

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

**SEDE QUITO**

**CARRERA:**

**COMUNICACIÓN SOCIAL**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:**

**LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL**

**TEMA:**

**PRODUCTO AUDIOVISUAL: REALIDAD SOCIAL DE LA CULTURA  
HARDCORE GAMER EN EL CENTRO NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO**

**AUTORES:**

**NICOLÁS DANIEL GOMEZJURADO PUENTE**

**RAÚL VLADIMIR ZAMBRANO JARRÍN**

**TUTORA:**

**CRISTINA SATYAVATI NARANJO DELGADO**

**Quito, agosto del 2017**

## Cesión de derechos de autor

Nosotros, Nicolás Daniel Gomezjurado Puente y Raúl Vladimir Zambrano Jarrín, con documento de identificación N° 1725569394 y 1721209987, manifestamos nuestra voluntad y cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales, en virtud de que somos autores del trabajo de grado/titulación titulado: “PRODUCTO AUDIOVISUAL: REALIDAD SOCIAL DE LA CULTURA *HARDCORE GAMER* EN EL CENTRO NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO”, el mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de Comunicador/a Social en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando dicha Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en nuestra condición de autores, nos reservamos los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribimos este documento en el momento que hacemos entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



Nicolás Daniel Gomezjurado Puente

C.C. 1725569394

Quito, agosto del 2017



Raúl Vladimir Zambrano Jarrín

C.C. 1721209987

Quito, agosto del 2017

### **Declaratoria de coautoría del docente tutor/a**

Yo, Cristina Satyavati Naranjo Delgado, declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el trabajo de titulación “Producto audiovisual: realidad social de la cultura *hardcore gamer* en el centro norte de la ciudad de Quito” realizado por Nicolás Daniel Gomezjurado Puente y Raúl Vladimir Zambrano Jarrín, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, agosto del 2017



.....

Msc. Cristina Satyavati Naranjo Delgado

C.C.1714208384

## **Dedicatoria**

Dedico este producto comunicativo a Dios que me brinda nuevas oportunidades en mi vida, por forjar mi carácter y desempeño entre tantas pruebas y dificultades, pero a pesar de eso nunca me abandono. Asimismo, a mis padres, María del Carmen Puente y Javier Gomezjurado, ya que gracias a ellos y su gran esfuerzo pude tener una educación estable, por su apoyo incondicional en cada paso de mi vida. También a mi futura esposa Daniela Marcillo por su incansable amor en los buenos y malos momentos, y por su coraje y carácter para que siga estable mi vida y siga cumpliendo mis sueños, los cuales ahora son junto con ella. A mis hermanos que siempre estuvieron a mi lado con sus consejos, su apoyo y su amor.

Nicolás Gomezjurado

Dedico este trabajo, a mi familia y hermanos; en especial a mis padres Rosa Jarrín y Manuel Zambrano por su apoyo incansable y su incomparable amor que me han acompañado a lo largo de toda la vida. Al Dr. Antonio Montalvo un gran amigo que me ha ayudado en los momentos más difíciles, también deseo agradecer la participación de amigos y conocidos de toda la vida quienes han ayudado a realizar este producto y finalmente a Karina Cueva por su cariño sincero.

Raúl Zambrano

## Agradecimientos

A nuestra tutora de producto, Cristina Naranjo, que tuvo la gran responsabilidad de guiarnos y enseñarnos con cariño y paciencia un camino en el cual además de obtener más experiencia, logramos llegar a la meta final.

A nuestros amigos y a la comunidad “*hardcore gamers*” no solo de la ciudad de Quito, sino del país. Por sus aportes y porque sin importar el día y la hora de grabación, siempre estuvieron dispuestos y con buen ánimo para colaborar con el video.

Un agradecimiento a nuestros expertos académicos, los cuales gracias a ellos nos hicieron reflexionar de mejor manera los temas propuestos y por supuesto nos dieron nuevas perspectivas de entender la cultura.

Nuestra gratitud infinita a Diego Muñoz propietario del cyber local “WEB-LAND”, el cual nos abrió muy comedidamente sus puertas y hospitalariamente proporcionó la ayuda necesaria para documentar las escenas grabadas en este producto, sin el cual no hubiese sido posible lograr completar la experiencia de conocer la realidad social de la cultura *hardcore gamer*. Asimismo, un agradecimiento especial a Bryan Perugachi, quien colaboró durante una noche de grabación.

## Índice

<b>Introducción .....</b>	<b>1</b>
<b>Idea general.....</b>	<b>4</b>
<b>Objetivo General .....</b>	<b>4</b>
<b>Objetivos Específicos.....</b>	<b>4</b>
<b>Relación del tema con la Educomunicación.....</b>	<b>4</b>
<b>Metodología .....</b>	<b>9</b>
<b>Preproducción.....</b>	<b>13</b>
<b>Filmación .....</b>	<b>13</b>
<b>Locación.....</b>	<b>13</b>
<b>Música .....</b>	<b>14</b>
<b>Tipografía .....</b>	<b>14</b>
<b>Diseño de portada del disco.....</b>	<b>14</b>
<b>Color y Contraste.....</b>	<b>14</b>
<b>Realización.....</b>	<b>14</b>
<b>Visualización.....</b>	<b>15</b>
<b>Ficha técnica.....</b>	<b>15</b>
<b>Sinopsis .....</b>	<b>15</b>
<b>Producción .....</b>	<b>16</b>
<b>Postproducción .....</b>	<b>17</b>
<b>Resultados .....</b>	<b>18</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>21</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>24</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>25</b>

## Índice de Tabla

<b>Tabla 1. Elaboración propia.....</b>	<b>15</b>
---	-----------

## Índice de Anexos

<b>Anexo 1 .....</b>	<b>25</b>
<b>Carta de autorización de usos de imágenes, sonido, patentes, o información     empresarial .....</b>	<b>25</b>
<b>Anexo 2 .....</b>	<b>27</b>
<b>Permiso de musicalización .....</b>	<b>27</b>
<b>Anexo 3 .....</b>	<b>29</b>
<b>Permiso de animación.....</b>	<b>29</b>
<b>Anexo 4 .....</b>	<b>30</b>
<b>Entrevista a expertos .....</b>	<b>30</b>
<b>Anexo 5 .....</b>	<b>38</b>
<b>Guion Técnico .....</b>	<b>38</b>

## Resumen

En nuestro trabajo de titulación buscamos realizar un producto audiovisual, en el cual se pueda visualizar y entender que es la cultura hardcore gamer, el surgimiento y entendimiento de esta cultura juvenil, que en los últimos años tiene gran acogida por los ecuatorianos, desde un punto neutral, donde el espectador pueda realizar sus propias conclusiones.

La relación del sujeto – máquina ha llevado a nuevas tendencias comunicacionales en la época actual, dando como resultado el nacimiento de nuevas culturas digitales, para nuestro estudio nos hemos enfocado en una cultura poco conocida he investigada, llamada *hardcore gamer*, es nuestro afán visibilizar a los actores que son parte de esta construcción cultural desde lo digital, mostrando su relación con el entorno de los video juegos, sus prácticas comunicativas interconectadas, la dependencia tecnológica, la tendencia de una sociedad intrínsecamente más mediática y la construcción de su identidad a partir de una cultura entendida desde lo subjetivo (la red), social (relación), objetivo (cultura).

**Palabras clave:** hardcore gamer, videojugadores, cultura gamer, relaciones sociales, videojuegos

## **Abstract**

In our titling work we search the way to create an audiovisual product, in which you can visualize and understand the hardcore gamer culture. The rise and understanding of this youth culture, which in recent times has had a great reception by the Ecuadorians, from a neutral point of view, where the viewer can draw their own conclusions. The relation between subject and machine has led us to new communication tendencies in the current era. Resulting in the birth of new digital cultures. For our study we have focused on a culture little known and investigated called

The relationship of the subject – technology has taken new communication tendencies in this generation, resulting in new digital cultures to form. These studies have been the focus of a culture not very known nor investigated, named *hardcore gamer*. It is our wish to visualize the actors that are part of this culture building. Starting from the digital, showing the relationship with video games, inter communication practices, technology dependent, the tendency of a media society and the construction of its identity to start a culture that is understood from the subject (net), social (relationship), objective (culture).

**Keywords:** hardcore gamer, gamer, gamer culture, social relationships, video games

## Introducción

Los grupos sociales en el Ecuador, desde hace cinco años, se han desarrollado en el marco de un entorno globalizado que impresiona a las generaciones actuales con una serie de innovadores sistemas y aparatos electrónicos, influenciando en la masificación de transmisión de la información a niveles macro, la cual llega de distintas formas.

En el caso particular de investigación, los videojuegos compiten a diario por llamar la atención de los más jóvenes, siendo estos su target principal en los mercados internacionales. La interacción con los videojuegos va más allá del primer contacto del jugador al interactuar con la consola; por esta razón, el estudio comunicacional entre el consumidor y las empresas diseñadoras de video juegos es incipiente, desconociendo la realidad social que se produce alrededor de esta nueva forma de transmisión de información.

El producto que se va a desarrollar enmarca las teorías de comunicación actual puesto que, debido al constante desarrollo de las nuevas tecnologías, los hábitos y costumbres de los seres humanos que tienen interacción con tales tecnologías se han modificado, apareciendo nuevas dimensiones culturales que necesitan ser explicadas desde la auto representación de su identidad, la misma que indiscutiblemente se mantiene en continua evolución y resignificación.

El siguiente producto comunicacional fruto de la presente investigación, mantiene relevancia al evidenciar la realidad social desde el testimonio de los protagonistas y de los actores sociales que se encuentran en el entorno a la cultura *hardcore gamer*, posibilitando el descubrimiento posterior de nuevos problemas en la sociedad no sólo en el ámbito de la comunicación -como la disminución en las relaciones personales, por ejemplo- sino también en otras disciplinas sociales.

El último producto realizado que describe de una forma institucional esta cultura fue lanzado por VALVE, una empresa dedicada a la construcción y diseño de video juegos, que es también utilizada como plataforma para jugarlos.

Este producto audiovisual relata la experiencia de los jugadores en campeonatos internacionales, recopilando también su rol en la familia y dentro de la sociedad en la que continuamente se han ido formando profesionales, que se dedican a tiempo completo con fines económicos al igual que cualquier otro profesional.

Los *gamers*, representados en ese producto audiovisual, estudian y mejoran constantemente sus habilidades, pero a su vez representan el lado humano de una cultura creciente pero lastimosamente incomprendida por la sociedad, la misma que se adapta con las nuevas tendencias traídas por la llamada generación *milenial*, y en donde sus individuos utilizan canales que agilitan la transmisión de información, logrando una comunicación efectiva, acortando distancia y uniendo nuevas culturas. “Así, se constituyen en un recurso muy eficaz para potenciar y compartir desinteresadamente saberes a partir de objetivos comunes desde un contexto lúdico, propiciando productos innovadores aprovechando las sinergias colectivas” (Hau & Kim, 2010, pág. 956).

De esta manera se consigue, con el tiempo, generar roles en las comunidades, las cuales son capaces incluso de liderar grupos y crear una opinión colectiva entre los usuarios, por lo que también se dictan comportamientos y actividades que son mimetizados, provocados por la empatía que generan los videojuegos.

En el Ecuador y en la mayoría de países de habla hispana, el estudio de culturas o tribus urbanas se ha realizado desde su raíz más intrínseca, como es la ancestralidad

de los actos gestuales, la relación personal y las prácticas gregarias que en esencia conllevan la relación del sujeto-sujeto, aunque en nuestro caso sujeto-máquina-sujeto.

Se trata de la comunidad de habla hispana más importante, la que más movimiento de usuarios genera y una de las más antiguas a nivel mundial. Por ello se convierte en un entorno idóneo para identificar tanto las debilidades y amenazas como las fortalezas y oportunidades que ésta ofrece a los usuarios que la componen, conclusiones perfectamente extrapolables a otras comunidades semejantes.(Del Moral Pérez & Fernández García, 2012, pág. 2).

Por considerarse una de las comunidades más grandes, los fenómenos comunicacionales se han identificado en las relaciones emocionales y conductuales; pues mantienen una fina dependencia con lo que es la relación emotiva ficticia del mundo virtual y las relaciones afectivas personales. El sujeto *gamer*, a veces puede sufrir lapsos de pérdida del sentido de la realidad, y en tal sentido, “un alto grado de uso abusivo puede llegar a ser perjudicial para la vida del jugador.” (Bertran & Chamarro, 2016, pág. 33).

¿Pero esto es en realidad lo que sucede? Quizá nos enfrentamos a un nuevo tipo de seres humanos ligados a un nivel más profundo con la tecnología en donde la dedicación del tiempo que se da a estas tareas los ha vuelto seres capaces polifuncionales. Sin embargo, en varios casos, al existir una relación más apegada a otras actividades naturalmente cotidianas, tales como la educación o las relaciones interpersonales, éstas son dejadas de lado.

En síntesis y sobre la base de lo expuesto, el objetivo del producto comunicativo propuesto en la presente investigación consiste en responder una serie de dudas que

pueden generarse en torno a las vivencias de un *hardcore gamer*, permitiendo a su vez, visibilizar a una cultura que cada día se vuelve más común entre los jóvenes.

### **Idea general**

La producción audiovisual de la *Realidad social de la cultura hardcore gamer en el sector centro norte de la ciudad de Quito* busca ser una propuesta comunicativa que transmita de manera adecuada la realidad, cotidianidad y la influencia sobre la cultura *hardcore gamer*, lo que permitirá contribuir a la población con información viable y confiable para tener una apreciación sobre esta cultura.

### **Objetivo General**

- Realización de un producto audiovisual que evidencie la realidad social de la cultura “*hardcore gamer*” en el centro norte de la ciudad de Quito.

### **Objetivos Específicos**

- Desarrollar un trabajo investigativo y recolección de información sobre la cultura “*hardcore gamer*” en el centro norte de la ciudad de Quito.
- Realizar filmaciones a usuarios y especialistas tengan conocimiento acerca de la cultura “*hardcore gamer*”.
- Mostrar la realidad social de la cultura “*hardcore gamer*” y la influencia de los videojuegos a través del producto audiovisual final.

### **Relación del tema con la Educomunicación**

El tema de la realidad social de los *hardcore gamers* está relacionada con la educomunicación puesto que proyecta la imagen de una época determinada ante la sociedad; así como esta perspectiva, que se genera a partir de grupos o culturas

juveniles, es un síntoma indiciario del resto de un contexto globalizado, donde a pesar de las diferencias geográficas se comparten actividades que tienen tanto semejanzas como diferencias.

Explicar una realidad social supone al realizador entender modos y costumbres diferentes a los convencionales debido a la trascendencia que estos representan dentro de un producto comunicativo. En tal sentido se propone que, al utilizarse la imagen en la educación, ésta debe:

[...] ser contemplada desde la doble perspectiva que postula la educación para los Medios, por un lado una Pedagogía con imágenes, a través de las cuales se pueden transmitir contenidos ateniéndose a las distintas funciones de éstas y una pedagogía de la imagen, para lo cual se hace imperiosa la alfabetización audiovisual del educador y el educando, con el fin de que sean capaces de leer imágenes y convertirse en receptores críticos de mensajes mediáticos, así como emisores creativos de sus propias obras. (Martínez Zarandona, 2011, pág. 1).

Lo que representa una necesidad de crear en el espectador del producto audiovisual, una respuesta para criticar la información que se le están presentando, con el fin de generar un análisis que deberá contener diferentes puntos de vista, propuestos por los espectadores, ofreciendo así elementos básicos dentro del estudio de la comunicación y permitiendo analizar los tipos y las formas de relación que se establecen entre dos perspectivas diferentes mediante la observación de la influencia que tiene una sobre otra. Con esto se permite al espectador conocer los dos lados de la realidad social de los *hardcore gamers*.

La educomunicación, al ser un campo multidisciplinario, es una vía para poder abordar el tema de los *hardcore gamers*, de manera que los usuarios de esta modalidad de juegos puedan conocer a través de las imágenes la realidad existente en cada uno de los juegos y generar sus críticas frente a ello. El video es una alternativa innovadora para poder educar, y entretener de una manera fácil y estratégica, debido a que en el video se aborda una temática conocida por el usuario, se genera un interés-atención y lo piensa detenidamente.

Las producciones audiovisuales para crear una reflexión de estos juegos tienen como objeto generar una conciencia de lo que estamos viviendo en la actualidad y cotidianidad. De allí que la educomunicación sea fundamental para educar y comunicar de manera proporcional, puesto que mediante un video educativo existe una mayor posibilidad de construir una sociedad crítica y pensante.

El vídeo es un recurso didáctico muy importante en el proceso de enseñanza, porque puede ser aprovechado al máximo debido al impacto audiovisual que tiene. No hay que olvidar que las generaciones actuales están creciendo en un ambiente de mucho color y dinamismo en la transmisión de información, pues la era digital ha ido ganando terreno en la actualidad, conjuntamente con colores llamativos, animaciones y música; aspectos que se tornan fundamentales para que el video se convierta en un recurso positivo y de esta manera romper con la educación tradicional.

El video documental, más allá de presentar imágenes en escena a los espectadores, se debe comprender como un producto audiovisual que debe construir un proceso de problematización, interrogantes y diálogos. Solo así se podrá separar de un aprendizaje tradicional y de una educación bancaria, donde no solo se debe recibir información, sino también generar un conocimiento crítico.

“El desarrollo de una metodología para su uso educativo se ha venido consolidando sobre la base crítica, participativa, creativa, analítica [y] transformadora, que permita incorporar el video dentro de los planes globales de desarrollo.” (Daza Hernández, 1993, pág. 2).

El manejo de la imagen, junto con la creación de la historia, los planos y movimientos de cámara, es una manera indispensable para poder generar una mayor comprensión de lo que se va evidenciar en el documental, desde distintos puntos de vista; pues para poder educar a alguien más, no sólo se necesita aportar con conocimiento, sino también que se pueda observar cómo se imagina a dicho sujeto. En concreto: cómo se define a esta cultura desde el exterior e interior. Es por eso que la observación no participativa, historia de vida y la entrevista a profundidad, permiten que el espectador pueda quedarse con varias posturas para que cada uno sea capaz de generar su propio concepto.

De tal manera que “para concebir la especificidad del video educativo es preciso despojarse de la concepción tradicional de educación heredada del sistema educativo escolarizado” (Daza Hernández, 1993, pág. 3). Y, en tal sentido, el video cumple los requisitos para generar crítica, facilitando así el aprendizaje del educando, y generando trascendencia y compromiso consigo mismo y con la sociedad.

Existen varios tipos de videos educativos, y para este caso se ha tomado el video social, el cual consiste en “temas de interés colectivos de una comunidad, localidad, región, o nación [siendo] su enfoque el que le imprime un carácter educativo.” (Daza Hernández, 1993, pág. 4).

Por lo tanto, con esta clase de video se generará interés en los espectadores para luego rendir sus opiniones y críticas, edificando una participación colectiva en el aula. Por

otro lado, esta clase de video también permite ampliar el marco de experiencia del estudiante, ya que el video social pone en contacto con la realidad, provocando cambios significativos en la educación.

La interacción o comunicación dialógica es indispensable para lograr un cambio en la sociedad; es por esto que ningún proceso educativo deja afuera el aspecto comunicativo debido a que éste es esencial para transmitir, ideas, argumentos, información, etc.

Con todo ello, se deja una idea clara de que el concepto de esta cultura puede resultar un proceso de descubrimiento. Así, en el presente proyecto audiovisual esto se verá reflejado al mostrarse la realidad social de la *cultura hardcore gamer* de la ciudad de Quito usando el método del constructivismo; mientras que el momento analítico se verá reflejado con la lectura denotativa, connotativa y estructural que da como resultado final una lectura crítica en el proceso comunicativo. Así lo señala Gutiérrez Pérez, cuando afirma:

“Dentro del proceso educativo la comunicación no puede quedar reducida a un simple traspaso de datos de [información], sino que es más bien un proceso de descubrimiento de nosotros mismos y del mundo que nos rodea por medio del diálogo.” (Gutiérrez Pérez, 1974, pág. 25).

Todo ello, en su conjunto, nos permitirá llegar a una conclusión crítica, a efectos de afrontar nuevas realidades que aborden nuestro entorno y, al mismo tiempo, poder generar nuevas técnicas de expresión correspondientes a estas culturas, permitiendo comunicar sus significados por medio de significantes propios.

## Metodología

La presente investigación tiene un método cualitativo ya que se buscará a profundidad la realidad de la cultura *hardcore gamer* y la creación de su identidad a través de la convergencia digital y los videojuegos. El tipo de investigación es descriptiva puesto que detallará las características más importantes que encierra la cultura *hardcore gamer* y sus miembros; permitirá describir grupos y comunidades específicas para ser sometido a un análisis, permitiéndonos describir el contexto y las variables de cada situación.

Además de conocer costumbres, hábitos y actitudes mediante la observación de actividades, ya que el fin es la identificación de las relaciones que existen entre las variables resultantes de la descripción del contexto.

El trabajo investigativo será el exploratorio pues nos permitirá obtener conocimiento de la situación de esta cultura, sus influencias y su realidad social. Se tomó este sector de la ciudad por ser el sector más visitado por los jóvenes como parte de entretenimiento y zona turística, gracias a la variedad de centros comerciales y por supuesto la presencia de varios locales con juegos lúdicos – digitales, además, es uno de los sectores con un nivel socioeconómico de clase media–alta, por lo que es más factible que los jóvenes tengan acceso al entretenimiento virtual.

El producto audiovisual estará enfocado bajo la línea de investigación de comunicación e interculturalidad, la cual según Alejandro Grimson la define como: “inclusión de dimensiones cotidianas, a veces personales, de extrañamiento frente a la alteridad, desigualdades sociales, así como dimensiones políticas, grupales y estatales, de reconocimiento e igualdad.” (Grimson, 2001, pág. 16). Partiendo de esta definición

la comunicación e interculturalidad permite que se pueda entender la cultura desde otra mirada y a su vez el proceso de su construcción.

“Las adscripciones identitarias no son naturales, no están determinadas ni por la sangre ni por el lugar de nacimiento y son productos de incesantes construcciones, imaginaciones e invenciones.” (Grimson, 2001, pág. 34)

En el trabajo de investigación se empleará algunas teorías de la comunicación, las cuales ayudarán a la investigación tener un mejor acercamiento hacia la realidad. Se planteará un desarrollo desde la teoría de la acción comunicativa propuesta por Jürgen Habermas, la cual ayudará en gran parte a entender la realidad social que viven los usuarios de la comunidad *hardcore gamer*. Habermas en su teoría de la acción comunicativa, señala 3 mundos los cuales constituyen el conocimiento y el proceso de comunicación de un sujeto, a partir de los mundos: objetivo, social y subjetivo.

El mundo objetivo es supuesto en común, como totalidad de los hechos, significando aquí hecho que el enunciado sobre la existencia del correspondiente estado de cosas puede considerarse verdadero. Y todos presuponen también en común un mundo social como totalidad de las relaciones interpersonales que son reconocidas por los integrantes como legítimas. Por el contrario, el mundo subjetivo representa la totalidad de las vivencias a las que en cada caso sólo un individuo tiene un acceso privilegiado. (Habermas, 1981, pág. 81).

El mundo objetivo, el cual en este caso es el ser humano como usuario, el mundo social será la relación interpersonal del usuario con su entorno y por último el mundo subjetivo que será la totalidad de las vivencias que tiene el usuario como sujeto virtual.

En el trabajo de investigación se realizará una breve introducción sobre la cultura, para poder entender el “*hardcore gamer*” desde las culturas juveniles, urbanas y latinoamericanas.

El autor Garcia Canclini (2001), en su libro “Culturas Híbridas” propone que existe tres procesos importantes en la cultura: “la quiebra y mezcla de las colecciones que organizaban los sistemas culturales, la desterritorialización de los procesos simbólicos y la expansión de los géneros impuros.” (pág. 260). Estos procesos de hibridación se los puede observar en las culturas urbanas, es por eso que es importante para nuestro trabajo el análisis de estos procesos.

El mundo en el que nos encontramos está marcado por varias culturas, las cuales determinan muchos aspectos de la persona o el grupo, como su vestimenta, trabajo, forma de vida y personalidades. Estas culturas en los últimos años han tenido varias transformaciones, han transformado su concepto y así han creado nuevas culturas. Las culturas híbridas son procesos de transformación que se llevan a cabo entre dos o más culturas.

“Las sociedades latinoamericanas sufren cambios hoy en día por migraciones incesantes desde las comunas rurales hacia los centros urbanos, donde se realizan las interacciones continuas de redes locales de comunicación con las redes nacionales y transnacionales.” (Schmidt, 2003, pág. 18).

Para la recolección de información como entrevistas serán realizadas con un target de las edades comprendidas entre 18 a 28 años ya que la mayoría de usuarios dentro de la cultura *hardcore gamer* tiene estos parámetros, a su vez se utilizará ese mismo target para la realización de las historias de vida y trabajos de observación.

Por otra parte, se contará con el apoyo de profesionales en el tema de cultura, videojuegos y cultura juvenil lo que permitirá obtener mejor un acercamiento a la realidad social de la cultura *hardcore gamers*.

Para la realización de este trabajo de investigación se han utilizado técnicas o estrategias metodológicas, en primer lugar, se realizó un estado del arte, el cual nos aportó información que posee relación con el tema por medio de diversos artículos, textos, monografías, etc.

Además, nuestro trabajo de investigación tendrá un método etnográfico por lo que se utilizará la *observación participante*, el cual aportará a la investigación una realidad más cercana de la cultura *hardcore gamer*, los usuarios, los videojuegos y la interacción que existe entre los dos sujetos de estudio, de esta manera nos convertiremos en actores activos de la misma. También se utilizarán otras técnicas de registro como la *historia de vida* con la que se pretende obtener la realidad tal cual es, desde un punto objetivo, su forma de vida, la diferencia de esta realidad junto con las de otras personas que no están involucradas en dicha cultura. Las *entrevistas a profundidad* aportaran datos informativos muy relevantes para la elaboración del trabajo investigativo y el video documental, a su vez se podrá tener un conocimiento sobre las influencias y aspectos positivos y negativos de la cultura *hardcore gamer*.

El video documental será trabajado en tres fases: una de preproducción donde se investigará y se buscará un primer acercamiento con los sujetos que pertenezcan a dicha cultura y la gente que en parte influye dentro de la cultura *hardcore gamer*. En la fase de producción se realizará todo lo que es el rodaje del documental, el cual estará basado en entrevistas y observación participativa. Los sujetos darán apertura para

conocer como es la realidad que viven. Como parte final de esta etapa tenemos la edición.

Toda la filmación se llevará a cabo en la ciudad de Quito específicamente en el sector centro - norte. En la fase de postproducción realizaremos las correcciones de audio y color para obtener un producto de alta calidad. Este producto audiovisual tendrá una duración de 18 minutos y todas las fases deberán responder al cronograma establecido por el tutor y los alumnos.

### **Preproducción**

Para la realización del video documental se manejarán los siguientes elementos:

#### **Filmación**

Se procederá a realizar la filmación, con varios planos establecidos en el momento de la grabación, ya que nuestro producto audiovisual será un documental sin guion, para las entrevistas utilizaremos dos cámaras, una de marca Nikon modelo 3200, mientras que la otra será de marca Canon modelo 5TI, las cuales serán utilizadas para planos frontales, planos de perfil o detalles y subjetivos, esto para darle mayor dinamismo a las entrevistas.

La cámara Nikon llevará un lente de 55-300 mm mientras que la cámara Canon utilizará un lente 18-135 mm.

#### **Locación**

Las locaciones asignadas para el documental son:

- Barrio El Ejido
- Barrio la Vicentina

- Av. Plaza Foch
- Barrio Jipijapa
- Barrio La Carolina
- Centro de Quito

### **Música**

Toda la musicalización documental la trabajaremos con música libre de derechos de autor y a su vez música de ambiente, que irá acompañado de voz en off.

### **Tipografía**

La tipografía que se utilizará será VCR OSD Mono descargada del software libre “DAFONT”. Todos los títulos, nombres de canciones, créditos, nombres de personajes serán escritos bajo esta tipografía.

### **Diseño de portada del disco**

La portada será diseñada bajo los parámetros aceptados por la unidad de titulación, el diseño esta propuesto con un fondo negro y un diseño realizado por nuestra autoría donde diga: Más que un juego.

### **Color y Contraste**

El documental será colorizado con la herramienta Adobe Premier. Se trabajará a 60fps con una resolución de 1920x 1080, full color, con la menor cantidad de filtros.

### **Realización**

Las personas seleccionadas para la muestra son *gamers* de Quito de varios sectores de la ciudad, un máximo de seis muestras individuales, acompañando de un máximo de 5 especialistas en varios temas como cultura, diseño de videojuegos, entre otros. La muestra no hace excepciones de edad, género ni posición social.

## Visualización

El público al que se le mostrará nuestro documental, estará dirigido a todas las clases sociales y etnias, entre las edades de 15 a los 90 años de edad en la ciudad de Quito.

## Ficha técnica

<b>Título:</b>	<b>Más que un Juego</b>
<b>Género:</b>	<b>Documental</b>
<b>País:</b>	<b>Ecuador</b>
<b>Año:</b>	<b>2016 - 2017</b>
<b>Duración:</b>	<b>18 minutos</b>
<b>Formato:</b>	<b>HD 1920 X 1080</b>
<b>Imagen:</b>	<b>Color</b>
<b>Sonido:</b>	<b>Dolby 5.1 Estéreo</b>
<b>Idioma:</b>	<b>Español</b>
<b>Realización:</b>	<b>Nicolás Gomezjurado P. / Raúl Zambrano J.</b>
<b>Tutor:</b>	<b>Cristina Satyavati Naranjo Delgado</b>
<b>Música:</b>	<b>Música libre de derechos de autor.</b>

*Tabla 1. Elaboración propia.*

## Sinopsis

Más que un juego es un producto audiovisual el cual se busca reflejar la realidad de la cultura *hardcore gamers*, su cotidianidad en un mundo donde los videojuegos es su vida, su hobby y su pasión. La cultura *hardcore gamer* abarca muchos significados importantes en el mundo, desde las culturas juveniles a una forma de vida.

## **Producción**

En esta etapa se da paso a la filmación y recolección de testimonios de los personajes, con esta base se podrá ir graficando las tomas de relleno. Para la grabación del audio trabajamos con sonido directo utilizando un micrófono bidireccional.

Aquí se pone en práctica todas las ideas y planos planteados en el guion y se busca jugar con la iluminación para dar un ambiente ya sea de comodidad o suspenso, según el personaje y la situación que este nos muestre.

Se busca captar la mayor naturalidad posible de los personajes, en algunos momentos ellos deben hacerse a la idea de que nosotros no estamos ahí para que puedan mostrarse con mayor naturalidad y de esta forma captar la realidad y no presentarle al público algo que responda a la ficción.

En esta fase usamos todas las herramientas como son:

- Cámaras
- Luces
- Trípodes
- Estabilizadores
- Micrófonos
- Computador Windows 8, Intelcore i7, 16gb ram, 4gbGPU, 1tb disco duro
- Adobe Premiere CC 2017
- Adobe after effects CC 2017

Una vez descargado el material en los diferentes respaldos procedemos a trabajar en la edición del video para establecer la línea de tiempo.

## **Postproducción**

En la etapa final del producto, tendremos editadas las tomas y montada la línea de tiempo, se procede a la corrección de tomas, color, audio. Posteriormente pasamos a la musicalización y colorización del documental, diseño de intro para el video, banner, textos animados, claquetas y salida del documental.

Toda esta postproducción se lo realiza conjuntamente con la tutora para que se tenga un documental correcto en base a las reglas establecidas por la Universidad Politécnica Salesiana y la dirección de carrera.

## Resultados

La cultura *hardcore gamer* tiene un considerable número de miembros o practicantes, lo cual se reflejó en la convención de gamers realizada en la Casa de la Cultura en la ciudad de Quito en el mes de marzo, en donde se contó con la presencia de más de 300 personas, entre las cuales existían comunidades como los gamers, otakus, cosplayers. El segundo evento se realizó el mes de abril en la ciudad de Quito, el cuál fue un torneo de DOTA 2 con más de 50 participantes.

De esto se puede entender que la comunidad *hardcore gamer* en el país es gigantesca con varios integrantes y seguidores que no pertenezcan directamente a ella y está conformado por personas de todo tipo de edad, pero las más comunes de entre 14 a 35 años, en la cual su gran mayoría de integrantes y aficionados son varones. Los menores a doce años no superaban los 30 asistentes, que en su mayoría eran familiares, entre estos hermanos o primos de los *hardcore gamer* más veteranos.

Siguiendo la metodología planteada al inicio de la investigación, se pasó tiempo en los eventos gamers que se realizaba tanto en el local de Quito como en los eventos de gamers y cosplay en la casa de la cultura, además, se realizó el seguimiento de tres *hardcore gamer* en su vida cotidiana, se registró el día a día tanto en el hogar como en sus locales favoritos y su pasión por los videojuegos y hobbies.

Para los tres participantes su interés por los videojuegos, inició a una edad temprana que no superaba los 10 años, nació desde consolas retro de los años 90, pasando por las reconocidas maquinitas o cosmos y han ido evolucionando con ellas su interés por otro tipo de videojuego y el de llenar su satisfacción de ser un ganador o el de retar a la muerte virtualmente.

La relación personal del gamer y su vida diaria tiene gran importancia, debido a que esto ayuda al entendimiento de la cultura *hardcore gamer*. El comportamiento de la persona dentro y fuera de su entorno.

El escritor ecuatoriano Esteban Poblete, respondiendo a nuestra entrevista, dice que:

La relación personal del jugador dependerá siempre del entorno en el que se encuentre, ya sea con la familia o los amigos. Ellos construyen su cultura y esto dependerá de factores sociales, económicos, afinidades. El jugador puede estar en el colegio aburrido, con ganas de que ya sea la salida y regresar al entorno donde le gusta, donde él se siente bien. (Poblete, 18 de diciembre de 2016)

Dentro de la cultura *hardcore gamer* existe una variedad de características las cuales forman a un individuo como gamer. La jerarquización que existe de los jugadores tanto dentro o fuera del videojuego, como por ejemplo los “pros”, los “noobs” o “ratas”, cumplen la función de clasificar a los jugadores por su destreza en los videojuegos y en muchos casos por el tipo de videojuego que juegas.

Otra característica es la de identificar a los gamers de acuerdo a su tiempo que lleva dentro de la cultura *hardcore gamer*, esto quiere decir que los años en los cuales empezaste a introducirte en el mundo de los videojuegos te pueden identificar como “old school” o “vieja escuela”, junto con los que empezaron a jugar videojuegos “manco” o “novato”.

Cuando se habla de grupos sociales o subculturas, existe arquetipos vinculadas a estas, como por ejemplo la discriminación y la adicción que existe en dichas comunidades o grupos, los *hardcores gamers* son uno de ellos ya sea por sus pasatiempos dentro o fuera de la cultura, sus hobbies, sus temas de conversación sean con amigos o dentro del núcleo familias y por último y la más importante, su forma de vida. Por ejemplo,

los *hardcores gamers* comparten varias clasificaciones del sujeto o su entorno junto con los mencionados “*frikies*” “*ratas*” “*geeks*” y “*otakus*” como personas extrañas, retraídos, locos, infantiles y anti sociales.

El escritor Mauricio Alvarado nos indicó el entendimiento de la cultura *hardcore gamer*:

“Logro entender a los videojuegos como entretenimiento, como una forma de divertirse y de desarrollar aprendizaje psicomotriz, como un pasatiempo que utiliza el jugador un par de horas al día, pero el *hardcore gamer* me suena a vicio.” (Alvarado, M, 18 de febrero de 2017).

Para poder entender el videojuego y la cultura *hardcore gamer* se debe entender que las culturas actuales son una modificación o transformación de culturas más antiguas y para muchas personas ver algo que esta fuera de su mundo común será extraño y por ende juzgado.

El comportamiento y forma de vida de un *hardcore gamer* es igual que la de otro joven, con la diferencia de que se encuentran en una subcultura diferente. Su forma de vivir es la misma que cualquier persona, solo que sus hobbies son distintos.

El escritor ecuatoriano Esteban Poblete, en la entrevista nos dice que:

Detrás de toda realidad, existe una historia más profunda y más sensible y solo dándonos cuenta de esto o a su vez abrimos al entendimiento de algo nuevo, a que todas las personas son diferentes, eso es lo que nos va dar una representación más humana de dichas culturas. (Poblete, 18 de diciembre de 2016)

## Conclusiones

Al llevar a cabo la realización de este producto comunicacional “Más que un juego” nos pudimos dar cuenta que en el proceso de construcción visualizamos prácticas culturales nuevas para nosotros, el mundo gamer tiene varias expresiones que tal vez se nos pudieron pasar por alto y que solo llegando a realizar una inmersión total en esta cultura lograríamos entender la base real del significado de un verdadero *Hardcore Gamer*.

Lo que intentamos lograr con este producto es dar a entender por *hardcore* algo positivo, una connotación que sea aceptada por la sociedad, que no sea mal vista como un simple vicio digital, si no como una experiencia enriquecedora, en donde la parte sensorial del ser humano se desarrolla al ser expuesta a diferentes estímulos.

El ser *hadcore gamer* es un concepto que lo llevamos a análisis y nos preguntamos desde el principio de la investigación como un postulado general y base para este proceso, llegando a una simple respuesta que luego haber realizado este producto lo entendimos, *hadcore* representa la pasión por lo que se hace, el sentirse dentro de un video juego, ser partícipe de una comunidad en expansión constante, estar participando de algo que se desarrolla a cada segundo, sobre todo ser *hadcore gamer* es el sentirse orgulloso por lo que ha una persona le gusta y no avergonzarse de esta opción de vida y de cultura.

Existen varias representaciones dentro de esta cultura que entendimos, es parte de la construcción de identidad de los sujetos que hacen parte de estas prácticas, muchos catalogaran de extraño o diferente o raro, pero una vez inmiscuidos en el tema pudimos verlo como algo totalmente normal, como cuando a alguien le apasiona algo, realizamos una simple comparación al ver a un músico recorriendo las calles de Quito

con su guitarra, caminando varias cuadras para demostrar su talento, la misma situación pasa cuando un *cosplayer* decide vestirse de su personaje favorito y asistir a las convenciones llevadas a cabo dentro y fuera de la ciudad, los dos tienen algo en común “Pasión por lo que hacen”.

Es ahí donde toda nuestra investigación toma sentido, al aterrizar una de las teorías más conocidas en la comunicación como es la de los 3 mundos de la vida, propuesta por Habermas, todo tendría que acabar cuando la teoría se vuelva práctica y lo objetivo tenga un sustento teórico, es por ello que el análisis por sí solo nos fue dando las pautas para entender estas prácticas sociales “aparentemente carentes de significado”, como verdaderas muestras de arte cultural urbano, una real y sentida manera de ser uno mismo, de formar parte de un entorno, donde varias personas comparten una misma pasión.

Al parecer la vida del *gamer* digital iba pasando de la interacción máquina – sujeto a una interacción sujeto – sujeto, manteniendo a la máquina como un canal de conexión con la ficción y la realidad, logrando masificar el sentido de pertenencia a algo que parecía simplemente un juego, entendimos que el proceso más básico de interrelación personal se estaba dando a través de un medio digital, retomando el sentido del juego y la diversión a las características básicas de relación y el instinto fundamental de relacionamiento entre seres humanos. Esto abrió un camino amplio y un estudio nuevo para las prácticas de comunicación digital, una ventana para la educomunicación, herramienta clave para el aprendizaje continuo, aparte de generar espacios abiertos para compartir información, conocer nuevas culturas, llegar a diferentes partes del mundo e interactuar con gente en diferentes espacios y tiempos de forma simultánea en tiempo real.

Finalmente no creemos que nuestro producto pueda despejar todas las dudas existentes en torno a los juegos en línea, a la vida de un *gamer*, o a todas las relaciones sociales o prácticas culturales que se lleven en torno a este tema, pero somos conscientes que abrimos un espacio de diálogo y expusimos una parte de la vida de un jugador empedernido apasionado por lo que hace, esperamos que nuevos productos sean lanzados para desconceptualizar la idea negativa de la palabra hardcore, sobre todo en este tema “*hardcore gamer*”, y se pueda mostrar a la sociedad un concepto positivo de lo que es para nosotros “Más que un juego”.

## Referencias

- Bertran, E., & Chamarro, A. (2016). Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento. *Adicciones*, 28(1), 28-34.
- Daza Hernández, G. (1993). *El video educativo*. Obtenido de Catholic Media Council: [http://www.cameco.org/mediaforum\\_pdf/ib02931.pdf](http://www.cameco.org/mediaforum_pdf/ib02931.pdf)
- Del Moral Pérez, M. E., & Fernández García, L. C. (2012). Comunidades virtuales de videojugadores: Comportamiento emocional y social en poupée girl. *RED. Revista de Educación a Distancia*(33), 1-19.
- García Canclini, N. (2001). *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Mexico: Grijalbo.
- Grimson, A. (2001). *Interculturalidad y Comunicación*. Norma.
- Gutiérrez Pérez, F. (1974). *Hacia una pedagogía basada en los medios de comunicación; experiencias concretas en América Latina*. Bogota: Confederación Interamericana de Educación Católica.
- Habermas, J. (1981). *Teoría de la acción comunicativa*. Madrid: Taurus Humanidades.
- Hau, Y. S., & Kim, Y. G. (Marzo de 2010). Why would online gamers share their innovation-conducive knowledge in the online game user community? Integrating individual motivations and social capital perspectives. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 956-970.
- Kaplún, M. (1998). Una pedagogía de la comunicación. En M. Kaplún, *Una pedagogía de la comunicación* (págs. 92-94). Madrid: Ediciones la Torre.
- Martínez Zarandona, I. (8 de Abril de 2011). *Televisión y Psicología*. Obtenido de Televisión y Psicología: <http://televisionypsicologia.blogspot.com/2011/04/uso-de-la-imagen-en-la-educacion.html>
- Schmidt, B. (2003). Teorías culturales posmodernas de Latinoamérica y su importancia para la etnología. *Indiana*, 13-35.

## Anexos

### Anexo 1

#### **Carta de autorización de usos de imágenes, sonido, patentes, o información empresarial**

Yo, MAURICIO ALVARADO DÁVILA, con cédula de ciudadanía 1802637858-8, autorizo el uso de imágenes, sonido, patentes y/o información empresarial utilizados en este trabajo de titulación con el tema: “Producto audiovisual: realidad social de la cultura *hardcore gamer* en el centro norte de la ciudad de Quito”.



Mauricio Alvarado-Dávila

C.C. 180263785-8

Yo CARLOS ANDRES SOSA RODRIGUEZ con documento de identificación 1712620473, autorizo el uso de imágenes, sonido, patentes o información empresarial utilizados en este trabajo de titulación con el tema: “Producto audiovisual: realidad social de la cultura *hardcore gamer* en el centro norte de la ciudad de Quito”



Carlos Andrés Sosa Rodríguez

C.C. 171262047-3

Yo LUIS FERNANDO ENRIQUEZ CANDO con documento de identificación 1718122862, autorizo el uso de imágenes, sonido, patentes o información empresarial utilizados en este trabajo de titulación con el tema: “Producto audiovisual: realidad social de la cultura *hardcore gamer* en el centro norte de la ciudad de Quito”



Luis Fernando Enríquez Cando

C.C. 171812286-2

Yo BRYAN GABRIEL MACIAS MURILLO con documento de identificación 1715671309, autorizo el uso de imágenes, sonido, patentes o información empresarial utilizados en este trabajo de titulación con el tema: “Producto audiovisual: realidad social de la cultura *hardcore gamer* en el centro norte de la ciudad de Quito”



Bryan Gabriel Macías Murillo

C.C. 1715671309

## Anexo 2

### Permiso de musicalización

La música utilizada en el producto fue recopilada de Youtube Library, libre de derechos de autor para el uso de creación de contenido bajo los requerimientos de los autores que solicitan colocar links en la descripción del video. Bajo la licencia Creative Commons Attribution organización que se encarga de ayudar a compartir conocimiento y creatividad para construir un mundo más equitativo, accesible e innovador.

Razón por la que el uso de cada tema musical es acompañado por la solicitud de los autores al momento de su reproducción en el producto.

Anexo links requeridos de cada autor:

- Dubstep Aggressive Cosmic está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)  
Artista: <http://PetRuality.com>
- Leavin (Sting) está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)  
Artista: <http://mk2/YouTubeAudioLibrary.com>
- Burnt está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)  
Artista: <http://jinglepunks/YouTubeAudioLibrary.com>
- First in Line está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)  
Artista: <http://SilentParner/YouTubeAudioLibrary.com>
- Level Up está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <http://KevinMacLeod/YouTubeAudioLibrary.com>

- Chess Pieces está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <http://SilentPartner/YouTubeAudioLibrary.com>

- Ishikari Lore está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <http://KevinMacLeod/YouTubeAudioLibrary.com>

- Future Gladiator está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <http://KevinMacLeod/YouTubeAudioLibrary.com>

- Epic Logue está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <http://JoeBagale/YouTubeAudioLibrary.com>

- Lucky Shot está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <http://Albis/YouTubeAudioLibrary.com>

- Decisions está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <http://KevinMacLeod/YouTubeAudioLibrary.com>

- CGI Snake está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <http://ChrisZabriskie/YouTubeAudioLibrary.com>

- Dub Hub está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <http://JimmyFontanez/YouTubeAudioLibrary.com>

- Country Fried está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <http://JoshKirsch/YouTubeAudioLibrary.com>

- March to Victory está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <http://JoshKirsch/YouTubeAudioLibrary.com>

### Anexo 3

#### **Permiso de animación**

Las animaciones utilizadas en el producto fueron realizadas con plantillas libre de derechos de autor para el uso de creación de contenido bajo los requerimientos de los autores que solicitan colocar links en la descripción del video. Bajo la licencia Creative Commons Attribution organización que se encarga de ayudar a compartir conocimiento y creatividad para construir un mundo más equitativo, accesible e innovador.

Razón por la que cada animación es acompañada por la solicitud de los autores al momento de su reproducción en el producto.

Anexo links requeridos de cada autor:

- FREE 3D HIGH TECH LOGO REVEAL TEMPLATE está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <http://Spartiate/YouTubeChannel>

- FREE IRON MAN HOLOGRAPHIC TEMPLATE está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <http://AkvilonAnd/YoutubeChannel>

- FREE MECHBOXES TEMPLATE está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <http://starbounder.org>

- FREE LEAGUE OF LEGENDS INTRO TEMPLATE está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <http://pushedtoinsanity.com>

- FREE 8-BIT INTRO TEMPLATE está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Artista: <https://www.facebook.com/MRMOTIONYT/>

## **Anexo 4**

### **Entrevista a expertos**

**Carlos Andrés Sosa**

#### **1.- ¿En qué proyectos independientes trabajas actualmente?**

Es un proyecto que comenzó hace dos años, se llama el capulí que es un cortometraje en animación en 3D, es una historia que mi papá me contaba cuando era niño, este es el segundo corto en el que participo. Hace unos años tuve la oportunidad de hacer el corto titulado Canicas de Cuento que se basa en una historia que mi papá me contaba en mi infancia, este fue mi primer corto en el cual tuve la colaboración del Ministerio de Cultura a través del Consejo del Cine. De igual forma en el 2015 el Consejo de Cine nos brindó su apoyo con fondos para iniciar el actual proyecto, este proyecto es un poco más costoso por ello estamos acabando la parte de financiamiento para culminar toda la parte de animación y poder terminarlo en el mes de mayo.

**2.- ¿En el lenguaje audiovisual que manejas, que es lo que se busca entorno a la relación que existe con el espectador que va a percibir lo que estas realizando?**

Lo principal es que nosotros manipulamos un poco la imagen por lo tanto tenemos que saber cómo manejarla para atraer la atención de quien lo está viendo a donde nosotros queramos, pero creo que el reto es hacerlo de una manera invisible por ello tenemos varios recursos desde los planos que vamos a utilizar, los movimientos de cámara, el diseño de los personajes, los colores que se van a emplear, así como también la historia en la que se va a basar, el tipo de animación, etc. Hay varios factores que entran dentro de una imagen y nosotros debemos saber manejarlos para comunicar específicamente lo que queremos y hacer que la atención del espectador vaya hacia donde nosotros queremos, todo debe estar bajo control en el momento en el que ponemos una imagen, esto es lo más importante cuando se hace cine, una imagen o un diseño porque esto juega un papel para la comunicación audiovisual.

**3.- En cuanto a la creación de diseños, ¿cuáles fueron tus inspiraciones?**

En la parte de diseño principalmente lo que hago es diseño en 3D, lo que me gusta mucho hacer es el modelado y escultura digital, creo que la escultura digital es una técnica que te ofrece una variedad de flexibilidad para sacar nuevas ideas como bocetos digitales. Nunca fui amante del dibujo, me gusta más la pintura y últimamente estoy incursionando en la pintura digital. Desde niño no me llamaba la atención el dibujo, mi interés nació cuando conocí el 3D hace ya varios años porque aplicas demasiados conocimientos como fotografía, de iluminación, de fondo, forma, etc. Lo que me gusta hacer también en 3D es diseñar personajes, modelarlos, hacer robots; es este tipo de cosas las que más me llaman la atención en cuanto al diseño de 3D.

**4.- En cuanto al diseño de personajes, ¿qué crees tú que es lo que más llama la atención a los ecuatorianos?**

Creo que en cuanto al diseño de personajes en si como técnica y conceptos, el personaje debe tener todos los factores que deben entrar en él, la forma de su rostro, de su cuerpo, la ropa que utiliza, el color de la ropa, etc. Debe comunicar algo por ello creo que es un reto diseñar un personaje porque a la final todo lo que está constituyendo ese personaje, debe comunicar algo y también se debe conocer la historia del personaje, es decir cuando nació, a pesar de que el personaje vaya a aparecer uno o dos minutos, se tiene que hacer toda una historia en la bibliografía del personaje para saber porque está ahí y entender al personaje perfectamente para que sea creíble cuando las personas lo vean, entonces, creo que a los ecuatorianos en general lo que les gusta es ver un personaje donde se sientan identificados como las películas de pixar y toda la onda de animación que existe y que es demasiado grande en Estados Unidos están genialmente diseñados los personajes pero principalmente como ecuatorianos no nos identificamos porque están trayendo imágenes y productos de otra realidad. El reto como ecuatorianos es diseñar buenos personajes, pero hacer personajes donde nosotros como ecuatorianos nos sintamos identificados.

**5.- El diseño de estos personajes que viene de los videojuegos que se han vuelto bastante populares como GOD OF WAR, juegos así llamativos como es que llegan de una realidad distinta a la nuestra, se plantean aquí y llegan a gustar a los jóvenes.**

Esto también pasa en el cine, aquí vemos una historia que sucede en la antártica con personajes totalmente ajenos a nuestra realidad pero sin embargo cuando los vemos nos alegramos o entristecemos porque una de las claves del cine y que también se

aplica bastante a los videojuegos es que podemos tratar un tema bastante particular pero lo que esta atrás de todo ese tema es la emotividad, toda esta emotividad debe ser universal, es decir que detrás de una película estará el amor, el reencuentro de una pareja, tristeza; estará un sentimiento con el cual nos sentimos identificados sea por nuestro pasado o porque se anhela tenerlo en el futuro, es por ello que lo que nos conecta a un personaje es la emotividad con la que nos identificamos y sentimos, esto ocurre igual en los videojuegos porque con ellos también existe emotividad porque crea este tipo de sentimientos y es por ello que los buscamos y jugamos.

**6.- Justo hablando de la emotividad en la actualidad se han creado muchos personajes que llegan hacer ídolos de ciertos jóvenes porque se produce esto.**

Un claro ejemplo de esto es Batman aparte de que el diseño del personaje está muy bien realizado, la gente se identifica con Batman porque es una persona que sufrió en la vida, porque es huérfano, tenía dinero pero no tenía a nadie y el decidió ser un justiciero por lo que les sucedió a sus padres, entonces creo que todos tenemos eso de ser justicieros, de que todo se haga con justicia y en el momento que vemos un personaje de estos que comparte ciertos valores que nosotros también queremos tener y es así como estos personajes se vuelve un icono grande, todo ello porque nos identificamos con cosas que nos gustaría ser a nosotros porque el cine a la final nos vende sueños.

**Mauricio Andrade Dávila**

**1.- ¿Que abarca el termino cultura?**

La cultura es todo lo que hace el ser humano, no solo son las artes que muchas de las veces se confunde cultura con arte, las artes son parte de la cultura; la cultura llega

hacer hasta las cosas malas y buenas que hace el ser humano, la delincuencia, el deporte, todo aquello que realiza el ser humano.

## **2.- Desde su perspectiva ¿cuáles son las características que tiene la cultura ecuatoriana en general?**

El ecuatoriano en general es un tipo tranquilo, bueno; hasta ahora sin importar los cambios que ha existido en las dinámicas sociales si nos hemos vuelto más intolerantes, más caprichosos, pero en general, el ecuatoriano sigue siendo bueno. Este tipo de cosas son las que otorgan ciertas características a la cultura. Por ende, tenemos una cultura bonachona, es una cultura de acogida, es una cultura que en general es bastante de recibimiento más que nada es abierta. El ecuatoriano por su manera de ser hace que su cultura sea buena en términos generales.

## **3.- ¿Cómo influye la tecnología en el desarrollo de la cultura?**

Afecta de manera casi absoluta porque si hablamos de hace cien o ciento cincuenta años cuando la tecnología comenzó a afectarnos por ejemplo García Moreno comenzó proyectando el ferrocarril, esto ya era implementación de nueva tecnología, lo mismo que el observatorio, la escuela politécnica; Entonces, todas estas cosas van modificando la sociedad. Estos eran cambios gigantescos para la época, pero era para cuestiones específicas como: el transporte, la educación y la investigación. Luego llegó la electricidad que es parte de la tecnología y afecto a la población en su vida diaria, llegó el teléfono, llegó la radio, la televisión y ahora con el internet mientras más difundida está la cultura más afecta. Nacemos ya con tecnología porque en el momento en el que la madre va hacerse un eco está utilizando tecnología, la medicina de prenatal ya hace que el niño nazca con tecnología. Entonces ya hay la televisión para el niño a

pesar de que muchos padres y pedagogos dicen que no hay que enseñar la televisión a los niños incluso también afecta la falta de tecnología.

#### **4.- ¿Cómo afecta la falta de tecnología a la cultura?**

Mientras un segmento de la población sobre todo el urbano tiene un desarrollo diferente tiene más información, tiene mayor capacidad de conocer el mundo en tanto que en el campo, aunque existen cosas buenas carecen de tecnología y justamente esta falta de tecnología hace que el ser humano se dedique a lo suyo porque es la tecnología toda la información. Entonces el ser humano del campo se dedica a lo suyo, vive una vida tranquila, una vida placentera, es una vida de intenso trabajo, pero es as placentera, mientras tanto la información de las ciudades nos da ansiedad; vemos tanto, conocemos tanto que provoca que queramos más y más cosas, es por ello por lo que nos afecta porque afecta cuando esta tecnología falta y cuando está presente.

#### **5.- En el término cultura las actividades que se realizan actualmente como películas, videojuegos, chats, etc. ¿Cuál es la relación que tienen estos con la cultura que se está generando?**

Uno de los principales medios de transmisión de la cultura es la comunicación, la cultura es en particular la comunicación porque para que esta exista y se conozca tiene que ser comunicado. Tanto los chats de los videojuegos como los de las redes sociales son comunicación, porque en ellos estamos teniendo y dando información. La demografía cambia mucho porque entre más gente haya más necesidades existen y menos insumos hay para cumplir con esta demanda todo esto más la información afecta a la cultura. La información afecta porque entre más información se tenga más se cambia, cambia la percepción del mundo y de lo que se desea. Los nuevos lenguajes, las nuevas formas de comunicación si nos modifica.

## **6.- ¿Que nos puedes decir acerca de la cultura gamer?**

Para alguien de mi generación que comenzó utilizando la Atari, en esta época un hardcore gamer era simplemente ir a los juegos electrónicos o cosmos y enviarse porque no existía ningún beneficio, era un simple vicio en el cual solo se sentaban y se pasaba jugando además no estaban en línea ni en conexión con alguien más máximo existía la posibilidad de tener un compañero de juego no más.

Actualmente existe otro tipo de desarrollo, ahora hay jugadores en línea, hay multijugadores, es por esto por lo que las competencias se amplían y generan réditos mucho más altos. Ahora existe el conocimiento de que al jugar videojuegos se desarrollan ciertas habilidades mentales e incluso de otro tipo.

Pero hablar de hardcore gamer suena a vicio al menos para alguien de mi generación, logro entender a los videojuegos como un entretenimiento como pasatiempo, pero dedicarse al videojuego, desarrollar, pasar niveles y competir con gente de Europa de Asia de América; necesariamente debe dar un beneficio. El hardcore gamer me suena a vicio.

## **7.- Como sucede este proceso de aceptación en donde, la cultura acepta al futbol como parte de sus actividades y actualmente sucede que la cultura ecuatoriana está aceptando a los videojuegos como parte de sus actividades, ¿cómo se da este proceso?**

Existen similitudes en el origen y desarrollo, pero hay diferencias sustanciales en cuanto a la actividad en sí y a los resultados de las distintas actividades.

El futbol comenzó como un entretenimiento y luego paso como un deporte porque se popularizo y se difundió, pero esto no significa que la cultura lo acepta, sino que es el surgimiento que tiene el futbol como de los juegos electrónicos.

El futbol se desarrolló como deporte, según la filosofía decían que este deporte además de que ayuda que las personas se fortalezcan físicamente las integra con otras personas, entretiene a más personas es ahí cuando pasa de ser deporte hacer entretenimiento. No es lo mismo que sea un jugador de futbol a ser un fanático del futbol, el fanático del futbol se sienta a ver el futbol no es activo, es simplemente un espectador que juega de vez en cuando pero no es un futbolista; el futbolista es el que juega el que rinde económicamente, esto no es así con los videojuegos ya que esta actividad no tiene un público o un espectador que sea pasivo como si tiene el futbol o los otros deportes que si tienen audiencia. Necesariamente los videojuegos necesitan un participante activo y es el video jugador a menos que sea alguien que se dedique a ver los juegos para desarrollar y ponerlo en práctica, es muy diferente al futbol. No creo que llegue a desarrollarse los videojuegos de una manera como el futbol.

## Anexo 5

### Guion Técnico

ESC#	PL	IMAGEN	AUDIO	TEXTO	TIEMPO
1	Det.	Animación logo UPS	Fade in Dubstep Aggressive Cosmic se mantiene durante la animación y Fade out	Dubstep Aggressive Cosmic está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> ) Artista: <a href="http://PetRuality.com">http://PetRuality.com</a>	15''
2	Det.	Animación de inicio menú de juego	Fade in Aleavin Sting se mantiene y fade out	FREE 8-BIT INTRO TEMPLATE está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> ) Artista: <a href="https://www.facebook.com/MRMOTIONYT/">https://www.facebook.com/MRMOTIONYT/</a>  Leavin (Sting) está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> ) Artista: <a href="http://mk2/YouTubeAudioLibrary.com">http://mk2/YouTubeAudioLibrary.com</a>	6''

3	Det.	Animación de juego bit	Fade in Burnt y se mantiene	Burnt está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> ) Artista: <a href="http://jinglepunks/YouTubeAudioLibrary.com">http://jinglepunks/YouTubeAudioLibrary.com</a>	9"
4	Det.	Captura de pantalla COD	Voz off: Los videojuegos son una aplicación interactiva que se crearon para entretener a las personas permitiéndoles simular experiencias a través de una pantalla o algún tipo de dispositivo electrónico existen diferentes tipos de video juegos hay de		2"
	Pl.	Niño jugando frente a la pantalla			2"
	Pf.	Consolas de videojuegos			2"
	Cpl.	Niño jugando frente a la pantalla			2"
	Det.	Captura de pantalla DOTA			3"
	Cpl.	Dos hombres jugando frente a una pantalla			2"
	Det.	Manos utilizando un mando de consola			2"
	Det.	Captura de pantalla COD			2"
	Det.	Captura de pantalla DOTA			2"
	Det.	Captura de pantalla WOW			2"

	Det.	Consola de videojuego	disparos, de estrategia, juegos		2''
	Pg.	Jóvenes caminando	de rol y un sin fin		2''
	Pg.	Personas haciendo fila frente al teatro	de modalidades que se crean a		2''
	Det.	Figuras de personajes de ficción	diario para atraer a los jugadores de		2''
	Cpl.	Jugador frente a la pantalla	una creciente		2''
	Det.	Pantalla de televisión	comunidad que ha llegado a todo el		2''
	Det.	Captura de pantalla WOW	mundo. A continuación		4''
	Pg.	Jóvenes tomándose de las manos	conoceremos lo que pasa tras la pantalla y como los video juegos se están convirtiendo en parte del estilo de vida de los ecuatorianos		3''
5	Det.	Animación presentación de nombre	Voz off: Esto es MAS QUE UN JUEGO hardcore gamers en quito	FREE LEAGUE OF LEGENDS INTRO TEMPLATE está autorizado la licencia Creative Commons	21''

				Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> ) Artista: <a href="http://pushedtoinsanity.com">http://pushedtoinsanity.com</a>	
6	Det.	Animación mira de francotirador		Imagen animada desde Google Earth <a href="http://googleearth.com">http://googleearth.com</a>	4''
	Pg.	Virgen del Panecillo	Fade in First in Line y se mantiene	First in Line está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> ) Artista: <a href="http://SilentPartner/YouTubeAudioLibrary.com">http://SilentPartner/YouTubeAudioLibrary.com</a>	2''
	Pg.	Tráfico de la ciudad	Voz off: En su llegada al país los video juegos provocaron un gran debate debido a que algunos creían que era una influencia negativa para los jóvenes  En Quito David Vaca de 24 años es jugador desde hace mucho		2''
	Pg.	Autos en marcha		2''	
	Pm.	Hombre frente a un autobus		2''	
	Pp.	Jóvenes viendo hacia el mismo lugar		4''	
	Pm.	David Vaca utilizando un celular		2''	
	Pm.	David Vaca jugando frente al computador		3''	
	Det.	Mano utilizando un mouse		3''	

	Pp.	David Vaca concentrado	tiempo y cuenta una historia que muestra la		3''
	Cpl.	David vaca viendo una pantalla	percepción inicial que se tuvo en el Ecuador sobre los video juegos		3''
	Pm.	Entrevista David Vaca	Entrevista David Vaca	David Vaca 24, gamer	4''
	Cpl.	David Vaca jugando		2''	
	Cpl.	David Vaca viendo una pantalla		2''	
	Det.	Dedos presionando teclas		2''	
	Pm.	Entrevista David Vaca			
7	Det.	Consolas antiguas de videojuegos		Voz off: En la actualidad los video juegos son vistos como un pasatiempo se los utilizan casi a diario ya sea en celulares computadoras o cualquier tipo de consola	Level Up está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> ) Artista: <a href="http://KevinMacLeod/YouTube">http://KevinMacLeod/YouTube</a> AudioLibrary.com
	Pg.	Consolas			3''
	Det.	Consolas			3''
	Det.	Manos utilizando consola			3''
	Det.	Manos utilizando consolas	Esteban Poblete escritor		3''

	Pm.	Entrevista Esteban Poblete	ecuatoriano comenta como el uso de la tecnología afronta la cultura		2''	
	Pm.	Persona sonriendo frente a una pantalla			3''	
	Pm.	Entrevista Esteban Poblete	Entrevista Esteban Poblete	Esteban Poblete 50, escritor	19''	
	Pm.	Niño jugando y jóvenes detrás			2''	
	Pp.	Niño jugando			4''	
	Pm.	Entrevista Esteban Poblete			8''	
	Pm.	Jóvenes jugando en computador			4''	
	Det.	Captura de pantalla			5''	
	Pm.	Entrevista Esteban Poblete			5''	
8	Det.	Captura de pantalla COD		Fade in Chess pieces y se mantiene	Chess Pieces está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> ) Artista: <a href="http://SilentPartner/YouTubeAudioLibrary.com">http://SilentPartner/YouTubeAudioLibrary.com</a>	3''
	Det.	Mano utilizando mouse		Voz off: La cultura y la tecnología se expanden y avanzan a la par, cada pueblo lo		2''
	Pp.	Ojos de David Vaca			3''	

	Pm.	David Vaca jugando	asimila a su manera por ejemplo sabias que el ajedrez tuvo su origen en la India		3''
	Det.	Piezas de ajedrez			
	Det.	Historia del ajedrez	aproximadamente en el siglo VI DC y fue difundido a occidente a través de rutas comerciales	Historia del ajedrez Imagen libre de derechos de autor tomado de wikimedia.org	5''
	Det.	Historia del ajedrez	Fade out Chess piezas		5''
	Det.	Paisaje en Japón	Fade in Ishikari Lore y se mantiene	Paisaje en Japón Imagen libre de derechos de autor tomado de terreds.com Ishikari Lore de Kevin MacLeod está sujeta a una licencia de Creative Commons Attribution (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) Fuente: <a href="http://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=USUAN1100192">http://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=USUAN1100192</a> Artista: <a href="http://incompetech.com/">http://incompetech.com/</a>	5''
	Det.	Historia del ajedrez	Voz off: Sin embargo en Japón se conoce un juego similar llamado Shogi en el que existen mas piezas distintos movimientos y el tiempo de juego es mayor al del	Historia del ajedrez Imagen libre de derechos de autor tomado de Wikimedia .org	5''
	Det.	Historia del ajedrez			5''

			ajedrez, esta es una forma en la cultura adopta la tecnología		
	Det.	Pieza de ajedrez	Fade out Ishikari Lore		5''
9	Pm.	Bryan Macías jugando ajedrez	Fade in Chess Pieces y se mantiene		3''
	Det.	Trofeo	Voz off: Bryan Macías de 25 años fue campeón mundial juvenil de ajedrez y cuando conoció los videojuegos convirtió la información que había aprendido a lo largo de su carrera para utilizarla como estrategia en su nueva afición		2''
	Det.	Fotografía			3''
	Det.	Diplomas y medallas			3''
	Pm.	Bryan Macías jugando ajedrez			3''
	Pm.	Entrevista Bryan Macías	Entrevista Bryan Macías	Bryan Macías 25, gamer	4''
	Det.	Figuras de ajedrez en metal			3''
	Det.	Cuadro de ajedrez			3''
	Pp.	Bryan Macías jugando ajedrez			3''
	Pm.	Entrevista Bryan Macías			4''
	Det.	Pantalla y teclado			3''
	Det.	Mano utilizando mouse			3''
	Pg.	Jóvenes utilizando computadoras			3''

	Pm.	Entrevista Bryan Macías	Fade out Chess Pieces		4''
10	Det.	Animación Características del video juego	<p>Fade in Future Gladiator y se mantiene.  Voz off: Los video juegos de hoy en día brindan la posibilidad de vivir una experiencia completa frente a la pantalla esa es la razón por la que atraen profundamente a las míticas historias que ofrece.... ya que desde el sonido a la imagen están diseñados para provocar emociones por ejemplo World Of WARCRAFT cuenta con 3520 minutos de música que serian unas 59 horas e incluso el juego Diablo 3 gano el premio como mejor Banda Sonora Original en la categoría de video juegos otorgado por Hollywood Music</p> <p>In media en el 2012 pero el diseño de la imagen no se puede quedar atrás ya que es el complemento del sonido.</p>	<p>Future Gladiator está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) Artista: <a href="http://KevinMacLeod/YouTubeAudioLibrary.com">http://KevinMacLeod/YouTubeAudioLibrary.com</a></p> <p>FREE MECHBOXES TEMPLATE está autorizado la licencia Creative Commons Attribution (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) Artista: <a href="http://starbounder.org">http://starbounder.org</a></p>	50''

	Pm.	Entrevista Carlos Sosa	Voz off: Carlos Sosa es uno de los diseñadores 3D mas conocidos en el Ecuador y sabe perfectamente la importancia de un buen diseño		3''
	Det.	Ilustración Carlos Sosa		Tomado de <a href="https://www.facebook.com/carlos.sosa96">https://www.facebook.com/carlos.sosa96</a>	4''
	Det.	Captura de pantalla			3''
	Det.	Modelos 3D			3''
	Pm.	Entrevista Carlos Sosa	Entrevista Carlos Sosa	Carlos Sosa, artista 3D	7''
	Cpl.	Jóvenes jugando videojuego		3''	
	Cpl.	Jóvenes jugando video juego		3''	
	Cpl.	Jóvenes jugando videojuego		3''	
	Pm.	Entrevista Carlos Sosa	Fade out Future Gladiator		3''
	PG.	Time lapse Luis Enríquez	Fade in Epic Logue Voz off: Luis Enríquez trae a la realidad uno de sus personajes favoritos sacado de un mundo virtual, la imagen que tiene representa para el algo mas que un héroe mítico	Epic Logue está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> ) Artista: <a href="http://JoeBagale/YouTubeAudioLibrary.com">http://JoeBagale/YouTubeAudioLibrary.com</a>	13''
	Pp.	Cosplay Luis Enríquez	Entrevista Luis Enríquez		5''
	Det.	Boca Luis Enríquez		4''	
	Pg.	Entrevista Luis Enríquez		Luis Enríquez 25, cosplayer	11''

	Det.	Pintura de piel			3"
	Det.	Pintando ojo			3"
	Det.	Espejo reflejando imagen			3"
	Pg.	Cosplay Luis Enríquez			12"
	Pm.	Entrevista Carlos Sosa	Entrevista Carlos Sosa	Carlos Sosa, artista 3D	6"
	Det.	Cosplay Luis Enríquez			3"
	Det.	Cosplay Luis Enríquez			3"
	Det.	Cosplay Luis Enríquez			5"
	Pm.	Entrevista Carlos Sosa			5"
	Pm.	Entrevista David Vaca	Entrevista David Vaca	David Vaca 24, gamer	5"
	Det.	Cosplay Luis Enríquez			4"
	Det.	Cosplay Luis Enríquez			4"
	Det.	Cosplay Luis Enríquez			3"
	Pm.	Entrevista Carlos Sosa	Entrevista Carlos Sosa	Carlos Sosa, artista 3D	7"
	Det.	Captura de pantalla DOTA			8"
	Pm.	Entrevista Carlos Sosa			3"
	Det.	Captura de pantalla DOTA			8"

	Pm.	Entrevista Carlos Sosa			3"
	Det.	Captura de pantalla Dota			16"
	Pm.	Entrevista Carlos Sosa			3"
	Det.	Captura de pantalla DOTA			8"
	Pm.	Entrevista Carlos Sosa	Fade out Epic Logue		6"
11	Det.	Captura de pantalla DOTA	Fade in Lucky Shot y se mantiene	Lucky Shot está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> ) Artista: <a href="http://Albis/YouTubeAudioLibrary.com">http://Albis/YouTubeAudioLibrary.com</a>	4"
	Det.	Captura de pantalla DOTA			3"
	Det.	Captura de pantalla Dota			3"
	Det.	Captura de pantalla DOTA			5"
	Det.	Animación explicación gamer	Voz off: La palabra gamer proviene del ingles que significa jugador mientras que el termino hardcore representa lo extremo al unir estas dos palabras obtenemos la	FREE 3D HIGH TECH LOGO REVEAL TEMPLATE está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> )	8"

			expresión jugador extremo	Artista: <a href="http://Spartiate/YoutubeChannel">http://Spartiate/YoutubeChannel</a>	
	Det.	Animación explicación gamer		FREE IRON MAN HOLOGRAPHIC TEMPLATE está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> ) Artista: <a href="http://AkvilonAnd/YoutubeChannel">http://AkvilonAnd/YoutubeChannel</a>	18''
	Det.	Captura de pantalla WOW	Fade out Lucky Shot		4''
	Pp.	Entrevista Bryan Perugachi	Voz off: Bryan Perugachi de 24 años de edad es fanático de World of Warcraft y ha vivido la gran parte de su vida en este mundo virtual el cual tiene sus propios idiomas, economía e incluso una historia que se ha vuelto de culto para sus seguidores.		3''
	Det.	Captura de pantalla WOW	Fade in Decisions y se mantiene	Decisions está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> )	8''

				Artista: <a href="http://KevinMacLeod/YouTubeAudioLibrary.com">http://KevinMacLeod/YouTubeAudioLibrary.com</a>		
	Pp.	Entrevista Bryan Perugachi	Entrevista Bryan Perugachi	Bryan Perugachi 24, gamer	6''	
	Pm.	Entrevista Bryan Macías	Entrevista Bryan Macías	Bryan Macías 25, gamer	5''	
	Pm.	Entrevista David Vaca	Entrevista David Vaca	David Vaca 24, gamer	5''	
	Cpl.	Jóvenes frente a un computador				3''
	Pm.	Jóvenes conversando				3''
	Pm	Entrevista David Vaca				5''
	Pg.	Entrevista Luis Enríquez	Entrevista Luis Enríquez	Luis Enríquez 25, cosplayer	10''	
	Pm.	Entrevista Bryan Macías	Entrevista Bryan Macías	Bryan Macías 25, gamer	11''	
	Pp.	Entrevista Bryan Perugachi	Entrevista Bryan Perugachi Fade out Decisions	Bryan Perugachi 24, gamer	12''	
12	Pm.	Entrevista Mauricio Alvarado	Fade in CGI Snake	CGI Snake está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> ) Artista: <a href="http://ChrisZabriskie/YouTubeAudioLibrary.com">http://ChrisZabriskie/YouTubeAudioLibrary.com</a>	4''	
	Det.	Manos utilizando un control	Mauricio Alvarado es editor de textos		2''	

		frente a pantallas	históricos y ha visto como los hábitos de los ecuatorianos se han modificado con el paso del tiempo		
	Pg.	Jóvenes sentados jugando cartas			5''
	Pm.	Entrevista Mauricio Alvarado	Entrevista Mauricio Alvarado	Mauricio Alvarado 44, editor	6''
	Det.	Buho de mural			3''
	Det.	Personaje mural			5''
	Pp.	Joven frente a una pantalla			4''
	Pm.	Entrevista Mauricio Alvarado			6''
	Det.	Captura de pantalla COD			7''
	Det.	Persona utilizando teclado			3''
	Pg.	David Vaca jugando			6''
	Pm.	Entrevista Mauricio Alvarado			6''
	Pm.	Entrevista Bryan Macías		Entrevista Bryan Macías	Bryan Macías 25, gamer
	Pp.	Entrevista Bryan Perugachi	Entrevista Bryan Perugachi	Bryan Perugachi 24, gamer	9''
	Pm.	Entrevista Bryan Macías	Entrevista Bryan Macías	Bryan Macías 25, gamer	6''
	Pg.	Jóvenes frente a computadoras			3''
	Cpl.	Jóvenes frente a la pantalla			3''

	Pm.	Entrevista Bryan Macías			4''		
	Pg.	Entrevista Luis Enríquez	Entrevista Luís Enríquez	Luis Enríquez 25, cosplayer	4''		
	Det.	Captura de pantalla			7''		
	Det.	Captura de pantalla			4''		
	Pg.	Entrevista Luis Enríquez			3''		
	Pm.	Entrevista Esteban Poblete			Entrevista Esteban Poblete	Esteban Poblete 50, escritor	6''
	Pp.	Joven usando mascara	3''				
	Pg.	Personaje hablando por un microfono	3''				
	Pg.	Jóvenes sentados jugando videojuegos	3''				
	Pm.	Entrevista Esteban Poblete	9''				
	Pm.	Persona disfrazada	5''				
	Pg.	Personas observando pantallas	3''				
	Pm.	Entrevista Esteban Poblete	5''				
13	Det.	Animación conexión internet	Fade in Dub hub y se mantiene Voz off: Con la llegada del internet se dio paso a la posibilidad del juego en línea es decir los gamers en la ciudad de quito pueden	Dub Hub está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> ) Artista: <a href="http://JimmyFontanez/YouTu">http://JimmyFontanez/YouTu</a>			17''

			enfrentar sus habilidades con las de cualquier otra persona en cualquier parte del mundo lo que hizo que se tome mas en serio la competencia	beAudioLibrary.com	
	Pm.	Entrevista David Vaca	Entrevista David Vaca	David Vaca 24, gamer	5''
	Pm.	Entrevista Bryan Macías	Entrevista Bryan Macías	Bryan Macías 25, gamer	10''
	Pm.	Entrevista David Vaca	Entrevista David Vaca	David Vaca 24, gamer	7''
	Pp.	Entrevista Bryan Perugachi	Entrevista Bryan Perugachi Fade out Dub hub	Bryan Perugachi 24, gamer	12''
14	Pp.	Joven frente a la pantalla	<p>Fade in Country Fried y se mantiene  Voz off: ¿Que tan lejos estamos de conocer un hardcore gamer? a diferencia de lo que todo el mundo cree no están reclusos en sus casas, los encontramos en las calles, en las plazas y muchos lugares mas hombres y mujeres de todas las edades</p>	Country Fried está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> ) Artista: <a href="http://JoshKirsch/YouTubeAudioLibrary.com">http://JoshKirsch/YouTubeAudioLibrary.com</a>	3''
	Pg.	Jóvenes frente a pantallas		4''	
	Pg.	Jóvenes saliendo de un local		4''	
	Pg.	Jóvenes conversando		3''	
	Pg.	Jóvenes jugando frente a una pantalla		3''	

	Pg.	Personas aglomeradas			3''
15	Pg.	Entrevista Luis Enríquez	Entrevista Luís Enríquez	Luis Enríquez 25, cosplayer	4''
	Det.	Cosplay Luis Enríquez			5''
	Pg.	Cosplay Luis Enríquez			3''
	Pm.	Cosplay Luis Enríquez			3''
	Pp.	Entrevista Bryan Perugachi			Entrevista Bryan Perugachi
	Pm.	Entrevista Esteban Poblete	Entrevista Esteban Poblete	Esteban Poblete 50, escritor	6''
	Pp.	David Vaca jugando			2''
	Cpl.	David Vaca viendo una pantalla			3''
	Pg.	Luis Enríquez vistiéndose			3''
	Det.	Espejo reflejando imagen			3''
	Pm.	Entrevista Bryan Macías			3''
	Pp.	Entrevista Bryan Macías			3''
	Pm.	Bryan Perugachi fumando un cigarrillo			3''
	Pm.	Amigos de Bryan Perugachi			4''

	Pm.	Entrevista Esteban Poblete			3''	
	Pm.	Entrevista David Vaca	Entrevista David Vaca	David Vaca 24, gamer	5''	
	Pg.	Entrevista Luis Enríquez	Entrevista Luis Enríquez	Luis Enríquez 25, cosplayer	4''	
	Pg.	Jóvenes jugando			3''	
	Pp.	Persona poniéndose una máscara			3''	
	Pg.	Personas reunidas de videojuegos			4''	
	Pg.	Entrevista Luis Enríquez	Fade out Country Fried		15''	
	Det.	Captura de pantalla WOW	Fade in March to Victory y se mantiene	March to Victory está autorizado la licencia Creative Commons Attribution ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> ) Artista: <a href="http://JoshKirsch/YouTubeAudioLibrary.com">http://JoshKirsch/YouTubeAudioLibrary.com</a>	3''	
	Det.	Captura de pantalla Dota	Voz off: los videojuegos han llegado para quedarse y cada día su comunidad crece mas, ya que para muchos esto es mas que un juego Fade out March to Victory		3''	
	Det.	Captura de pantalla FARCRY			3''	
	Pg.	Personas aplaudiendo				5''
	Det.	Animación Mas que un juego				5''

	Det.	Animación créditos	Fade in 8 bit March y se mantiene		5''
16	Det.	Creditos		<p>DIRECCION Y PRODUCCION GENERAL</p> <p>Raúl Zambrano</p> <p>Cámara</p> <p>Nicolas Gomezjurado</p> <p>Andrés Guerra</p> <p>Sonido</p> <p>Nicolas Gomezjurado</p> <p>Entrevistados</p> <p>Bryan Perugachi</p> <p>David Vaca</p> <p>Luis Enriquez</p> <p>Bryan Macias</p> <p>Murillo</p> <p>Carlos Sosa</p> <p>Rodriguez</p> <p>Mauricio</p> <p>Alvarado Dávila</p> <p>Esteban Poblete</p> <p>Jesus Medina</p> <p>Alembert Martin</p> <p>André Lituma</p> <p>David Riofrio</p> <p>Mario Chiluisa</p> <p>Animación</p> <p>8 BIT template-</p> <p>Mr Motionyt</p> <p>League of legends template</p> <p>- Pushed to insanity</p> <p>Iron Man</p> <p>Holographic template -</p> <p>AkvilonAnd</p> <p>Mechboxes template -</p> <p>Starbounder</p> <p>3D reveal logo template -</p> <p>Spartiate</p> <p>Imágenes de archivo</p> <p>wikimedia.org</p>	40''

				<p>terrards.com</p> <p>Efectos de sonido</p> <p>freesound.org</p> <p>Musicalización</p> <p>Dubstep</p> <p>Agressive - PetRuality</p> <p>Burnt - Jungle Punks</p> <p>Country Fried- Josh Kirsch</p> <p>March to Victory-Josh Kirsch</p> <p>Ishikari lore- Kevin Mac Leod</p> <p>Level Up - Kevin Mac Leod</p> <p>Lucky Shot- Albis</p> <p>Decisions- Kevin Mac Leod</p> <p>Leavin - Mk2</p> <p>Future gladiator - Kevin Mac Leod</p> <p>Dub Hub-Jimmy Fontanez</p> <p>Epic Logue-Joe Bagale</p> <p>Battle Cry-High Pitch</p> <p>Chess Pieces- Silent Partner</p> <p>First in line - Silent Partner</p> <p>8 Bit March- Twin Musicom</p> <p>CGI Snake - Chris Zabriskie</p> <p>Tomada de Youtube library libre para el uso de creación de contenido bajo los requerimientos establecidos por los artistas</p>	
--	--	--	--	---	--

				<p>Agradecimientos</p> <p>Ing. Diego Muñoz</p> <p>Propietario del centro de videojuegos en Quito WEB LAND</p> <p>calles Jorge Washington y Amazonas, Centro Comercial Espiral planta baja</p> <p>Lotharworks</p> <p>Creador de contenido para Youtube</p> <p>Directivos de la Casa de la Cultura Ecuatoriana</p> <p>Organizadores del Quito Game Show 2017</p> <p>Instituto Metropolitano de Diseño</p> <p>Capturas de pantalla Dota 2</p> <p>World of Warcraft</p> <p>Call of Duty</p> <p>Far cry</p> <p>Las tomas de los video juegos se realizaron desde cuentas personales por lo que su derecho de uso le pertenece a los realizadores del producto</p>	
--	--	--	--	--	--

				Agradecimientos especiales Daniela Marcillo Carla Novoa Andrés Guerra Javier Guerra Alejandro Guerra Nemesis Arregui David Ramos Gabriel Cobos Cristhian Sañaicela Estalin Collaguazo Erik Bedon Melanie Bedon Marco Vallejo Mario Chiluisa David Mejía López Antonela Martínez Dedicado a Karina Cueva I.	
17	Det.	Animación final	Fade out 8 bit March		7"