

PONTIFICA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE APRENDIZAJE LENGUAS Y COMUNICACIÓN
CARRERA: COMUNICACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

REPORTAJE AUDIOVISUAL SOBRE
EL JUEGO DE CARTAS (POKÉMON) COMO UNA PRÁCTICA QUE
DESAFÍA LOS ESTEREOTIPOS SOCIALES

ANDY SEBASTIAN SOLÍS CHANGO
DIRECTORA ANA GABRIELA DAVILA

QUITO, 2026

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer a mis padres, Rosa Chango y Ricardo Solís, por darme la oportunidad de estudiar una carrera que me gustó mucho desde el primer día. Les agradezco por su apoyo constante, por inspirarme a seguir adelante y a no rendirme, y sobre todo por nunca dejarme solo. Agradezco a mis hermanos, Kevin Saraguro y David Silva por estar siempre presentes y brindarme su apoyo y sabiduría constante. También a mis amigos, Micky, Takato y Ayakos, por ser un pilar fundamental en mi vida y por guiarme siempre por un buen camino.

Asimismo, agradezco a la comunidad de Pokémon TCG de Quito, que me brindó un apoyo fundamental durante el proceso de elaboración del reportaje audiovisual, abriéndome siempre las puertas y mostrándose amables y colaboradores.

Finalmente, expreso mi agradecimiento a las tiendas Fun House, El Baúl del Enano y Cabri's Corner que facilitaron sus espacios y me brindaron las condiciones necesarias para el desarrollo de esta investigación.

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a mis padres Rosa Chango y Ricardo Solís, que sepan que son lo mas importante en mi vida, sin ellos no sería la persona que soy ahora mismo. Sin su apoyo y amor incondicional, no podría haber culminado esta etapa en mi vida.

Asimismo, dedico este trabajo a toda la comunidad de Pokémon Tcg en Ecuador, con el deseo de que esta investigación inspire la realización de más coberturas sobre el tema y contribuya a mostrar cómo un hobby puede convertirse en un espacio capaz de transformar realidades.

CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS	2
DEDICATORIA	3
RESUMEN	5
INTRODUCCIÓN	6
PARTE 1	8
MARCO CONCEPTUAL	8
Los juegos de cartas coleccionables (TCG) como fenómeno cultural, cognitivo y social	8
El sistema de juego de Pokémon TCG: estructura, reglas y organización competitiva.....	9
Aportes cognitivos y conductuales de los juegos estratégicos	10
La cultura del juego, los rituales y la construcción de valores compartidos	10
Estereotipos, prejuicios y percepción pública del jugador	11
Comunidades de práctica y aprendizaje colaborativo	12
PARTE 2	12
MARCO CONTEXTUAL	12
Espacios de juego y puntos de encuentro en Quito	13
Organización de torneos y eventos competitivos	13
Comunidades de práctica: dinámicas internas y socialización	13
La comunidad más allá del juego competitivo	14
Implicaciones socioculturales del Pokémon TCG en Quito	14
PARTE 3	15
DISEÑO DEL PRODUCTO	15
Investigación periodística	15
Reportaje audiovisual	16
Reporteo	16
Fuentes testimoniales	17
Fuentes de expertos	17
Fuentes documentales	18
Edición del video	18
Tratamiento de la imagen	19
Planos de relleno	19
CONCLUSIONES	20
ENLACE REPORTAJE AUDIOVISUAL	22
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	22

RESUMEN

Este reportaje audiovisual explora el universo del juego de cartas coleccionables en Quito, especialmente sobre la comunidad Pokémon TCG, un espacio que, en los últimos años, ha crecido exponencialmente y junta personas de todas las edades, profesiones y entornos sociales, donde la convivencia, la estrategia y la diversión se entrelazan de manera natural en estos encuentros, ya sean torneos formales, partidas amistosas o simples reuniones en tiendas especializadas.

El relato reúne testimonios de jugadores, jueces y propietarios de locales, que narran su experiencia personal, su aprendizaje y el cambio que esta práctica ha provocado en sus vidas. Además, el reportaje busca deshacer estas ideas negativas que existen sobre la gente que participa en estas actividades, mostrando la diversidad real de sus participantes y la riqueza social que se desarrolla en este entorno.

Además, el reportaje pretende ofrecer una visión equilibrada que resalte el valor cultural de esta práctica, evidenciando que los juegos de cartas no solo entretienen, sino que también fomentan habilidades cognitivas, fortalecen vínculos humanos y construyen espacios donde la gente se siente parte de algo.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, los juegos de cartas coleccionables han ganado más importancia en el ocio y la socialización de la gente en la ciudad de Quito. Durante décadas la gente asoció los juegos de cartas coleccionables con niños o con intereses infantiles. Hoy los juegos de cartas coleccionables son espacios de encuentro que llaman a personas de diferentes edades, profesiones y de contexto socioculturales. Esta transformación muestra que el consumo de la cultura está cambiando. También muestra que la forma en que la gente interactúa está cambiando. En los juegos de cartas coleccionables el entretenimiento se combina con el aprendizaje, con la competencia y con la construcción de comunidad.

En este contexto, el Pokémon Trading Card Game (TCG) es uno de los juegos de cartas que tiene presencia y actividad en la ciudad. Usualmente los jugadores hacen los torneos, las partidas y los encuentros en las tiendas y estos eventos sirven como puntos de convergencia. En estos espacios los jugadores practican habilidades de estrategia, de cognición y de comunicación. Al mismo tiempo los jugadores fortalecen relaciones y crean vínculos por intereses. Sin embargo, el crecimiento de la práctica y la variedad de los perfiles dentro de la comunidad no detiene que el juego de cartas siga siendo objeto de estereotipos sociales. Estos estereotipos hacen que la práctica parezca una actividad que no sirve, que es infantil o que aísla a la gente.

La falta de información con contexto y de reportajes que hablen del fenómeno con una visión de la sociedad y la cultura hacen que las percepciones de rechazo persistan.

Existe una brecha significativa entre la imagen externa que se ha construido por la gente sobre los jugadores de cartas y la realidad cotidiana de quienes forman y practica estas actividades. Esta brecha no solo distorsiona la comprensión de este fenómeno, sino que también invisibiliza su aporte al desarrollo de habilidades como la toma de decisiones, la resolución de problemas, la planificación estratégica y la gestión emocional frente a la competencia y la cooperación.

Asimismo, la escasa visibilización mediática de estas prácticas limita su reconocimiento como espacios de socialización y participación cultural. Los encuentros de Pokémon TCG, lejos de promover conductas negativas, crean entornos organizados y regulados, en los que se establecen normas de convivencia, respeto y colaboración. Estos espacios permiten la interacción entre generaciones, fomentan la inclusión de personas con intereses diversos y contribuyen a la construcción de comunidades sólidas dentro del

tejido urbano de la ciudad. La ausencia de historias que muestren esas dinámicas hace que el valor social y cultural de los juegos de cartas quede sin ser notado.

Este reportaje audiovisual se presenta como una propuesta para visibilizar y cuestionar la práctica, con una mirada humana. Con los testimonios de los jugadores, los jueces profesionales, los organizadores de torneos y los dueños de las tiendas que se dedican al juego, este proyecto quiere ofrecer una visión que permita entender el fenómeno, resaltando las motivaciones, las experiencias y los aprendizajes que surgen alrededor del juego. Este proyecto quiere que la gente entienda mejor el juego. De este modo, el reportaje aporta al campo de la comunicación audiovisual, generando los contenidos para entender las dinámicas internas de la comunidad poco contadas.

La elección del formato audiovisual responde a la necesidad de captar los símbolos, las emociones y lo social de los encuentros. El formato audiovisual permite al espectador observar las interacciones, escuchar las voces y percibir el ambiente de los torneos y de las reuniones. La imagen y el sonido se convierten en herramientas para transmitir la práctica y para evidenciar el impacto del juego en la vida del día a día de los que forman parte de la comunidad. El reportaje no se limita a documentar una actividad en crecimiento, sino que busca contribuir a la reflexión sobre el papel de los juegos de cartas como prácticas culturales que desafían estereotipos sociales y promueven formas alternativas de interacción y pertenencia en el contexto urbano de Quito.

Finalmente, el presente trabajo se desarrolla a partir del marco conceptual, el marco contextual y el diseño del producto. El marco conceptual aborda los principales conceptos teóricos que permiten comprender al Pokémon Trading Card Game como una práctica cultural, social y cognitiva. El marco contextual sitúa esta actividad dentro de la realidad de la ciudad de Quito, analizando sus dinámicas locales y espacios de interacción. Y el diseño del producto expone los criterios metodológicos y narrativos que guían la realización del reportaje audiovisual.

PARTE 1

MARCO CONCEPTUAL

En este marco se abordarán los principales conceptos teóricos que permitirán comprender a los juegos de cartas coleccionables, y al Pokémon Trading Card Game (TCG), como una práctica cultural, social y cognitiva. Se analizarán sus dinámicas de juego, su organización competitiva, los aportes cognitivos que genera, la construcción de comunidad y la manera en que esta actividad desafía estereotipos sociales asociados al perfil del jugador.

Los juegos de cartas coleccionables (TCG) como fenómeno cultural, cognitivo y social

Los juegos de cartas coleccionables (TCG) surgieron en 1993 con Magic: The Gathering. Desde entonces, Richard Garfield creador de Magic propuso un sistema que combina el azar, la construcción de mazos y la interacción que va más allá de una partida. Este modelo puso los cimientos de un mercado global. El mercado global es una industria cultural con una lógica propia. En el mercado global confluyen prácticas de consumo, prácticas de coleccionismo, prácticas de intercambio y prácticas de participación comunitaria.

Los TCG se expandieron a nivel internacional y se integraron a la cultura participativa. Jenkins (2006) no dice que, en la cultura participativa, los jugadores no solo consumen los productos, los jugadores reinterpretan los productos, los jugadores discuten los productos y los jugadores reconstruyen los productos en comunidad. La expansión de los TCG significa que hay redes sociales de práctica, hay rituales, hay economías informales y hay identidades colectivas alrededor del juego. En ciudades como Quito, el fenómeno se inserta en el contexto de la ciudad. Los espacios de ocio han ganado reconocimiento y legitimidad. Los espacios se convierten en lugares donde las personas con edades y perfiles que no coinciden se reúnen.

Autores han escrito que los TCG estimulan la lógica, la memoria y la planificación. Gee (2003) dice que los juegos actúan como entornos de aprendizaje. En los entornos la gente adquiere habilidades sin instrucción, solo jugando repetidamente. Los TCG usan una lógica de aprendizaje. La lógica de aprendizaje incluye la experiencia, el ensayo y error, la reflexión y los comentarios entre los jugadores.

En la interacción entre personas, los TCG impulsan la creación de lazos entre la gente. Los espacios de juego generan sociedades con normas, papeles y sistemas de reconocimiento. Los TCG crean reputación, los TCG hacen amistad, los TCG comparten reglas, y los TCG forman grupos con identidad. Entonces los TCG son prácticas que mezclan habilidades para pensar, interacciones entre personas y creación de cultura.

El sistema de juego de Pokémon TCG: estructura, reglas y organización competitiva

El Pokémon TCG es más que un juego, es un sistema que pertenece al ecosistema del mundo que administra The Pokémon Company International. Las reglas del Pokémon TCG buscan que los torneos no tengan ventajas y que la experiencia se repita en cualquier ciudad del mundo. Play! Pokémon Tournament Rules Handbook (2023) describe los pasos. El manual indica el comportamiento que el jugador debe tener, la forma de registrar las penalizaciones, los criterios para desempatar y las responsabilidades del jugador y del organizador.

Este sistema de juego usa los formatos: Standard, Expanded y Limited. Cada formato trae rotaciones, baneos, reimpresiones y cartas nuevas. Así el jugador tiene que estar al día. Los sistemas de normas crean un contrato entre el jugador y el juego. Las reglas claras hacen que el jugador encuentre sentido, que el jugador enfrente desafíos justos y que el jugador compita en un entorno legítimo.

En Quito, los torneos siguen el modelo de países de fuera. Los torneos se realizan utilizando rondas suizas y usando el software Tournament Operations Manager. Los torneos ponen a los jugadores de la ciudad dentro de una estructura que conecta con regiones fuera del país. Los resultados de los torneos pueden cambiar las clasificaciones en campeonatos de la región o del mundo. Los torneos son más que competencias: son escenarios donde circula capital simbólico (prestigio), capital social (amistades, redes) y capital cultural (conocimiento del metajuego).

El diseño del sistema fomenta la disciplina, el estudio, la práctica y la toma de decisiones en tiempo real. La teoría del juego estratégico de Garfield (1995) explica que los juegos con información parcial obligan a los participantes a evaluar probabilidades, a anticipar los movimientos del adversario y a adaptarse. Pokémon TCG opera como una simulación de estrategia de complejidad, donde cada elección tiene impacto a corto plazo y a largo plazo.

Aportes cognitivos y conductuales de los juegos estratégicos

Las investigaciones sobre los juegos de estrategia indican beneficios en la atención, en el razonamiento y en las funciones de control. Green y Bavelier (2012) mostraron que los jugadores de los juegos de estrategia aumentan la capacidad para filtrar la información, para responder más rápido a los estímulos y para mantener la concentración durante mucho tiempo. En los TCG, la atención, el razonamiento y la concentración se activan al construir el mazo, al planificar el turno y al leer al adversario.

La memoria de trabajo se usa en las actividades que piden recordar la información mientras se toman decisiones al mismo tiempo. En el juego de cartas Pokémon TCG, el jugador debe mantener en mente la información de las cartas, cartas en la mano, posibles recursos del rival, probabilidades del mazo, rutas de victoria a corto y largo plazo, consecuencias de cada jugada.

Los TCG fortalecen la tolerancia a la frustración. Cuando se pierde, los TCG ayudan a ser más resistentes, a controlar las emociones y a evaluar los errores sin perder la calma. Los torneos aumentan la presión. Los torneos hacen que los jugadores aprendan a manejar el estrés, a aceptar la derrota y a respetar las normas de deportividad.

Desde una perspectiva, Gee (2003) dice que los juegos que requieren estrategia impulsan el pensamiento del sistema, que es entender cómo factores interactúan en un sistema. El pensamiento del sistema permite planificar, permite anticipar consecuencias y permite aprender por sí mismo. Entonces, los TCG no solo entretienen. Los TCG son espacios de entrenamiento para la mente que fomentan el razonamiento de estrategia.

La cultura del juego, los rituales y la construcción de valores compartidos

La cultura del juego abarca las prácticas, los valores, las normas y los significados que los jugadores crean entre ellos. El juego es un sistema cultural que transmite comportamientos sociales, roles y modos de interacción. En los TCG, la cultura del juego se refleja en los rituales que los jugadores repiten una y otra vez. Los jugadores abren sobres, intercambian cartas, revisan mazos, discuten estrategias, asisten a pre-lanzamientos y participan en torneos semanales.

Los juegos crean sistemas de significado que organizan la experiencia del juego y crean relaciones entre los participantes. Con Pokémon TCG, los rituales sirven como mecanismos para integrar a la gente a la comunidad. Las prácticas fomentan la

cooperación y la transmisión de conocimientos entre generaciones. Los adultos enseñan a los jóvenes, los jugadores apoyan a los principiantes y los vínculos aparecen más allá del juego.

Los lugares donde se juega, como las tiendas, los cafés y las zonas de torneo, cumplen el rol del tercer lugar. Los lugares son en parte de uso para todos, y la gente se reúne en los lugares sin jerarquías, solo porque la gente tiene el deseo de compartir. Los lugares crean comunidad, crean confianza y crean familiaridad. En Quito, las tiendas de juegos son puntos de encuentro donde la gente negocia identidades de juego, donde la gente construye amistades y donde la gente fortalece redes.

En la antropología Turner (1969) afirma que los rituales crean *communitas*. La *communitas* es una sensación de igualdad donde las diferencias externas se dejan de lado y la gente comparte un propósito. Los torneos de TCG crean esa experiencia: los jugadores siguen las reglas, los jugadores conviven y los jugadores comparten una identidad de jugadores por un momento.

Estereotipos, prejuicios y percepción pública del jugador

Históricamente los jugadores de cartas, los jugadores de videojuegos y los jugadores de juegos de rol han recibido estereotipos negativos. Los estereotipos son imágenes en la mente que hacen más fácil entender a la gente. En los años noventa y en los años dos mil los medios mostraron al jugador como una persona antisocial, introvertida y alejada del mundo real. Esos estereotipos cambiaron la forma en que la sociedad ve al jugador que participa en actividades lúdicas.

La gente difundió la idea de que los jugadores no tenían amigos y no desarrollaban las habilidades sociales. Los prejuicios siguen existiendo sobre la infantilización del adulto que juega y sobre la falta de responsabilidad que se acusa a los jugadores que participan en los juegos de mesa, los juegos de cartas o los videojuegos.

Los estudios contradicen los estigmas. Ducheneaut y Moore (2005) demostraron que los juegos crean redes de personas, que los juegos fortalecen la comunicación entre personas y que los juegos permiten construir vínculos que se trasladan fuera del entorno del juego. Los juegos son comunidades que interactúan, que incluyen a personas y que permiten la interacción entre participantes. En Quito, la comunidad de Pokémon TCG reúne a

estudiantes, a profesionales, a padres, a adolescentes y a adultos. La comunidad de Pokémon TCG muestra el juego como una actividad de la sociedad y de la cultura.

Comunidades de práctica y aprendizaje colaborativo

El concepto de comunidades de práctica es fundamental para comprender el funcionamiento social de los TCG. Una comunidad de práctica surge cuando varias personas comparten una actividad o preocupación y aprenden juntas de manera regular. Estas comunidades generan un entorno donde el conocimiento circula de forma informal pero constante, mediante interacción repetida.

En Pokémon TCG, la comunidad de práctica se manifiesta en actividades como: análisis de mazos, discusión del metajuego, partidas de entrenamiento, explicación de reglas a nuevos jugadores, preparación para torneos, construcción colectiva de conocimiento. Los grupos lúdicos se consolidan cuando desarrollan actividades ritualizadas, roles internos y sentido de pertenencia. Los jugadores con experiencia suelen convertirse en mentores informales, apoyando a principiantes y facilitando la integración al grupo, lo que fortalece los lazos comunitarios.

La interacción genera el lenguaje. El lenguaje incluye términos, abreviaturas, códigos y narrativas que ayudan a desarrollar una identidad propia dentro de la comunidad. Las comunidades de práctica fomentan el aprendizaje. El jugador aprende mientras el jugador participa.

PARTE 2

MARCO CONTEXTUAL

Los juegos de cartas coleccionables, especialmente Pokémon Trading Card Game (TCG), han crecido mucho en Quito, la capital de Ecuador, en los últimos años. Antes los juegos de cartas coleccionables eran un pasatiempo de nicho, pero ahora son una actividad social importante. Los juegos de cartas coleccionables juntan a personas de diferentes edades, de diferentes entornos y de diferentes intereses en encuentros, torneos y comunidades organizadas. Este marco contextual sitúa al Pokémon TCG dentro del paisaje social, cultural y económico de Quito, evidenciando cómo se vive, se estructura y se transforma esta práctica en la vida de sus participantes.

Espacios de juego y puntos de encuentro en Quito

En Quito existen tiendas y comercios que venden productos para jugar Pokémon TCG. Uno de los locales es Fun House, ubicado en el centro comercial El Recreo, al sur de Quito. Fun House vende productos oficiales del juego y sirve de espacio para eventos y torneos de Pokémon TCG. En este lugar, los jugadores compran cartas, sobres, accesorios y también pueden participar en actividades que mueven la comunidad local.

Las tiendas venden material coleccionable y también sirven como lugares de reunión. Los participantes van a las tiendas para jugar, intercambiar cartas, socializar y hacer amistades. En muchas tiendas el ambiente mezcla lo comercial y lo comunitario. El juego se vive allí como competencia y como actividad social. En otras ciudades del mundo ocurre lo mismo: los hobby shops son el centro de la comunidad TCG. Los hobby shops ofrecen espacio físico y mantienen la interacción constante entre los jugadores.

Organización de torneos y eventos competitivos

La escena del Pokémon TCG en Quito ha crecido en la cantidad y tipos de eventos. Tiendas como El Baúl del Enano organizan desafíos y torneos que se llaman League Challenges, Pre-Release o torneos casuales donde reúnen a los jugadores en formatos de competencia. Los eventos entregan sobres exclusivos llamados Prize Packs, cartas promocionales o puntos de campeonato. Los puntos de campeonato generan reconocimiento local.

En estos torneos los jugadores compiten por premios y por puntos de clasificación. Los puntos de clasificación pueden ayudar a los jugadores a entrar en eventos competitivos a nivel mundial. La existencia de estos torneos muestra que en Quito los organizadores han creado una infraestructura de juego, con reglas, con formatos y con participación que ocurre a menudo. Esta estructura de juego, supera la reunión informal y genera que los competidores estén mas cerca de reconocimientos mundiales.

Comunidades de práctica: dinámicas internas y socialización

Más allá de los torneos oficiales, el Pokémon TCG en Quito se vive como una comunidad que siempre está en movimiento. Las reuniones en tiendas y en espacios abiertos crean vínculos entre los jugadores de varias edades y de varios caminos. Los jugadores comparten intereses, comparten estrategias y comparten aprendizajes. La interacción a

menudo ayuda a la socialización generando redes sociales de amigos y crea identidades de la comunidad alrededor del juego.

Los espacios de encuentro funcionan como zonas de socialización donde se intercambian cartas, se analizan estrategias y se comparten experiencias personales. Para muchos participantes, estos encuentros representan algo más que una competencia: son espacios de interacción humana y formación de amistades que trascienden el juego mismo. La repetición semanal de actividades fomenta la construcción de hábitos y una cultura compartida que combina lo lúdico con lo social.

Los jugadores con niveles de experiencia, desde los principiantes hasta los veteranos, crean oportunidades de colaboración y aprendizaje. Los jugadores veteranos guían a los jugadores principiantes, explican las reglas, ayudan a los jugadores a construir mazos y enseñan tácticas de juego. Esa mentoría es una característica de la comunidad de Pokémon TCG en Quito y es un factor para que la comunidad se consolide.

La comunidad más allá del juego competitivo

Los torneos son importantes, pero la vida del Pokémon TCG en Quito no se queda solo en la competición. Muchos jugadores juegan de forma casual. Los jugadores van a reuniones semanales. Los jugadores también se juntan con amigos sin planearlo. El nivel más informal y regular de actividad muestra cómo el juego se mete en la vida diaria de los jugadores. El juego crea espacios de convivencia que van más allá de la competencia.

En los contextos, el intercambio de cartas es un fenómeno que ocurre entre la gente. Los jugadores negocian cartas, los jugadores comparten cartas, los jugadores coleccionan cartas. Los jugadores generan lazos de reciprocidad y de confianza. La comunidad comparte estrategias, comparte historias, comparte experiencias de la gente, comparte elementos de la cultura del juego. La comunidad ayuda a construir una identidad de la comunidad con símbolos del juego.

Implicaciones socioculturales del Pokémon TCG en Quito

La presencia del Pokémon TCG en Quito tiene diversas implicaciones socioculturales. Por un lado, permite que se formen redes de convivencia entre individuos que, de otra manera, no hubieran interactuado. Esto genera una comunidad diversa que incluye adolescentes, jóvenes adultos e incluso adultos mayores, todos reunidos por un interés común.

La práctica del juego ayuda a que las actividades de juego se conviertan en parte del ocio de la ciudad. La práctica del juego desafía las percepciones que se han mantenido sobre qué pasatiempo la gente acepta. Más eventos, la organización de torneos y la comunidad que participa hacen que la práctica del juego se note como parte de la vida de Quito.

En este sentido, el Pokémon TCG no solo se vive como juego competitivo o acto de consumo, sino como un fenómeno social que articula interacción humana, identidad de grupo y una forma de sociabilidad que integra a distintos perfiles en una red comunitaria activa.

PARTE 3

DISEÑO DEL PRODUCTO

Investigación periodística

Para realizar el reportaje audiovisual sobre la comunidad de Pokémon TCG en Quito se usó la metodología de la investigación periodística. Se formuló una hipótesis que se apoya en un problema. La hipótesis dice que alrededor de Pokémon TCG circulan mitos y estereotipos. Los mitos y los estereotipos hacen que la gente vea el juego como algo sin valor.

Los imaginarios dicen que los jugadores son inmaduros, que los jugadores están aislados, que los jugadores no son productivos, que los jugadores son vagos y que los jugadores evaden responsabilidades. La visión viene de discursos de hace décadas que simplifica la actividad. En realidad, la actividad es compleja y tiene una dimensión cognitiva, cultural y comunitaria.

Partiendo de esta hipótesis, la investigación permitió identificar si estos prejuicios continúan vigentes, de qué manera afectan la percepción social del juego y cómo contrastan con la realidad interna de la comunidad. De igual manera, se analizó si Pokémon TCG constituye un espacio de sociabilidad que favorece el pensamiento estratégico, la interacción intergeneracional y la construcción de vínculos. El enfoque del reportaje no se quedó solo en describir la actividad lúdica, interpretó el fenómeno desde dentro. El enfoque del reportaje estudió la dinámica de los encuentros, los procesos de aprendizaje, la organización de las tiendas y ligas, y las motivaciones personales de los jugadores.

El objetivo del reportaje fue mostrar cómo se vive el juego en Quito y cómo la comunidad rompe los estereotipos que la comunidad quiere encasillar. En vez de exagerar o hacer una caricatura del fenómeno, el reportaje presentó una visión que ayude a entender el valor que tiene Pokémon TCG para los participantes. El enfoque del reportaje muestra la experiencia del juego y ayuda a quitar los prejuicios que rodean al juego.

Reportaje audiovisual

El reportaje audiovisual combina la imagen, el sonido y la narración para mostrar los aspectos simbólicos y emocionales de la realidad. El formato audiovisual puede mostrar los ambientes, los gestos, los lugares y los movimientos que el texto escrito no logra transmitir del todo. En el contexto del TCG, la cámara registra las expresiones de tensión, de celebración, de frustración y de concentración. La cámara también registra los sonidos de las cartas al barajarse, las conversaciones espontáneas y la energía del espacio.

La combinación de imagen, música y el sonido ambiente crea inmersión y ayuda a entender la dinámica de la comunidad. Las entrevistas permiten a los actores sociales narrar su propia historia con sus propias voces.

El montaje audiovisual también cumple una función interpretativa: seleccionar escenas, organizar secuencias y estructurar tiempos permite construir sentido, ritmo y narrativa. Este proceso convierte al reportaje en una herramienta que no solo informa, sino que sensibiliza y genera vínculos entre audiencia y comunidad.

Reporteo

El proceso de reporteo incluyó las visitas a espacios donde se practica y juega Pokémon TCG en Quito. Se asistió a torneos, ligas, eventos y encuentros de Pokémon TCG en las tiendas como Fun House, El Baul del Enano, Cabri's Corner y los lugares donde la comunidad se reúne. El objetivo fue observar el funcionamiento del juego. Se observó cómo se desarrollan las partidas, cómo interactúan los jugadores y cómo aparecen las dinámicas antes, durante y después de los encuentros.

Durante las observaciones se registró la preparación de mazos, la discusión de estrategias, el intercambio de cartas, la organización de rondas y la forma en que los jugadores con experiencia ayudan a los principiantes. Un hallazgo fue la existencia de la cultura de apoyo entre los jugadores. Los jugadores no se aíslan. Los jugadores hablan. Los jugadores comparten conocimientos, acompañan a los demás en el proceso de

aprendizaje. También se observaron las tensiones del ambiente competitivo. Se presentaron los desacuerdos por reglas y las dificultades durante las partidas, pero el equipo gestionó las situaciones con el diálogo y el arbitraje interno, y la comunidad mostró su organización.

Las entrevistas mostraron una comunidad con diversidad. Las personas de edades, profesiones y contextos de la sociedad conviven en el espacio por el interés en el juego. Esa diversidad muestra que Pokémon TCG no es solo un juego para niños ni para un grupo de la sociedad. El reporte permitió comprender el carácter de la comunidad, la dinámica y la estructura de la comunidad. El reporte mostró el contraste con los prejuicios de la hipótesis de partida.

Fuentes testimoniales

Las fuentes testimoniales estuvieron conformadas por jugadores de Pokémon TCG con experiencia dentro de la comunidad, quienes aportaron relatos basados en su vivencia personal y directa con el juego. A través de entrevistas, estas fuentes permitieron conocer las motivaciones para participar en el Pokémon TCG, así como las experiencias cotidianas que se construyen dentro de este espacio de ocio y socialización.

En el grupo se incluyó a Isa Reyes, a Mateo Córdova y a Emilio Peña, jugadores de Pokémon TCG. Estas fuentes compartieron percepciones sobre los estigmas que se asocian a el juego. Los testimonios mostraron que los familiares y las personas ven al Pokémon TCG como una pérdida de tiempo o relacionan al Pokémon TCG con inmadurez y aislamiento. Frente a las percepciones sobre el Pokémon TCG, los testimonios señalaron que el Pokémon TCG ha contribuido a el fortalecimiento de los vínculos entre personas, a la mejora de la concentración y a el desarrollo de habilidades. el razonamiento y la toma de decisiones bajo presión.

Fuentes de expertos

Las fuentes de expertos estuvieron conformadas por actores vinculadas al Pokémon TCG. Los actores tenían los roles organizativos, comerciales, educativos y formativos, quienes aportaron una mirada a el contexto y una mirada a el análisis del fenómeno.

En el eje económico se entrevistó a Sabrina Hochman, propietaria de la tienda Cabri's Corner. Sabrina habló sobre cómo funciona la tienda, cómo organizan eventos y cómo el juego impulsa la economía de nicho y los espacios de encuentro comunitario.

En el eje educativo y cognitivo, participaron Freddy Tipanluisa, profesor Pokémon, y Jean Álbán, pedagogo y administrador de Fun House, quienes analizaron el juego como una herramienta de desarrollo mental, planificación estratégica y aprendizaje informal.

Finalmente, desde el eje de construcción de tejido social, se contó con la participación de Jean Álbán y Freddy Tipanluisa, en su rol de jueces y coordinadores de torneos, quienes aportaron una visión sobre la organización de la comunidad, las dinámicas de cooperación, el respeto y la integración social que se generan a través del Pokémon TCG.

Fuentes documentales

Para complementar la información que se recogió en el campo, se consultó las fuentes documentales. Las fuentes ayudaron a colocar el fenómeno en un contexto más amplio. Se revisó los artículos sobre juegos de cartas coleccionables, las investigaciones sobre comunidades lúdicas, los documentos oficiales de Play! Pokémon, las publicaciones académicas sobre estereotipos y ocio. También se revisó los reportajes previos sobre la escena TCG en otras ciudades del mundo. Esta revisión ayudó a comprender la evolución del juego, las dinámicas de sus comunidades y la manera en que han sido percibidas históricamente tanto por los medios como por la sociedad civil.

La documentación analizada permitió confirmar que los prejuicios asociados a los juegos de cartas no son exclusivos de Quito ni del contexto latinoamericano. Estudios en otros países señalan patrones similares: percepción del juego como actividad frívola, infantilizada o improductiva, lo que refuerza la idea de que estos estereotipos responden a construcciones culturales extendidas. Esta información fue fundamental para contrastar los hallazgos del reportaje y las entrevistas, fortaleciendo la argumentación del reportaje.

Edición del video

La edición del reportaje audiovisual se hizo en base a que la historia sea clara y la información sea coherente. El montaje siguió una lógica secuencial e introdujo el tema, desarrolló los ejes de análisis y cerró con una reflexión que resumió lo que dijeron las fuentes. Se eligió un ritmo moderado. El ritmo facilita la comprensión del espectador y permite que los testimonios se escuchen sin interrupciones.

Las entrevistas constituyen el eje central del montaje. Estas se intercalan con imágenes de apoyo grabadas durante torneos, partidas y espacios de encuentro, con el objetivo de contextualizar visualmente los testimonios y reforzar la información expuesta. La edición

evita el uso de transiciones llamativas o efectos visuales que distraigan del contenido, optando por cortes directos y limpios que mantengan un tono sobrio y documental.

En cuanto al tratamiento del sonido, se priorizó la inteligibilidad de las voces. Los testimonios se mantuvieron en primer plano sonoro, mientras que el sonido ambiente y la música de fondo se utilizaron de forma sutil, sin interferir con la comprensión del discurso. La música cumple una función de acompañamiento y continuidad narrativa, reduciendo su intensidad durante las intervenciones de las fuentes.

Tratamiento de la imagen

El tratamiento de la imagen se desarrolló bajo un enfoque realista y observacional, buscando representar el entorno del Pokémon TCG tal como se vive en los espacios de juego y organización. Se trabajó con una composición sencilla, privilegiando planos medios en las entrevistas para enfatizar la expresión y el discurso de las fuentes, mientras que los planos generales y de detalle se utilizaron para mostrar el contexto, la dinámica del juego y la interacción entre los participantes.

Se utilizó la iluminación del entorno. Se usó la iluminación para lograr que la exposición funcione y que la imagen se vea. Se aplicó el color con un tratamiento que unifica las tomas y que mantiene la estética sin cambiar la percepción de la realidad.

El encuadre y el movimiento de cámara se mantuvieron estables, evitando movimientos innecesarios o bruscos. Esta decisión responde a la intención de no intervenir de forma excesiva en la escena y permitir que la atención del espectador se centre en la información y en los testimonios presentados. En conjunto, el tratamiento visual busca reforzar el carácter informativo del reportaje y acompañar el contenido sin imponer una carga estética que condicione su interpretación.

Planos de relleno

Durante el proceso de investigación, se consideró la captura de varios tipos de planos para entender la realidad de la sociedad que se forma alrededor del Pokémon TCG. Desde el comienzo, se observó que la dinámica del juego no se podía explicar solo con entrevistas. Por eso, se procedió al registro de momentos con planos cerrados, planos medios y planos generales. Con esos planos, se pudo ver dimensiones que no se ven a la vista. Se procuró captar las miradas de concentración, las expresiones de tensión o de alivio, y la forma en que los jugadores organizan los espacios personales. Se observó que el TCG no es solo

un pasatiempo. El TCG es un espacio donde cada acción tiene un sentido estratégico y simbólico.

Al mismo tiempo se usó planos generales. Con los planos se captó el ambiente del grupo y mostró la comunidad que se forma alrededor del juego. Con esos planos se observó cosas que normalmente no aparecen en la conversación: la forma en que están las mesas, la forma en que se mueven los jugadores, los grupos que hablan de estrategias, los espectadores que siguen las partidas y los momentos en que la gente charla entre rondas. Con esos registros se comprendió que la práctica del Pokémon TCG depende tanto de la competencia como de la interacción humana, de la cooperación y del intercambio de conocimientos.

Los planos medios, por su parte, ayudaron a equilibrar ambas dimensiones, la individual y la colectiva, mostrando cómo los jugadores negocian significados, comparten emociones y construyen vínculos dentro de este entorno. Gracias a esta estrategia metodológica basada en la observación visual, fue posible acceder a una representación más completa y auténtica de la experiencia lúdica, desmantelando la idea superficial de que el juego se reduce únicamente al acto de “jugar cartas” y reconociendo su verdadero valor como práctica cultural.

CONCLUSIONES

Este reportaje audiovisual permitió conocer la comunidad de Pokémon TCG en Quito. Se observó, grabó e identificó las dinámicas, los significados y las prácticas que a menudo pasan desapercibidas para la mirada externa. Un hallazgo importante fue ver que, alrededor del juego de cartas, siguen existiendo muchos prejuicios, muchos mitos y muchos estereotipos que simplifican o cambian la experiencia de los jugadores del juego de cartas. La gente suele pensar que el juego de cartas coleccionable es vagancia, ocio sin nada productivo, o una forma de escapar de las responsabilidades. Sin embargo, al analizar los testimonios se evidenció una realidad totalmente distinta.

Las partidas funcionan como espacios de razonamiento estratégico, gestión emocional, toma de decisiones bajo presión y aprendizaje continuo. Además, estos entornos lúdicos fomentan valores como la cooperación, el respeto, la tolerancia y la construcción de vínculos entre personas de distintas edades, profesiones y contextos sociales. Se observaron las rutinas de los jugadores, los rituales previos a los torneos y la emoción

compartida en las victorias, así como la madurez demostrada al afrontar la derrota. Todo eso demostró que la comunidad es un espacio social real donde se crean relaciones fuertes.

El análisis de campo permitió cuestionar los estereotipos y ver que el juego no solo sirve para divertirse, también sirve para aprender y para relacionarse. A partir del enfoque audiovisual, la cámara se convirtió en una herramienta fundamental para capturar miradas, gestos, silencios, tensiones y celebraciones que, desde el lenguaje verbal, habrían sido insuficientes para transmitir la complejidad humana del fenómeno. La composición de planos cerrados, medios y generales permitió construir una narrativa visual que no solo documenta hechos, sino que también invita al espectador a experimentar de manera cercana la atmósfera de los encuentros y el mundo simbólico que rodea al juego.

Por otra parte, el proceso de producción permitió reflexionar sobre el rol del periodismo y de los medios audiovisuales como instrumentos para cuestionar narrativas establecidas y dar visibilidad a realidades marginadas o mal interpretadas por el imaginario social. El desarrollo del reportaje implicó un ejercicio constante de escucha activa, interpretación crítica y sensibilidad cultural, especialmente al presentar testimonios que revelan cómo el juego se convierte en un refugio emocional, una herramienta de socialización y una forma de construir identidad personal y colectiva.

Muchos participantes dijeron que Pokémon TCG es un lugar donde pueden ser ellos mismos, sin juicios ni estigmas. Pokémon TCG contrasta con otros entornos sociales donde la gente pone expectativas y estereotipos que limitan la forma de ser. También se vio una variedad de personas: jugadores jóvenes, adultos, profesionales, estudiantes, padres de familia. Esa variedad mostró que Pokémon TCG cruza la edad y la situación económica. Así, el Pokémon TCG se vuelve un punto de encuentro que fomenta la inclusión y la convivencia. La evidencia que se juntó mostró que el aprendizaje dentro de la comunidad es colaborativo y constante. Los jugadores con experiencia comparten lo que saben con los jugadores que están empezando. Esa transmisión de conocimientos confirma que las prácticas de juego funcionan como una comunidad de práctica.

Este reportaje no solo describe una actividad recreativa. El reportaje también examina las implicaciones sociales, culturales y humanas del juego. El reportaje ayuda a quitar prejuicios y a reconocer que el juego es parte esencial de la vida cotidiana. En definitiva, este trabajo aporta a la comprensión de un fenómeno que, aunque cotidiano, es complejo

y significativo, y abre la posibilidad de futuras investigaciones orientadas a explorar cómo los espacios lúdicos influyen en la construcción del tejido social urbano, en la formación de identidades y en la generación de comunidades que encuentran en el juego una forma legítima de habitar y resignificar la ciudad.

ENLACE REPORTAJE AUDIOVISUAL

<https://www.youtube.com/watch?v=9nZDryGQa0A>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Baddeley, A. (2000). The episodic buffer: A new component of working memory? Extraído de: [https://doi.org/10.1016/S1364-6613\(00\)01538-2](https://doi.org/10.1016/S1364-6613(00)01538-2)

Baquero, D., & González, C. (2018). El juego: puente entre naturaleza y cultura. Repositorio Institucional de la Universidad de Cundinamarca.

Consalvo, M., & Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. Extraído de: http://www.gamestudies.org/06010601/articles/consalvo_dutton

Fine, G. A. (1983). Shared fantasy: Role-playing games as social worlds. University of Chicago Press.

Garfield, R. (1995). Characteristics of collectible card games. Wizards of the Coast.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.

Green, C., & Bavelier, D. (2012). Learning, attentional control, and action video games. Extraído de: <https://doi.org/10.1016/j.cub.2012.02.012>

Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. New York University Press.

Juul, J. (2005). Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds. MIT Press.

Kovach, B., & Rosenstiel, T. (2014). The elements of journalism: What newspeople should know and the public should expect (3rd ed.). Three Rivers Press.

Kowert, R., & Oldmeadow, J. (2012). The stereotype of online gamers: New characterization or recycled prototype? Extraído de: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/616>

Lippmann, W. (1922). Public opinion. Harcourt, Brace and Company.

Marín, C. (2009). Periodismo audiovisual. Gedisa Editorial.

Metrópolis Center. (2025). ¿Qué son los TCG? El fascinante mundo de los juegos de cartas. Extraído de: https://metropolis-center.com/blog/10_que-son-los-tcg.html

Oporto, S. (2015). Los torneos de TCG, de un simple juego a un ámbito competitivo. Extraído de: <https://medium.com/%40Sandar/c%C3%B3mo-se-realizan-torneos-de-tcg-428b11cbfacd>

Reese, C. (2008). A communities of practice perspective on educational computer games. Extraído de: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1097819.pdf>

The Pokémon Company International. (2023). Play! Pokémon Tournament Rules Handbook (versión en español). Extraído de: <https://www.pokemon.com/static-assets/content-assets/cms2-es-es/pdf/play-pokemon/rules/play-pokemon-tournament-rules-handbook-10062023-es.pdf>

Turner, V. (1969). The ritual process: Structure and anti-structure. Aldine Publishing.

Wenger, E. (2015). Communities of practice: A brief introduction. Extraído de: https://www.ohr.wisc.edu/cop/articles/communities_practice_intro_wenger.pdf