

Universidad del Valle
Facultad de Artes Integradas
Escuela de Comunicación Social
Comunicación Social con Formación básica en periodismo

Proyecto documental e investigación

El Camino del Retador
Modalidad: Proyecto Documental

Trabajo de grado presentado por:

Juan Sebastián Márquez

Director Ramiro Arbeláez



Santiago de Cali – Enero 2016

Trabajo de Grado

FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS

ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL – PERIODISMO

Proyecto Documental

El Camino del Retador

Realizado por:

Juan Sebastián Márquez Díaz

Como trabajo de grado para optar por el título de Comunicador Social – Periodista

Director de Trabajo:

Ramiro Arbeláez

Santiago de Cali – Enero 2016

Tabla de Contenido:

Agradecimientos.....	pag4
1. Sinopsis.....	Pag 5
2. Informe de Investigación.....	Pag 6
3. Tratamiento Audiovisual....	Pag 19
4. Motivación.....	Pag 27
5. Presentación de Personajes...	Pag 31
6. Cronograma de Actividades....	Pag 43
7. Presupuesto ...	Pag 44
8. Escaleta...	Pag 46
9. Bibliografía....	Pag 48
10. Palabras Claves	Pag 49

Agradecimientos

A mi mamá Martha Cecilia Díaz QEPD, que durante años puso todo su empeño para que fuera posible terminar de manera exitosa el proceso universitario. Que a pesar de su ausencia este es un logro para ella.

A mi papá Raúl Márquez, por el esfuerzo que ha hecho toda mi vida por permitirme tener la mejor educación y que ha estado presente en todos los procesos educativos y deportivos de mi vida.

A mi hermana Claudia Fernanda Márquez por el apoyo constante y por la motivación que me daba frecuentemente para sacar adelante la carrera y culminar de la mejor manera la universidad.

A mis compañeros por permitirme crecer como persona y aprender de ellos, mejorando muchos aspectos de mi vida.

A mis amigos que han estado ahí desde el principio, también a los que han ido llegando en el camino y se han vuelto fundamentales. A la Ingeniera Genny Martinez por el apoyo constante durante los tiempos laborales, igual que a la ingeniera Vanessa Obando, a la ingeniera Alexandra Gómez y al ingeniero Albeiro Rendón que me han apoyado y acompañado en todo el proceso.

A las doctoras Yamile Ramirez y Nancy Giraldo por permitirme trabajar durante varios años con ellas, y que me permitieron llevar a cabo la finalización de proyecto de grado y me motivaban todos los días para sacarlo adelante.

A ustedes y a los que me faltó nombrar, muchas gracias.

1. Sinopsis

El documental cuenta la historia de Juan Sebastián Molina, un joven caleño de 22 años que dedica la mayor parte de sus días a jugar *League of Legends* (un videojuego online) como amateur. Fue estudiante de la carrera de Física de la Universidad del Valle, la cual dejó de estudiar debido a que fue expulsado por bajo rendimiento académico. Paralelo a esto está Andrés “wikko” Legarda, joven caleño de 23 años que dedica la mayor parte de sus días a ser un jugador profesional de *League of Legends*. Ex estudiante de Ciencias Naturales, Andrés se dedica de lleno a ser un videojugador reconocido a nivel latinoamericano, que además, recibe dinero por jugar.

Molina y Andrés se conocen desde hace más de 5 años, cuando la escena competitiva colombiana del juego *League of Legends* era limitada. Son prácticamente los pioneros de nuestro país, sin embargo uno lo logró y el otro no. ¿Por qué?

Durante el transcurso del documental, se mostrará la constante lucha de Molina por ocupar una posición importante dentro de la escena competitiva latinoamericana, siguiendo los pasos de Wikko. La determinación, la disciplina y la responsabilidad serán factores que determinarán los resultados a lo largo del documental, de los dos personajes principales.

Andrés está radicado en la Ciudad de México donde entrena hasta 10 horas al día como requisito para pertenecer a su equipo y mantener el nivel necesario de competencia; cuando está de vacaciones vuelve a Cali a la casa de su familia que ahora apoya y acompaña a Andrés en el proceso. Por otro lado, Molina trabaja en

un local de Internet que se dedica a alquilar computadores para jugar en línea, y como parte de pago, él está más de 12 horas en el local jugando y practicando con un equipo amateur que planea llevar al profesionalismo. Su familia no comparte su estilo de vida, y le pide que vuelva a la universidad. A lo largo del documental, veremos la incansable lucha de Molina por llegar al máximo nivel de profesionalismo de *League of Legends* para alcanzar el reconocimiento que tiene su par, Andrés Legarda.

2. Informe de investigación

Estado del arte

- **Fans, Blogueros y Videojuegos, Henry Jenkins, NY, USA, 2006**

El primer libro que será usado como referencia, se llama *Fans, Blogueros y Videojuegos*, de *Henry Jenkins*, el cual contribuirá con el desarrollo del documental, puesto que aborda temas que se trabajarán durante el documental. El primero es una anécdota que cuenta el autor del libro sobre una situación que se le presentó al hijo, donde por medio del espacio virtual que compartían, llegaron a entablar una relación amorosa que se mantuvo, aún por fuera de los medio virtuales. Cuenta todo lo que se presentó desde el momento en el que su hijo le comentó, hasta el momento en el que él mismo lo acompañó a encontrarse con la persona con la que él entabló la relación virtual, y que la mantuvieron aún cuando se encontraron. La anécdota es pertinente en el desarrollo del trabajo, puesto que es una situación que está presente también en la cotidianidad de Molina y Andrés, ya que en la mayoría de las ocasiones, comparten espacio virtual con una persona

y la mayoría de las veces trasciende al plano físico en donde , además, han conocido sus parejas actuales.

Dentro del mismo libro abordan una teoría que ha sido defendida por los estudiosos de los videojuegos, y es el hecho de que aquellos jóvenes que invierten una cantidad considerable de tiempo en jugar, desarrollan capacidades diferentes a las de los jóvenes promedio, tales como mayor capacidad de reacción, capacidad de toma de decisiones trascendentales en momentos importantes, donde se ha comprobado que la mayoría de estos jóvenes, tienen una mayor velocidad de reacción frente a los estímulos que los rodean. Sin embargo, en el texto también hablan sobre una situación que se presentó en China, que fue conocida como “La Columbine China”, en donde un par de jóvenes que fueron expulsados de uno de los famosos *Cyber Cafés* de ese país, entraron motivados presuntamente por esa situación, y asesinaron docenas de personas y dejaron heridas otras cuantas. Lo que expone Jenkins en ese capítulo del libro, va relacionado directamente con lo que tiene que ver con el uso desmesurado de los medios por los cuales los niños y adolescentes acceden a estos videojuegos, entendiendo que abusar de los mismos, puede traer efectos negativos en las personas que están expuestas, en grandes cantidades, a este tipo de medios o actividades.

Jenkins expone también la situación en la que se han visto implicados varios desarrolladores de videojuegos al conocer y entender el poder, alcance e influencia que tiene sobre los adolescentes, al crear juegos que contribuyen más a la violencia simbólica que a la construcción de sociedad. Es por eso, que pone como ejemplo un juego de computador llamado *Los Sims*, que fue uno de los primeros juegos en desarrollar lo que él cataloga como “juegos reflexivos”, que son esos juegos en los que tenemos la libertad de tomar decisiones, las cuales traerán consecuencias a futuro y pueden afectar a las “personas” que conviven en ese entorno. El juego consiste en controlar a una o más personas dentro de la realidad inventada del juego, en la que el jugador es responsable de la vida de los residentes en la vivienda. Puede decidir si les consigue trabajo, los prepara para

que sean eficientes o de manera contraria, ineficientes en todas sus actividades. A pesar de ser una realidad simulada, las acciones que se realizan ahí tienen una consecuencia en el desarrollo del juego, que pueden afectar permanentemente el desarrollo del mismo. Por ejemplo: uno de los personajes de una familia deja de ser alimentado por parte del jugador durante una semana entera, lo que traerá como consecuencia el fallecimiento del personaje. Si dentro del juego, el personaje tenía una familia, toda su familia va a llorar su muerte, los ingresos del hogar van a disminuir (considerando que era un padre o una madre), lo cual podría traer problemas económicos y de igual manera, dificultad en la manutención como tal de la familia. Es de esta forma como Jenkins presenta una generación de videojuegos que se empezaron a desarrollar a partir de la aparición de *Los Sims*. Es debido al hecho de que las acciones o decisiones que tomemos dentro de los juegos, pueden afectar el desarrollo del mismo, como se puede relacionar con los juegos en línea, en este caso, *League of Legends*. Las personas que empiezan a compartir de manera constante con gente desconocida en la red, empiezan a desarrollar un nivel de asertividad que le permita coexistir en ese espacio virtual de manera que, las decisiones que tomes, no afecten a esa persona que tú no conoces, pero que se puede ver afectado indirectamente por tus acciones. Es así como se busca de manera implícita una sana convivencia dentro de las arenas virtuales de batalla, gracias a la reflexividad que se empezó a desarrollar en los videojuegos a través de los años, para que los jugadores permanezcan aún más enganchados a los mismos. Si bien estás jugando con personas totalmente desconocidas, el objetivo en común de tus compañeros es ganar y obtener un buen resultado, de manera que se construye una estrategia en la que todos salgan beneficiados, a pesar de que sea la primera vez que comparten el espacio virtual. Esa es una de las situaciones que se desencadenan a partir de los videojuegos, y es el hecho que le permite a las personas que no están acostumbradas a hacer deporte tradicional, de aprender a trabajar en equipo. *League of Legends* no es la excepción; sin un equipo que respalde tus decisiones y con el que te puedas comunicar, no se llega muy lejos en los campos

de batalla, y es ese uno de los puntos a los que permite llegar Jenkins dentro de su libro.

- ***Ciberculturas juveniles: los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet Marcelo Urresti, Argentina***

El segundo libro aborda la manera en la que los jóvenes utilizan el internet. ¿Qué hacen en los computadores? ¿De qué manera utilizan las redes sociales? ¿Cuáles son las diferentes maneras en las que interactúan? Habla además, de la manera en la que la construcción social pre-establecida se reconfigura, dando espacios a nuevos “sitios de encuentro” virtuales, debido a los avances que se han ido presentando en lo relacionado a los medios de comunicación y a la tecnología. Habla por ejemplo, de los cambios que tienen los jóvenes por las transformaciones del medio y de la tecnología, donde usualmente mientras realizan labores académicas o sociales, entre otras cosas, pueden escuchar música y hacer otras tareas durante el tiempo que permanecen en la red, convirtiéndolos en personas multi-tareas o multitask. Es así como es posible ver jóvenes que para poder empezar a realizar sus actividades constantes, ya no solo acuden a la música, sino que también utilizan canales como la página *Twitch*, que es una página de transmisiones en vivo donde los mejores jugadores del mundo, explican cómo jugar con presentaciones a diario y durante horas, mientras se preparan para sus próximos enfrentamientos competitivos.

Habla además de las “ciberculturas” que se crean a partir de intereses en común, donde los jóvenes se encuentran virtualmente a pesar de su distancia física para entablar relaciones, mediante las cuales intercambian datos o información de su interés. Ejemplifica la situación con la música rock; sin embargo considero que es aplicable para el tema de los videojuegos. Habla también del uso del chat como medio de interlocución que va más allá de una simple forma de comunicarse, para convertirse en elemento que contribuye con la creación de sentido de pertenencia, y en algunos casos, como medio de conquista. Es así como por medio de la virtualidad, construyen “sociedades o clanes” o equipos de juego, con personas de diferentes partes del continente, aun cuando no tienen idea de cómo se ven físicamente. Es así como se empieza a gestar un tipo de grupo social que convive en las redes sociales o en los chats de los juegos en línea, dedicados a compartir tiempo y espacio virtual con el propósito de obtener un resultado final, que es la satisfacción de termina una o varias partidas en los videojuegos. Se generan espacios de interacción no sólo en los videojuegos sino también en los chats de *Youtube*, *Twitch*, y en los foros más conocidos dentro del mundo gamer *Reddit* y *4chan*, mediante los cuales se construyen amistades con identidades virtuales en la que la mayoría de veces, no importa quién es físicamente, sino que lo interesante es lo que me puede brindar como entidad virtual. Por ejemplo, el equipo profesional de *League of Legends* **Team Solo Mid**, tiene una página de internet con información relevante para jugadores de todos los niveles; además, tiene un foro donde jugadores amateurs pueden escribir sus preguntas, y si tiene suerte, uno de los jugadores profesionales contestará su duda, lo cual hace que la página tenga un flujo constante de personas que entran y comentan esperando las respuestas de los reconocidos jugadores. Sin embargo, hay casos en los que los jugadores profesionales no responden, pero miembros de la comunidad han sido reconocidos por sus innumerables aportes, y sus respuestas son bien valoradas, casi como la de un jugador profesional; además, son abiertos a entablar conversaciones y en la mayoría de los casos, entablar una amistad virtual; todo esto con el propósito que cuando hay actividades presenciales en Estados Unidos donde participe **Team Solo Mid (TSM)**, los seguidores de la página se reúnan,

comprende souvenirs del equipo, y por supuesto, apoyen a sus ídolos, que ocasionalmente interactúan con ellos por medio del foro.

Otro ejemplo puntual (y quizá uno de los más significativos del habla hispana), es un jugador que se dedicó a hacer videos en *Youtube*, que es conocido como “Jacky”. Un español que no es precisamente el mejor jugador de *League of Legends* de España, sin embargo, logró construir una comunidad tan grande, que además de trascender el continente Europeo, también llegó al continente Latinoamericano, al punto que ha logrado impactar directamente a la compañía de Riot Games, a la hora de publicar la información relevante de cada actualización. En pocas palabras, uno de los encargados de informar sobre los cambios de cada actualización (Pwyff), escribía de introducción a las notas de parches “Saludos, invocadores”, sin embargo, un día publicó “Hola, invocadores” y Jacky empezó todo un movimiento por las redes sociales, al punto que saturó la bandeja de mensajes de *Riot Games* y le pidieron que se detuviera en las siguientes notas de actualización, acompañado de una disculpa por cambiar el acostumbrado saludo. (Anexo link <https://www.youtube.com/watch?v=3CpJNIsila8>) es así como se representa lo que dice Urresti sobre la forma en la que los jóvenes se identifican con cierto grupo social por medio de la red, y construyen amistades y grupos virtuales, por medio de los chats, y la red. En este caso, cada vez que Jacky utiliza lo que él mismo ha denominado “Poder Bronza” (la palabra bronzas es una forma peyorativa de manifestarle a algún jugador dentro de *League of Legends* que sus habilidades para el juego son pésimas), se reúnen más de 50 mil jóvenes de todo el mundo en las redes sociales, para cumplir con el cometido que les ponga Jacky. Es debido al reconocimiento que se genera en los adolescentes a partir de un discurso establecido por este Youtuber español, donde manifiesta que ser un jugador “bronzas” no es algo malo, sino que, por el contrario, siempre deben haber jugadores que no estén en las mejores condiciones para competir y sean catalogados así y que además, esto no sea un motivo de deshonra. En torno a esto se han establecido comunidades “bronzas” en las que se comunican constantemente en *Twitter*, *Facebook*, inclusive realizan torneos únicamente para

gente de ese nivel de juego, que llegan a ser transmitidos en vivo por las plataformas *Youtube* y *Twitch*.

- **Juego, Redes Sociales E Infancia: Hacia La Definición De Nuevos Escenarios Comunicativos**

Además un artículo que habla específicamente sobre interacciones de jóvenes en algunos juegos específicos de la red social *Facebook*, abordando dos específicamente, que consisten en plantar frutas y recogerlas cada cierto tiempo, en el que además, necesitas la colaboración de tus contactos de *Facebook* para que la cosecha se haga de manera más eficiente y efectiva, y de esa forma tener una granja más productiva. Es pertinente porque es necesario hablar de la forma en la que se estructuran los equipos de los diferentes jugadores, de la importancia que tiene el dinero real en los juegos virtuales, que son los que en gran medida hacen que los videojuegos online sean sostenibles. Es así como es comparable algo como *Farmville* de Facebook con *League of Legends* puesto que con dispositivos diferentes (en *Farmville* con créditos, en LOL con ropa para los personajes), mantienen conectados a los jóvenes a las actividades on line. En *League of Legends* por ejemplo, hay ropas con diferentes temáticas, y en algunos momentos, empieza a hacerse a un lado a las personas que no tienen ningún tipo de equipamiento pago para los diferentes personajes.

<http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/2167/2073>

- **Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of duty**

Un artículo web que también aporta bastantes elementos para la construcción del documental, al exponer qué son los e-sports, explicando que la mayoría de los jugadores que pertenecen al e-sport, son jugadores con ingresos fijos por parte de los equipos que les hacen contrato con prestaciones de ley. De esa manera, es posible ver empresas como Dell, Mountain Dew, ThermalTake, Acer, entre otras, empresas desarrolladores de hardware y de software dispuestos a invertir grandes sumas de dinero, a cambio de publicidad y de poder entrar en las “grandes ligas” empresariales con intereses económicos detrás de la situación. Además, presenta una cifra importante frente a lo que se quedan a mitad de camino al profesionalismo, cuando arroja que el 62% de los jugadores entrevistados de Call of Duty ha jugado en ligas o torneos del juego, lo que significa que la cantidad de personas que aspiran a ocupar un puesto en las grandes élites del deporte es bastante grande, considerando las personas que logran llegar al tan anhelado objetivo. El artículo aporta elementos importantes para el desarrollo del proyecto documental, como la relevancia que tiene la construcción de un equipo o clan para alcanzar resultados esperados de manera más eficiente, llevando estos grupos de jóvenes, a convertirse en comunidades del videojuego, permitiendo de esa manera que los jóvenes, al estar incluidos en un grupo o clan, puedan empezar a liberarse de la presión social que ejerce su entorno, por medio de un grupo que lo acepta y comparte sus mismos intereses. Es por esto que las empresas conocen el alcance que tienen, al constituirse en uno de los mercados más importantes y significativos de la industria de la tecnología, y ponen todo al alcance de los jóvenes para que tengan sentido de pertenencia con sus respectivos videojuegos y de esa manera, se conviertan en consumidores fieles de sus productos mientras sus ganancias siguen aumentando. El documento expone un punto importante, y es que a partir de los juegos en línea empieza a gestarse un tipo de códigos mediante los cuales ellos mantienen la comunicación e interacción, lo que permite un intercambio social y cultural importante entre los jóvenes implicados. Otro punto que es importante y que se menciona dentro del artículo, es la edad en la que oscilan los videojugadores, y sus ocupaciones, manifestando que en gran medida las personas que más acceden a los videojuegos son estudiantes con edades

promedios entre 18 y 21 años. Esto es un aspecto fundamental dentro del proyecto, puesto que en lo competitivo se dice que la vida “útil” de un jugador profesional de e-sports es hasta los 25 años.

http://upo.es/revistas/index.php/pedagogia_social/article/view/73/69

Del material audiovisual:

- **History of pro-gaming Mike Pasley**

Un documental llamado “*History of pro-gaming*” de Mike Pasley fue un punto de partida importante, puesto que hace un recorrido sobre la historia de los primeros jugadores profesionales que desde temprana edad conseguían un contrato importante con alguna compañía de computadores y luego eran “explotados” laboralmente, entendiendo que por eso es que la vida “útil” de los jugadores no supera los 30 años de edad. Es pertinente para el desarrollo del documental puesto que está alejado de las grandes industrias actuales, lo que permite un punto de vista distante a lo que previamente había utilizado, que era un documental hecho por la empresa desarrolladora del juego. Además, muestra una de las situaciones que aún están presentes dentro del medio de los videojugadores competitivos, en este caso, situaciones que se le presentan a Andrés, y que Molina está dispuesto a vivir, con tal de llegar al profesionalismo. Duras jornadas de entrenamiento frente a un computador, para llegar a un nivel óptimo de competencia, 6 días a la semana. A pesar de que a lo largo del tiempo las condiciones laborales de los videojugadores han sido precarias, en la actualidad se está empezando a considerar a los jugadores profesionales, como atletas de alto rendimiento debido a la cantidad de tiempo que practican, y al estilo de vida que deben llevar para poder cumplir con sus requerimientos como jugadores profesionales. A pesar de que con el tiempo han ido mejorando las condiciones en las que son contratados los jugadores profesionales, se siguen

presentando situaciones en las que las grandes empresas se siguen aprovechando del deseo de los adolescentes por ser videojugadores profesionales. Por no ir más lejos, Jose Luis Peñaranda Axkhan, fue uno de los mejores jugadores latinoamericanos hasta Diciembre del 2015, donde anunció su retiro de los campos de batalla virtuales, debido a lo que él manifestó en su momento, irregularidades en el cumplimiento de compromisos pactados para el desarrollo adecuado del contrato. Es un jugador de la ciudad de Palmira, estudiante de Ingeniería de la Universidad del Valle sede Meléndez, y durante una conversación, manifestó que las condiciones en las que están viviendo la mayoría de jugadores latinoamericanos, son deplorables, a pesar de que las compañías que los patrocinan, son multinacionales millonarias como Intel, Thermaltake, entre otros.

Es así como uno de los propósitos de Axkhan es ahora guiar a las personas que están interesadas en empezar el proceso de llegar al profesionalismo individual o crear un equipo que les permita alcanzar la máxima competición dentro del mundo de LOL, para que no les suceda lo mismo que le sucedió a él y a algunos de sus compañeros, donde como él manifestó,” tuvo inclusive que aguantar hambre un par de veces y nadie más debería pasar por una situación similar teniendo un contrato y luchando por sus sueños, mientras terceros se aprovechan de tu trabajo.”

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=6pQ-GbYUwFI>

- **Adictos: La otra cara de los videojuegos**

Otro documental de National Geographic que contribuye al desarrollo del documental, y aporta mucho material para la construcción de la historia, se llama ***Adictos: La otra cara de los videojuegos***, en el que se expone la situación de varios videojugadores en Korea del Sur que se han vuelto adictos a los videojuegos, lo que los ha llevado a dejar de lado muchos aspectos de su vida,

como las relaciones sentimentales, la academia, el trabajo, entre otras cosas. Este documental aporta demasiado material para la construcción del documental, puesto que en casos particulares, Molina fue expulsado de la Universidad del Valle por dedicarse a jugar en línea y dejar de cumplir con sus compromisos académicos, lo cual ha desencadenado una serie de situaciones en su hogar, que afectan de manera negativa la manera en la que él se relaciona con su entorno familiar, y en gran medida, con su entorno social. El documental expone diversas situaciones como la persona que sale de su trabajo directamente a jugar, situación que es habitual en la vida de uno de los personajes. Además, aborda otra de las situaciones que se tratará durante el documental, que es las relaciones amorosas que empiezan en línea, y terminan convirtiéndose en relaciones físicas, tangibles, en las que comparten ese gusto-adicción en común. ¿De qué manera se desarrollan las relaciones interpersonales una vez que la virtualidad se traslada al plano físico? Algo que es bastante importante y fundamental dentro del documental y que es crucial para el desarrollo del producto final audiovisual, es la relevancia que tienen los Cyber Cafés dentro de la vida de la mayoría de jugadores. En Cali hay un local de internet donde confluyen la mayor cantidad de jugadores de LOL de la ciudad, se llama Xector VideoGames y se encuentra ubicado en el barrio El Refugio. Es ahí donde muchos de los jugadores conocidos a nivel nacional e internacional, juegan día y noche como amateurs, y en algunas ocasiones, participan en torneos pequeños dentro del país.

El documental es pertinente para el desarrollo del producto audiovisual, porque presenta una realidad constante dentro de los videojugadores, la cual es el hecho de que se sacrifica todo por el juego, llegando a límites como dejar de comer, no asistir a fechas especiales como navidad, días de las madres, entre otros, por la necesidad de estar compartiendo físicamente, un espacio virtual con personas que se encuentran en la misma situación.

El documental ***Adictos: La otra cara de los videojuegos***, expone de manera implícita la forma en la que los videojugadores adictos, al igual que cualquier persona que sufra de una adicción, suplen sus vacíos por medio de una actividad

que ocupe gran parte de su tiempo, y les permita evitar enfrentar esa situación que los abruma. En el caso del documental, el personaje “huye” de la situación que se le generó al haber tenido un hijo y “perder su juventud”, asistiendo a cibercafé y mentirle a su compañera sobre su ubicación, con tal de ser de nuevo, eso que ha perdido por culpa de la responsabilidad que obtuvo. De la misma forma, se ve reflejada la situación de Molina con sus padres, al dedicarse a faltar a la Universidad y permanecer en el local, con tal de evadir la situación que se generaba con ellos por el bajo rendimiento académico, porque anhelaba seguir jugando permanentemente a pesar de lo que dijeran su papás.

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-ocmF3C1zJI>

- **Sangre, Sudor y Videojuegos**

Otro documental con información pertinente para la construcción final del producto audiovisual, es un documental que se llama “**Sangre, Sudor y Videojuegos**”, que consta de dos partes subidas en un mismo video de Youtube. Ha sido un material importante puesto que todos los temas mencionados anteriormente, convergen en él. Es decir, exponen de qué manera llevan la vida algunos videojugadores profesionales y amateurs, de qué forma las personas que juegan confluyen en espacios virtuales y se agremian por intereses en común, y qué sucede cuando se logran reunir en espacios físicos a compartir actividades. Presenta además una de las situaciones que es importante en la construcción del documental, y es de qué manera una pareja lleva una relación sentimental, cuando comparten el mismo interés por los juegos en línea, compartiendo su “tiempo de compañía” a través de los videojuegos. Habla además de los espacios físicos a los que acude mucha gente como la situación en Alaska donde los jugadores llevan sus equipos para

poder compartir no sólo el espacio virtual, sino el espacio físico, tal y como sucede en Colombia en el Campus Party, entre otros eventos similares. Habla de un tema que es poco conocido por la gente que está por fuera del medio de los videojuegos, y es el hecho de sacar provecho económico de los juegos, haciéndose pasar por otras personas, o jugando con sus cuentas para obtener recompensas, a cambio de una remuneración económica. Además de una situación particular que se observa con frecuencia en los juegos, y es que, al tener la posibilidad de crear un alter ego dentro del juego, y jugar con otras personas, empieza el hecho del reconocimiento como persona por medio de ese alter ego y no por lo que es por fuera del videojuego, partiendo de un hecho tan simple como no ser llamado por su propio nombre, sino por el nombre de su personaje, como por ejemplo Andrés que es conocido y presentado como Wikko, y Sebastián que aunque su alter ego (personaje) sea su apellido, es por ese medio que lo reconocen en Colombia y no por su nombre completo.

Molina se ha dedicado a contribuir al crecimiento de los jugadores amateurs del cibercafé donde mantiene y donde trabaja algunas veces, dándoles consejos y enseñándoles tips para ser mejores jugadores, a cambio de alguna remuneración económica, inclusive, a cambio de recompensas dentro del juego que tienen un valor en dinero real. Esta situación empezó una vez que alguien le pidió una asesoría y en forma de agradecimiento le dio un objeto dentro del juego, de manera que las personas vieron que él era una persona accesible y en forma de agradecimiento, le daban algún tipo de remuneración. También ayudó durante cierto tiempo, a subir cuentas de personas al máximo nivel a cambio de un pago económico, porque como dicen en el documental “En los medios virtuales, la moneda es el tiempo” y es así como al invertir tiempo y esfuerzo en una cuenta ajena, la remuneración económica es bastante gratificante, puesto que le ahorró una cantidad considerable de tiempo a personas que no están dispuestas a invertirlo, y prefieren pagar que dedicarse.

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=H5eOhLnof04>

- **Stream en vivo Torneo Latinoamericano de League of Legends**

Por último, un video de una de las transmisiones en vivo donde Andrés (Wikko), uno de los personajes, juega en vivo en un torneo latinoamericano, con su equipo en Ciudad de México, donde competían por un cupo internacional. Es el lugar donde uno de nuestros personajes está, y otro de los personajes planea estar.

URL: <https://youtu.be/0oJUA8ygYBg?t=2h32m48s>

3. Tratamiento Audiovisual Y Estructura Narrativa

El producto audiovisual que se realizará, será un contraste – comparación, entre dos jugadores de *League of Legends*: Andrés Legarda (Wikko), y Juan Sebastián Molina, quienes a pesar de ser amigos y jugar juntos desde hace más de 3 años, uno llegó al profesionalismo y otro no; la vida de ambos cambió drásticamente cuando empezó a considerarse *League of Legends* (lo que ambos juegan), como deporte a nivel latinoamericano, lo que llevó a la profesionalización de varios videojugadores.

Andrés tuvo la fortuna de ser una de las personas que, en Colombia, han llegado al profesionalismo del juego, debido a la constancia, la responsabilidad, y la dedicación que tiene en su actividad. Destina cerca de 8 horas diarias a entrenar, puesto que eso es lo que le exige su equipo (como mínimo). Renunció a su

carrera de Ciencias Naturales para dedicarse a ser jugador profesional de videojuegos. Su familia, aunque no está del todo de acuerdo, lo apoya por la dedicación y la entrega frente al deporte. Por otro lado, Molina lleva quizá más tiempo que Andrés jugando en línea, con la diferencia de que debido a situaciones que se le han presentado, no ha alcanzado a llegar al profesionalismo. Juega más de 8 horas, y al ser expulsado de la universidad, se dedicó enteramente a jugar e intentar llegar a las máximas instancias de los videojugadores latinoamericanos. Durante el día trabaja en un cyber café, donde le permiten jugar mientras trabaja, y una vez que termina su turno, se queda jugando en el cyber café hasta altas horas de la madrugada. Molina es en muchos aspectos, menos disciplinado y dedicado que Andrés, y es quizás eso, lo que ha impedido que él llegue a su anhelada posición y que, por lo tanto, su familia no esté del todo de acuerdo con lo que hace, y le exige que vuelva a la universidad y deje de lado la situación de *League of Legends*.

Durante los últimos meses, otra de las personas que alcanzaron a llegar a las máximas instancias de videojugador en Latinoamérica (Jose Luis Peñaranda – Axxkhan), anunció su retiro de las altas competiciones, por diferencias de opinión y situaciones que según él “se salieron de las manos dentro de la escena competitiva”; sin embargo sigue estando activo en el videojuego como usuario normal, y como “asesor de jugadores nuevos” para que puedan mejorar progresivamente. Su participación es importante en el proyecto, puesto que manifestó en una transmisión en vivo, que hubo muchas situaciones que son difíciles de manejar, incluida la explotación laboral, el incumplimiento de los pagos, inclusive la situación que tuvo que afrontar con algunos de sus compañeros al punto de aguantar hambre en la *gaming house*. Ha decidido contribuir con su experiencia para aportar a la construcción de la historia documental y exponer las situaciones adversas que se va a encontrar Molina en el camino a recorrer hasta llegar al profesionalismo de los videojuegos.

Es posible observar que, al igual que se manifiesta en el documental mencionado anteriormente *Adicción: El otro lado de los videojuegos*, tanto Andrés como Molina,

llevan el juego más allá a un simple gusto por el juego, puesto que los días de descanso que tiene Andrés, los utiliza para seguir jugando, mientras que Molina, quien dedicó su vida a este videojuego, cuando no está jugando, está entrenando con su equipo amateur, con el objetivo de poder competir con ellos de manera profesional algún día.

De acuerdo a lo que decía Urresti en su libro ***Ciberculturas juveniles: los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet Marcelo Urresti, Argentina 2008***, los lugares en los que se encontraban virtualmente los videojugadores, se han ido trasladando también a espacios físicos, en este caso los cyber cafés, donde personas que interactúan en la red con gustos similares, en este caso en particular el gusto por *League of Legends*, se ponen de acuerdo para jugar en un mismo lugar, a pesar de que interactúen por medio de los computadores. De manera clara, está expuesto en el documental *Sangre, Sudor y Videojuegos*. En la ciudad de Cali, el lugar donde confluye la mayor cantidad de jugadores de *League of Legends*, es el cyber café donde trabaja Molina llamado Xhector Videogames. Ahí es posible encontrar jugadores de alto nivel de competición a nivel latinoamericano, inclusive, fue el lugar donde se descubrieron tres jugadores profesionales caleños (Wikko, Axkhan <ya retirado de la escena> e Irvintaype), y es por esa razón, que las personas que están empezando a incursionar en el mundo de *League of Legends*, visitan este lugar con el propósito de aprender a jugar de la misma manera que lo hicieron ellos.

Urresti también manifiesta que el uso de los medios de información han ido cambiando la forma en la que son utilizados a medida que las generaciones venideras lo van utilizando, de manera que un computador con internet, que en un principio fue utilizado generalmente para actividades educativas (investigar, informarse, entre otras), fue quedando rezagado a un segundo plano en el momento en que las siguientes generaciones empezaron a darle un uso más recreativo al mismo medio, convirtiéndolo en consolas capaces de entretener tal y como lo haría una consola de Nintendo o Sony; gracias a la interacción que permiten estos medios virtuales, es posible encontrar parejas de jugadores donde

la relación sentimental ha trascendido los planos virtuales, para convertirse en relaciones donde los involucrados ya comparten un espacio físico. Esto lo ejemplifica Henry Jenkins cuando cuenta la anécdota de su hijo con la relación que mantenía por medio de internet, y que es posible replicar en este caso en la historia de Andrés y de Molina, puesto que sus situaciones sentimentales, han sucedido de manera similar a la expuesta en el libro de Jenkins.

Dado que el documental está basado en los medios virtuales, y que básicamente trata sobre videojuegos, todo lo relacionado a la imagen estará ligado a eso, es decir, la tipografía que se utilizará para referirse a la presentación de personajes, textos que irán dentro del documental en general, tendrán como característica el hecho de que se basará en un videojuego bastante reconocido llamado *Call of Duty*, ya que al usar la tipografía de *League of Legends*, sería hacer una especie de publicidad a un juego con un tipo de fuente tan particular e inconfundible.

0 32 H 0020	0 38 H 0027	0 44 H 002C	0 45 H 002D	0 46 H 002E	0 48 H 0030	0 49 H 0031	1 50 H 0032	2 51 H 0033	3 52 H 0034	4
	'	,	-	.	0	1	2	3	4	
5 53 H 0035	6 54 H 0036	7 55 H 0037	8 56 H 0038	9 57 H 0039	A 58 H 0041	B 59 H 0042	C 60 H 0043	D 61 H 0044	E 62 H 0045	
5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	
F 63 H 0046	G 64 H 0047	H 65 H 0048	I 66 H 0049	J 67 H 004A	K 68 H 004B	L 69 H 004C	M 70 H 004D	N 71 H 004E	O 72 H 004F	
F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
P 73 H 0050	Q 74 H 0051	R 75 H 0052	S 76 H 0053	T 77 H 0054	U 78 H 0055	V 79 H 0056	W 80 H 0057	X 81 H 0058	Y 82 H 0059	
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
Z 83 H 005A	a 84 H 0051	b 85 H 0052	c 86 H 0053	d 87 H 0054	e 88 H 0055	f 89 H 0056	g 90 H 0057	h 91 H 0058	i 92 H 0059	
Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	
J 93 H 005A	k 94 H 005B	l 95 H 005C	m 96 H 005D	n 97 H 005E	o 98 H 005F	p 99 H 0060	q 100 H 0061	r 101 H 0062	s 102 H 0063	
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	
t 103 H 0074	u 104 H 0075	v 105 H 0076	w 106 H 0077	x 107 H 0078	y 108 H 0079	z 109 H 007A				
T	U	V	W	X	Y	Z				

También, dentro del tratamiento visual del documental, se utilizarán recursos que identifiquen el tema, como planos donde se presenten a los personajes utilizando los computadores, imágenes in-game de sus partidas, imágenes del entorno del cyber café al que asisten con frecuencia, todo esto con el fin de contextualizar la actividad que realizan y del espacio en el que coexisten con los demás jugadores y que les permite desarrollar sus actividades como jugadores. Otro aspecto fundamental a la hora de realizar los registros visuales, son las conversaciones que se manejan por Skype, puesto que es otro de los medios por los cuales se comunican constantemente los jugadores con sus compañeros de equipo, y en el caso de Wikko, la captura de pantalla cuando transmite en vivo mientras está jugando en la página de “Streams” *Twitch.tv*.

En lo que se refiere a los planos, se trabajará mucho con planos medios que permitan ver a los personajes durante las entrevistas, pero que a su vez, permitan contextualizar a los espectadores, del entorno en el que se encuentra cada uno de los personajes entrevistados. Habrán planos también específicamente del entorno en el que se desenvuelven los personajes, para presentar el entorno de Andrés y de Molina, que permita a las personas, ponerse en el lugar de ambos.

Al ser un documental basado en videojuegos, los colores que se utilizarán serán colores vivos, de manera que en caso de que sea necesario hacer corrección de color para resaltar los tonos de los planos, se realizará, puesto que es un aspecto característico de juegos como *League of Legends*.

También es necesario aclarar que el documental contará con closed caption durante toda su duración, para las personas con discapacidades auditivas. Parte de las transiciones que existirán entre los distintos momentos del documental, será por medio de imágenes con texto, para dar continuidad y la sensación de unidad de las diferentes partes que componen el producto audiovisual.

En la parte sonora del documental se trabajará con la voz de los personajes, que llevarán al espectador a lo largo de la historia, y sus relatos serán el hilo conductor

de todo el documental; de esa manera serán los mismos personajes los encargados de guiar a las personas durante todo el recorrido audiovisual. Esto incluye también los registros que se hacen desde el Skype, o programas de comunicación para videojuegos como TeamSpeak, Mumble, RaidCall entre otros. Sin embargo, habrá aportes de una voz en off para complementar o para unir las situaciones. Es importante aclarar que por medio de la voz en off se realizarán las precisiones necesarias, o la introducción a algunos de los momentos del documental, puesto que es necesario dejar claridad en todos los aspectos que se presenten o mencionen.

El sonido ambiente es una pieza fundamental para el desarrollo del documental, puesto que ayuda a poner en contexto a los espectadores, y permite que sientan que comparten el mismo espacio que los personajes.

Durante algunas transiciones y parte de las imágenes que se presentan, habrá fragmentos de canciones que aportarán ritmo a lo largo de la historia. Música de El Instituto Mexicano de Sonido, Los Plankton, el Psicópata Billy y además música de Creative Commons.

El ritmo, y la estructura narrativa en la que me baso para realizar la construcción de la historia, es la del documental ***First Cousin Once Removed*** de Alán Berliner, quien cuenta la historia de un familiar que pierde la memoria como consecuencia de su Alzheimer. El montaje de la película permite a los espectadores ir descubriendo el personaje principal de la producción audiovisual, a lo largo de la historia. La intención que tengo es realizar una propuesta, por lo menos en estructura narrativa, similar a la de la obra de Berliner; el final que se propone para el proyecto documental es un final abierto, a diferencia de la película de Alán; sin embargo, se trabajará con un esquema similar a lo largo de la presentación de personajes e historias que irán apareciendo a lo largo del desarrollo de la trama.

El documental tendrá tres momentos básicamente: El primero, es en la presentación de personajes y sus entornos. La presentación de Molina y de su realidad actual, la manera en la que se relaciona con su familia, la manera que

interactúa con las demás personas y su pareja, y la forma en la que dedica parte de su tiempo a jugar en línea. La segunda persona es Andrés Legarda Wikko, quien también es un asiduo jugador de League of Legends, sobre el que se mostrará la manera en la que lleva su trabajo (juego), la forma en la que se ha esforzado para llegar, y la relación con su familia-pareja. El segundo momento, es donde se evidencia la diferencia entre Andrés y Molina, y la razón por la que Wikko si llegó a la instancia máxima del E-sport, que es el profesionalismo y ganar dinero a partir de dedicar su vida a lo que lo apasiona, los videojuegos. Molina está en la constante búsqueda de la oportunidad que lo lleve al estrellato, mientras que Andrés continúa su trabajo constante, dedicado y disciplinado para mantener su posición en la élite latinoamericana de *League of Legends*. Se trata básicamente de un contraste entre los dos personajes, que evidencia la situación actual. ¿Por qué un jugador llegó a la cima de lo que permite el deporte y otro no, a pesar de entrenar y jugar prácticamente lo mismo? ¿A qué se debe? ¿Qué está dispuesto a hacer Molina para llegar a lo más alto del nivel competitivo?

Se trata de evidenciar que, al igual que en otros deportes, son muchas las personas que se quedan en el camino, y que a pesar de que pase el tiempo, ellos continúan intentando. Se dice que la edad media en la que los jugadores de videojuegos profesionales se retiran, es a los 26 años, de manera que el camino es cada vez más corto y más esquivo para Molina, dado que la mayoría de patrocinadores buscan personas cada vez más jóvenes dispuestos a dar lo que sea por el sueño del profesionalismo. ¿Será posible que alcance su sueño?. Molina es actualmente entrenador de un equipo amateur que juega en las ligas locales, compitiendo por pequeños premios, esperando que en algún momento la vida le sonría a él y a su equipo, y algún patrocinador esté dispuesto a invertir en su proyecto deportivo. Es además jugador suplente de un equipo que ha estado jugando las ligas para ascender a la primera división de la liga latinoamericana sin éxito alguno. Mientras tanto Andrés sigue manteniendo su puesto como uno de los mejores jugadores en su posición a nivel latinoamericano, y es reconocido como tal. Es una representación de lo que sucede en muchos aspectos en la vida. Siempre en los caminos que se recorren hay personas que llegan primero a la

meta, unos cuantos abandonan los sueños, y otro pequeño grupo sigue insistiendo hasta que el tiempo les de la razón de su insistencia, o le de la razón a sus familiares y detractores.

El tercer momento será el desenlace que será un final abierto, puesto que a pesar que durante el próximo año habrán varias fechas y competencias que permitan al equipo de Molina llegar a la primera división, no será sino hasta después de Noviembre que se definan los cupos para las siguientes divisiones, puesto que es una competencia de largo aliento. Sin embargo, ganar el campeonato no asegura la posición en el máximo nivel de competición, dado que en gran medida depende de los patrocinadores que meten la mano en la elección del roster definitivo. Es decir, con frecuencia hay jugadores que llegan a la máxima categoría, sin embargo los patrocinadores como ThermalTake, Acer, Genius entre otros, tienen planes para cada uno de los equipos, puesto que además de que los jugadores tengan un buen nivel de competición, es necesario que tengan cierto carisma para mantenerlos dentro del roster definitivo, ya que entre más personas sigan al equipo, más publicidad será para los patrocinadores. Por eso, el último momento del documental, será la instancia en la que se hace una representación de las situaciones de la vida, donde debemos seguir insistiendo a pesar de que el futuro sea incierto. Demostrar el recorrido que tiene que hacer una persona por llegar a su objetivo, por alcanzar su meta. Es una batalla constante entre lo que piensa la familia de Molina, frente a lo que él quiere. Según la situación, él espera ser uno más en el profesionalismo, y no uno más en un documental de adictos a los videojuegos, y perderlo todo por arriesgarlo al sueño, al ideal.

4. Motivación

Durante el transcurso de mi vida, los videojuegos han hecho parte fundamental de mi crecimiento como persona. Desde que tengo memoria, tuve la posibilidad de jugar con un Atari 2600 que me regaló mi papá, cuando apenas estaba empezando a conocer el mundo (antes de iniciar mi proceso escolar). Desde ahí, fui creando una colección de juegos (que tiempo después perdería), que salían año tras año. Atari 2600, Nintendo Family, Super Nintendo (SNES), Sega génesis, Nintendo 64, PlayStation 1, Game Cube y por último PlayStation 2.

Paralelo a esto, y debido a las facilidades económicas que tenían mis padres en ese momento, tuve la oportunidad de empezar a conocer el mundo del internet (desde los 10 años), y junto con esto, de las posibilidades casi infinitas que existen de jugar en la red. En ese momento, las personas que podían acceder a los

juegos eran casi contadas, debido a la dificultad que había de no tener acceso a internet (con facilidad), a pesar, de que muchos de los juegos fueran cosas “temporales” como Scrable, Pictionary y Buscaminas, entre otros.

Debido a la cantidad de consolas que acompañaron mi infancia, pude ser partícipe del crecimiento de algunas sagas (como Final Fantasy, Metal Gear, Resident Evil entre otras y la desaparición de otras cuantas (Dino Crisis, etc).Y de igual manera, del crecimiento que tenían los juegos en los computadores a medida que las conexiones a internet iban mejorando, y las capacidades físicas (hardware e los computadores iban aumentando (Ram, Disco Duro, Procesadores).

Fue así, como después de que el medio obligaba a las personas a conseguir mejores computadores para sus labores, y de igual manera, las empresas encargadas de proveer internet en nuestro país, empezaron a necesitar ampliar su ancho de banda, y de igual manera, los jóvenes empezaron a aprovechar las nuevas condiciones del entorno virtual, para jugar en línea con personas de diferentes partes del mundo.

En nuestro país, los juegos en línea recién están empezando a desarrollarse, pero van creciendo cada vez más. Riot Games, inaugura el primer servidor Latinoamericano oficial, de un juego en línea para fomentar el “e-gaming” entre los jóvenes suramericanos, que poco o nada habían sido tenidos en cuenta por las otras empresas creadoras de juegos. Lo que contribuye a que nuestros gamers participante puedan mejorar su nivel y empezar a hacer parte de la historia de los juegos en línea.

Aunque parezca increíble, muchos jóvenes han dedicado su vida entera a los juegos en línea, convirtiendo esto en su trabajo y en su modo de vida. Tal es el caso de Natalia, una colombiana que por motivos de estudios y familiares, tuvo que irse a vivir a Canadá, y es gracias a los streams que realiza durante sus

partidas, que recibe ingresos extras, que le ayudan a mantenerse económicamente, en algunos aspectos.

Lo que durante mucho tiempo fue un tabú para nuestros padres y abuelos, muchos de los jóvenes hoy en día lo han convertido en su principal fuente de ingresos, gracias a dos medios que han servido como mediadores entre los jugadores profesionales y sus seguidores: Youtube y Twitch. Youtube es la web más conocida de videos actualmente a nivel mundial, y lo que no todo mundo sabe es que por medio de Youtube es posible realizar un livestream sobre lo que sucede en tu computador, aunque tiene algunas restricciones. La web se encarga de pagar cierta cantidad de dinero, dependiendo de las personas que visiten el stream, y así mismo, si llega a cierta cantidad de visitas, es probable que ofrezca un contrato al jugador, en el que le piden completar cierta cantidad de horas y cierta cantidad de “viewers” para poder mantener el contrato. Twitch, por otro lado, es una web menos conocida dentro del común, pero más conocida dentro del mundo de los gamers. Tiene una diferencia más grande y es que su plataforma está diseñada para facilitar los frames por segundo de las transmisiones, para que sean mucho más rápidas y más livianas de cargar, además de mayor calidad de video, y algo aún más importante, menos problemas con el copyright, facilitando que las personas utilicen prácticamente cualquier música en su transmisión sin problema alguno.

Ambos canales, son los medios por los cuales los jugadores se dedican a trabajar. “Stremeando” y participando en torneos que les dejen lucro. En algunas ocasiones, empresas como Genius, Hextech, Microsoft, entre otros, se dedican a patrocinar equipos, bien sea con computadores cada vez más aptos para mejorar el rendimiento de los juegos, o con algunas ayudas económicas. Tal y como le sucede a un equipo de League of Legends de U.S.A (Team Solo Mid), que son patrocinados por Genius y viven todos en un mismo apartamento, viviendo de los dineros de los torneos y los streams realizados.

Fue así, como después de trabajar durante la clase de Proyectos II con el profesor José Hleap, surgió la idea de utilizar algo que realmente me apasiona,

como proyecto de grado. Primero empezó como una idea de querer realizar el documental de los jóvenes durante su preparación para los torneos, y terminar con el espectáculo mediático que son los torneos internacionales de video juegos. Con el paso del tiempo y de revisar las diferentes formas en las que podrían abordarse las diferentes temáticas de la propuesta, se decidió junto con el director de proyecto de grado Ramiro Arbelaez, que podría ajustarse aún más a dos aspectos específicos de la vida de los personajes, puesto que la idea inicial era abordar todo en un solo documental, lo cual era bastante desgastante, de manera que se decidió abordar solo dos aspectos y un tercero que va transversal a toda la propuesta documental. El primer aspecto que decidimos abordar fue el aspecto familiar, debido a las particularidades que tenían ambas familias con la situación laboral de sus hijos; jugar en el computador todo el día. El segundo aspecto fue el amoroso o relaciones interpersonales, puesto que tienen particularidades que para el común de las personas podría ser descabellado, se hacen visitas por internet, más específicamente por medio de los videojuegos. Y el tercer tema y que aborda todo el documental es el hecho de los sacrificios y las cosas que han tenido que hacer para convertirse en jugadores profesionales de VideoJuegos y ganar dinero haciéndolo.

5. Perfil de Personajes

Andrés Legarda – Wikko:



Es un jugador de 23 años, que reside en la ciudad de Cali. Durante toda su vida ha sido un jugador de video juegos por gusto, pero fue hace 3 años que decidió emprender su camino en los e-sports latinoamericanos en un Campus Party en la ciudad de Bogotá, cuando su equipo GG Colombia, quedó campeón del torneo relámpago, dando inicio a una nueva carrera deportiva.

Estudiaba en una universidad privada la carrera de Ciencias Naturales, pero después de ver que podía dedicarse enteramente a los e-sports, decidió ejercer como deportista de alto rendimiento dedicado completamente al deporte.

Fue el fundador del equipo Dash9 Gaming, quienes entre sus logros están: haber jugado el Mundial en China, ser 2 veces sub-campeón Latinoamericano en la modalidad de 5 vs 5, y ser considerado uno de los equipos revelación del continente.

Es un joven de carácter firme, sabe lo que quiere y es bastante estricto frente a sus horarios de entrenamiento, actividades que refuercen su capacidad para jugar mejor, para tener un mejor desempeño. Gran parte de su tiempo lo dedica a leer sobre el juego, para conocer nuevas estrategias y para conocer hacia donde se encamina el juego, puesto que cada mes hay actualizaciones en las que realizan ajustes y cambios en los personajes, a los que los jugadores deben acomodarse.

Actualmente tiene una relación con otra jugadora competitiva de la ciudad de Bogotá que se llama Alejandra, y una de las formas en las que comparten como pareja es cuando juegan, a veces en la noche, juntos en el mismo campo de batalla, comunicándose por Skype, Teamspeak o Raidcal. Además, esperan siempre las paradas competitivas en las distintas ciudades, para encontrarse.

Actualmente se encuentra jugando en el equipo Meet Your Makers de la ciudad de México, donde está radicado actualmente, y es reconocido como uno de los mejores jugadores en la jungla (la posición que él juega actualmente), en Latinoamérica.

Debido a su dedicación y disciplina, cuenta con el apoyo incondicional de su familia, a pesar de que no están 100% de acuerdo con su actividad económica, comparten su gusto puesto que ha demostrado hasta ahora con hechos, que eso es lo que él realmente quiere durante este momento de su vida.

Entrevista:

- Cómo te llamas?

R: Andrés y en el juego me conocen como Wikko

- Cuántos años tenés?

R: 23 Años

-Hace cuánto jugás Videojuegos?

R:// Bueno, la verdad es que casi toda mi vida ha girado en torno a los videojuegos. Creo que desde que tengo uso de razón estoy cerca de las consolas. Pero en los juegos en línea, llevo bastante. Como la mayoría de los que jugamos League of Legends, empecé jugando World of Warcraft y otros juegos, pero empecé a jugar LOL (League of Legends), desde la temporada 1, o sea, hace más o menos 4 años y medio, casi 5.

-Cuando decidiste ser jugador profesional?

R:// Fue cerca de la temporada dos, donde con Lulos (un amigo que Andrés conoció en el juego), decidimos crear un equipo competitivo. No teníamos mucha idea del juego, pero tomamos la decisión de entrar a la escena competitiva. Al principio fue muy difícil, porque no habían muchas guías y no hay mucho apoyo en Latinoamérica, más sabiendo que los servidores en los que debíamos jugar, estaban en Estados Unidos, entonces era más complicado. Se veía mucho el tema de la discriminación no? Uno empezaba a escribir cualquier cosa y ya muchos *gringos* te decían “taco taco”, en forma de burla. Pero igual, a uno le tocaba luchar por lo que quería, y por eso fue que después de mucho buscar, logramos conseguir un buen equipo de personas de Latinoamérica, la mayoría de Colombia, que quisiera demostrar que acá también hay nivel. Eramos Lulos y Naka de Bogotá, Irvintype y yo de Cali, y Esteban de Puerto Rico. El equipo se llamaba Dash 9 y llegamos a ser subcampeones latinoamericanos (cuando abrieron los servidores de Latinoamérica). Nunca le pudimos ganar a Lyon de México. Llegamos a viajar a muchas partes. Por todo Colombia pues la gente ya nos reconocía, y nos invitaban a los torneos, y todo eso. Fue una chimba eso,

porque todos nos conocíamos antes por internet, y hablábamos por Skype, Raidcall o Teamspeak, pero fue raro jugar juntos por primera vez en persona, especialmente con Esteban, que Riot Games (la empresa creadora del LOL), le pagó los boletos ida y vuelta para que viniera a jugar acá a Colombia y a México en varias paradas competitivas. Inclusive, el año pasado, estuvimos en China para jugar un torneo mundial patrocinado por Riot Games, pero por un problema con los pasajes, nos descalificaron. Fue demasiado injusto, porque fue un problema de la aerolínea y no de nosotros, y aun así, nos descalificaron. Nos frustró demasiado, pues desde ahí empezó la caída libre del equipo. Ya los equipos a los que les ganábamos, nos ganaban en primera ronda y bueno, todos nos cansamos de eso y el equipo que construimos se acabó. El primero fue IrvinType que decidió irse al “equipo revelación” Tesla Gaming, que le ofrecieron beneficios, como un buen patrocinio (partes de computadores y eso), y una propuesta de mejor equipo con un buen entrenador y eso. Se fue. Luego Naka y Lulos decidieron que era mejor que todos vivieran en Bogotá, y salimos Esteban, Sogo que llegó por Irvin y yo. Ahora, después de mucho buscar, encontré un equipo semi-profesional, del que todavía no esperan mucho, pero con muchas expectativas, del que seguramente, se oirá mucho en un rato.

-Cómo hace uno para llegar a ese nivel élite de competencia?

R:// No es fácil, a uno le toca luchar contra muchas cosas, a veces hasta con uno mismo. Por ejemplo, lo más difícil puede llegar a ser que la familia de uno entienda lo que uno hace, no? Pues no es normal que los papás dejen que el hijo se quede por más de 6 horas al día en el computador jugando “maquinitas”. Pues en mi casa no fue fácil. Mis papás me regañaban todo el tiempo diciendo que no me podía quedar todo el día jugando en el computador, pero cómo habrían de entender el hecho de que yo vivo de esto y que es lo que pretendo hacer de manera comprometida por un buen rato? Sí, más o menos acá en Latinoamérica

uno juega como 8 horas al día para poder tener un rendimiento decente a nivel internacional. El juego va más allá de esto. Hay personas que sacan porcentajes, números, cifras, estadísticas, y con base en eso, es que desarrollan un estilo de juego, o nuevas formas de ver el juego.

Qué te decían tus papás?

R:// Pues que no iba a vivir de esto. No fue fácil para ellos entender que con esto iba a pasar gran parte de mi vida. Eso es complicado de entender, en nuestro país, o en Latinoamérica en general, porque acá la cultura de jugadores en línea no es tan fuerte, y se juzga a los pelaos que se quedan horas frente al monitor, y a eso, le echan la culpa porque pierden materias, porque son agresivos, etc. Pero no saben, que hay mucha gente que vive gracias a esto, más allá de que sean desarrolladores, o que sean creadores o programadores. Ya cuando empiezan a ver que uno se gana viajes para representar al país o representar la ciudad, empiezan a respetar más lo que uno hace no? A veces no entienden del todo pero llegan a respetar. Es que hay gente que vive de esto, como en Estados Unidos los equipos Team Solo Mid, o en Korea Samsung White, que los patrocina Samsung. A ellos les pagan literalmente por jugar, pero más de 12 horas diarias. No hacen más que jugar y no descansan sino un día a la semana. El resto, tienen que cumplir un contrato. Leer estrategias, saber de los números de cada juego, y dedicarse horas enteras a ver en qué fallaron, por qué perdieron, por qué los mataron, etc. Aunque hay otra gente que prácticamente vive de esto no?, como lo son los Youtubers, como Knekro y Revenantlol en España, o Skyshock en Latinoamérica, que ahora trabaja para Riot. Ellos se dedican a jugar por gusto y a hacer videos en Youtube de manera periódica sobre lo que juegan, y las noticias, y los avances, y como tanta gente los ve, Youtube les da dinero por x cantidad de visitas. Es otra forma de vivir de esto. No es fácil como te digo, pero cuando uno va ganándose cosas, como viajes y llevando plata a la casa, pues aunque no entiendan, empieza a ser más fácil el hecho de que te lo respeten. Ahora varias personas profesionales, ofrecemos nuestros servicios como entrenadores con un

valor aproximado de 30mil pesos la hora, donde, gracias a nuestra experiencia, vemos jugar a las personas por medio del juego, y les decimos cómo hacer para que ganen más juegos, y cómo equiparse mejor, entre otras cosas. Es una forma que hacen en Korea para tener ingresos extra, y que debido a la forma exponencial en la que crece el electronic sport (e-sport) en nuestro continente, puede llegar a tener mucha acogida.

-Y de las relaciones sentimentales?

R:// Bueno, eso ya es bastante complicado no?, Pues porque no hay muchas personas dispuestas a tolerar “el estilo de vida” que uno lleva. Estar 8 horas o más casi todos los días frente al computador, y que la mayoría de torneos son Viernes, sábado y domingo todo el día, pues pocas personas lo toleran. Yo tengo una novia, o una persona con la que salgo, que se encuentra en este momento en Bogotá. Ella también juega, pero de manera más amateur. Uno tiene que buscar alguien que entienda lo que uno hace no?, Pero pues igual es bastante difícil, porque a veces uno quiere ver la persona o estar con ella, pero no siempre entienden que esto es un trabajo y que debo invertirle tiempo. Alejandra sabe qué es ser un jugador profesional, porque conoce gente en Bogotá, pero entiende lo difícil que puede llegar a ser mantener una relación con alguien así, porque el tiempo en el que uno comparte es prácticamente nulo. Hay veces que uno quisiera tenerla cerca pero es complejo, porque no puedo dejar de entrenar por viajar por ella. A veces nos vemos en eventos y eso me alegra mucho no? Que ella siempre me apoya, y hablamos por Facebook, y a veces jugamos juntos, pero no es nada fácil.

Qué querés hacer cuando dejés de jugar LoL?

R: Pues realmente me gustaría seguir trabajando con los e-sports, bien sea como entrenador de algún equipo o bien sea postulándome como trabajador para la

empresa Riot Games desarrolladora del juego, como lo hizo Santorini en Estados Unidos, y algunos otros jugadores retirados. Pero lo que sí es que espero poder seguir haciendo parte de la comunidad de jugadores de manera activa, bien sea entrenando o bien sea como empleado de la compañía.

Y no te dan miedo las condiciones laborales para los entrenadores de League of Legends en el país?

R: Obvio, pero igual nada es fácil al principio, y después de todo el camino recorrido hasta lo que hemos logrado construir, como que se cree una liga propia de Colombia para elegir el equipo que nos representará en los torneos latinoamericanos, pues creo que obviamente va a ser difícil pero alguien debe empezar a abrir camino, y sería una chimba que fuéramos nosotros los que dejemos la semilla que puede ayudar a que eso crezca no?

Y si eso no sale qué vas a hacer?

R: Pues tengo varias opciones, como continuar estudiando Ciencias Naturales o ponerme a trabajar en un negocio propio, igual yo estoy dispuesto a hacer lo que sea necesario para que las cosas salgan como yo espero y pueda ejercer como entrenador o trabajador de Riot cuando pase mi tiempo de jugador profesional.

Juan Sebastián Molina:



Molina es un joven caleño de 22 años, que ha dedicado gran parte de su vida a los videojuegos. Fue uno de los primeros jugadores de *League of Legends* en Cali, y también uno de los primeros en Colombia junto con Andrés. Hizo 3 semestres de Física en la Universidad del Valle sede Melendez, carrera que dejó de estudiar por caer en bajo rendimiento académico por dedicar la mayor parte de su tiempo a jugar en línea.

Actualmente es entrenador de un equipo amateur de *League of Legends*, al que le prepara para que algún día pueda emprender su camino en el profesionalismo con

él a la cabeza como coach. También es jugador activo de un equipo semiprofesional, que juega en la liga de ascenso al profesionalismo (la segunda división), en busca de un cupo en la máxima liga competitiva de Latinoamérica.

Es una persona bastante dispersa, despistado e indisciplinado. Trabaja en un Cyber Café de la ciudad de Cali que se llama Xhector videogames, donde le permiten jugar durante el trabajo, y después de su horario de trabajo le permiten seguir jugando sin costo alguno. Es uno de los organizadores de actividades dentro del cyber como “El Lanaso” y “Torneo Trasnochón” donde organiza torneos hasta altas horas de la madrugada en el cyber café, donde participa un gran número de las personas que va al cyber.

No tiene una muy buena relación con su familia, por lo que usualmente está fuera de su casa. No lo apoyan con su proyecto como videojugador, puesto que fue esa la razón por la que cayó en bajo académico y por la razón que fue expulsado de la misma. Sin embargo, tiene una buena relación con su novia, quien lo apoya incondicionalmente en el camino al profesionalismo. Se llama Lucía Garzón y tiene 21 años. Es caleña y comparte la afición de Molina por jugar en línea. Está actualmente en la universidad y utiliza League of Legends también para dispersar su mente de las obligaciones, a diferencia de Molina, lo juega por Hobbie.

- ¿Cómo te llamás?

R: Sebastián Molina. Me dicen Molina en el juego.

- ¿Cuántos años tenés?

R: 22 Años

-¿Hace cuánto jugás Videojuegos?

R:// LOL lo juego desde que salió prácticamente que nos tocaba jugar en los servidores de Norte América ya hace como 4 años y medio, casi 5. Videojuegos desde siempre, pero más que todo han sido videojuegos de computador.

-¿Hace cuanto querés o intentas ser jugador profesional?

R:// Pues mirá que ha sido un proceso. Cuando empezó toda la *goma* (Moda) por LOL en la temporada uno, pues yo veía a los manes que jugaban profesionalmente y que ganaban plata por eso y yo pensaba “qué chimba que a uno le paguen por jugar esta vaina”, luego cuando vi que conocidos míos empezaron a darse a conocer (Wikko, Irvintype y Axxkhan), yo supe que uno podría llegar a jugar profesionalmente. La ventaja fue que ellos se encontraron en un Campus Party al que yo no pude tener discusiones con mis papás todo el tiempo y no me dejaron ir. Si yo hubiera ido seguramente hubiera sido profesional junto con ellos pero bueno. Desde ahí yo sigo intentando por todos los medios llegar al profesionalismo pero pues es difícil porque perdí la posibilidad de ser uno de los pioneros en Colombia a ser uno más luchando por subir.

-¿Qué estás haciendo para llegar a ser jugador profesional?

R:// Pues desde que yo vi que los parceros llegaron allá, yo empecé a hacer lo que pude. Empecé a ir a Campus Party para poder participar de los torneos allá pero ya cada vez era más difícil porque había o más rosca o más gente buena, y pues así es muy difícil. Cuando abrieron el servidor de Lationamérica y empezaron las competencias yo creé mi equipo y empecé a jugar. Yo tenía buenas partidas pero mi equipo no era el mejor entonces no nos ganábamos cupos para ninguna competición importante. Aunque un día estuvimos a punto de entrar a los Placements que son algo así como la promoción de fútbol, que los peores equipos descenden y los que están en la segunda división ascienden, pero nosotros perdimos la semifinal para pelear por el derecho a ascender. El caso es que ya

después de varios intentos pensé que era más fácil llegar como suplente y entrenador a la misma vez, y pues ya en el Valle del Cauca nos hemos ganado varios torneos conmigo como entrenador. Vamos a ver si así podemos conseguir el cupo para poder llegar al ascenso.

-¿Qué te decían tus papás?

R:// Ellos no están de acuerdo para nada con que yo me dedique en gran parte del tiempo a jugar, porque ya una vez caí en bajo académico cuando estudiaba física y dejaron de apoyarme en la U y en todo. Les molesta cada vez que yo me voy a trabajar al Xector (El cyber café), porque saben que yo dejaba de ir a clases por ponerme a jugar, o hasta por ponerme a trabajar y jugar gratis. Ellos me daban plata normalmente para ir a la Universidad y me dejaron de dar cuando se dieron cuenta que me la gastaba en cigarrillos y cosas del LOL. Pero bueno, yo ya me presenté otra vez a la carrera y pasé, entonces ya espero que las cosas en la casa se pongan suaves porque estaban muy duras a lo bien, todo por querer alcanzar el sueño de ser un jugador profesional. Pero es que mis papás no entienden que yo a lo bien quiero dedicarme a jugar y que me paguen por eso. Igual también me gusta muchísimo la física, pero la quiero como un hobbie.

-Y la universidad?

R:// como te dije, ya pasé otra vez a Univalle. Me tocó hacer el ICFES y todo otra vez para poder entrar, pero ya hice el reingreso. Igual yo creo que para que todo esté bien y tranquilo en la casa, voy a ver cómo hago para alternar ambas cosas. Es duro que las cosas en la casa estén siempre mal por decisiones que uno toma, pero pues ahora ya estudiando otra vez, espero que las cosas cambien, porque ya estoy cansado de la regañadera.

-Y de las relaciones sentimentales?

R:// Re bien parce, pues ahora estoy saliendo con una niña que se llama Angie y que también le gusta jugar mucho LOL. Igual aunque ahora entré a la universidad otra vez, ella me apoya porque pues está cansada de que me regañen también todo el tiempo. Igual la mayor parte del tiempo nos la pasamos jugando y es una chimba que ella me acompañe y además juegue conmigo. Ella siempre me apoya cuando estoy en torneos y como ella también sabe del juego, me hace retroalimentación cuando terminamos un torneo bien sea como jugador o como entrenador. Pero afortunadamente Angie entiende eso y de vez en cuando me compra cosas del juego.

Qué querés hacer cuando dejés de jugar LoL?

R: Como te dije, estoy en la universidad otra vez, entonces espero dedicarme a terminar la carrera y trabajar con la física. Ah pero si algo importante me sale, obviamente le voy a dar prioridad a eso sobre la universidad. Pero cuando deje de jugar LOL, creo que me dedicaré a la física. Me gusta mucho todo lo relacionado a las teorías de Hawkins entonces pues supongo que si no es como profesor, me gustaría trabajar en algo que tenga que aplicar eso, o en investigación.

6. Cronograma de Actividades

2017	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre – – – Diciembre - 2018
Seguimiento Investigación	– x	X	X					
Revisión	-	x	X					
Reestructuració n Guion								
Rodaje				x	x	X		
PostProducción							X	
Presentación- Promoción								X

7. Presupuesto

Recursos Utilizados	Tiempo	Valor Parcial	Valor Total
Presupuesto Pre-Producción			
Honorario Investigador	3 meses	\$1'000.000	\$3'000.000
Gastos administrativos – Papelería	2 meses	\$250.000	\$500.000
Realización Corrección Culminación de Guión	– 2 meses	\$400.00	\$800.000
Presupuesto Producción			
Viáticos para 6 personas	1 mes	\$200.000	\$6'000.000
Transporte en la ciudad de Cali distintos lugares de personajes.	1 mes	\$ 600.000	\$600.000
Honorarios Camarógrafo	80 Horas	\$52.000 Hora	\$4'162.000
Honorarios Director	3 meses	\$1'700.000	\$5'100.000
Equipo de Luces	2 semanas	\$200.000	\$2'800.000
Micrófonos	1 mes	\$60.000	\$1'800.000

Pilas	1 mes	\$6.000	\$186.000
Presupuesto Post-Producción			
Honorarios Editor	50 Horas	\$52.000 hora	\$2'600.000
	1 hora	\$20.000	\$20.000
Copia de Material a DVD			
GRAN TOTAL			\$27.548.020

8. Escaleta

- Sonido ambiente, un plano de la calle 5ta desde la estación del MIO hacia el norte.
- Un plano abierto del centro comercial en donde se encuentra el centro comercial de Xhector videogames. El lugar de trabajo de Molina. Un plano siguiente de Molina frente al computador.
- Presentación de Molina como personaje. Preguntas de cómo es el nombre, edad, a qué se dedica, y hace cuanto juega en línea
- Hay imágenes de jóvenes jugando en el cyber café donde trabaja Molina, mientras él cuenta todo lo que ha tenido que pasar en su intento de llegar a ser un jugador profesional de League of Legends. Habla de sus amigos, los que lo lograron. Se presentan imágenes de ellos.
- Se presenta Andrés Legarda “Wikko”. Con imágenes de archivo y videos de sus presentaciones como jugador profesional desde la página del videojuego mientras habla.

- Primer plano de Andrés mientras habla de su ocupación, lo que debe hacer para mantenerse como jugador profesional
- Molina habla con su familia acerca de volver a la Universidad. Es una posibilidad que contempla como plan b en caso de que no funcione lo de ser un jugador profesional.
- Lucía la novia de Molina, lo acompaña a uno de sus entrenamientos para empezar la temporada para el ascenso de categoría. Hablan sobre el retorno a la universidad.
- Wikko vuelve a la Gaming house en México. Se despide de su familia, y empieza la preparación para la temporada 2016.
- Molina empieza los trámites para volver a la Universidad, esta vez a la carrera de Matemáticas con el propósito de volver a la vida académica.
- Wikko y Molina hablan por Skype sobre cosas en las que podría mejorar Molina para que su equipo gane las competencias venideras, y pueda ascender de categoría.
- Molina espera los resultados de la universidad. Empieza la temporada de competición. Andrés también empieza su competición con la expectativa de quedar campeón del continente y ganar un cupo para el

invitacional de Asia. Quedan a la espera de lo que sucederá en sus partidas.

9. Bibliografía

- JENKINS, Henry.(2009). *Fans Blogueros y videojuegos, La cultura de la colaboración*. Barcelona, España. Editorial Paidós Ibérica S.A
- Urrestri, Marcelo. (2009). *Ciberculturas Juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de internet*. Buenos Aires, Argentina. Editorial La Crujía Ediciones.

- Marcano , B. (2011) “Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of duty”, en Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria, 19, pp. 113-124
- Duek C., Enriz N., Muñoz Larreta F., Tourn G., (2013) “Juego, redes sociales e infancia: hacia la definición de nuevos escenarios comunicativos”. En Lúdica Pedagógica. Vol 2, No. 18 (2013) 61 JUEGO, CULTURA Y NUEVAS PEDAGOGÍAS pp. 58 – 64
- Pesley, M. (2012) *History of Pro Gaming*. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=6pQ-GbYUwFI>
- Hyuk Kim, J. Hying Tak, Jai, (2013) *Adicción, la otra cara de los videojuegos*. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=-ocmF3C1zJI>
- Odisea (2013) *Sangre, sudor y videojuegos*. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=H5eOhLnof04>
- Riot Games (2015). *Copa Clausura LAN – J4 – D2 MYM vs DASH 9 GAMING*. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=0oJUA8ygYBg&feature=youtu.be&t=2h32m48s>

Palabras Clave:

Videojuegos, Video juegos, e-sports, esports, juegos en línea, camino del retador, trabajo de grado, comunicación social, universidad del valle, univalle, proyecto documental, league of legends, LOL