botes sobre la pista y sin tocar la red. A pesar de lo rudimentario que nos pueda parecer hoy día su diseño, lo cierto es que en *Tennis for two* se podía elegir la altura de la red, la longitud de la pista, desde qué campo servir...y, además, la pelota perdía velocidad al rozar la red, creando un efecto gravitatorio bastante real. El éxito de *Tennis for two* fue rotundo. Durante los dos años que el invento estuvo expuesto en el Laboratorio Nacional de Brookhaven las colas de gente eran habituales para esperar su turno y poder disfrutar de él, pero el artefacto era demasiado caro y se acabó desmontando (Martínez, 2010:18) (Anexo3).

El videojuego posee elementos simples y fáciles de jugar, “A pesar de la sencillez del juego, la gente se divertía con él y hacía largas filas para probarlo” (Díez, 2004:17).

Higinbothan no expone de manera formal su invento, ya que su único interés es llamar la atención de la comunidad de la época hacia su laboratorio (Levis, 1997:44), ya que la creación del videojuego es tan solo un suceso, en su profesión, a pesar de ser el primer videojuego de la historia y generar millones de dólares (Martínez, 2010:18).

Años después, en 1962, el estudiante Steve Russel inventa *spacewar* o guerra espacial, es “el primer videojuego informático”, porque genera una mejora y un cambio dentro de la tecnología de la época (Levis, 1997:44). El juego tarda seis meses en aparecer ante el público en su primera versión, “un juego simple de dos personas jugadoras que controlaban la velocidad y dirección de dos naves que disparaban torpedos tratando de destruirse entre sí, mientras evitaban la gravedad solar” (Díez, 2004:17) (Anexo4).

En 1966, Ralph Baer plantea en esquema, un tipo de juego a través del televisor casero, basado en la tesis doctoral del investigador Ivan Sutherland.

Considerado como el primer sistema interactivo, en tiempo real, para la creación de gráficos por ordenador. La aportación de Sutherland es el antecedente directo de los actuales generadores gráficos, básicos en la creación de videojuegos y programas multimedia en general (Levis, 1997:45).

El videojuego se titula *Odyssey*, un aparato sencillo, sin música y con un solo juego de ping pong. En la pantalla aparecen cuatro elementos, dos puntos cuadrados que simbolizan dos raquetas para cada jugador, una línea que divide el campo de juego y una pelota (Díez, 2004:18) (Anexo5).

A principios de los años setenta, Nolan Bushnell supera el modelo de videojuego creado por Steve Russel, elabora reglas y formas de juego más simples, resulta ser útil negocio, así, se funda la empresa Atari, “nombre que con el tiempo llegó a convertirse en un sinónimo de videojuego” (Levis, 1997:45).

Bushnell se basa en el juego de ping pong *Odyssey* y en el esquema de Willy Higginbotham para crear *Pong*, el primer juego de monedas con éxito (Díez, 2004:18).

Pong simula una partida de tenis de mesa de dos dimensiones en la que el jugador maneja una paleta que se mueve verticalmente y con la que debe golpear la pelota para devolverla al oponente. El objetivo del videojuego es conseguir que el contrario no pueda devolver la pelota para así anotarse un punto, ganando la partida el que más puntos haya conseguido al final del juego (Martínez, 2010:21) (Anexo6).

“Pong introducía un concepto nunca antes visto hasta el momento: la puntuación, de esta manera, cada partida se convertía en un duelo entre dos personas por conseguir el mayor número de puntos” (Díez, 2004:18).

Pong es un nombre trascendental dentro de la historia del videojuego por el éxito que representa en su época, causante del avance en el mundo del entretenimiento doméstico y desarrollo en el sistema de los videojuegos (Martínez, 2010:22).

“En 1976 aparece la primera respuesta crítica a la violencia en los videojuegos, tras el lanzamiento del juego de arcade *Death Race*. El juego proponía a los jugadores y a las jugadoras competir, conduciendo sus coches y atropellando *zombies*, para puntuar” (Díez, 2004:19). En este mismo año dos empleados de Atari, Steve Jobs y Steve Wozniak inventan el videojuego *BreakOut*; luego de dos años, abandonan la empresa y fundan *Apple Computer*, de esta manera, forman parte de la historia de la computación (Serrano, 2003:6).

En 1978, Warren Robinett crea el juego *adventure*, el primer juego de aventura unido a una historia, alcanza la cantidad de un millón de copias vendidas a 25 dólares la unidad, así, este juego hace historia dentro del comercio (Martínez, 2010:29). El éxito radica en que el juego otorga al jugador la posibilidad de personificar a un héroe, viajar por pasajes secretos y enfrentarse a dragones. *Adventure* es fundador de la idea de desafiar un “secreto escondido en un videojuego” (Martínez, 2010:30) (Anexo7).

Al finalizar los años setenta aparecen dos videojuegos *Space Invaders* y *Asteroids*, ganan apogeo y se convierten en clásicos de los videojuegos. “*Space Invaders* supuso un inicial renacimiento de la industria del videojuego. En él era imposible ganar. Los *aliens* siempre destruían las bases y la torreta láser del jugador/a” (Díez, 2004:19) (Anexo8).

Al empezar los años ochenta, el videojuego llega a representar diversión y entretenimiento con la aparición de los computadores domésticos; “supuso una auténtica revolución del ocio” (Estalló, 2001:162). El juego destacado de principios de década es *Pac-Man* de la empresa NAMCO, una figura circular come puntos dentro de la pantalla. En 1981 surge el juego *Donkey Kong* de la marca Nintendo, constituye un juego popular en la historia, permanece en la pantalla por un prolongado tiempo (Díez, 2004:20) (Anexo9).

En 1984, el negocio del videojuego entra en crisis. Los buenos juegos fueron escasos. En 1985, cuando “cayó” todo el imperio, apareció Nintendo con el Nintendo *Entertainment System* (NES), que incorporaba el juego *Super Mario Bros* consiguiendo gran éxito (Díez, 2004:21) (Anexo10).

A finales de los años ochenta, Nintendo domina el mercado de los videojuegos, cubre el 85% y 90% en ventas en Estados Unidos y Japón (Levis, 1997:45).

Desde la década de los noventa los videojuegos evolucionan con el CD-ROM y la tercera dimensión, cambian el planteamiento de las historias, mejoran en diseño y calidad; pero tardan en desarrollarse y para terminar un videojuego necesitan mayor número de personas especialistas y maquinaria (Díez, 2004:22).

En 1991 aparece la “guerra de 16 *bits*” en las empresas Nintendo y Sega, estas ofrecen más memoria para jugar en las consolas.

Los ordenadores evolucionan y aparecen las tarjetas gráficas en color. El ratón se populariza con la entrada del entorno Windows. Aumenta la velocidad y capacidad de almacenamiento en los ordenadores. Todo ello lleva a que cada vez se extiendan más los videojuegos en los ordenadores personales (Díez, 2004:23).

“En 1992 los videojuegos representaban alrededor del 10% del mercado mundial audiovisual” (Levis, 1997:89).

A mediados de los años noventa el desarrollo de la tecnología crea microprocesadores de alta velocidad, la producción de videojuegos se divide en dos: los videojuegos para computadores y los videojuegos para consolas. Se instalan programas en los CD-ROM y DVD, designados a los videojuegos de computador personal. En 1999, la industria Sega *Dream Cast* crea 128 *bits* en una consola de videojuego, esta se asemeja al equipo de un computador personal (Díez, 2004:24).

En el año 2000, la empresa Sony presenta al mercado de videojuegos la consola *PlayStation2*, máquina que proporciona mejor aspecto en los gráficos y animaciones, genera mayor sensación de realidad en cada actividad de los juegos, contrario a la consola *PlayStation1*, que contiene fallas gráficas en las ilustraciones (Pérez, 2009:15). Un año después Microsoft se incorpora en la industria de las consolas de videojuego, elabora el Xbox (Belli, 2008:9) (Anexo11).

El manejo de internet cambia el sistema de los videojuegos, en internet se juega incluso con otros videojugadores en diferentes partes del mundo. En 2001 la industria Battle.net genera 9 millones de cuentas activas en la red, y más de un millón de partidas por día del videojuego Diablo. “Se desarrollan increíblemente los juegos *online*, donde un jugador puede compartir partida con otras muchas personas” (Díez, 2004:25).

El internet mejora la posibilidad de aparecer en el mundo virtual, adquirir numerosos videojuegos y crear grupos virtuales de videojugadores de forma gratuita. Estas comunidades realizan actividades en la red dentro de un “espacio simbólico colectivo” (Levis, 1997:118).

En la actualidad existen al menos dos mecanismos de conexión a internet para jugar en línea: mediante cable de banda ancha (conexión alámbrica), y mediante *Wifi* (Conexión inalámbrica). Estos dos tipos de conexión son los más utilizados por los *gamers*, ya que otras formas de conexión, por ejemplo mediante red telefónica no ofrecen la suficiente velocidad de transferencia de datos para jugar cómodamente en línea (Rosales, 2013:143).

“El número creciente de jugadores provenientes de todo el mundo ha hecho que numerosos autores comiencen a hablar de la creación de mundos paralelos. Mundos cuyas puertas son los ordenadores” (Levis, 1997:119).

En el 2003, la Federación de Software Interactivo de Europa ISFE crea la Información Paneuropea sobre Juegos PEGI, un sistema que advierte a los jugadores el contenido de cada juego, “drogas, violencia, discriminación, sexo, un lenguaje no adecuado o si el videojuegos podía dar miedo”; también etiqueta a los videojuegos “según la edad recomendada”, así restringe ciertos videojuegos clasificados no aptos (Pérez, 2009:16) (Anexo12).

A finales de 2005, la empresa Microsoft inventa la consola Xbox360, incorpora en la máquina “un lector de películas HD-DVD (Disco Versátil Digital de Alta Densidad)”, proporciona mejor calidad en los juegos (Pérez, 2009:17) (Anexo13).

En el 2006, la empresa Sony y Nintendo compiten “por ser el estándar multimedia de la próxima generación”; Sony crea el *PlayStation3* y Nintendo inventa la consola llamada Wii; ambas permiten el uso de un DVD, pero solo Sony incorpora en su consola el formato Blu-ray (Belli, 2008:10) (Anexo14).

“El formato HD-DVD no consigue superar a su competidor, el Blue Ray Disc, y en el 2008 deja de fabricarse” (Pérez, 2009:17).

“La industria de los videojuegos, se ha convertido en un fenómeno global multimillonario”, en el 2009, el consumo de videojuegos en España es de 1.200 millones de euros, en Estados Unidos aumenta a 20.000 millones de dólares (Mangiron, 2011:54).

El videojuego *World of Warcraft* en la actualidad se titula “el videojuego masivo *online* más rentable del mundo”, tiene un total de ocho millones de videojugadores en la red; estos usuarios compran el videojuego original y además pagan una mensualidad de quince dólares para jugar. En *World of Warcraft* se manipula un avatar legendario gnomo, guerrero o brujo, dentro de una tierra fantástica con reinos y monstruos, el objetivo es adquirir tesoros (González, 2010:124) (Anexo15).

El sistema de videojuegos está en desarrollo constante en cada temporada, aparecen máquinas, mecanismos y tecnologías modernas.

Actualmente se vislumbra un futuro en el que la incorporación de sistemas, cada vez más sofisticados, va a definir un nivel de interdependencia fantasía-realidad capaz de difuminar los límites entre ambos conceptos, generando, quizás, un nuevo término para denominar esta zona de fusión. El campo de los videojuegos sigue en continuo crecimiento. Cada año aparecen nuevas consolas, y se aplican nuevas tecnologías, y sobre todo, se ofrecen cientos de juegos cada vez más espectaculares y complicados (Díez, 2004:26).

Actualmente en las páginas de internet no se encuentran datos o estudios en el Ecuador acerca del videojuego *World of Warcraft*. Una tesis de maestría en Ecuador de la investigadora Carla Heredia del año 2011 sobre antropología de los mundos virtuales, estudia la comunidad virtual del videojuego *World of Warcraft*, se investigan las diferentes opciones en la *web* para jugar este juego, se analiza el videojuego y la comunidad de videojugadores desde una perspectiva social. La investigadora concluye que la comunidad *gamer* que juega *World of Warcraft* en Ecuador es extensa, existen en la red distintos lugares oficiales y no oficiales “piratas” que incitan a jugar este videojuego, por lo tanto es difícil calcular la cantidad de videojugadores. “no es posible tener un dato certero” (Heredia, 2011:69).

CAPÍTULO III

ELABORACIÓN DE ETNOGRAFÍA DE LOS GAMERS EN QUITO

En este capítulo se describe el imaginario social del discurso actual de la comunidad *gamer*, a través de la etnografía, utilizando las siguientes técnicas de investigación: observación participante, entrevista a profundidad e historia de vida.

El estudio etnográfico es cualitativo y los principales objetivos son:

4. Investigar cómo ve la sociedad de Quito y los mismos personajes lo que significa ser *gamer*.
5. Examinar la trascendencia de los imaginarios sociales predominantes alrededor de los *gamers* y su coparticipación.
6. Analizar las implicaciones e importancia de los videojuegos para los integrantes de este grupo.

La observación participante se ha realizado desde el 10 de enero hasta junio del año 2014; la actividad se hace para jugar el juego de mesa *Magic*, como una función cotidiana de esta comunidad.

La observación no participante se realiza el día 2 de febrero del 2014, se hace una descripción del local de videojuegos *Ocioscorps* desde un punto de vista exterior y social.

Las entrevistas a profundidad con una investigación descriptiva, realizadas a cinco personas de ambos sexos y de edades adultas entre los 25 a 35 años, ofrecen un conocimiento de cómo los “jugadores” o *gamers* se ven en la sociedad de Quito.

La historia de vida realiza el seguimiento y registro de la vida cotidiana del propietario y administrador del local de videojuegos *Ocioscorps*; su nombre es Jaime Chica, él es considerado como un personaje referente de esta comunidad.

III.1.- Observación no participante, observación participante, entrevistas a profundidad e historia de vida

La observación es una acción voluntaria, se practica con el propósito de mirar e investigar de forma consciente dentro de un espacio físico. “En este acto se selecciona un objeto para mirar sus detalles y características” (Romero, 2008:31). También es un medio para llegar a personas que no revelan de forma fácil “sus sentimientos y creencias” (Romero, 2008:32).

La observación crea en el observador la habilidad de describir diferentes sucesos mediante “los cinco sentidos”, estudia un entorno específico “proporcionando una fotografía escrita de la situación” (Kawulich, 2005:2).

La observación se clasifica, “de acuerdo al grado de participación del observador”. En la observación participante el investigador se incorpora dentro de la comunidad que investiga, en la observación no participante el observador no se relaciona con el grupo, hace un estudio de forma externa (Romero, 2008:33).

III.1.1.- Observación participante en la antropología

La observación participante es un método de investigación, se usa para recolectar información en estudios sociológicos y antropológicos. Se produce a través de la observación y participación del investigador en las actividades de una comunidad; capacita al observador a conocer al sujeto dentro de su espacio, aprender sus acciones, funciones y conductas (Kawulich, 2005:2).

La observación participante se considera un medio para crear una relación con un grupo e integrarse a él, “aprender a actuar al punto de mezclarse con la comunidad de forma que sus miembros actúen de forma natural”. Un punto importante del observador es la capacidad de análisis de la información recolectada dentro del grupo de estudio, “sumergirse en los datos para comprender lo que está ocurriendo y ser capaz de escribir acerca de ello” (Kawulich, 2005:3). Permite crear una descripción específica del colectivo, “comportamientos, intenciones, situaciones y eventos” (Kawulich, 2005:6).

Para el autor Felipe Pardinás la observación participante significa más que el acto de recoger información, el observador se convierte en un integrante más de la comunidad en estudio, “la observación participante es más que registrar datos, pues el observador pasa a ser un sujeto más en la vida interna o subjetiva del grupo observado” (Romero, 2008:38).

La observación participante puede durar periodos cortos o largos de acuerdo a la extensión o diversidad de la comunidad, “puede durar años en función de las dificultades de la cultura o microcultura a estudiar”. La característica relevante de esta observación es que el observador convive con los miembros de una comunidad, se convierte en “miembro activo” dentro del grupo (Romero, 2008:40).

“La observación participante se caracteriza por usar todos los sentidos del investigador: ver, tocar, oír, oler, sentir, disfrutar y sufrir como lo hacen los propios observados” (Romero, 2008:41).

III.1.2- Entrevistas a profundidad e historia de vida en la antropología

La entrevista a profundidad es una técnica de investigación cualitativa, el objetivo primordial es introducirse en la vida del entrevistado, conocer su “experiencia”, “descifrar y comprender los gustos, los miedos, las satisfacciones, las angustias, zozobras y alegrías”.

El entrevistador no maneja una determinada lista de preguntas y respuestas, propone un guion con temas generales que generan una conversación, es la principal característica de la entrevista a profundidad (Robles, 2011:40).

Este tipo de entrevista depende en gran medida de la información que obtengamos del entrevistado, factores tales como la intimidad y complicidad, permiten ir descubriendo, con más detalle y mayor profundidad, aspectos que ellos consideren relevantes y trascendentes dentro de su propia experiencia.

La entrevista a profundidad es un procedimiento prolongado y extenso, la paciencia es un elemento fundamental del entrevistador; se aconseja sesiones de dos horas al día para evitar aburrir al entrevistado (Robles, 2011:41).

Dentro de la entrevista es importante analizar el propósito de la investigación, “tener claros los objetivos de la investigación y desarrollar poco a poco los temas”, sostener una conversación continua y “abierta”, genera un diálogo natural (Robles, 2011:43).

La historia de vida o autobiografía sociológica es una técnica de investigación en la antropología. El investigador estudia las prácticas y costumbres de una persona, “y las definiciones que esa persona aplica a tales experiencias”. El sujeto estudiado relata desde una perspectiva personal la versión de su vida. “En gran medida como una autobiografía común” (Taylor, 1987:195).

Para adquirir una historia de vida el investigador debe construir una relación trascendente con el individuo estudiado. “El investigador establece un vínculo y relación más fuertes y profundos, de lo que se lograría con una entrevista” (Valencia, 2013:71).

III.2.- Introducción a la comunidad *Gamer* de Quito

En Quito, los jugadores *gamers* se reúnen en el sector centro-norte de la ciudad, en la planta baja de un edificio de cinco pisos, calles Vasco de Contreras y Luis Cadena; el local de juegos se llama *Ocioscorps*, en éste lugar los juegos de mesa y los videojuegos se destacan por ser los más favoritos y populares entre el grupo.

Estos *gamers* se congregan mínimo, tres veces por semana, el único interés en común es jugar. Interactúan en el mundo físico y dentro de un mundo virtual, llevan una vida común.

El personaje principal de éste grupo es el propietario y administrador del establecimiento, su nombre es Jaime Eduardo Chica, él es un líder dentro de la comunidad *gamer*, agrupa a los jugadores y los incentiva a jugar. Jaime Chica es un referente que enseña e introduce las nuevas tendencias internacionales dentro de su grupo.

El siguiente capítulo profundiza la cotidianidad de este grupo de *gamers*, ubicado en Quito, además se investigan los comportamientos, discursos e imaginarios sociales, a través de un

estudio etnográfico con las técnicas de observación participante, entrevista a profundidad e historia de vida.

III.3.- Descripción densa

III.3.1- Observación no participante, actividad realizada 2014/2/2

En la ciudad de Quito-Ecuador, en las calles Vasco de Contreras y Luis Cadena en el centro-norte, se encuentra un local de juegos llamado *Ocioscorps*, aquí se reúnen a diario un grupo de personajes *gamers* cuyo único interés en común es jugar.

Ocioscorps ocupa el garaje de un edificio de departamentos de cinco pisos. En el exterior de la estructura está pegado un cartel de colores con el nombre *Ocioscorps* cafetería. Este es un lugar amplio de ventanas grandes. Se divide en diferentes áreas de entretenimiento: la administración cuenta con un computador instalado para jugar videojuegos *online*, una zona de venta de productos, el sector de juegos de mesa, un espacio para ver películas y otro para la venta y producción de comidas rápidas. También cuenta con un parqueadero espacioso (Anexo-fotografía 16).

Este local demanda el comercio de diferentes formas como una característica relevante dentro del grupo. Promueve la comercialización de artículos: camisetas o billeteras relacionados con videojuegos, vende juegos de mesa y comidas rápidas; también suscita el trueque de los distintos juegos y videojuegos.

Las personas que acuden al lugar son adultas en su mayoría hombres. El día viernes asisten en mayor número. Este grupo se reúne mínimo tres veces por semana, juegan con los videojuegos *online*, juegos de mesa por pasatiempo y/o entrenamiento a torneos profesionales; aquí ejercitan su capacidad competitiva. Los juegos de mesa y los videojuegos se destacan por ser los favoritos y más populares entre el grupo.

III.3.2.- Observación participante al grupo *gamer* en Quito

La investigación y observación participante al grupo *gamer* de la ciudad de Quito se registra a partir de un suceso importante dentro de la comunidad, el campo de estudio es el local de juegos llamado *Ocioscorps*.

Los días siete y ocho de noviembre de 2014, se desarrolla un torneo presencial de un videojuego de cartas *online* llamado *Hearthstone*, el propósito del juego es recaudar fondos y comida para donar caridad a familias de escasos recursos.

Esta iniciativa de juego convoca a un elevado grupo de *gamers*, quienes donan dinero y comida a cambio de participar en el concurso.

El ganador del torneo obtiene una tarjeta de video que mejora su computador personal, un pase para concursar en un torneo nacional *online* del videojuego *Hearthstone*, y la posibilidad de competir en el extranjero.

Al final del juego, el grupo *gamer* de *Ocioscorps* recauda alimentos y dinero en efectivo destinados a donación.

III.3.2.1.- Observación participante, acercamiento al grupo *gamer*

El acercamiento a esta comunidad *gamer* es complejo, por ser un grupo de amigos introvertidos que juegan entre sí.

Se visita por primera vez a *Ocioscorps* por sugerencia de un amigo, el viernes diez de enero de 2014, la presencia de una mujer ajena al grupo causa curiosidad. La primera interacción sucede con el administrador y dueño del lugar, su nombre es Jaime Chica, él me invita a pasar al local, en la conversación me pregunta sobre mi tipo de alimentación y videojuego favorito, prepara una hamburguesa y me ofrece su computador para jugar *online*, los demás integrantes del grupo observan, pero ninguno platica conmigo. Ese día ingreso al local a

las nueve de la mañana y salgo a las seis de la tarde, después de jugar *online* durante nueve horas, sin interrupción, mientras, el grupo *gamer* pasa el tiempo con el juego de mesa *Magic*.

En el mes de febrero acudo a *Ocioscorps*, durante los fines de semana y juego *online* en el videojuego Diablo, el grupo de *gamers* aún reacciona ante mí con timidez, nadie inicia una conversación conmigo, entregan su tiempo a los juegos de mesa y hablan entre ellos sobre videojuegos. Jaime es amable y trata de integrarme al grupo, hace preguntas sobre series de televisión y películas actuales, esto genera diversas opiniones dentro del colectivo.

A mediados del mes de febrero consigo la primera interacción con un miembro *gamer*. Su nombre es Andrés Pinto, él me invita a participar en el juego de mesa *Magic*, expreso que no practico el juego, me explica las reglas y métodos, mientras tanto, habla sobre su vida personal. Andrés me entrena durante dos semanas para jugar *Magic*.

Magic es uno de los juegos de mesa más difundido en la comunidad, participan en parejas, cada jugador enfrenta al otro mediante un compuesto de cartas, cada carta representa una criatura que posee diferentes habilidades; este juego compite por puntos y tiene una duración de 45 minutos. Gana el que más puntos consiga (Anexo-fotografía 17).

El viernes 7 de marzo sucede mi primer acercamiento directo con esta comunidad, participo en el torneo de juegos de mesa que organiza *Ocioscorps*, compito con los oponentes; al terminar el juego los participantes superan mi puntaje.

Después de esta aproximación, el grupo *gamer* se relaciona conmigo, preguntan sobre mis métodos de juego, sobre mi vida personal e incluso bromean acerca de mi puntaje final en el juego.

Continúo jugando juegos de mesa dentro de este grupo *gamer* durante dos meses, cada día me relaciono más con cada personaje; en el mes de junio el grupo decide incluirme en su grupo de juego. Dividen el tiempo para jugar entre semana videojuegos *online* y juegos de mesa cada fin de semana y se pone a prueba el conocimiento sobre juegos y videojuegos.

En la actualidad esta comunidad *gamer* se constituye de 25 personas, cada temporada aparece un nuevo integrante y se suma al gremio. Este grupo de amigos asisten al local de juegos a diario; conversan, juegan, compiten y se divierten.

III.3.3.- Historia de vida, actividad realizada el 2014-11-7 y 2014-11-8

El día viernes siete de noviembre a las 12:00 me dirijo al local de juegos *Ocioscorps*, al llegar encuentro las rejas del parqueadero y las puertas de ingreso cerradas, las luces están apagadas; con fuerza abro las rejas del parqueadero e ingreso, me acerco a las ventanas que reflejan la imagen del cielo azul y el sol imponente, a través de ellas observo en el fondo del local el computador de escritorio prendido, la luz de la pantalla del monitor muestra la sombra de una persona sentada al frente del computador, deduzco que es Jaime Chica el dueño de *Ocioscorps*. Golpeo con fuerza la puerta de lata, al mismo tiempo, observo a Jaime a través de la ventana; él no reacciona al sonido de la puerta. A las 12:30, Jaime me mira desde adentro, pero no se acerca a abrir, supongo que está jugando un videojuego *online*. Espero.

Jaime abre la puerta a las 12:50, saludo y se disculpa por el retraso, explica que no puede levantarse de su asiento cuando se encuentra en medio de una lucha contra tigres, mientras caminamos, observo que el local está vacío, pregunto acerca de su videojuego y sonrío, me contesta que está libre de tiempo y no jugará más durante el día, menciona que se le ocurre una idea; me lleva junto a su computador ubicado sobre una vitrina repleta de papas fritas; observo que no tiene una silla en donde sentarse, ésta de pie, coge el *mouse* y mira su *facebook*.

Me llama la atención la vestimenta de Jaime, una camiseta azul con un estampado de manos humanas sobre el pecho, bajo ellas se observa la letra *S* símbolo del personaje de *comic superman*; una gorra negra con un mensaje al frente que dice respeto, *jeans* informales y zapatos deportivos.

Después de pasar veinte minutos frente al computador, a las 13:10, pregunto a Jaime sobre la idea que tiene en mente, contesta que desea realizar un concurso de juegos, expresa que

se aproxima la navidad. Jaime abre la página del *facebook* oficial del local de videojuegos, lleva por nombre *Ocioscorps* área de arte, entretenimiento y vida nocturna; en esta página crea un evento público, teclea el nombre “torneo *Hearthstone* navideño”, luego dice que viaja a Estados Unidos, en diciembre, a visitar a sus amigos, pretende realizar el torneo navideño de un videojuego *online* en el mes de noviembre para ayudar a gente de escasos recursos, promocionar al grupo *Ocioscorps* e incentivar a jugar a personas no *gamers*.

En la red social *facebook* de *Ocioscorps* Jaime tiene a mil personas como amigas, a ellos envía la invitación al torneo de videojuegos *online*, luego dice que solo a la mitad de la gente que registra su *facebook* y tener una asistencia al evento, especialmente si es imprevisto. La fecha es para el día siguiente 8 de noviembre del año 2014. Jaime permanece algunos minutos frente al computador revisando sus mensajes de *facebook*.

A las dos de la tarde aún no almorzamos, le pregunto a Jaime si tiene hambre, él no contesta mi pregunta y se dirige hacia la cocina, expresa que va a preparar el almuerzo y escucho que prende la estufa, mientras espero en la sala, presto atención a los sonidos de la cocina. Diez minutos después, Jaime sale de la cocina con dos hamburguesas, me entrega una y se ubica enfrente del computador, come, me cuenta que tiene problemas con su espalda adolorida, por estar mucho tiempo en la misma posición, razón por la que no posee una silla. Después de comer, juega un videojuego *online* durante dos horas. Este tiempo es aburrido para mí, solo observo. Al terminar su juego, pregunto cuál es su siguiente actividad del día, señala que solo jugará y comenta que le gustaría tener en el local más computadores para los *gamers online*, es su sueño y asegura que algún día lo tendrá.

A las 17:00 una persona llega al local, es un hombre adulto con barba poblada y lentes gruesos, tiene aproximadamente treinta años, trae algunas bolsas de supermercado, él empuja la puerta y no saluda, camina directo hacia la cocina. En seguida Jaime se retira del computador y se dirige hacia la cocina a conversar con él. Después de algunos minutos Jaime me presenta a esta persona, su nombre es Santiago y pertenece a *Ocioscorps*. Jaime dice “es mi minion”, Santiago sonríe y explica que se refiere a la persona que ayuda en las actividades dentro del local.

Santiago saca las compras de supermercado y las ubica con cuidado en la vitrina de comida, luego barre y trapea el local, limpia el baño y organiza la cocina.

A las 18:00 Santiago abre el refrigerador y saca una bolsa grande color negra que contiene carne molida, prepara la carne para vender hamburguesas, utiliza huevos, sal y harina, divide la carne en pequeñas porciones y cada porción envuelve en bolsas, después las guarda en el refrigerador.

Santiago se retira del local a las 19:00, Jaime se queda jugando *online*, dice que jugará hasta la media noche. A las 19:30 me despido de Jaime, acordamos encontrarnos al día siguiente en horas de la tarde y me retiro del lugar.

Al día siguiente, domingo 8 de noviembre, asisto a *Ocioscorps* a las 16:00, el local se ve diferente, las rejas, puertas y ventanas se encuentran abiertas, las luces están prendidas y se escucha el sonido alto de la televisión.

Ingreso al local, Jaime no se encuentra en la sala principal frente al computador, me parece extraño; camino hacia el siguiente salón, observo un televisor encendido, colgado en la pared, Jaime y Santiago miran una película acostados en el piso sobre una pequeña cobija, comentan que se encuentran en reposo y esperan a los clientes. Observo que Jaime viste con la misma ropa del día anterior.

Jaime y Santiago saludan, y se concentran en la película.

A las 17:00 Santiago se levanta del piso y limpia cada mesa de juego del local, las mesas están ubicadas alrededor de las dos salas, cada una con dos sillas; Santiago dice a Jaime, en tono burlesco, que desea participar en el torneo *online*, Jaime ve televisión en otra sala, desde allí alza la voz en un tono más serio y confirma que puede jugar, pero impone la condición de estar pendiente ante los pedidos y necesidades de los clientes. Santiago acepta y continúa limpiando mesas.

A las 18:00 asiste el primer grupo de clientes, cinco hombres adultos llegan en un mismo taxi e ingresan, visten camisetas coloridas; saludan a Jaime con un apretón de manos, luego comentan sobre la película *El señor de los anillos*, próxima a estrenarse. Mientras tanto Jaime expresa que esperará a la gente participante hasta las siete de la noche.

A las 18:30 el olor a carne asada invade el local, me acerco a la cocina y observo que Jaime se prepara una hamburguesa, mientras adereza la carne con mayonesa, declara que el olor de la carne hace parte de una estrategia para que los clientes pidan comida, minutos después dos personas solicitan desde sus mesas hamburguesas con papas fritas, Jaime me mira a los ojos y sonrío.

Entre las 18:30 y 19:00 ingresan a *Ocioscorps* diferentes grupos de personas. Saludan solo a Jaime, son hombres adultos, edades entre los 25 a 40 años. El último grupo ingresa cinco minutos antes de empezar el torneo.

A las 19:00 Jaime se ubica detrás de la vitrina, me pide acercarme a él, cruza los brazos y dirige la mirada hacia el grupo de *gamers*, con un tono fuerte de voz agradece a sus clientes por ser parte del torneo *online* y visitar *Ocioscorps*, el grupo hace silencio, explica las condiciones y requisitos de juego, los presentes escuchan con atención las palabras de Jaime.

Jaime expresa que la intención del torneo es recolectar dinero y comida para donar a personas de escasos recursos, luego explica que *Hearthstone* es un videojuego de cartas en línea, el propósito es ganar al oponente, es un juego de parejas que se enfrentan con un compuesto de cartas, al final el ganador es el que obtiene mayor número de puntos. Jaime, se mantiene en la misma posición del inicio, aclara que el ganador del torneo gana una mejora para su computador personal y un pase para el concurso de *Hearthstone* a nivel nacional, los requisitos para la inscripción en el juego, consisten en recaudar comida o cinco dólares en efectivo; el grupo se mantiene en silencio y observo que algunas personas sacan su billetera del bolsillo y revisan su dinero.

Al final de la explicación Jaime pregunta si tienen alguna duda, un integrante del grupo se cuestiona sobre mi presencia en el lugar, Jaime contesta queso y una jugadora más, las demás personas continúan en silencio.

Minutos después Jaime anota los nombres de cada participante en el computador, en un documento de *Excel*, observo que mi nombre está primero en la lista; Jaime llama a cada participante y me solicita que recoja la contribución, la mayoría de *gamers* me entrega dinero en efectivo, al final, se acerca Santiago con un gesto tímido y me da comida en lata.

El torneo empieza a las 19:30, Jaime une a los participantes en parejas y los ubica en mesas diferentes, me pide que esté detrás de la vitrina hasta que los demás se organicen, desde allí observo que cada participante tiene un dispositivo distinto de juego, celulares, *tablets* y computadores. Los *gamers* están alrededor de las dos salas sentados en mesas, el silencio invade a *Ocioscorps* (Anexo-fotografía 18).

Me llama la atención Jaime, quien se ubica frente a su computador y decide jugar, me invita a enfrentarme con él, acepto el reto y saco mi celular de la mochila.

Los participantes se mantienen en silencio durante el torneo. Después de casi dos horas de juego, la primera pareja termina la partida, Jaime me gana el juego con diez puntos de ventaja, los demás integrantes van terminando de forma sucesiva.

Jaime pregunta a cada persona sobre el puntaje final y anota las cifras en el computador de escritorio, se siente el nerviosismo, me mantengo al lado de Jaime y miro los números. Cinco minutos después se anuncia al ganador. Santiago obtiene el mayor número de puntos en el videojuego, siento la emoción del momento, todos se sorprenden, Santiago es frío ante la situación, Jaime se acerca y lo abraza, también me aproximo a felicitarle, él solo responde gracias.

Después de mencionar al ganador, Jaime va hacia la cocina, prepara algunas hamburguesas y reclama mi ayuda, expresa en tono de broma que Santiago debe descansar para el torneo nacional, Santiago sonrío (Anexo-fotografía 19).

A las 22:00 Jaime me propone viajar a Guayaquil al torneo nacional de *Hearthstone*, mi respuesta es negativa, luego pregunta a un pequeño grupo de *gamers* si desean acompañar a Santiago en su viaje, dos *gamers* aceptan; Santiago se sorprende ante la inesperada decisión. Después de media hora, el grupo de *gamers* se retira del local, antes de salir se despiden y alientan a Santiago para el torneo nacional.

A las 23:00 Jaime y Santiago se dirigen al parqueadero y limpian una camioneta antigua de marca *Toyota*, es un carro con dos puestos adelante, la pintura color verde desgastada, la parte de atrás descubierta. Santiago entra al local y toma algunas sillas, las ubica en la parte de atrás de la camioneta, Jaime coge una cobija, la utiliza como techo y expresa que será

una bonita experiencia; las otras dos personas se ven emocionadas, una de ellas manifiesta que se siente un poco preocupada por las condiciones en las que van a viajar, Santiago sonrío y entrega cobijas a todos.

A las 23:00 Jaime y Santiago salen del local, apagan las luces y cierran las puertas, Jaime se despide y aclara, en tono burlesco, que volverá pronto, él es el conductor y sube a la camioneta, los demás deciden viajar en la parte de atrás, todos lucen inquietos. Llega la media noche y espero a que la camioneta se aleje y tomo un taxi (Anexo-fotografía 20).

A través de las experiencias personales del *gamer* Jaime Chica se dan a conocer los intereses, estilos de vida, prácticas y costumbres de la comunidad *gamer* en *Ocioscorps*; mediante la autobiografía.

III.3.4.- Entrevistas a profundidad a cinco *gamers* de Quito

La entrevista a profundidad se realiza a cinco integrantes de la comunidad *gamer* ubicada en el centro-norte de Quito; son hombres adultos de edades entre los 25 a 35 años que asisten a diario al local de videojuegos *Ocioscorps*.

III.3.4.1.- Entrevista a profundidad realizada el 2014-11-17 a Jaime Chica, Administrador y dueño de *Ocioscorps*

El día lunes 17 de noviembre de 2014 asisto a *Ocioscorps* a las 16:00, las puertas del lugar están abiertas, ingreso y observo a Jaime, se encuentra jugando un videojuego *online*, le hablo acerca de mi estudio a la comunidad *gamer* y sobre mi proyecto documental, él se interesa en ayudarme, se impresiona cuando menciono que su entrevista es de vital importancia para mi proyecto de fin de grado.

Jaime continua jugando durante una hora más, me explica que no puede dejar el juego hasta terminar su partida. Lleva puesto una camiseta negra y *blue jeans*.

A las 17:30 acaba su juego y se dirige hacia la cocina, come papas fritas, luego se sienta en una silla ubicada en la entrada principal del local. Inicio la entrevista a profundidad a las 18:00.

Jaime comenta que viajó a Estados Unidos a un evento sobre videojuegos, asegura que fueron las mejores vacaciones de su vida, disfrutó del concierto de su banda de música favorita llamada *Metallica*, comenta con emoción que este concierto duro casi tres horas.

Destaca que durante su viaje conoció a muchas personas que lo invitaron a formar parte de su grupo de juego y a entrenar como un jugador profesional, con quebranto en la voz afirma que no le interesa ser un jugador profesional; pregunto por qué dejó la oportunidad, contesta que se requiere de mucho esfuerzo. Cuenta que no conoció a ninguna mujer durante el viaje, confiesa que es una persona introvertida como la mayoría de los *gamers* que conoce, prefiere permanecer con su grupo íntimo de amigos. Dice un término interesante denominado “el alfa de los *gamers*”, pregunto qué significa esta expresión y contesta que “es un *gamer* apreciado en el grupo por su amplio conocimiento sobre juegos y videojuegos”.

Jaime esta consiente que cualquier persona puede llegar a ser un *gamer*, por la variedad de juegos que existen en la actualidad, “el abogado que está acusando al delincuente, los dos pueden estar jugando el mismo juego”.

Luego pregunto, qué significa ser *gamer*, antes de contestar frunce el ceño, se rasca la cara y piensa algunos segundos; responde que el término *gamer* se asigna a cualquier persona que le guste un juego y ha jugado más de una hora al día. Después admite que se considera un *gamer* solo por el gusto hacia los juegos, añade que se debe jugar con discreción y medida.

Jaime utiliza el término *noob* en su vida cotidiana, es una palabra urbana, los *gamers* lo usan dentro del entorno virtual, se refiere a una persona que posee poca experiencia en videojuegos *online*; acepta que el término se usa de forma despectiva o cuando una persona nueva se integra al mundo de los videojuegos. Añade que los *gamers* utilizan la palabra *lag* dentro del juego, quiere decir una conexión a internet lenta, “un retraso de información entre el servidor de internet y el computador”.

A continuación pregunto a Jaime, cómo se representa él en el mundo virtual, si se considera un personaje épico protector de compañeros de juego, cambia el tema de conversación, y confiesa que no es una persona competitiva como la mayoría de *gamers*,

pero posee un sentimiento de ser el mejor dentro del juego, esta impresión de sí mismo, le ayuda a ser una persona activa y perseverante en la vida real.

Cuando pregunto sobre su videojuego favorito, sonrío y se muestra más interesado por la entrevista, declara que le complace hablar sobre videojuegos; después cuenta que su videojuego favorito se llama *Starcraft*, en este juego, el jugador personifica a un líder de la armada, obtiene el control sobre una gran cantidad de personas. Indago acerca de su gusto por los juegos de guerra, de inmediato, responde que su gusto es por el control de personas y situaciones, compara a su juego con el ajedrez, dice que le interesa la estrategia dentro de cada videojuego, mientras contesta se truenan los dedos de las manos.

Observo en el computador el nombre con el que Jaime es reconocido dentro de los videojuegos *online*: “Inca”. Pregunto acerca de este apelativo; contesta con seguridad que simboliza “el orgullo de ser ecuatoriano”, expresa que nació en Ecuador y tiene ascendencia estadounidense.

Menciona que las personas adultas consideran al videojuego nocivo, Jaime explica que el juego es bueno, le entrega la oportunidad de ser sociable y conocer a personas que luego se convierten en amigos con los mismos intereses de juego. Revela que el juego es útil en lo estratégico y a organizar la vida, al final de la respuesta, asevera “que puede hablar de los beneficios del juego durante horas y no acabaría”.

Jaime se describe como una persona de 35 años de edad, es un líder dentro de la comunidad *gamer*, en Quito, porque agrupa a los jugadores y los incentiva a jugar, conoce y domina los temas de juegos y videojuegos, además, es un referente, sobre lo que enseña e introduce las nuevas tendencias internacionales dentro de su grupo. Inventa y crea sus propios juegos de mesa, mediante cartas y figuras talladas a mano. A más de administrar el local *Ocioscorps*, prepara comida para su colectivo, convoca a campeonatos de juegos y realiza la limpieza del lugar.

Finalmente Jaime habla acerca de su vida personal, cuenta que siendo niño, su madre fallece y su padre lo obliga a vivir con sus abuelos, es hijo único, crece en la Mena 2, “un barrio pobre de Quito”. Con esfuerzo aprende inglés, y decide emigrar a Estados Unidos, por necesidad de dinero, allí se convierte en soldado de la armada. Sirve al ejército

norteamericano durante diez años, es sargento *fuel suply specialist*, especialista en distribución de combustible; agrega que es un oficio fundamental en el campamento con un alto grado de responsabilidad, ya que de él depende que la tropa se desplace.

Jaime, durante varios años, participa en la guerra de Irak y Afganistán. Declara que cuando estuvo de servicio militar, sufrió dos acontecimientos considerables en su vida, el primero, la pérdida de su mejor amigo en la guerra, comenta el incidente: los terroristas instalan un explosivo debajo del auto en donde duermen, Jaime se despierta en la madrugada y sube al techo del auto a fumar un tabaco, minutos después el artefacto explota; él no sufre daño, se aproxima al carro y encuentra a su amigo calcinado, con una expresión afligida confiesa que permaneció junto al cadáver varias horas, mantenía la ilusión de que su amigo siga con vida.

El segundo acontecimiento importante es la pérdida de su hijo, revela que al terminar los servicios en el ejército viaja a Japón, ahí establece una relación sentimental con una mujer durante dos años. Con quebranto en la voz, Jaime dice que la mujer queda embarazada, pero ella decide no tener al bebe. “Él cree ser un buen padre”.

Jaime regresa a Ecuador con el nombramiento de veterano de guerra, expresa que la estadía en el ejército le deja severas secuelas, entre ellas: depresión, pesadillas, cicatrices y “un extraño síntoma de no poder habitar en espacios amplios”. Confiesa que debe tomar a diario pastillas antidepresivas: “calman las manifestaciones de mal humor y alucinaciones”.

Jaime piensa que los videojuegos le ayudan a salir de la crisis depresiva. Dice que fue difícil encontrar un lugar cómodo para jugar en Quito. *Ocioscorps* nace a partir de la necesidad de encontrar un espacio para jugar con sus amigos.

Jaime se describe como un individuo amable y honesto, indica que intercede para que los sueños y aspiraciones de los demás se cumplan; asegura influenciar a sus amigos a ser felices. También comenta que desea empezar los estudios en educación superior y comprar una casa. Añade que su sueño más grande es que la comunidad *gamer* de Ecuador crezca y *Ocioscorps* sea un nombre reconocido a nivel nacional. Con un tono de voz bajo, expresa su deseo de tener una relación sentimental y casarse, luego, sonrío.

En el mundo virtual representa a un cazador de demonios en el videojuego Diablo, guerrero arcaico, defiende, a su grupo de juego, de los demonios, mediante armas talladas a mano y habilidades ofensivas de combate, es un buen compañero de juego. Declara que mantiene una relación con los compañeros de la milicia por medio de los videojuegos *online*, y juegan dos veces por semana.

Jaime considera a sus dos perros *schnauzer* de color gris llamados sol y luna como su única familia, asegura que no mantiene una relación con su padre.

Jaime vive en una casa enfrente al local de juegos, allí renta una pequeña habitación y reside junto a sus mascotas. Manifiesta que le gustaría vivir en un espacio amplio para comodidad de sus perros, pero el miedo a los espacios amplios le impide mudarse de casa, espera sobreponerse a esta fobia y se encuentra optimista.

Él está consciente de que vive en un espacio en malas condiciones y solo intenta dormir tranquilo, revela que no tiene televisión ni una cama, duerme en un colchón extendido en el piso.

Ocioscorps representa para Jaime, una forma de proveer a la comunidad distracción y diversión. Es un lugar para compartir éxitos personales con otras personas de los mismos intereses, además, conocer a gente nueva.

Luego, pregunto sobre lo que se considera prohibido dentro del local, contesta con firmeza que no permite el ingreso de comida, “los clientes están obligados a consumir los alimentos que ofrece el local, esto ayuda a la renta de *Ocioscorps*”. Los alimentos más populares son las hamburguesas y las papas fritas. Añade que las apuestas son una falta grave dentro de *Ocioscorps*, asegura que “da un sabor diferente al juego”.

A las 19:30 anuncio que la entrevista ha concluido, con urgencia expresa, “todos los *gamers* viven con pasión y los videojuegos generan felicidad”, después invita a las personas a vivir con intensidad en todas las actividades cotidianas.

Jaime agradece la entrevista, se levanta de la silla y se ubica de nuevo frente al computador, continúa su videojuego *online*. A las 20:00, me retiro del local (Anexo-fotografía 21).

III.3.4.2.- Entrevista a profundidad realizada el 2014-11-18 a Santiago Yerobi, *gamer* y empleado de *Ocioscorps*

El día martes 18 de noviembre de 2014 acudo a *Ocioscorps* a las 10:00 con el propósito de lograr una entrevista a Santiago, ayudante del local y mejor amigo de Jaime. El día es nublado y llueve. Ingreso al local, las puertas están abiertas, encuentro a Jaime frente al computador, escuchando música; me dirijo hacia la cocina y observo que Santiago lava el piso de cerámica con un recorte de tela, expresa que la lluvia ocasiona grietas en el techo, de inmediato, pregunto si le interesa aportar una entrevista a mi proyecto de fin de carrera, Santiago acepta y me pide que espere hasta acabar los labores de aseo dentro de *Ocioscorps*. Espero.

La entrevista a profundidad inicia a las 11:00. Santiago se ubica en una silla del lugar y solicita que no tarde más de las 12:00, dice que debe hacer compras para el local.

Santiago es un estudiante de biología en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, tiene 28 años y trabaja de ayudante de tesis en la universidad. Menciona que juega videojuegos y juegos de mesa en su tiempo libre, es un modo de relajarse. Santiago confiesa que el juego es parte de su vida diaria.

Luego comenta con un tono de voz enérgico que su videojuego favorito se llama *Hearthstone*, cuenta que es un juego de competencia en línea sobre cartas coleccionables. Dentro del juego, asume el rol de un mago líder con poderes especiales, dirige un grupo de criaturas mágicas que combaten; el objetivo es reducir la vida del contrincante. Añade que este juego no tiene la opción de un *chat* o conversación directa con otro jugador, no se conoce al oponente y participan personas de todo el mundo.

Asegura que un *gamer* siempre lleva un pseudónimo dentro de un videojuego en línea, él se identifica como “seye”: son las cuatro letras iniciales de su nombre completo, declara que se registra con este sobrenombre en la mayoría de los videojuegos, luego revisa el celular que tiene entre las manos.

Santiago asegura que el juego en exceso es nocivo, admite que el juego a diario es bueno, es una forma de disipar problemas de la realidad, un método de diversión. Para él, un *gamer* profesional, representa una profesión productiva, agrega que ser *gamer* significa conservar la personalidad de un niño a pesar de los años.

Describe al *gamer* como una persona que dedica largos períodos de juego, asegura que un *gamer* convierte al juego en una actividad básica.

El término *noob*, para Santiago, es una expresión fuerte, es una palabra despectiva cuando se refiere a *gamers* que cometen errores dentro de un videojuego; confiesa que utiliza el término de forma constante.

Para Santiago, el internet es una parte básica de un *gamer*, “sin internet no se puede jugar *online*”. Santiago revisa su reloj y piensa algunos segundos, después lo pregunto sobre su tiempo de juego diario, contesta que depende de la época del año, en periodos de trabajo dedica al juego una o dos horas al día, en temporada de vacaciones son cuatro horas diarias.

En el mundo virtual, Santiago es un mago, controla personas, criaturas y situaciones, le gusta la idea de tener poderes y hacer hechizos, dice que no es un guerrero, le disgusta la violencia y las peleas. En el mundo real es una persona diferente, disfruta de la naturaleza y la biología, dedica su tiempo al trabajo de laboratorio, al campo, los animales y a las plantas. Expresa con firmeza que se dedica a su profesión; asegura que el mundo virtual y mundo real tienen igual importancia, admite que prefiere la vida real y la profesional.

Dice que “los juegos son un medio para conocer nuevos amigos”, añade que tiene amigos en los videojuegos que desea conocer personalmente, y dirige su mirada al techo.

A las 11:40 culmina la entrevista, Santiago desea dejar un mensaje, opina que los videojuegos son una forma de descanso, afirma, por segunda vez, “no jugar con exceso”.

Terminada la entrevista, Santiago se levanta de la silla, mira su reloj de mano, cuenta el dinero de su billetera y se retira del local.

III.3.4.3.- Entrevista a profundidad realizada el 2014-11-19 a Fabricio Bonilla, integrante de la comunidad *gamer* en *Ocioscorps*

El día miércoles, 19 de noviembre asisto a *Ocioscorps* a las 18:00, desde el parqueadero observo que el local está lleno de jugadores, ingreso al local. Jaime comenta que se encuentran jugando el juego de mesa *Magic*, compiten por un regalo sorpresa que *Ocioscorps* otorga al ganador. Consulto a Jaime sobre la duración de su juego, contesta que se extiende por dos hora más. Espero.

A las 20:00, el grupo de competidores se encuentra inquieto, la mayoría se ubica detrás de una vitrina, ansiosos por los resultados finales del juego. Uno de los *gamers* participantes, se me acerca y sugiere su ayuda, pregunto su nombre y me contesta en voz baja, es una persona tímida y agradezco su colaboración.

La entrevista a profundidad empieza a las 20:30 minutos antes, he explicado el tema de la entrevista y se entusiasma, manifiesta que se considera un *gamer*. Su nombre es Fabricio Bonilla, tiene 26 años y con gran interés en los juegos, asegura que juega videojuegos *online*, juegos de consola, juegos de mesa y juegos clásicos como fútbol y *pingpong*, añade que es una persona activa.

Comenta que su videojuego preferido se llama *pokemon*, un videojuego *online*, en ese momento solicito que hable un poco más lento para registrar sus respuestas, se disculpa y se tapa la boca con la mano, luego tose.

Fabricio juega a diario con su grupo de amigos, declara que no juega con familiares, agrega que su familia vive “en el mundo de los adultos”, luego sonrío. Dice que entre semana se dedica a los videojuegos *online* durante tres horas al día, los fines de semana se reúne con sus amigos y juegan distintos juegos de mesa.

Describe a un *gamer* como una persona que tiene gusto por los juegos, dice que se considera un *gamer* “ciento por ciento”. En los videojuegos se identifica con el personaje paladín es un guerrero protector, pelea por el pueblo, añade que le gusta ayudar a las personas (Anexo- fotografía 22).

Con respecto a la palabra *noob*, él contesta que no la utiliza, porque va en contra de sus principios; observo que Fabricio se siente confundido y no conoce el término. Luego le explico el significado de la palabra, nuevo o novato. Fabricio solo asienta con la cabeza, contesta que lamenta no conocer sobre el tema y desea hablar sobre lo nocivo que puede ser un videojuego.

Jugar representa adicción: “cuando una persona juega la mayor parte del tiempo pierde la noción de la realidad”, añade que es importante poner un tiempo límite a los juegos y videojuegos, confiesa ser un adicto a los videojuegos y afirma, por segunda vez, que es fundamental establecer un final al juego. Fabricio agrega, que los juegos enseñan a las personas a superar retos, convivir en equipo y a ser perseverantes.

En el mundo virtual, Fabricio representa a un comandante estratega dentro de un juego de guerra, una persona fuerte que desea subir de rango para continuar en el siguiente reto. Declara que le gustan los videojuegos por la idea de personificar y asumir el rol de personajes diferentes.

Fabricio compara su vida con la de un videojuego de aventura, él es un encuestador en trabajos sociales, su labor consiste en rastrear las comunidades y viviendas desconocidas de Quito. Menciona que camina varios kilómetros para lograr su investigación. Opina que el mundo real es más importante que el virtual, por ser un juego que no tiene fin, agrega que en su vida siempre existen misiones, retos y “nuevos monstruos que derrotar”.

Al final de la entrevista Fabricio reconoce que asiste a *Ocioscorps* desde hace un año por recomendación de un amigo *gamer*, dice que desde la primera vez le gustó, y desde entonces asiste todos los días.

A las 21:30 concluye la entrevista a profundidad, Fabricio agradece y se retira del lugar con prisa, mientras camina dice que debe correr para alcanzar el bus que pasa por su casa. Ordeno mis apuntes y me retiro del local.

III.3.4.4.- Entrevista a profundidad realizada el 2014-11-20 a Eleonor Álvarez, integrante de la comunidad *gamer* en *Ocioscorps*

El día jueves, 20 de noviembre visito a *Ocioscorps* a las 15:00, me espera Eleonor, una mujer joven integrante de la comunidad *gamer* en *Ocioscorp*. Ella se encuentra sentada en una mesa, utiliza un computador portátil; luce un vestido azul claro, usa lentes y lleva el cabello recogido. Me acerco y observo que está jugando un videojuego *online*. Mientras saludamos un hombre joven se acerca y se sienta a su lado, ella le da un beso en la boca y le comenta que dará una entrevista, el joven se sorprende y se retira de la mesa.

La entrevista a profundidad inicia a las 15:30, Eleonor no menciona su apellido, cuenta que tiene 26 años y solo juega un videojuego *online* llamado *travian*, explica que es un videojuego de estrategia en donde escoge una raza y construye una tribu. Ella representa un avatar líder de su aldea con habilidades para administrar, alimentar, proteger y entrenar a cada integrante de su comunidad (Anexo-fotografía 23).

El propósito del juego es conseguir materias primas para construir obras y generar recursos. También está la opción de robar objetos en aldeas ajenas, y saber lo que sucede cuando las comunidades son débiles en defensa, aparecen los enemigos y empiezan guerras. Eleonor se da la vuelta y toma el *mouse* del computador, dice que no ha jugado lo suficiente por las clases en la universidad, confiesa que donó su cuenta de juego a un compañero. Decidió completar los estudios en la universidad y no continuar su videojuego y su expresión se torna triste.

Eleonor tiene amigos videojugadores en otras partes del mundo que cuidan su partida de juego mientras ella duerme. Explica que cada juego en *travian* tiene una duración de tres a cuatro meses, las tribus luchan por sobrevivir hasta obtener una estructura fuerte para establecer la comunidad y mantenerla a salvo. Agrega que es un juego de todo el día, lo importante es revisar la lista de tareas cada 10 o 15 minutos. Asegura que es fundamental construir, alimentar y entrenar a su comunidad. Acepta pagar dinero más veces en línea con su tarjeta para entrar al juego durante el día.

Dice que es importante mantener un equilibrio entre el mundo real y virtual, confiesa que dejará el juego cuando la familia o los amigos lo requieran.

Eleonor describe al *gamer* como una etiqueta de la sociedad. Ella no se considera *gamer*, juega para entretenerse, es una actividad que disfruta. Manifiesta que el juego es bueno, “no crea violencia en las personas”, añade que lo nocivo es la obsesión hacia juegos y videojuegos. Señala que no existe ninguna diferencia entre el juego de mesa *Magic* y el juego de cartas cuarenta.

Eleonor revela que no tiene habilidad social, le cuesta hacer nuevos amigos. Dice que la gente la considera una persona rara, ella prefiere leer un libro a salir de fiesta con amigos. Confiesa que dentro del juego encuentra un medio para sentirse menos sola, de esta forma conoce al grupo *gamer* en *Ocioscorps*, cree que tanto la soledad como el disfrute de los videojuegos unen a esta comunidad *gamer*.

Ocioscorps es un grupo de amigos, personas adultas con profesiones diversas. Es un espacio para construir relaciones humanas, divertirse, distraerse de los problemas y desahogar penas. Expresa que “es algo más que solo jugar”. Añade que dentro de *Ocioscorps* conoció a su novio hace cuatro años y sonríe.

La entrevista termina a las 16:30. Eleonor me pide que me retire de la mesa para continuar con su videojuego y se disculpa. Organizo mis apuntes y me retiro. Permanezco dentro de *Ocioscorps* una hora más para esperar a la siguiente entrevista a profundidad.

III.3.4.5.- Entrevista a profundidad realizada el 2014-11-20a Omar Sánchez, parte de la comunidad *gamer* en *Ocioscorps*

A las 17:40llega al local Omar Sánchez, nuevo miembro *gamer* en *Ocioscorps*. Omar ingresa al local y de forma inmediata se ubica en una de las mesas, se ve cansado. Comenta que asiste solo por la entrevista y confiesa que Jaime lo convenció.

A las 18:00 inicia la entrevista, Omar, tiene 28 años y es ingeniero ambiental graduado en la Universidad Internacional SEK, de inmediato comento que estudio en la misma universidad, pero Omar no presta atención, se ve inquieto por terminar la entrevista.

Omar se describe como un joven quiteño apasionado de la naturaleza, fanático de su profesión, es un principiante en los videojuegos, desde niño más le gustan los juegos de mesa, en especial los de cartas. Agrega que tiene una colección de cartas de juego de mesa *Magic*, saca con cuidado de su mochila un libro de cartas coleccionables. La pasión de coleccionar cartas le ayuda a llegar a *Ocioscorps* hace un mes. Jaime le enseña a jugar a diario durante una hora, dice que desea competir de forma profesional algún día, se emociona.

Omar se autodefine como una persona tímida e introvertida, le cuesta establecer relaciones sociales y conocer nuevos amigos, asegura que posee gustos distintos a los demás, por eso es criticado de manera constante. Revela ser vegetariano desde hace dos años y se siente orgulloso de ello, ama a los animales. Confiesa que ha tenido problemas con su familia y amigos por tomar la decisión de no comer carne, resalta que el grupo *gamer* en *Ocioscorps* es un grupo de amigos tolerantes con las decisiones y opiniones del grupo, se siente cómodo dentro de él. Además, estar en *Ocioscorps* le ayuda a su dieta, desde que tomó la decisión de asistir al lugar, Jaime prepara carne de soya dice que en su casa es difícil almorzar y cenar.

Omar cree que los videojuegos son un escape de la vida real a la imaginación, afirma que le gustaría vivir la mayoría del tiempo en un mundo de fantasía, destaca que dentro de un videojuego se viven distintas experiencias y de forma libre en una realidad diferente “para olvidar lo malo de la gente”. Aclara que jugar en exceso es dañino, porque deja de hacer cosas importantes como trabajar y hacer deporte.

Señala que en la actualidad está aprendiendo a jugar videojuegos *online*, Jaime le explica reglas y métodos y le presta el computador de escritorio de *Ocioscorps*. Omar declara que

después de jugar algunos días el videojuego, *World the Warcraft* se identifica con una criatura similar a un ratón, se emociona cuando dice que tiene una armadura fuerte y los otros jugadores no pueden causarle daño, añade que es un personaje rápido, ataca a los oponentes por la espalda, esa sensación le gusta (Anexo-fotografía 24).

En su criterio, “El juego es una forma de diversión” en su tiempo libre, “excusa para salir de casa y escapar de la realidad”.

Cree que el *gamer* es una persona que posee un amplio conocimiento sobre juegos y videojuegos; “es más que un gusto”, vive de los videojuegos. Omar se da la vuelta y observa a Jaime, quien está sentado frente a su computador, dice que le gustaría tener una tienda de videojuegos y sonrío. *Ocioscorps* es un lugar de amigos, el juego nos une.

Comenta que desea ser parte de la comunidad *gamers* en *Ocioscorps*, él se siente cómodo, escapa de los problemas de familia, trabajo y se relaja. Añade que dentro del local se ven distintos tipos de personas, todos se unen y el ambiente crea la sensación de estar dentro de un videojuego, “un lugar mágico”. La entrevista culmina a las 18:40. Omar se levanta de la mesa, se despide y se retira del local.

Organizo mis apuntes y me dirijo hacia la parte exterior de *Ocioscorps* para hacer unas fotografías de la estructura. Regreso al local alrededor de las 19:30. El lugar está lleno de *gamers*, uno de ellos se encuentra con su hija pequeña, observan en una vitrina las cartas del juego de mesa *Magic*. Todos están entretenidos intercambiando cartas. Jaime me brinda una hamburguesa y se despide. Abandono el local a las 20:00.

Con ésta última entrevista concluyo la investigación etnográfica.

CAPÍTULO IV

PRE-PRODUCCIÓN DE CORTOMETRAJE DOCUMENTAL ANTROPOLÓGICO

Cortometraje documental antropológico realizado en Quito sobre el discurso y los imaginarios de la cultura urbana *gamers online*.

En este capítulo se desarrolla el proceso de preproducción del cortometraje documental antropológico para el proyecto de fin de carrera. Se explican los procesos en el desarrollo del documental como son: el guión, el *scouting* de locaciones, el plan de rodaje, la ficha técnica y el presupuesto y realizar el proyecto en el formato audiovisual.

IV.1.- Preproducción

La preproducción es la primera fase a cumplir de un producto audiovisual. En esta etapa se desarrolla y organiza la idea central del proyecto. Además para definir el tema, se designan las tareas de investigación, la conformación de un equipo de trabajo y de filmación, así como el plan de rodaje (Masache, 2008:47).

La preproducción es la fase más extensa de una producción “todo depende de la complejidad del proyecto y de los obstáculos previsible”. Se forja un documento que avizora los inconvenientes que surgen durante el periodo de rodaje, y solucionarlos para continuar sin demoras el proyecto audiovisual.

“La excelente coordinación de esta etapa será decisiva para hacer que el documental sea una entidad coherente, la dirección de un documental, no es tanto un proceso de investigación espontánea, sino más bien una actuación basada en las conclusiones que se derivaron durante la etapa de investigación” (Masache, 2008:48).

IV.1.1.-Definición del proyecto

El cortometraje documental antropológico recoge el discurso y los imaginarios de la cultura urbana *gamers online*, en Quito. Está enfocado en capturar las experiencias cotidianas del personaje principal, Jaime Chica, principal referente del colectivo *gamer*, propietario del local de videojuegos *Ocioscorps*, ubicado al norte de Quito.

La narración fílmica cuenta lo que un *gamer* -papel protagónico Jaime- manifiesta con su comportamiento en una forma de vida común; aunque él coexista, al mismo tiempo, dentro de dos sistemas: el real y el virtual, con este relato se propone romper el estereotipo tradicional que la sociedad ha alimentado hacia los *gamers*, debido a que su vida gira en torno a su pasión por los videojuegos *online* y son calificados como un grupo de individuos ociosos y holgazanes, e incluso antisociales.

El proyecto audiovisual está destinado a todo público.

IV.1.2.- Sinopsis

La sinopsis explica la síntesis del proyecto, en el cual se revelan los conceptos generales en los que se fundamenta la producción audiovisual, describe los sucesos y personajes que intervienen, “menciona detenidamente las intenciones perseguidas por el autor o el realizador, al mismo tiempo que precisa el punto de vista privilegiado para el tratamiento del tema” (Masache, 2008:52).

IV.1.2.1.- Sinopsis del documental

Jaime es un *gamer* de 35 años, se denomina *gamer* por su pasión hacia los videojuegos, él trata de vivir feliz en su mundo virtual de fantasía, porque sufre de estrés post guerra en el mundo real a consecuencia de la guerra que vive cuando presta servicio en la armada de Estados Unidos. En su vida cotidiana demuestra ser una persona común a pesar de coexistir, al mismo tiempo, en dos mundos diferentes: uno real y otro virtual.

IV.1.3.- Guión

Dentro de una producción existen dos tipos de guión: el literario y el técnico.

El guión literario es fundamental para producir una “obra cinematográfica”, reúne y sintetiza el argumento de la producción, en secuencias. Un guión describe las acciones de los personajes, y escenas que corresponden en interiores o exteriores, día o noche, “un guión literario, debe contener toda la información necesaria para que el lector visualice la película con su imaginación” (Merino, 2010:7).

“El guión propiamente dicho es el relato cronológico del desarrollo del video”. Detalla con oraciones breves y claras lo necesario de una producción audiovisual. “Las palabras innecesarias no caben en el guión” (Masache, 2008:52).

El guión técnico interpreta el guión literario de forma técnica, así se determina el lenguaje cinematográfico con el tipo y número de planos de una producción fílmica.

El guión técnico no maneja una tabla o plantilla determinada que describa el proyecto audiovisual, “no existe un modelo estándar”. Las principales herramientas incluidas en un guión técnico son: dividir el proyecto en secuencias y planos, clasificar lo que se observa en cada uno de ellos y definir la duración y el sonido en cada plano y secuencia (Merino, 2010:7).

El guión para realizar un documental es una guía, genera patrones posibles dentro de la producción. El guión no es “cronológico”, preciso ni puntual, pues no se puede pronosticar de forma exacta lo que ocurre en medio de un rodaje. “Es una guía necesaria e importante, ya que sin las pautas que nos brinda, se corre el riesgo de dejarse atraer por los detalles inútiles que pueden alejar el tema y los objetivos” (Masache, 2008:53).

IV.1.3.1.- Guión técnico del cortometraje documental antropológico “El navegante”

Guión						
Escena	Personaje	Acción	Imagen	Sonido	Duración 17:15 minutos	Locación
1	Jaime	Jaime en el cuarto solo con sus perros. Cuarto oscuro, frío, desordenado, se despierta.	Imagen oscura / plano medio	Sonido directo / ambiental	1 minuto	Cuarto Jaime
2	Jaime	Baño, toma Pastillas	<i>Close Up</i> con referencia del espejo	Sonido directo / ambiental	1 minuto	Baño Jaime
3		TÍTULO	El navegante		5 segundos	
4		Tomas de la calle y el local de videojuegos <i>Ocioscorps</i> . Jaime abre el local	Varios planos abiertos y cerrados de <i>Ocioscorps</i>	Sonido directo / ambiental	30 segundos	Exterior <i>Ocioscorps</i>
5	Jaime	Prende el computador	Plano cerrado / solo pantalla computador	Sonido directo / ambiental	10 segundos	Interior <i>Ocioscorps</i>
6	Jaime	Se viste como su avatar, personaje de anime Alucard	Plano cerrado / referencia de Jaime	Sonido directo / ambiental	1 minuto	Interior <i>Ocioscorps</i>
7	Jaime	Caza a tigres dentro del videojuego <i>online Word of Warcraft</i>	Plano cerrado / referencia de Jaime	Sonido directo / ambiental	1 minuto	Interior <i>Ocioscorps</i>
8	Jaime	Se va a comprar el pan a la tienda	Plano abierto / Jaime se pierde al final de calle	Sonido directo / ambiental	30 segundos	Exterior <i>Ocioscorps</i>
9	Jaime y Amigos	Se sientan a jugar el juego de mesa <i>Magic</i>	Plano abierto / amigos de Jaime en el cuadro	Sonido directo / ambiental	1 minuto	Interior <i>Ocioscorps</i>
10	Jaime y Amigos	Desglose de juego de mesa <i>Magic</i> y reacciones de los jugadores	Varios planos cerrados de cartas de juego y reacciones de personajes	Sonido directo / ambiental	1 minuto	Interior <i>Ocioscorps</i>

11	Jaime	Jaime prepara hamburguesa	Plano medio / planos detalles de utensillos de cocina y comida	Sonido directo / ambiental	1 minuto	Cocina <i>Ocioscorps</i>
12	Jaime	Come gustoso la hamburguesa	Plano medio	Sonido directo / ambiental	30 segundos	Interior <i>Ocioscorps</i>
13	Jaime y Amigos	Desde afuera a través de la ventana se ve el interior de <i>Ocioscorps</i> , todos los personajes sonrién, tienen un buen momento.	Plano abierto con referencia de la ventana	Sonido directo / ambiental	1 minuto	Exterior <i>Ocioscorps</i>
14	Jaime	Se viste como su personaje favorito de anime Alucard (Importante que se ponga los lentes de contacto rojos)	Plano medio lateral	Sonido directo / ambiental	1 minuto	Baño <i>Ocioscorps</i>
15	Jaime	Sentado en un auditorio lleno de personajes que visten igual a él	<i>Close Up</i> / plano abierto	Sonido directo / ambiental	30 segundos	Centro de convenciones
16	Jaime	Jaime mira a la cámara, se le notan los ojos diferentes	Plano medio / <i>Close up</i> ojos	Sonido directo / ambiental	1 minuto	Centro de convenciones
17	Jaime	La cara del personaje virtual de Jaime, mago del videojuego <i>Word Of Warcraft</i>	Plano cerrado / solo pantalla computador	Sonido directo / ambiental	1 minuto	Interior <i>Ocioscorps</i>
18	Jaime	Personaje mago del videojuego <i>Word of Warcraft</i> vuela dentro del mundo virtual	Plano cerrado / solo pantalla computador	Sonido directo / ambiental	1 minuto	Interior <i>Ocioscorps</i>
19	Jaime	Personaje mago del videojuego <i>Word of Warcraft</i> conoce a un personaje femenino	Plano cerrado / solo pantalla computador	Sonido directo / ambiental	1 minuto	Interior <i>Ocioscorps</i>
20	Jaime	Jaime toma pastillas	<i>Close up</i>	Sonido directo / ambiental	1 minuto	Interior <i>Ocioscorps</i>
21	Jaime	Jaime se acuesta en un sillón con sus perros	Plano abierto voyerista	Sonido directo / ambiental	1 minuto	Interior <i>Ocioscorps</i>

IV.1.4.- Plan de rodaje

El plan de rodaje tiene un “cronograma” de actividades, aquí se registra la producción en secuencias continuas no cronológicas. El objetivo es determinar el tiempo, día o noche, las acciones de los personajes, los lugares de rodaje, y “los recursos disponibles” (Merino, 2010:8).

El plan de rodaje equipara la fotografía de la producción y define “lo que realmente hace falta para contar la historia” (Masache, 2008:53).

Con el plan de rodaje se puede obtener una lista bastante completa de los planos básicos que hay que rodar. Esta lista permitirá decidir cuál será el orden en el que se va a rodar las escenas y calcular aproximadamente el tiempo necesario de rodaje (Masache, 2008:54).

IV.1.4.1.- Plan de rodaje del documental “El navegante”

PLAN DE RODAJE "El navegante"					
ESC	INT/EXT	DÍA/NOCHE	PERSONAJES	LOCACIÓN	DESCRIPCIÓN/ QUÉ SE FILMA
DIA 1					
5	Interior	día	Jaime	<i>Ocioscorps</i>	Prende el computador
6	Interior	día	Jaime	<i>Ocioscorps</i>	Se viste como su avatar, personaje de anime Alucard
7	Interior	día	Jaime	<i>Ocioscorps</i>	Caza a tigres dentro del videojuego <i>Word of Warcraft</i>
DIA 2					
9	Interior	día	Jaime y Amigos	<i>Ocioscorps</i>	Se sientan a jugar el juego de mesa <i>Magic</i>
10	Interior	día	Jaime y Amigos	<i>Ocioscorps</i>	Desglose del juego de mesa <i>Magic</i> y reacciones de los personajes
11	Interior	día	Jaime y Amigos	<i>Ocioscorps</i> Cocina	Jaime prepara hamburguesa
12	Interior	día	Jaime y Amigos	<i>Ocioscorps</i>	Come gustoso la hamburguesa
13	Exterior	día	Jaime y Amigos	<i>Ocioscorps</i>	Desde afuera a través de la ventana se ve el interior de <i>Ocioscorps</i> , todos los personajes sonríen, tienen un buen momento

DIA 3					
17	Interior	día	Jaime	<i>Ocioscorps</i>	La cara del personaje virtual de Jaime, mago del videojuego <i>Word of Warcraft</i>
18	Interior	día	Jaime	<i>Ocioscorps</i>	Personaje mago del videojuego <i>Word of Warcraft</i> vuela dentro del mundo virtual
19	Interior	día	Jaime	<i>Ocioscorps</i>	Personaje mago del videojuego <i>Word of Warcraft</i> conoce a un personaje femenino
20	Interior	día	Jaime	<i>Ocioscorps</i>	Jaime toma pastillas
21	Interior	día	Jaime	<i>Ocioscorps</i>	Jaime se acuesta en un sillón con sus perros
DIA 4					
1	Interior	día	Jaime	Cuarto Jaime	Jaime en el cuarto solo con sus perros. Cuarto oscuro, frío, desordenado, se despierta.
2	Interior	día	Jaime	Baño Jaime	Baño, toma Pastilas
4	Exterior	día	Jaime	<i>Ocioscorps</i>	Tomas de la calle y el local de <i>Ocioscorps</i> . Jaime abre el local
8	Exterior	día	Jaime	<i>Ocioscorps</i>	Se va a comprar el pan a la tienda
DIA 5					
14	Interior	día	Jaime	<i>Ocioscorps</i> Baño	Se viste como su personaje favorito de anime Alucard (Importante que se ponga los lentes de contacto rojos)
15	Interior	día	Jaime	Centro de convenciones	Sentado en un auditorio lleno de personajes que visten igual a él
16	Interior	día	Jaime	Centro de convenciones	Jaime mira a la cámara, se le notan los ojos diferentes

IV.1.5.- *Scouting* de locaciones

El *scouting* comprende la investigación de los sectores y las zonas en donde se va a filmar el proyecto audiovisual. Dentro del estudio es fundamental localizar la ubicación y actuación de los personajes. “Buscar y examinar el terreno adecuado para darle significado a las imágenes, es importante, así como analizar el ambiente del lugar” (Masache, 2008:58).

IV.1.5.1.- Scouting de locaciones del documental “el navegante”

Nombre	Foto descriptiva
Exterior <i>Ocioscorps</i>	 A person wearing a green t-shirt and light-colored shorts is walking away from the camera on a paved sidewalk. In the background, there are trees, a red car, and other buildings.
Exterior <i>Ocioscorps</i>	 A view of a two-story building with a balcony. The sky is bright blue with scattered white clouds. Power lines are visible in the foreground.
Exterior <i>Ocioscorps</i>	 A close-up, slightly blurred shot of a metal fence with vertical bars, running along a sidewalk.
Exterior <i>Ocioscorps</i>	 A view of a building's exterior, showing a balcony with a metal railing and two satellite dishes mounted on the wall. The sky is blue with clouds.

Centro de convenciones



Baño *Ocioscorps*



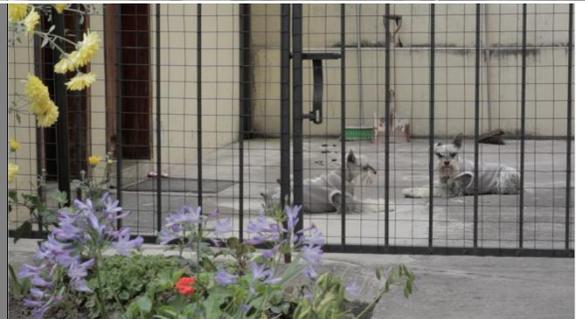
Interior *Ocioscorps*



Cocina *Ocioscorps*



Cuarto Jaime



Baño Jaime



IV.1.6.- Presupuesto

En el presupuesto del proyecto audiovisual se especifican los gastos de toda la producción, “desde la preproducción hasta la postproducción, desde el dispendio en combustible hasta el del *catering*” (Merino, 2010:8).

IV.1.6.1.- Presupuesto del documental “El navegante”

Para la etapa de investigación del proyecto, el presupuesto está cotizado de acuerdo a un paquete de trabajo de 5 días de rodaje y 20 días de post producción del proyecto: incluye el alquiler de los equipos de fotografía, sonido y post producción.

PRESUPUESTO DOCUMENTAL en USD (dólares americanos)			
Etapa	Item	Detalle	Costo
Pre Producción	Elaboración de guion.	Escritura e investigación.	0
Producción	Dirección.		0
	Producción de campo.		0
	Fotografía.	Incluye cámara Canon 5d con lentes Canon y Hasselblad, luces, y grip.	600

	Sonido.	Incluye micrófonos corbateros, <i>boom</i> , grabadora NH4.	600
	Logística y Alimentación.	Transporte de casas a locaciones para todo el equipo, una comida principal diaria, dos <i>coffee breaks</i> , <i>snaks</i> .	600
Post-Producción	Edición.	Incluye sala de edición no lineal en <i>Mac Pro</i> , corrección de color, animación de caracteres.	500
	Post Producción de Sonido.	Sala de post-producción de sonido. Mezcla y masterización.	500
SUB TOTAL			2800
12% IVA			336
TOTAL USD DOLARES			3136

IV.1.7.- Ficha técnica

La ficha técnica presenta los nombres del personal que colabora con el proyecto audiovisual. “El equipo humano de producción, puede ser extenso o corto, todo depende de la producción” (Masache, 2008:60).

IV.1.7.1.- Ficha técnica del documental “El navegante”

FICHA TÉCNICA	
DATOS GENERALES	
NOMBRE DEL PROYECTO:	El navegante
MODALIDAD	Cortometraje Documental Antropológico
DURACIÓN DEL CORTOMETRAJE:	17:15 min.
CASA PRODUCTORA:	<u>VM+ Films</u>
PRODUCTOR:	Greis Criollo
DIRECTOR:	Greis Criollo
GUIONISTA:	Greis Criollo
CABEZAS DE EQUIPO	
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA:	Greis Criollo
DIRECTOR DE ARTE:	Greis Criollo
JEFE DE SONIDO:	Felipe Cordero
EDITOR:	Greis Criollo
ELENCO	
PROTAGONISTAS:	
1. Jaime Chica	
2. (Personajes secundarios) Amigos de Jaime que conforman la comunidad <i>gamer</i> en el local de videojuegos <i>Ocioscorps</i>	

CAPÍTULO V

En este capítulo se expone el logro de los objetivos, la aceptación de la pregunta de investigación, congruencias, divergencias encontradas entre la teoría y la realidad estudiada, hallazgos importantes en la investigación.

V.1.- Conclusiones

A través de la Pregunta de investigación: ¿Cuál es el discurso y cuál es el imaginario social predominante de los *gamers online* de Quito, por medio de un cortometraje documental antropológico?, La investigación etnográfica concluye y fortalece la aceptación de la pregunta de investigación y la congruencia de los resultados con la teoría estudiada. A través de las entrevistas a profundidad, historia de vida y observación participante, observación no participante, se obtiene el logro de tres objetivos planteados.

La pregunta de investigación del proyecto de fin de carrera propone investigar la vida cotidiana de un grupo de *gamers*, y por medio de un cortometraje documental antropológico, romper el estereotipo creado por la sociedad hacia la comunidad *gamer*, calificada como un grupo de personas sedentarias, inoperantes e antisociales.

En la investigación etnográfica se logra romper con dos estereotipos, se revela que los *gamers* no son personajes holgazanes e improductivos de la sociedad, sin embargo, tienen problemas para socializar. Jaime genera comercio en el local de videojuegos *Ocioscorps* de distintas formas, vende artículos, camisetas, billeteras, videojuegos, películas y juegos de mesa que elabora de forma artesanal. Crea campeonatos y concursos sobre juegos de mesa y videojuegos con la inscripción que tiene un costo de dinero en efectivo o donación de comida. Su principal fuente de ingresos es la venta de comida rápida dentro del local, por ese motivo prohíbe el ingreso de alimentos ajenos al lugar; esta restricción es aceptable dentro del grupo, porque de esta manera sustenta el local y crea ganancias significativas e importantes para el desarrollo económico de la comunidad *gamer* en *Ocioscorps*.

Jaime es una persona productiva, genera empleo. Santiago, empleado en *Ocioscorps*, estudia y trabaja en la Universidad Pontificia Católica del Ecuador como ayudante de tesis en la facultad de biología, es un profesional. Fabricio tiene un trabajo social como encuestador, Eleonor estudia diseño gráfico en la Universidad Pontificia Católica del Ecuador, y Omar es un estudiante de ingeniería ambiental en la Universidad Internacional SEK.

Este grupo de *gamers* en sus diversas ocupaciones demuestran que son personas laboriosas y productivas dentro de la sociedad.

En las entrevistas a profundidad se descubre que la mayoría de *gamers* se consideran personas introvertidas, no poseen una habilidad social. Jaime asegura que es una persona retraída por padecer desde niño la muerte de su madre y la separación de su padre, también sobrelleva el horror y las consecuencias de la guerra. Omar asegura ser una persona tímida por las críticas de su familia acerca de su alimentación vegetariana. Eleonor, Santiago y Fabricio revelan ser insociables y tímidos por divertirse con actividades distintas dentro de la sociedad como son jugar videojuegos y juegos de mesa.

La forma de integrarse a la comunidad de estos *gamers* es a través de los videojuegos, todos concuerdan en que los videojuegos ayudan a relacionarse e interactuar con nuevos amigos. Luego de hacer las entrevistas a profundidad los resultados son: los jugadores que visitan el local *Ocioscorps* se reúnen para disipar la rutina a la que se ven obligados a cumplir en sus trabajos, estudios y hogares. Al estar inmersos en los videojuegos por unas horas, sienten que la realidad no les agobia.

En la investigación se logra obtener los tres objetivos planteados; el primer objetivo expone investigar cómo ve la sociedad de Quito y los mismos personajes lo que significa ser *gamer*. Este objetivo se logra mediante la observación y declaraciones de los *gamers* de la comunidad *Ocioscorps*.

Es difícil encontrar un concepto de *gamer*, en textos, revistas y tesis, no hay un significado preciso. El internet define al *gamer* como una persona que posee gusto por los videojuegos.

La mayoría de entrevistados se consideran *gamers*, excepto Eleonor Álvarez, para ella, el nombre *gamer* representa una etiqueta impuesta por la sociedad. Las entrevistas a profundidad dan a conocer que los miembros de esta comunidad juegan a diario al menos un videojuego, ellos se autodefinen *gamers*, por su interés hacia el juego, ya sean videojuegos *online* o juegos de mesa.

En la observación participante se observa a la comunidad *gamer* reunida en el local de juegos *Ocioscorps* por una atracción en común, jugar.

El autor Ricardo Rosales clasifica al *gamer* “en grupos de acuerdo a su tipo de conexión y preferencia de un videojuego:

- **El Gosu:** Juega con habilidad y experiencia dentro de un videojuego, “es considerado un jugador experto”.
- **El Cheater:** Juega con “trucos” dentro del videojuego.
- **Pceros:** Juega videojuegos en computador.
- **Consoleros:** “Juega o se especializa en videojuegos de consolas”.
- **Arcaderos:** Juega las “máquinas arcades”, aparatos que están en lugares públicos, en salones de juego” (Rosales, 2013:68).

En este caso, Jaime Chica es un *gamer Gosu*, es decir, una persona que juega con experiencia, conocimiento y destreza dentro de su videojuego, él se considera un jugador experto, además, es un referente y líder dentro del colectivo *gamer* en *Ocioscorps*, por su experiencia y conocimiento sobre distintos tipos de juegos y videojuegos.

Jaime también se clasifica como *gamer pceros*, utiliza un computador personal para jugar, tiene un videojuego favorito *online*, llamado *Starcraft*.

Santiago Yerobi y Eleonor Álvarez son *gamers pceros*, es decir, *gamers* que solo juegan videojuegos en computador. Santiago juega el videojuego de cartas *online Heartstone* y Eleonor el videojuego de aventura *Travian*.

El segundo objetivo de este estudio plantea investigar la trascendencia de los imaginarios sociales predominantes alrededor de los *gamers* y sus implicaciones. Este objetivo se logra

mediante el resultado de la observación de los comportamientos y experiencias de los *gamers* de la comunidad *Ocioscorps*.

Cada *gamer* se identifica con un avatar que lo representa dentro de un videojuego, “Identifica a cada persona en el mundo virtual, mediante un personaje ficticio con actitudes y apariencias diversas” (Méndez, 2011:42). Con un avatar, este grupo de *gamers* asume roles diferentes con características especiales dentro de cada videojuego, revela que ellos llevan una forma diferente de subsistir a través de su capacidad de abstracción con la fantasía de sus avatares dentro de un videojuego *online*.

Jaime es un guerrero y líder de la armada, adopta armas rústicas fabricadas a mano, su especialidad es cazar demonios. Santiago es un mago, quien controla a personas y criaturas a través de los hechizos. Fabricio es un comandante dentro de un videojuego de guerra, su especialidad es crear estrategias dentro de un videojuego. Eleonor es una líder en su tribu, su habilidad especial es administrar su aldea. Omar es a una criatura similar a una rata, su característica es la rapidez.

Algunos *gamers* entrevistados también se identifican en un videojuego con un pseudónimo, para Jaime es *Inca*, para Santiago es *seye*.

Ricardo Rosales dice que el internet es esencial en la constitución del *gamer*, propaga la interacción de los personajes dentro del mundo virtual. “En las páginas Web se producen habilidades, significados y experiencias que definen la identidad de cada uno” (Rosales, 2013:58). A través del internet los *gamers* crean relaciones y viven experiencias asumidas por los entrevistados de *Ocioscorps*, de esta manera, se conoce la personalidad de cada uno. Los miembros de esta comunidad, a través de internet juegan los videojuegos *online* e interactúan con otros videojugadores en otras partes del mundo: Jaime mantiene relaciones con sus compañeros del ejército americano, Eleonor conoce a nuevos amigos con el videojuego *Travian*. Santiago se interrelaciona y hace amistad por medio del videojuego *online Heartstone*.

El tercer objetivo propone analizar las implicaciones e importancia de los videojuegos para los integrantes de este grupo. El objetivo se obtiene a través de las cinco entrevistas a profundidad hacia los integrantes del grupo *gamer* en *Ocioscorps*.

Borja López Barinaga opina que los videojuegos representan diversión, generan la posibilidad de conocer un mundo imaginario y existir dentro de él. “el videojuego debe ser visto como una forma de entretenimiento, y de distracción tranquila, se pasa el tiempo sin preocupaciones y da paso a la creatividad” (Barinaga, 2010:11).

Para los entrevistados de esta comunidad *gamer* en *Ocioscorps* los videojuegos significan diversión solo para dos integrantes, Fabricio y Santiago. Son los únicos personajes que juegan videojuegos en sus momentos libres por placer y pasión. La investigación determina que tres integrantes del grupo *gamer* practican videojuegos para ocultar problemas personales o familiares. Jaime es un hombre que dedica su vida al videojuego a partir de una mala experiencia en su vida militar, Eleonor juega para no sentir soledad, y Omar juega para dispersar sus problemas familiares. Para estos *gamers* el videojuego les permite eludir la cotidianidad.

El autor Diego Levis plantea una división de los videojuegos de acuerdo a su argumento principal: lucha, combate, disparo, entre otros. En la investigación, los integrantes de la comunidad *gamer* de *Ocioscorps* juegan videojuegos de estrategia que suscitan a la aventura de los personajes, exponen la posibilidad de visitar “mundos imaginarios”. Estos *gamers* utilizan al computador personal como tipo de soporte tecnológico.

Este grupo de *gamers* dedican al juego varias horas al día en sus momentos libres. Se ejerce por el interés que cada uno encuentra en un videojuego, es un acto libre, no es impuesto ni forzoso.

En la investigación se encuentra congruencias entre la teoría planteada y la realidad estudiada.

La primera relación aparece en la teoría del concepto de interacción de Erving Goffman. Goffman explica los procesos de socialización, resalta el interaccionismo simbólico; se refiere a cuando una persona se presenta ante un grupo, este (grupo) intenta conocer al personaje, analiza el exterior y recoge toda la información posible para una aceptación e integración del colectivo. “Esta información favorece para entender las expectativas tanto del personaje que se presenta, como del grupo que lo observa, así mismo, cada uno sabrá cómo actuar” (Goffman, 2001:13). Esta acción es importante dentro de la comunidad

gamer porque el acercamiento hacia este grupo toma seis meses de visitas hasta obtener la primera interacción con un miembro de la comunidad. Después de la presentación ante ellos como una *gamer*, aceptan la presencia de una “nueva *gamer*” que comparte sus mismos gustos e intereses de juegos, videojuegos e incluso películas.

La presentación ante esta comunidad es con la intención de formar parte del grupo, aprender sus actividades y comportamientos. El día del concurso navideño del videojuego *Hearthstone* en *Ocioscorps*, es el mejor momento de la comunidad en la cual se participa en la actividad, el videojuego *online*. De esta manera se pasa a ser parte del grupo, luego de simular e intervenir en las funciones cotidianas del colectivo.

La segunda relación entre la teoría planteada y la realidad estudiada se genera en el concepto de juego de Johan Huizinga, para él el juego es una acción funcional de los seres vivos, los animales juegan de forma natural sin la orden de un humano. Desde el punto de vista cultural, el juego es una construcción de la sociedad, una forma de vida colectiva. Representa la relación e interacción de prácticas y comportamientos de una comunidad. Desde una perspectiva cultural, el juego vincula a la comunidad *gamer* por medio de sus prácticas, conductas y valores.

Los entrevistados concuerdan en que el juego es un estilo de vida, trae beneficios personales y colectivos. Para Jaime el juego influye en su vida personal, es un recurso para conocer personas nuevas, le ayuda a ser sociable. Santiago considera que el juego elimina los problemas personales, es una forma de conocer amigos, genera distracción y diversión. Para Fabricio el juego enseña a las personas a relacionarse en conjunto y ser constantes con sus propósitos. Eleonor dice que el juego es un medio para sentirse en sociedad. Omar asegura que el juego interviene en su vida para olvidar la realidad, es un método de diversión personal.

Todos los miembros entrevistados de esta comunidad están de acuerdo en que jugar en exceso es nocivo, se puede convertir en una adicción, aseguran que se debe poner un límite a cada juego.

La tercera congruencia entre la teoría y la realidad estudiada se da en el ámbito cultural. Stuart Hall define a la cultura como “pertenecer a la misma naturaleza conceptual y

lingüística de un grupo” (Hall, 1997:8). Este grupo de *gamers* maneja particulares términos lingüísticos, es decir, utilizan un lenguaje en común, por el cual se identifican y comunican dentro del colectivo. Jaime, Santiago, Eleonor y Omar conocen y utilizan en su vida cotidiana las palabras *noob* y *lag* para describir a una persona novata y una conexión lenta de internet. Fabricio no conoce los términos porque asiste a *Ocioscorps* hace apenas un año, aún se trata de integrar a la comunidad *gamer* de *Ocioscorps*. El uso de estas singulares palabras permite la comunicación e intercambio de ideas dentro de la comunidad.

La cuarta y última relación entre la teoría y la investigación es la noción de virtualización de Pierre Levý, él la define como una fase, en donde un grupo o persona se trasladan de un entorno físico a un espacio virtual ficticio por medio de la comunicación. Una comunicación se realiza a través de la interacción. Esta interacción se forma mediante la intervención de una máquina y un humano, “una persona se virtualiza cuando está en un estado de “fuera de ahí”, es decir, pierde esa conexión que tiene en común con el ambiente físico en su comunidad, pero sigue conectada de forma intangible en el lugar, a través de la comunicación de los mismos intereses colectivos de un grupo” (Lévy, 1999:14).

Este grupo *gamer* se comunica con las relaciones virtuales, producidas por una máquina. Los cinco integrantes entrevistados utilizan a la tecnología como método de interacción, los videojuegos *online* mediante el computador personal es la vía de conexión para trasladarse de un espacio material hacia un sistema virtual imaginario en el que adquieren características diferentes.

Este grupo de *gamers* se comunican a través de la tecnología con otros miembros *gamers* de la comunidad de otras partes del mundo. La comunicación es una prueba de que esta comunidad existe en la sociedad, porque dentro de esta agrupación se producen diferentes costumbres, hábitos, palabras y expresiones particulares que hacen un estilo de vida colectivo.

Como conclusión de la investigación se encontraron algunos puntos sobresalientes: dentro de la investigación los integrantes entrevistados dan mayor importancia al mundo real que

al mundo virtual. Para ellos el estudio, la profesión y la familia son más importantes que los videojuegos. Excepto Santiago, para él los dos sistemas representan igual importancia.

En la investigación de campo se percibe que Jaime se encuentra descuidado y desarreglado, se ve desaseado. Llama la atención que no le interesa su apariencia física. Después de la integración a este grupo *gamer*, nace una relación de amistad con Jaime Chica en el tiempo libre, de la investigación. Conocer su residencia ubicada al frente de su local, impresiona la forma en que vive, una pequeña habitación adjunta a un baño y un pequeño patio. El cuarto está sucio, Jaime duerme en el piso sobre una pequeña colchoneta, el cuarto está atiborrado de ropa sucia, basura de comidas rápidas y excrementos de sus mascotas. En este lugar habita Jaime con sus dos perros.

Terminada la investigación es importante puntualizar que se debe conocer e interrelacionarse con estos grupos y visibilizar a la comunidad *gamer* para su inserción dentro de la sociedad.

El discurso y el imaginario social predominante de los *gamers online* de Quito, es que los *gamers* son personas productivas que cumplen con la comunicación, el conocimiento y la interacción dentro de la comunidad, ellos aportan sus características especiales y buscan un espacio dentro de la sociedad. Este argumento se expondrá por medio de un cortometraje documental antropológico.

BIBLIOGRAFÍA

- Ardèvol, Elisenda (1994). *La mirada antropológica o la antropología de la mirada*. Bellaterra: Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona. Disponible en URL: <http://www.unc.edu/~restrepo/trabajo%20de%20grado/antropologia%20visual-tesis.pdf> [Consultado 1 de junio de 2014].
- Barnouw, Erik (2005). *El documental. Historia y estilo*. España: Editorial Gedisa, S.A.
- Belli, Simone (2008). *Breve historia de los videojuegos*. España: Universidad Autónoma de Barcelona. Disponible en URL: <http://atheneadigital.net/article/view/570/437> [Consultado 8 de noviembre de 2014].
- Blumer, Herbert (1982). *El interaccionismo simbólico: perspectiva y método*. España: Hora, S.A.
- Crespo, Alejandro (2010). *150 Videojuegos a lo que tienes que jugar al menos una vez en la vida*. España: Ediciones Martínez roca.
- Díez, Enrique. *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. España: PardeDÓS.
- Esnaola, Graciela Alicia (2006). *Claves culturales en la construcción del conocimiento. ¿Qué enseñan los videojuegos?* Argentina: Alfagrama S.R.L. ediciones.
- Faulstich, Werner/ Korte, Helmut. (1997). *Cien años de cine 1985 1995*. México D.F.: siglo XXI editores, S.A de C.V.
- Goffman, Erving (2001). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Argentina: Amorrortu.
- González, Alfonso (2010). *La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios*. España: Universidad Rey Juan Carlos de Madrid e IBM España. Disponible en URL: <http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer28-07-gonzalez.pdf> [Consultado 2 de noviembre de 2014].

- Gubern, Román (1987). *La mirada opulenta Exploración de la iconosfera contemporánea*. España: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Heredia, Carla (2011). *ANTROPOLOGÍA DE LOS MUNDOS VIRTUALES: Tesis de maestría en antropología, FACULTAD LATINOAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES SEDE ECUADOR*.
- Huizinga, Johan (1972). *Homo ludens*. España: Emecé Editores, S.A, Ed. Cast. Alianza Editorial, S.A.
- Kawulich, Bárbara (2005). *La observación participante como método de recolección de datos. FQS FORUM: QUALITATIVE SOCIAL RESEARCH*. Disponible en URL: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0502430>. [Consultado 24 de diciembre de 2014].
- Levis, Diego (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Que impacto produce sobre la infancia y la juventud, la industria más prospera del sistema audiovisual*. España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Lévy, Pierre (1999). *¿Qué es lo virtual?* España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- López Barinaga, Borja (2010). *Juego. Historia, teoría y práctica del diseño conceptual de videojuegos*. España: Alesia Games&Studies.
- Mangiron, Carmen (2011). *Accesibilidad a los videojuegos: estado actual y perspectivas futuras*. España: Autónoma de Barcelona. Disponible en URL: http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/53-17.pdf [Consultado 28 de noviembre de 2014].
- Masache, Maritza (2008). *VIDEO DOCUMENTAL CUENCANO: “LA JUSTICIA INDIGENA EN EL ECUADOR”*. Ecuador: Tesis de Licenciatura en Comunicación Social, Universidad politécnica Salesiana, facultad de Ciencias Humanas y Sociales.
- Matysiak, Jean Claude / Valleur, Marc (2005). *Las nuevas adicciones del siglo XXI. Sexo, pasión y videojuegos*. España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Méndez, Gabriela (2011). *ANÁLISIS SOCIO-TÉCNICO DEL ANIMÉ: UNA APROXIMACIÓN AL FAN OTAKU EN LA RED GAIA ONLINE: Tesis de Maestría en Comunicación, FACULTAD LATINOAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES SEDE ECUADOR*.

- Mendoza, Carlos (2010). El guión para cine documental. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México.
 - Merino, Héctor (2010). *Preproducción de un cortometraje de ficción: La Azotea*. España: Escuela Politécnica Superior de Gandía. Disponible en URL: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/9627/memoria.pdf?sequence=1> [Consultado 20 de diciembre de 2014].
 - Paniagua, Karla (2007). El documental como crisol. Análisis de tres clásicos para una antropología de la imagen. México D.F.: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS).
 - Pérez, José (2009). *Historia de los videojuegos*. IES La Rocha. Disponible en URL: http://www.academia.edu/8753349/201000323_videojuegos_trabajo [Consultado 14 de noviembre de 2014].
 - Rabiger, Michael (2005). *Dirección de documentales 3ra edición*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.
 - Rizo, Marta (2004). *El interaccionismo simbólico y la Escuela de Palo Alto. Hacia un nuevo concepto de comunicación*. Disponible en URL: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/monotematico_75/29_Rizo_M75.pdf [Consultado 14 de mayo de 2014].
 - Rizo, Marta (2011). *De personas, rituales y máscaras. Erving Goffman y sus aportes a la comunicación interpersonal*. Disponible en URL: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199018964005> [Consultado 21 de abril de 2014].
- Robles, Bernardo (2011). *La entrevista en profundidad: una teoría útil dentro del campo antropológico*. México, D.F.: Escuela Nacional de Antropología e Historia. Disponible en URL: <http://www.redalyc.org/pdf/351/35124304004.pdf> [Consultado 11 de diciembre de 2014].
- Rodríguez, Elena (2002). *Jóvenes y videojuegos*. España: FAD – Fundación de Ayuda contra la Drogadicción.
 - Romero, Francisco (2008). EL PROCESO COMUNICATIVO EN LA OBSERVACIÓN PARTICIPANTE: Tesis para obtener el grado de maestro en

Ciencias en Metodología, CENTRO DE INVESTIGACIONES ECONÓMICAS ADMINISTRATIVAS Y SOCIALES, INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL. México, D.F.

- Rosales, Ricardo (2013). *GAMERS: IDENTIDAD Y REPRESENTACIÓN EN LAS CULTURAS LÚDICAS ECUATORIANAS*: Tesis de Maestría en Comunicación, FACULTAD LATINOAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES SEDE ECUADOR.
- Sucari, Gabriel (2009). *El documental expandido: pantalla y espacio*. Barcelona: Tesis para optar al título de doctor en bellas artes, Departamento de Diseño e Imagen de la Universidad de Barcelona.
- Taylor, SJ; Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados*. España: Editorial Paidós Básica. Disponible en URL: <http://www.academia.edu/5095570/Taylor-S-J-Bogdan-R-Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion> [Consultado 28 de diciembre de 2014].
- Vidarte, Verónica; Souza, María; Giordano, Carlos. (2011). *Cuestiones sobre comunicación, arte y estética*. Buenos Aires: Ediciones de Periodismo y Comunicación.

ANEXOS

Banco de preguntas de entrevistas a profundidad

- ¿Qué hiciste hoy?
- ¿Cómo te llamas?
- ¿A qué te dedicas?
- ¿Quién eres en el mundo real?
- ¿Quién eres en el mundo virtual?
- ¿Qué es un *gamer* para ti?
- ¿Te consideras un *gamer*?
- ¿Utilizas la palabra *noob*, qué significa para ti?
- ¿Utilizas internet para jugar?
- ¿Crees que el internet es importante para un *gamer*?
- ¿Qué juegas?
- ¿Con quién juegas?
- ¿Quién eres en el juego?
- ¿Cuál es tu función dentro del juego?
- ¿Qué poderes tienes?
- ¿Tienes un sobrenombre en el juego o videojuego, porqué?
- ¿Jugar es bueno?
- ¿Eres sociable?
- ¿Cuántas horas al día dedicas al juego?
- ¿Sientes emociones cuando juegas?
- ¿Cómo llegaste a *Ocioscorps*?
- ¿Qué significa para ti *Ocioscorps*?

- **Fotografías**



Figura 1: Avatares en el videojuego Diablo

Fotografía: Greis Criollo

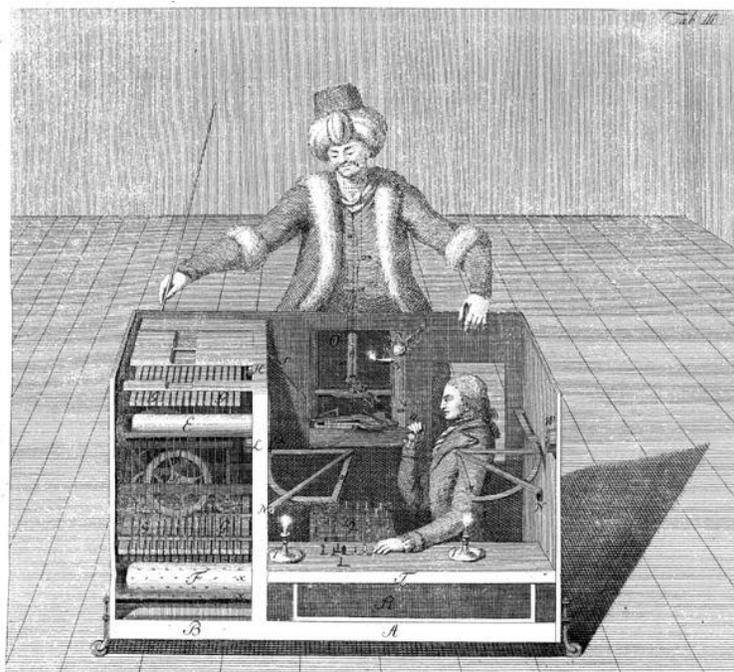


Figura 2: Johann Maelzel y la máquina de ajedrez. Obtenido el 2/20/2015 de: <http://deludoscachorum.blogspot.com/2011/05/napoleon-bonaparte-iv.html>

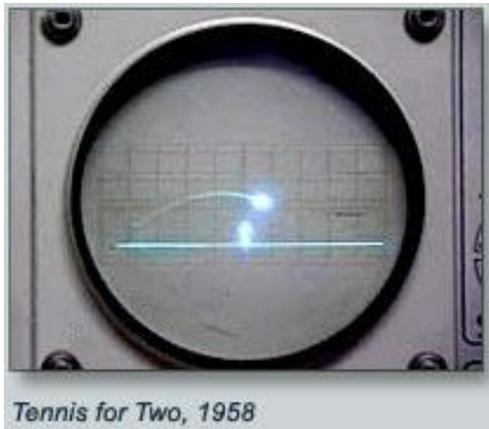


Figura 3: *Tennis for two* Obtenido el 2/20/2015 de:
<http://www.stonybrook.edu/libspecial/videogames/tennis.html>



Figura 4: *Spacewar* Steve Russell Obtenido el 2/20/2015 de:
<http://inventors.about.com/od/sstartinventions/a/Spacewar.htm>



Figura 5: *Odyssey* Ralph Baer Obtenido el 2/20/2015 de:
<http://www.vintagecomputing.com/index.php/archives/1054/ralph-baer-1922-2014>



Figura 6: Fundadores de Atari y Nolan Bushnell Obtenido el 2/20/2015
de:<http://www.ign.com/articles/2014/03/20/ign-presents-the-history-of-atari>

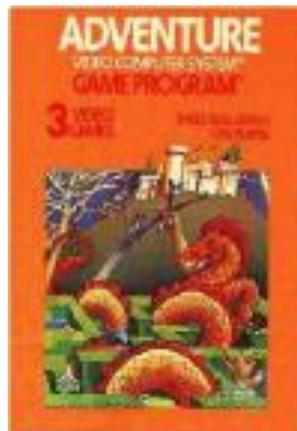


Figura 7: Adventure Warren Robinett Obtenido el 2/20/2015
de:<http://www.warrenrobinett.com/adventure/>



Figura 8: *Space Invaders* y *Asteroids* Obtenido el 2/20/2015 de: (Belli, 2008: 163)<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>



Figura 9: *Donkey Kong* obtenido el 2/20/2015 de: (Díez, 2004:20)<http://www.oei.es/valores2/libro-videojuegos.pdf>



Figura 10: *Super Mario Bros* Nintendo obtenido el 2/20/2015 de: (Díez, 2004:14) <http://www.oei.es/valores2/libro-videojuegos.pdf>



Figura 11: *Play Station 2 y Xbox* Obtenido el 2/20/2015 de: (Belli, 2008: 166)
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>



Figura 12: Método PEGI de clasificación de videojuegos obtenido el 2/20/2015 de: (Pérez, 2009:16) http://esdelibro.es/docs/default-source/Trabajos/2010/201000323_videojuegos_trabajo.pdf?sfvrsn=8



Figura 13: Xbox 360 Obtenido el 2/20/2015 de: Belli, 2008: 166)
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>



Figura 14: *Play Station 3* y *Blu-ray Disc* Obtenido el 2/20/2015 de: Belli, 2008: 167)
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>



Figura 15: *World of Warcraft* Obtenido el 2/20/2015 de:
<http://us.battle.net/wow/en/media/wallpapers/fan-art?view=wallpaper27>

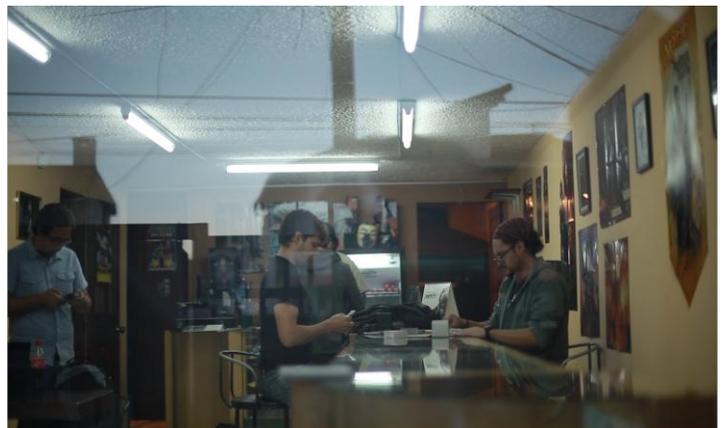
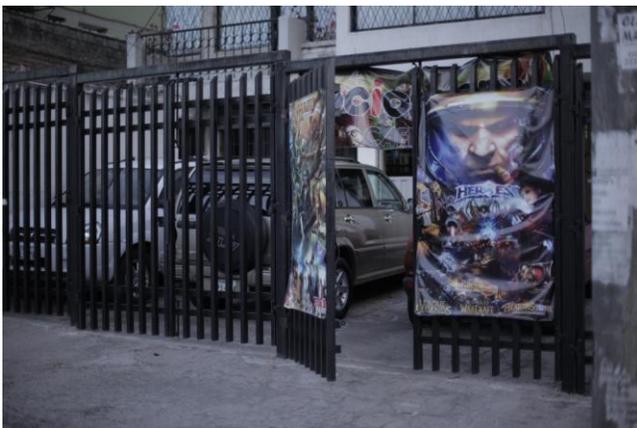


Figura 16: Exterior de Local de videojuegos *Ocioscorps*

Fotografía: Greis Criollo



Figura 17: Juego de mesa *Magic*

Fotografía: Greis Criollo



Figura 18: Participantes del torneo navideño del videojuego *online Hearthstone*

Fotografía: Greis Criollo



Figura 19: Jaime Chica preparando una hamburguesa

Fotografía: Greis Criollo



Figura 20: Jaime, Santiago y Juan afuera de *Ocioscorps*, parte trasera de la camioneta de Jaime

Fotografía: Greis Criollo

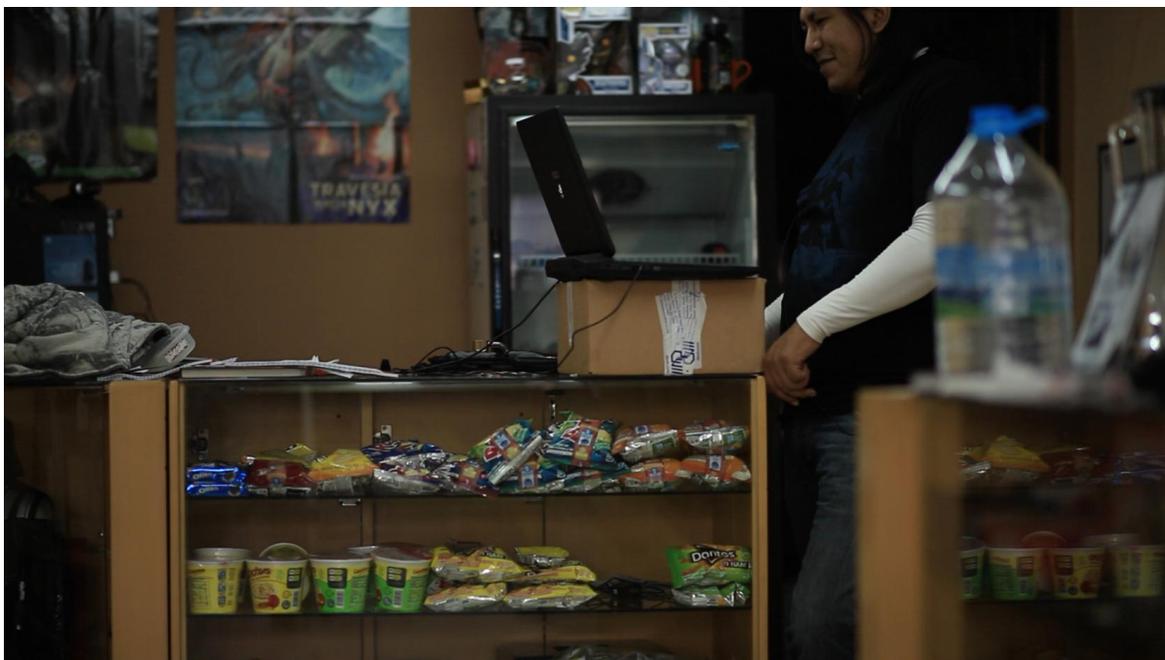


Figura 21: Jaime Frente a su computador personal, juega Videojuegos *online*

Fotografía: Greis Criollo



Figura 22: Personaje paladín, guerrero del videojuego *World of Warcraft*

Fotografía: Greis Criollo



Figura 23: Avatar de Eleonor Álvarez en el videojuego *Travian*

Fotografía por: Greis Criollo

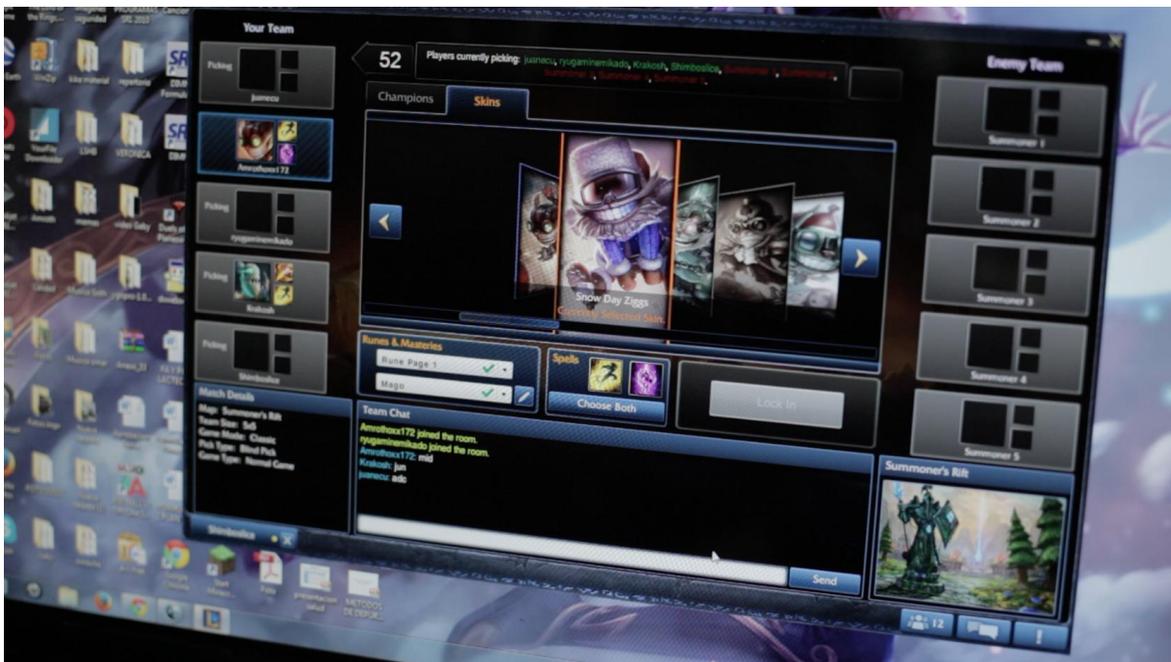


Figura 24: avatar de Omar Sánchez en el videojuego *World of Warcraft*

Fotografía por: Greis Criollo

TABLA DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN JURAMENTADA	2
DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTOS	4
RESUMEN	5
INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO I	
TEORÍAS Y CONCEPTOS	
La interacción social enfocada al estudio de las teorías de la comunicación.....	12
I.1.- Teoría de la Comunicación y la Escuela de Palo Alto.....	12
I.1.1.- El Interaccionismo Simbólico (historia y descripción).....	14
I.1.2.- Erving Goffman y los procesos de socialización.....	15
I.2.- Concepto de discurso e imaginario.....	17
I.3.- El juego como concepto: Johan Huizinga.....	18
I.4.- Videojuego, definición y estilos.....	20
I.5.- Definición de Cultura.....	22
I.6.- La virtualidad de Pierre Levý.....	22
I.7.- En línea y fuera de línea.....	24
I.8.- Documental, historia y conceptos.....	25
I.9.- El documental antropológico.....	26

CAPÍTULO II

HISTORIA DEL GAMER Y VIDEOJUEGOS

II.1.- <i>Gamer</i> buscando una definición.....	29
II.2.- Historia del <i>gamer</i>	31
II.3.- Historia de los videojuegos.....	31

CAPÍTULO III

ELABORACIÓN DE ETNOGRAFÍA DE LOS GAMERS EN QUITO

III.1.- Observación no participante, observación participante, entrevistas a profundidad e historia de vida.....	39
III.1.1.- Observación participante en la antropología.....	39
III.1.2.- Entrevistas a profundidad e historia de vida en la antropología.....	40
III.2.- Introducción a la comunidad <i>Gamer</i> de Quito.....	41
III.3.- Descripción densa	
III.3.1.- Observación no participante, actividad realizada 2014/2/2.....	42
III.3.2.- Observación participante al grupo <i>gamer</i> en Quito.....	43
III.3.2.1.- Observación participante, acercamiento al grupo <i>gamer</i>	43
III.3.3.- Historia de vida, actividad realizada el 2014-11-7 y 2014-11-8.....	45
III.3.4.- Entrevistas a profundidad a cinco <i>gamers</i> de Quito.....	50
III.3.4.1.- Entrevista a profundidad realizada el 2014-11-17 a Jaime Chica, Administrador y dueño de <i>Ocioscorps</i>	50
III.3.4.2.- Entrevista a profundidad realizada el 2014-11-18 a Santiago Yerobi, <i>gamer</i> y empleado de <i>Ocioscorps</i>	55
III.3.4.3.- Entrevista a profundidad realizada el 2014-11-19 a Fabricio Bonilla, integrante de la comunidad <i>gamer</i> en <i>Ocioscorps</i>	57
III.3.4.4.- Entrevista a profundidad realizada el 2014-11-20 a Eleonor Álvarez, integrante de la comunidad <i>gamer</i> en <i>Ocioscorps</i>	59

III.3.4.5.- Entrevista a profundidad realizada el 2014-11-20a Omar Sánchez, parte de la comunidad <i>gamer</i> en <i>Ocioscorps</i>	60
--	----

CAPÍTULO IV

PRE-PRODUCCIÓN DE CORTOMETRAJE DOCUMENTAL ANTROPOLÓGICO

Cortometraje documental antropológico realizado en Quito sobre el discurso y los imaginarios de la cultura urbana *gamers online*.

IV.1.- Preproducción.....	63
IV.1.1.-Definición del proyecto.....	64
IV.1.2.- Sinopsis.....	64
IV.1.2.1.- Sinopsis del documental.....	64
IV.1.3.- Guión.....	65
IV.1.3.1.- Guión técnico del cortometraje documental antropológico “El navegante”.....	66
IV.1.4.- Plan de rodaje.....	68
IV.1.4.1.- Plan de rodaje del documental “El navegante”.....	68
IV.1.5.- <i>Scouting</i> de locaciones.....	69
IV.1.5.1.- <i>Scouting</i> de locaciones del documental “el navegante”.....	70
IV.1.6.- Presupuesto.....	72
IV.1.6.1.- Presupuesto del documental “El navegante”.....	72
IV.1.7.- Ficha técnica.....	73
IV.1.7.1.- Ficha técnica del documental “El navegante”.....	74

CAPÍTULO V

V.1.- Conclusiones.....75

BIBLIOGRAFÍA.....83

ANEXOS..... 87

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL SEK ECUADOR

Realización de un cortometraje documental antropológico que recoja el discurso y los imaginarios de la cultura urbana *gamers online*, en Quito.

Realizado por: Greis Carolina Criollo Romo

RESUMEN EJECUTIVO

En el siguiente proyecto de fin de carrera se realizó un estudio etnográfico que recogió el discurso e imaginario social de la cultura *urbana gamers online* de Quito, a través de un cortometraje documental antropológico.

Se investiga la cotidianidad de los personajes *gamers* en su mundo real y cómo se desenvuelven en su mundo virtual, así se rompe los estereotipos tradicionales de la sociedad que califica a la cultura *gamer* como un grupo de individuos ociosos e incluso antisociales, debido a que su vida gira en torno a su pasión por los videojuegos *online*; sin comprender el concepto positivo de lo que significa ser *gamer* y su placer por jugar.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto de fin de carrera se apoya en un registro audiovisual, mediante un cortometraje documental antropológico que cuenta el cómo los personajes se unen y viven al mismo tiempo en dos mundos: el real y el virtual. El nombre del producto audiovisual es “El navegante” y tiene una duración de diecisiete minutos y quince segundos.

El enfoque de esta investigación es cualitativo, porque se trata de un estudio etnográfico y antropológico. La unidad de análisis es la comunidad *gamer* de la ciudad de Quito. De este grupo se enfatiza en personas que acuden al local de videojuegos ocios Corps, que se ubica en la zona norte de Quito, en las calles Vasco de Contreras y Luis Cadena. En este lugar se escogen a cinco *gamers* de ambos sexos y de edades adultas entre los 25 a 35 años. A este grupo se lo observa durante el mes de noviembre del 2014, en este periodo se analiza su comportamiento, prácticas y hábitos. En este mismo mes se realiza la producción de entrevistas a profundidad; la idea es obtener información íntima y profunda de los personajes que aporta a la investigación teórica y descriptiva como también al producto audiovisual.

El objetivo general de la investigación es analizar los imaginarios sociales y principales discursos de los *gamers online* en Quito y las relaciones predominantes de los personajes reales y virtuales, por medio de un cortometraje documental antropológico.

Este trabajo de fin de carrera tiene como alcance la pre-producción del proyecto; es decir la primera etapa de un proyecto audiovisual que incluye: definición del proyecto, sinopsis, guión técnico, plan de rodaje, *scouting* de locaciones, presupuesto y ficha técnica.

La pregunta de investigación planteada en este estudio es: ¿cuál es el discurso y cuál es el imaginario social predominante de los *gamers online* de Quito, por medio de un cortometraje documental antropológico?

Este proyecto es viable, porque ayuda a que los *gamers* sean más conocidos, crezcan y amplíen su cultura sin discriminación. En lo personal, los videojuegos son una capacidad diferente y mágica de existir en dos mundos: virtual y real, aunque siempre esté presente la controversia de nocivo y perjudicial de estos juegos en el crecimiento individual para enfrentar la vida.

CAPÍTULO I

TEORÍAS Y CONCEPTOS

En este capítulo se estudian conceptos como interacción, discurso, imaginario, juego, videojuego, *gamer*, cultura, virtualidad, en línea, y fuera de línea que explican el discurso y los imaginarios de la cultura urbana *gamers online* en Quito. También se define el documental y documental antropológico.

La Interacción social enfocada al estudio de las teorías de la comunicación

La Teoría de la Comunicación Humana y la Escuela de Palo Alto son temas fundamentales para comprender la relación e identificación de los personajes *gamers* entre lo real y lo virtual; desde la noción del Interaccionismo Simbólico del autor Erving Goffman.

I.1.- Teoría de la Comunicación y la Escuela de Palo Alto

La idea de la teoría de la comunicación desde la perspectiva de la interacción es el tema fundamental para estudiar la investigación propuesta. Según Marta Rizo, “Es, antes que

nada, una relación interpersonal”, es decir, los vínculos sociales son creados de forma personal, por cada individuo, en la sociedad.

I.1.1.- El Interaccionismo Simbólico (historia y descripción)

El concepto de Interaccionismo Simbólico es desarrollado en el siglo XX por el filósofo-sociólogo, Herbert Blumer, en 1983 (Rizo, 2004:3). Esta corriente es fundamental dentro del estudio de las teorías de la comunicación para el tema de la comunidad *gamer*, argumento originario de esta investigación, porque es un enfoque que analiza y estudia la vida de un colectivo o conjunto de individuos y su comportamiento.

I.1.2.- Erving Goffman y los procesos de socialización

Goffman dice que en el momento en que una persona aparece en frente de otra u otras, éstas, inmediatamente, tratan de encontrar la información que se pueda obtener del personaje; lo que más interesa conocer son “su status socioeconómico general, su concepto de sí mismo, la actitud que tiene hacia ellos, su competencia, su integridad”. Esta información favorece para entender las expectativas tanto del personaje que se presenta, como del grupo que lo observa, así mismo, cada uno sabrá cómo actuar. Si el grupo que observa no conoce al personaje como tal, entonces, se crean conjeturas de éste (individuo), relacionadas con experiencias pasadas de personas semejantes, lo que lleva a la creación de falsas perspectivas y estereotipos (Goffman, 2001:13).

En este caso de estudio, los *gamers* que tienen un gusto e interés por los videojuegos son considerados miembros apáticos, vagos o antisociales de la sociedad.

I.2.- Concepto de discurso e imaginario

El discurso crea los elementos de nuestra conciencia, objeto del particular entendimiento de cada persona, también domina la condición de hablar y razonar de un grupo. Foucault explica que la capacidad especial del discurso es reglamentar el comportamiento de las personas y su proceder, por medio de la influencia de una idea cuando esta se pone en práctica. El discurso “rige” la manera de hablar, las expresiones y los comportamientos de las personas, dentro de la sociedad, también define sus modos de actuar que pueden ser aceptables o prohibidos en un determinado grupo (Hall, 1997:27).

El término imaginario se refiere a la capacidad de interpretar una realidad física o inmaterial a imágenes mentales a través de una representación.

I.3.- El juego como concepto: Johan Huizinga

Para Huizinga, el juego es un hecho innato de la existencia sin una definición en su totalidad, por eso destaca algunas características fundamentales presentadas al momento de jugar: libertad, vida corriente y estar encerrado en sí mismo. La libertad es parte del juego, porque es un acto libre, no es obligado, se puede dejar en cualquier momento, y surge de la satisfacción de cada persona: “El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad” (Huizinga, 1972:20).

I.4.- Videojuego, definición y estilos

El videojuego se encuentra en un contexto informático en donde se revela un juego con patrones establecidos; éste videojuego no es tomando en cuenta como un juguete, sino valorado como un eminente sistema tecnológico, al cual tienen acceso miles de personas. También, el videojuego es “la nueva generación de los sistemas de comunicación”, porque su llegada genera una conmoción primordial para aceptar al computador no solo como un instrumento de trabajo, después se convierte en un sinónimo de diversión (Levis, 1997:27).

I.5. Definición de cultura

La cultura, en su concepto más general significa, todo lo que define el comportamiento de las personas en su vida diaria dentro de una sociedad, “el conjunto de costumbres, actitudes, sentimientos, ideales, creencias, valores y comportamientos” (Rosales, 2013:53). La cualidad de la cultura es el aprendizaje, y demanda establecer nuevos modos de afrontar los deberes surgidos en la cotidianidad de las personas, y habituarse a las formas naturales y culturales que se encuentran en la actualidad (Rosales, 2013:54).

I.6.- La virtualidad de Pierre Lévy

La interacción es un fundamento importante dentro del proceso de virtualización, para que la virtualización suceda debe existir un inicio de interacción en tres organismos: una máquina como vía de representación, un entorno utópico y el ser humano; estas tres piezas

permiten el paso de lo físico a lo virtual; el individuo interactúa con la máquina en un entorno ficticio (Rosales, 2013:67).

I.7.- En línea y fuera de línea

El internet, en el sistema de los videojuegos, otorga a las personas la oportunidad de actuar y beneficiarse mediante una red que se maneja en los computadores personales, lo que genera la oportunidad y libertad de acceder a distintos tipos de videojuegos (Levis, 1997:118).

I.8.- Documental, historia y conceptos

El documental surge por la necesidad de registrar una actividad o un hecho. En 1895, los hermanos Louis y Auguste Lumière inventan una cámara de manejo manual que reconoce imágenes en movimiento (Barnow, 1996:11). La cámara se exhibe ante el público el 13 de febrero de 1895, y en el mismo año se proyectan sus primeras películas, el 28 de diciembre, en París (Faulstich/Korte, 1997:97).

I.9.- El documental antropológico

“El documental es antropología filmada”, es decir, menciona y describe la correlación de las personas con sus labores, ambientes y espacios en la sociedad. El documental antropológico “evoca una representación de cierta cultura”, investiga los hábitos, costumbres y experiencias de la cultura y las maneras en que se relacionan con el ambiente, a través de una cámara (Paniagua, 2007:29).

Las teorías mencionadas abordan temas fundamentales desde diferentes perspectivas culturales y sociales que aportan a realizar la investigación sobre la comunidad *gamer* de Quito.

CAPÍTULO II

HISTORIA DEL GAMER Y VIDEOJUEGOS

En este capítulo se investiga el origen y significado del *gamer*; importante para comprender al *gamer* desde una perspectiva individual y social; también se describe la historia de los videojuegos, su crecimiento y desarrollo hasta la actualidad.

II.1.- Gamer buscando una definición

Gamer es un término contemporáneo, difícil de encontrar una definición en textos, revistas o tesis. Las páginas de internet coinciden en que el *gamer* es una persona que juega al menos un videojuego con pasión, y el principal objetivo es terminar con resultados elevados. “Por ello, no puede ser considerado un *gamer* una persona que solo juega un videojuego por jugar o para pasar un momento de diversión” (Rosales, 2013:68).

II.2.- Historia del *gamer*

En textos, tesis, revistas e incluso en la *web* no consta una fecha del surgimiento de un *gamer*. El termino *gamer* aparece con el desarrollo de la historia de los videojuegos.

II.3.- Historia de los videojuegos

Desde la época de la Ilustración los seres humanos fantasean con la idea de crear un robot capaz de jugar al ajedrez; el inventor Johann Maelzel materializa este concepto a mediados del siglo XIX, en Estados Unidos, la máquina resulta ser un fraude: dentro del aparato operaba un hombre, quien simulaba ser la máquina y jugaba con los distintos oponentes. En 1954, Norbert Wiener, afirma la posibilidad de que las máquinas puedan jugar al ajedrez de una forma aceptable, pero desconfía que, en algún momento de la historia, se fabrique un dispositivo capaz de jugar de forma perfecta, debido a las numerosas composiciones del ajedrez (Levis, 1997:43) (Anexo2).

CAPÍTULO III

ELABORACIÓN DE ETNOGRAFÍA DE LOS *GAMERS* EN QUITO

En este capítulo se describe el imaginario social del discurso actual de la comunidad *gamer*, a través de la etnografía, utilizando las siguientes técnicas de investigación: observación participante, entrevista a profundidad e historia de vida.

La observación participante se ha realizado desde el 10 de enero hasta junio del año 2014; la actividad se hace para jugar el juego de mesa *Magic*, como una función cotidiana de esta comunidad.

La observación no participante se realiza el día 2 de febrero del 2014, se hace una descripción del local de videojuegos *Ocioscorps* desde un punto de vista exterior y social.

Las entrevistas a profundidad con una investigación descriptiva, realizadas a cinco personas de ambos sexos y de edades adultas entre los 25 a 35 años, ofrecen un conocimiento de cómo los “jugadores” o *gamers* se ven en la sociedad de Quito.

La historia de vida realiza el seguimiento y registro de la vida cotidiana del propietario y administrador del local de videojuegos *Ocioscorps*; su nombre es Jaime Chica, él es considerado como un personaje referente de esta comunidad.

III.1.- Observación no participante, observación participante, entrevistas a profundidad e historia de vida

La observación es una acción voluntaria, se practica con el propósito de mirar e investigar de forma consciente dentro de un espacio físico. “En este acto se selecciona un objeto para mirar sus detalles y características” (Romero, 2008:31). También es un medio para llegar a personas que no revelan de forma fácil “sus sentimientos y creencias” (Romero, 2008:32).

III.2.- Introducción a la comunidad *Gamer* de Quito

En Quito, los jugadores *gamers* se reúnen en el sector centro-norte de la ciudad, en la planta baja de un edificio de cinco pisos, calles Vasco de Contreras y Luis Cadena; el local de juegos se llama *Ocioscorps*, en éste lugar los juegos de mesa y los videojuegos se destacan por ser los más favoritos y populares entre el grupo.

III.3.- Descripción densa

III.3.1- Observación no participante, actividad realizada 2014/2/2

En la ciudad de Quito-Ecuador, en las calles Vasco de Contreras y Luis Cadena en el centro-norte, se encuentra un local de juegos llamado *Ocioscorps*, aquí se reúnen a diario un grupo de personajes *gamers* cuyo único interés en común es jugar.

Las personas que acuden al lugar son adultas en su mayoría hombres. El día viernes asisten en mayor número. Este grupo se reúne mínimo tres veces por semana, juegan con los

videojuegos *online*, juegos de mesa por pasatiempo y/o entrenamiento a torneos profesionales; aquí ejercitan su capacidad competitiva. Los juegos de mesa y los videojuegos se destacan por ser los favoritos y más populares entre el grupo.

III.3.2.- Observación participante al grupo *gamer* en Quito

La investigación y observación participante al grupo *gamer* de la ciudad de Quito se registra a partir de un suceso importante dentro de la comunidad, el campo de estudio es el local de juegos llamado *Ocioscorps*. Los días siete y ocho de noviembre de 2014, se desarrolla un torneo presencial de un videojuego de cartas *online* llamado *Hearthstone*, el propósito del juego es recaudar fondos y comida para donar caridad a familias de escasos recursos.

III.3.2.1.- Observación participante, acercamiento al grupo *gamer*

Se visita por primera vez a *Ocioscorps* por sugerencia de un amigo, el viernes diez de enero de 2014, la presencia de una mujer ajena al grupo causa curiosidad. La primera interacción sucede con el administrador y dueño del lugar, su nombre es Jaime Chica, él me invita a pasar al local, en la conversación me pregunta sobre mi tipo de alimentación y videojuego favorito, prepara una hamburguesa y me ofrece su computador para jugar *online*, los demás integrantes del grupo observan, pero ninguno platica conmigo.

III.3.3.- Historia de vida, actividad realizada el 2014-11-7 y 2014-11-8

A través de las experiencias personales del *gamer* Jaime Chica se dan a conocer los intereses, estilos de vida, prácticas y costumbres de la comunidad *gamer* en *Ocioscorps*; mediante la autobiografía.

III.3.4.- Entrevistas a profundidad a cinco *gamers* de Quito

La entrevista a profundidad se realiza a cinco integrantes de la comunidad *gamer* ubicada en el centro-norte de Quito; son hombres adultos de edades entre los 25 a 35 años que asisten a diario al local de videojuegos *Ocioscorps*.

CAPÍTULO IV PRE-PRODUCCIÓN DE CORTOMETRAJE DOCUMENTAL ANTROPOLÓGICO

Cortometraje documental antropológico realizado en Quito sobre el discurso y los imaginarios de la cultura urbana *gamers online*.

En este capítulo se desarrolla el proceso de preproducción del cortometraje documental antropológico para el proyecto de fin de carrera. Se explican los procesos en el desarrollo del documental como son: el guión, el *scouting* de locaciones, el plan de rodaje, la ficha técnica y el presupuesto y realizar el proyecto en el formato audiovisual.

IV.1.- Preproducción

La preproducción es la primera fase a cumplir de un producto audiovisual. En esta etapa se desarrolla y organiza la idea central del proyecto. Además para definir el tema, se designan las tareas de investigación, la conformación de un equipo de trabajo y de filmación, así como el plan de rodaje (Masache, 2008:47).

IV.1.1.-Definición del proyecto

El cortometraje documental antropológico recoge el discurso y los imaginarios de la cultura urbana *gamers online*, en Quito. Está enfocado en capturar las experiencias cotidianas del personaje principal, Jaime Chica, principal referente del colectivo *gamer*, propietario del local de videojuegos *Ocioscorps*, ubicado al norte de Quito.

CAPÍTULO V

En este capítulo se expone el logro de los objetivos, la aceptación de la pregunta de investigación, congruencias, divergencias encontradas entre la teoría y la realidad estudiada, hallazgos importantes en la investigación.

V.1.- Conclusiones

A través de la Pregunta de investigación: ¿Cuál es el discurso y cuál es el imaginario social predominante de los *gamers online* de Quito, por medio de un cortometraje documental antropológico?, La investigación etnográfica concluye y fortalece la aceptación de la pregunta de investigación y la congruencia de los resultados con la teoría estudiada.

La pregunta de investigación del proyecto de fin de carrera propone investigar la vida cotidiana de un grupo de *gamers*, y por medio de un cortometraje documental antropológico, romper el estereotipo creado por la sociedad hacia la comunidad *gamer*, calificada como un grupo de personas sedentarias, inoperantes e antisociales.

En la investigación etnográfica se logra romper con dos estereotipos, se revela que los *gamers* no son personajes holgazanes e improductivos de la sociedad, sin embargo, tienen problemas para socializar.

En las entrevistas a profundidad se descubre que la mayoría de *gamers* se consideran personas introvertidas, no poseen una habilidad social. Jaime asegura que es una persona retraída por padecer desde niño la muerte de su madre y la separación de su padre, también sobrelleva el horror y las consecuencias de la guerra. Omar asegura ser una persona tímida por las críticas de su familia acerca de su alimentación vegetariana. Eleonor, Santiago y Fabricio revelan ser insociables y tímidos por divertirse con actividades distintas dentro de la sociedad como son jugar videojuegos y juegos de mesa.

Terminada la investigación es importante puntualizar que se debe conocer e interrelacionarse con estos grupos y visibilizar a la comunidad *gamer* para su inserción dentro de la sociedad.

El discurso y el imaginario social predominante de los *gamers online* de Quito, es que los *gamers* son personas productivas que cumplen con la comunicación, el conocimiento y la interacción dentro de la comunidad, ellos aportan sus características especiales y buscan un espacio dentro de la sociedad. Este argumento se expondrá por medio de un cortometraje documental antropológico.

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

TABLA DE CONTENIDOS