

PEC 3

ETNOGRAFÍA PARA EL DISEÑO

SILVIA GARCÍA MOLINA

ANTROPOLOGÍA DEL DISEÑO

PROFESOR: IGNACIO ELPIDIO DOMÍNGUEZ RUIZ

CONTACTO

Como ya expliqué en el ejercicio anterior la comunidad que iba a documentar son los gamers.

El contacto con esta comunidad se establece a través de mi pareja y su grupo de amigos, su clan.

Para realizar la investigación he estado presente de forma pasiva en algunas de sus partidas online escuchando desde un segundo plano las conversaciones que se crean en torno al videojuego y como se intercalan temas personales cada día en cada partida.

Una vez informados de la investigación, entro por primera vez en la plataforma discord, se realizan las presentaciones y hacemos una pequeña entrevista en la que cada uno me cuenta un poco sobre ellos

FICHA TÉCNICA

SUJETO 1: RUBÉN 31 AÑOS
PROFESIÓN: CARTERO
EN PAREJA
AÑOS JUGANDO: 1997 - 2021

Me cuenta que desde que tiene uso de razón le han atraído las máquinas, los ordenadores y la tecnología. La primera vez que tocó un ordenador tenía 8 años, después de eso sus padres le compraron su propio ordenador y a los 12 años empezó su primer juego on-line hasta hoy. Me cuenta que ha probado diferentes juegos, pero los que más le atraen son los juegos en equipo, de rol y los mmo.

SUJETO 2: MARC 33 AÑOS
PROFESIÓN: JUGADOR DE PÓKER PROFESIONAL
(AUTÓNOMO)
SOLTERO
AÑOS JUGANDO: 1998 - 2021

Marc es amigo de Rubén desde 2005, se conocieron en un juego online y nunca se han visto en persona (son de comunidades diferentes). Es un apasionado de la tecnología y los juegos on-line. Ahora mismo lleva dos años trabajando con un equipo catalan de poker profesional, me explica que los trabajos convencionales no le atraen y que puede encontrar grandes oportunidades en los trabajos emergentes.

FICHA TÉCNICA

SUJETO 3: JAVI 26 AÑOS
PROFESIÓN: OPOSITOR CORREOS
SOLTERO
AÑOS JUGANDO: 2004-2021

Empezó a jugar con 8 años con videoconsolas, sobre los 14 años empezó con los videojuegos online. Me cuenta a modo de anécdota, que la primera vez que jugó online le estafaron, siendo un niño pico en la típica estafa de pagar por un videojuego que nunca llegó. Su relación con lo demás viene dada por ser compañero de trabajo de Rubén, son los únicos del grupo que se conocen en la vida real. Es el último miembro que ha llegado al clan, el más joven y se ha integrado muy bien en la comunidad.

SUJETO 4: ALBERTO 35 AÑOS
PROFESIÓN: REPARTIDOR DE PIZZAS
SOLTERO
AÑOS JUGANDO: 1992-2021

Empezó jugando 8 bits (cartucho), empezó con videoconsola, recreativos y ahora en videojuegos online sobre los 15 años. Le gusta la tecnología aunque reconoce que no entiende tanto como le es necesario. Alberto conoció a Rubén en 2009, en un videojuego llamado wow. Tampoco se conocen de forma presencial

FICHA TÉCNICA

SUJETO 5: LUCCA 29 AÑOS
PROFESIÓN: ENTRENADOR PERSONAL
SOLTERO
AÑOS JUGANDO: 2008-2021

Empezó jugando a sega con 4 años, pero realmente hasta los 25 no empezó a jugar de manera continua. Siempre ha sido más de salir y jugar en la calle que en el ordenador, Durante sus 20-22 salía más a discotecas y bares. Es el más social del grupo. y desde los 25 se ha centrado más en los juegos online, todo su tiempo libre lo invierte en el ordenador

ENTREVISTA GRUPAL

En la entrevista grupal, hablan sobre cómo se conocieron y los videojuegos de entonces. No recuerdan las fechas exactas y necesitan buscar cuando salieron las diferentes expansiones y videojuegos para saber los años que llevan hablando a través de una pantalla. Los cuatro chicos se conocen desde hace unos 17 años, y a día de hoy siguen jugando juntos y creen que tienen una amistad sincera a pesar de las distancias.

Hablando con los chicos sobre lo que consideran más importante en relación a su afición, cada uno tiene un objeto predilecto.

Ruben: teclado
Alberto: ratón y almohadilla
Marc: Pantalla
Javi: Silla
Luca: ratón

Debaten entre los objetos que cada uno ha enumerado.

Argumento Rubén: Porque es la base de todo el movimiento en el videojuego

Alberto: Por qué necesitas mover la cámara para ver donde te encuentras en el video juego, la almohadilla es la base del ratón.

Marc: Prioriza el cuidado de la vista, el rendimiento del tiempo jugado en relación a la pantalla dependerá de su calidad

Javi: Prefiere estar cómodo ante todo, es lo que más le preocupa cuando está jugando.

Luca: Con el ratón puedes jugar a cualquier juego, la jugabilidad de los ratones de hoy en día te lo permite.

RUTINA

La rutina de un gamer empieza desde que se levantan prácticamente. Por la mañana suelen desayunar delante de la pantalla, viendo cómo ha evolucionado cada uno de los personajes durante la noche (me dicen que de noche dejan puesto un software que realiza acciones de manera programada).

La mañana es el horario que han escogido para realizar sus tareas cotidianas como la limpieza de la casa, trámites, compras...

Después de comer comienzan a conectar uno por uno, pasan la tarde jugando, pasando videos y aprendiendo nuevos trucos o nuevos juegos.

Tras la hora de cenar suelen pasar un par de horas más hablando, dependiendo del día de la semana y los horarios de trabajo de cada uno, aunque reconocen que alguna noche se les ha ido de las manos.

DILEMAS

Para poder hacerme una idea de cómo son, qué piensan y qué sienten, lanzo algunas preguntas al grupo y me van contestando de forma individual, mientras debaten y sacan conclusiones

¿QUÉ PENSAS SOBRE EL TIEMPO QUE INVERTÍS JUGANDO?

ALBERTO: Pasar tiempo con mis amigos es esto.

MARC: Para mi la vida convencional es esta

LUCCA: Trabajo, duermo, y el resto del tiempo lo paso en el pc, con amigos y socializando para mi eso es mi tiempo.

JAVI: Me agobio en las aglomeraciones, me siento más seguro en mi habitación que en un bar tomando un café.

RUBÉN: Para mi el tiempo es relativo, puedo estar 12 horas delante de la pantalla y dos horas en familia, depende del día puede ser al revés.

DILEMAS

¿SOIS IGUAL POR INTERNET QUE EN PERSONA?

En general, suelen ser más introvertidos, les cuesta más ser como son realmente, también tiene en cuenta que entre ellos llevan muchos años hablando y tienen un nivel de confianza que no han encontrado con personas en su vida fuera de la pantalla.

También lo achacan, a que en los videojuegos ya sabes que tienes puntos en común como la afición a los videojuegos online.

La relación por internet es más real, ya que no guardan tanto las apariencias.

En esta pregunta, todos están de acuerdo, se genera un debate muy extenso de porque son más introvertidos y porque cambian cuando están online, en general dicen que son personas tímidas y la privacidad de la pantalla y el hecho de que saben que nadie los ve les da esa ventaja para poder socializar.

DILEMAS

¿HABLÁIS DE TEMAS SOCIALES O SOLO DE VIDEOJUEGOS?

LUCCA: SI, hemos arreglado el país unas cuantas veces.

MARC: Tenemos opiniones muy diferentes, pero normalmente llegamos a acuerdos o simplemente dejamos que cada uno siga con sus ideas sin entrar en más allá que un debate.

JAVI: Yo hablo de todo, pero tengo un humor que a veces puede chocar, aunque Alberto es con el que mejor me entiendo.

DILEMAS

¿LIGAIS ONLINE O PREFIERES EL CARA A CARA?

LUCA: Prefiero conocer a la gente en la vida real, nunca sabes quien hay al otro lado

JAVI: NINGUNO!!

MARC: NINGUNO

ALBERTO: Me cansa mucho hablar por el móvil, prefiero el cara a cara

RUBÉN: Prefiere online. De hecho todas sus parejas han sido a través de aplicaciones.

DILEMAS

¿DERECHA O IZQUIERDA?

JAVI: DERECHAS

MARC: IZQUIERDA

LUCA: POLÍTICA SOCIAL IZQUIERDAS, DERECHAS EN LO ECONÓMICO

ALBERTO: DERECHA

RUBÉN: A LA IZQUIERDA DE LA IZQUIERDA

DILEMAS

¿QUÉ OS ATRAE DE LOS VIDEOJUEGOS?

MARC: Por lo social

RUBÉN: Esto es un bar

ALBERTO: Si jugase solo no estaría ni una hora

LUCCA: Podría estar solo y seguiría echando las mismas horas

DILEMAS

¿QUÉ HABÉIS SACADO DE LOS VIDEOJUEGOS?

Alberto: Mas habilidad manual, mas reflejos y mejor sociabilidad

Luca: No se...Es una forma de evadirme, una zona de confort, me siento agusto y me llevo bien con todos, si hay alguien con quien no me apetece hablar puedo salir y desconectar, en resumen es una zona de confort.

Marc: Me han dado amistades, evasión de los problemas, de la vida real y diversión.

Rubén: Un espacio seguro y buenos momentos y amistades por supuesto. Sabes que a pesar de las malas épocas, me ha ayudado a mejorar sobre todo en los temas de ansiedad

Javi: Amigos, diversión, buenos momentos y desconectar de los problemas, es mi psicólogo.

YO EN EL CLAN

Debido a la relación que tengo con uno de los miembros, alguna vez había escuchado conversaciones de ellos y conocía un poco sobre la forma de ser de cada uno de ellos.

Siento que mi presencia los primeros minutos no les llega a incomodar pero no están del todo agusto y relajados, ni hablan como lo suelen hacer.

Pasados un par de días, comienzan a tratarme con más confianza y empiezo a escuchar algunas de esas palabras que ni siquiera entiendo y que recopilaré al final del trabajo como una especie de vocabulario.

CONCLUSIONES

Estos días hablando con el clan me he sentido parte de una familia, he visto una relación de amistad y cariño en la que demuestran ayuda unos a otros y no se siente esa competitividad y/o testosterona que normalmente dicen tener los gamers por ser un tipo de actividad que realizan sobre todo los hombres.

He visto que a pesar de estar todo el día hablando de videojuegos, en mi presencia han hablado más sobre cómo se sienten y qué miedos tienen.

Como observaciones he notado que sobre todo dos miembros del clan son personas altamente sensibles, y por sus vivencias y problemas en su vida íntima parecen tener una dificultad añadida para dejarse conocer o demostrar alguna vulnerabilidad.

Pensaba que siendo un grupo gamers, iban a hablarme más de sus videojuegos y las horas que pasan jugando y practicando, sin embargo he visto que hablan muchísimo sobre sus problemas, los miedos que tienen y lo que les gustaría y desearían tener en su vida, cosas muy personales que creo que no he de contar.

En relación con su entorno, he visto un par de objetos que podríamos mejorar y rediseñar para el siguiente ejercicio y en el que por supuesto podré contar con su ayuda..

Para concluir la imagen que he sacado de esta comunidad es la de ver a un grupo de personas que utilizan un medio como es un videojuego para estar en un lugar seguro, tranquilo y familiar, demostrando ser personas muy generosas e increíbles con mucho que contar.

GLOSARIO

Rushear: Ir rápido a por algo

AFK: AWAY FROM KEYBOARD, estar fuera del ordenador

CARRILEAR: Ganar una partida gracias a un solo jugador, ese jugador es el que carrilea al resto.

NOOB: Novato de forma despectiva O PEYORATIVA

TRY HARD: Un jugador que aprovecha el tiempo que juega de forma muy eficiente, jugando muy a tope.

PVP: Player Versus Player, contenido contra contra otros jugadores

PVE: Player Versus Enviroment, contenido contra la máquina.

GUILD MASTER: El que ha creado la comunidad, el que lleva la voz cantante.

BANN/BANNEAR/KIKEAR: Echar a alguien de la partida

NINJA: Es el jugador que roba objetos de forma poco ética

MOUSE CLICKER: Jugador que no usa el teclado, se usa de forma peyorativa

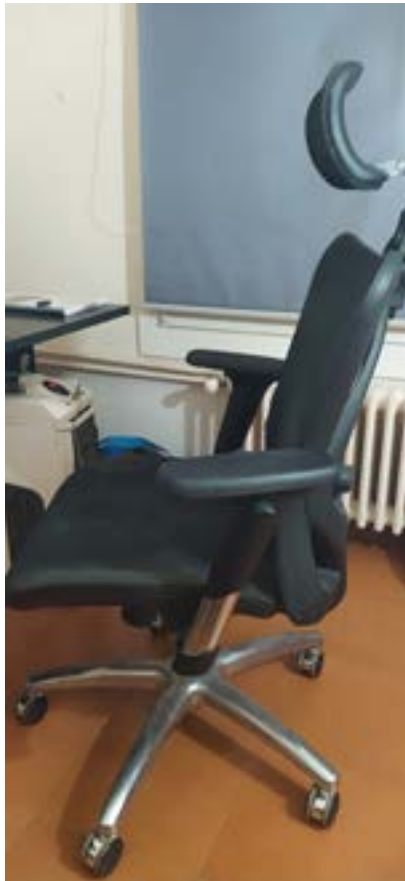
BUSTEAR/CHETAR: Ayudar a alguien a subir de nivel rapido

FOCUS: Concentrarse en una acción, se usa para llamar la atención en una jugada

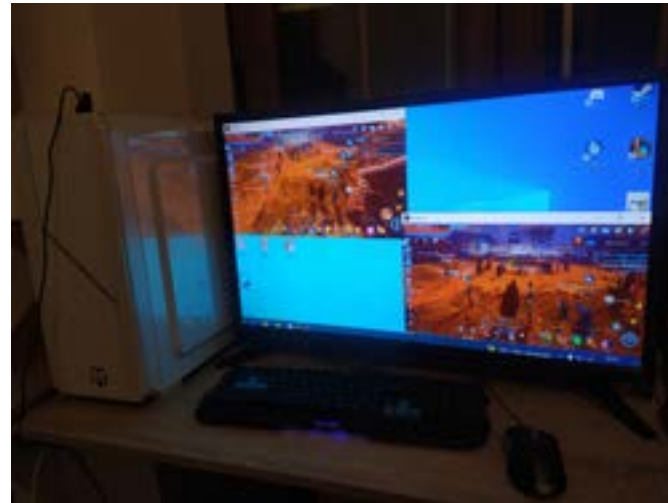
WIPE: Morir, no hay forma de ganar. Tienes que empezar de cero.Relanzar.

IMÁGENES

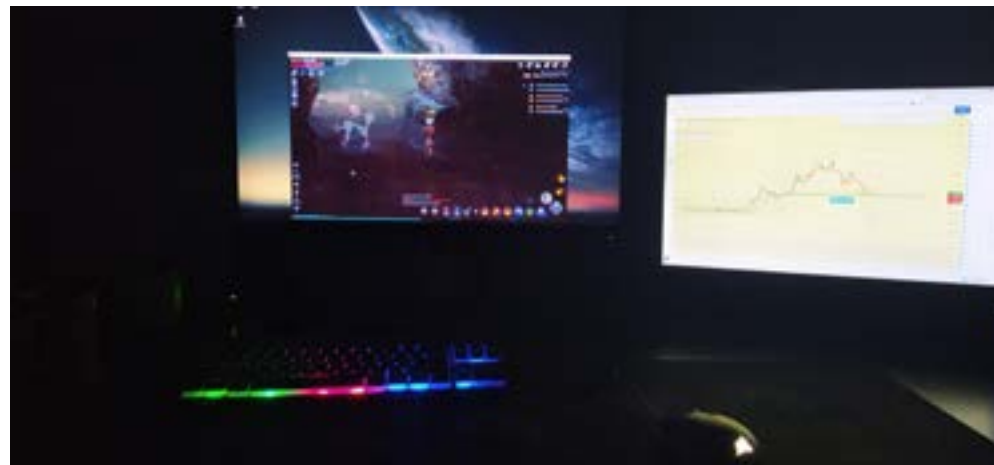
ESCRITORIO DE LUCCA



SILLA MARC



PANTALLA COMPARTIDA DE ALBERTO



ESCRITORIO DE MARC

BIBLIOGRAFÍA

Jan Chipchase: *Design anthropology*

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

Tariq Rahman and Katherine Sacco
Ethnography and Design 1: Disability, Design, and Performance

<https://culanth.org/fieldsights/ethnography-and-design-1-disability-design-and-performance>

MinkaLab

<https://www.youtube.com/watch?v=HQNITw8fMH0>