

# QUIERO VIVIR DE ESTO

Historias reales de quienes hicieron de su pasión una profesión

QUIERO  
VIVIR DE  
ESTO 

TESINA DE GRADO 2025  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

**Autores:** Gino Armando Caichiolo Vecchio y Camila Ruiz Díaz  
**Directores:** Juan Manuel Amatta y Lucía Fernández Cívico

## **Agradecimientos**

*A mis padres por darme la vida.  
A la universidad pública por permitirme crecer.  
Y a cada persona que hizo posible este proyecto.*

**Gino Armando Caichiolo Vecchio**

*A mi mamá y a mi papá.  
A mi familia y a mis amigos por ser incondicionales.  
A la universidad pública por hacerme la persona que soy hoy.*

**Camila Ruiz Díaz**

# Índice

<b>Resumen</b> .....	<b>5</b>
<b>Escuchá nuestro podcast</b> .....	<b>6</b>
Descripción.....	6
Descripción.....	7
<b>Introducción</b> .....	<b>8</b>
<b>Antecedentes</b> .....	<b>10</b>
Modo Historia (podcast).....	10
La Cruda (podcast).....	11
La Segunda Muerte del Dios Punk (podcast).....	11
Tesinas de la carrera (UNR).....	12
Mambo Cannabis (Bianca Nepote).....	12
Back Up (Juan Ignacio Perafán y Elian Eccheli).....	12
<b>Tema</b> .....	<b>14</b>
<b>Problema</b> .....	<b>14</b>
<b>Objetivo general</b> .....	<b>14</b>
<b>Objetivos específicos</b> .....	<b>14</b>
<b>¿Por qué “Quiero vivir de esto”?</b> .....	<b>15</b>
<b>Marco teórico</b> .....	<b>17</b>
1) Videojuegos: de práctica lúdica a fenómeno cultural y laboral.....	17
2) Comunicación como producción de sentido y mediación.....	18
3) El podcast como dispositivo de comunicación social.....	19
4) Profesión, como pasaje desde lo lúdico.....	19
<b>¿Por qué un podcast?</b> .....	<b>21</b>
<b>Metodología</b> .....	<b>23</b>
<b>Justificación de la selección de entrevistados</b> .....	<b>26</b>
Gregorio D’Angelo (Capítulo 1).....	26
Paulo Ragonese (Capítulo 2).....	27
Mer Grazzini (Capítulo 3).....	28
<b>Casos que no llegaron a capítulo (y su aporte al proyecto)</b> .....	<b>29</b>
Martín Fernández (RGD).....	29
Matías (jugador amateur).....	29
<b>Capítulo 1 — Gregorio D’Angelo</b> .....	<b>30</b>
Título.....	30
Descripción.....	30
Por qué Gregorio y cómo llegamos a él.....	30
Preproducción.....	32
Guía de preguntas para Gregorio.....	32
Grabación.....	34
Postproducción.....	36
<b>Capítulo 2 — Paulo Ragonese</b> .....	<b>38</b>
Título.....	38

Descripción.....	38
Por qué Paulo y cómo llegamos a él.....	38
Preproducción.....	39
Guía de preguntas para Paulo.....	40
Grabación.....	43
Postproducción.....	44
<b>Capítulo 3 — Mercedes “Mer” Grazzini.....</b>	<b>46</b>
Título.....	46
Descripción.....	46
Por qué Mer y cómo llegamos a ella.....	46
Preproducción.....	48
Guía de preguntas para Mer.....	49
Entrevista a Mercedes Grazzini.....	49
Grabación.....	50
Postproducción.....	51
<b>Diseño Gráfico.....</b>	<b>53</b>
<b>Glosario.....</b>	<b>57</b>
<b>Consideraciones Finales.....</b>	<b>61</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>63</b>
<b>Anexo.....</b>	<b>68</b>
<b>Guiones.....</b>	<b>68</b>

# Resumen

*Quiero Vivir de Esto* es un podcast documental que aborda las trayectorias de personas que transformaron su pasión por los videojuegos en una profesión. El proyecto busca visibilizar las distintas formas en que la industria del **gaming** (todos los términos específicos aparecerán en **negrita** y pueden ser consultados en el [glosario](#) pág. 57 del presente documento) puede convertirse en un campo laboral viable en Argentina a través de la realización de una serie de podcasts sobre: diseño y desarrollo independiente, docencia y creación en **realidad virtual (VR)** y competencia profesional en **eSports**.

El trabajo combina una perspectiva comunicacional y narrativa con herramientas del lenguaje radiofónico y del diseño sonoro. A partir de entrevistas en profundidad, guión documental y montaje narrativo, se construyen historias que ponen en primer plano la experiencia humana detrás del videojuego: sus desafíos, aprendizajes y posibilidades de futuro. En cada episodio la incorporación de un narrador permitió articular las voces de los protagonistas y dar unidad a los episodios.

La tesina muestra que los videojuegos, además de fenómeno cultural y de entretenimiento, son un campo de innovación tecnológica, educativa y profesional. Desde la **VR** hasta los **eSports**, pasando por el diseño independiente, el proyecto sostiene que “vivir de esto” no es una utopía, sino una posibilidad concreta cuando se combinan vocación, método y comunidad.

Más allá de su valor académico, *Quiero Vivir de Esto* se proyecta como una pieza comunicacional en expansión: un espacio de divulgación y reflexión sobre cómo las pasiones pueden transformarse en trabajo, desde Rosario hacia toda Latinoamérica.

**Palabras clave:** Podcast – Videojuegos – eSports – Realidad Virtual – Profesión.

# Escuchá nuestro podcast

Antes de avanzar con la lectura del presente documento, recomendamos escuchar los episodios del podcast Quiero Vivir de Esto, disponibles en Spotify.

El podcast está pensado para que junto a la narrativa, las voces y los paisajes auditivos complementen el análisis escrito. La escucha previa permite situarse en el tono, el ritmo y las decisiones de montaje que se desarrollan a lo largo de esta tesina.

## Podcast completo:

<https://open.spotify.com/show/3gxVxoO8wMWynZiQVqagcu?si=e05f9a24b0f6488b>

## Episodio 1

¿Cómo empezar en el mundo de los videojuegos? – Gregorio D'Angelo, docente y desarrollador de videojuegos de VR

<https://open.spotify.com/episode/7r9TGXLZLI0V03Rg8XKlxe?si=f8106022e4744204>

## Descripción.

Desde Rosario, Gregorio D'Angelo une juego, docencia y tecnología en proyectos de realidad virtual que educan, rehabilitan y abren nuevas formas de aprender. Pero, sobre todo, enseña a crear: probar, equivocarse y construir en comunidad. Su historia le habla a quien quiere empezar, con una idea clave: no hace falta un título para arrancar; hace falta animarse a mostrar lo que sabés hacer. Una conversación sobre vocación, redes y la posibilidad concreta de vivir de lo que te apasiona.

+ Info:

<https://www.instagram.com/rosariogamedevs/>

<https://uai.edu.ar/facultades/tecnolog%C3%ADa-inform%C3%A1tica/licenciatura-en-producci%C3%B3n-de-simuladores-y-videojuegos/plandeestudios/>

<https://linktr.ee/acciondev>

## Episodio 2

¿Cómo un videojuego cambió mi vida? – Paulo Ragonese, exjugador profesional de Smite

<https://open.spotify.com/episode/7JQCvAIXQHF9OHp5XZu56o?si=ccf59753aa464bdd>

### Descripción.

De los cibers de Rosario a escenarios internacionales: Paulo Ragonese repasa su paso por el competitivo, la disciplina del alto rendimiento y cómo el gaming atravesó su vida. Entre equipos, viajes y decisiones difíciles, aparece una certeza: con método, tiempo y comunidad, la pasión puede convertirse en trabajo. Una historia sobre foco, aprendizaje y segundas oportunidades.

## Episodio 3

¿Cómo llegué a Storyteller? – Mer Grazzini, game designer

<https://open.spotify.com/episode/7FtnAGQlwBx9DSzae2vVDh?si=57fef37729e64966>

### Descripción.

Diseñar juegos es construir emociones con reglas. Mer Grazzini comparte su ruta indie, su llegada a Storyteller y el día a día del game design: prototipar, testear, ajustar. Hablamos de equipos, decisiones y pequeñas piezas que, juntas, hacen que un mundo cobre vida cuando alguien juega.

+ Info

<https://www.instagram.com/mergrazzini/>

<https://www.instagram.com/rosariogamedevs/>

<https://store.steampowered.com/app/1624540/Storyteller/>

# Introducción

En las últimas décadas, los videojuegos dejaron de ocupar únicamente el terreno del ocio. Como plantea T. L. Taylor en *Raising the Stakes* (2012), la escena competitiva empujó a la profesionalización del jugador, donde entrenamiento, estrategia y exposición pública vuelven al gamer un sujeto laboral. El jugador ya no es sólo consumidor: produce valor cultural y económico, participa en comunidades, construye identidad y trabaja.

Este proyecto nace de una inquietud concreta y situada: ¿cómo se puede vivir de los videojuegos en Argentina y, en particular, en Rosario?. En un contexto atravesado por tecnologías digitales, plataformas colaborativas y circuitos de circulación propios, los videojuegos aparecen no solo como entretenimiento, sino también como espacio de creatividad, organización colectiva y construcción de trayectorias laborales.

Para abordarlo, realizamos un podcast de tres episodios que recupera historias de vida de personas que residen o trabajaron en Rosario y lograron insertarse profesionalmente en el mundo **gamer** desde distintos lugares: la competencia profesional en eSports (Paulo Ragonese), el desarrollo y la docencia con foco en realidad virtual (Gregorio D'Angelo) y el diseño independiente en la escena actual (Mercedes Grazzini, de ahora en adelante "Mer"). La temporada estará conformada por 6 capítulos, aunque para la tesina se presentarán 3. Los siguientes episodios, se grabaran posteriormente ya que nuestra intención es seguir trabajando en el proyecto. La serie incorpora la figura de un utiliza narrador y paisajes sonoros para contextualizar términos, ordenar el relato y favorecer la escucha de públicos no especializados, sin perder la voz y el ritmo de cada entrevistado.

La apuesta es doble: por un lado, visibilizar caminos posibles de profesionalización que no suelen ser difundidos en los medios tradicionales; por otro, comprender qué mediaciones (comunidades, instituciones, redes y plataformas) habilitan o condicionan esos recorridos. En síntesis, esta tesina explora cómo el universo gamer se vuelve un espacio legítimo de trabajo y qué decisiones, aprendizajes y alianzas permiten pasar de jugar por pasión a trabajar jugando.

A lo largo del documento se propone un recorrido que articula distintas dimensiones del proyecto. En primer lugar, una fundamentación teórica que aborda el campo de los videojuegos como fenómeno cultural, comunicacional y laboral. Luego, una contextualización social y territorial que ubica la investigación en Rosario y dentro del panorama argentino. A continuación, se presentan los antecedentes y referentes sonoros que orientaron las decisiones de producción, junto con la metodología empleada para el desarrollo del podcast. El trabajo también incluye una justificación de la selección de entrevistados, un [glosario de términos específicos](#) (pág. 57) para facilitar la lectura de conceptos técnicos, y un apartado de consideraciones finales que reflexiona sobre los aportes del proyecto al campo de la comunicación social.

Cada uno de los episodios del podcast documental “Quiero Vivir de Esto”, cuentan con una duración aproximada de entre 10 y 15 minutos. El Episodio 1 “¿Cómo los videojuegos pueden transformar la realidad de las personas?” Tiene como protagonista a *Gregorio D’Angelo*, docente y desarrollador de videojuegos en realidad virtual, y aborda el cruce entre educación, tecnología y creatividad. El Episodio 2 “¿Y si un videojuego cambiara tu vida?”, centrado en la historia de *Paulo Ragonese*, exjugador profesional de *Smite*, profundiza en la experiencia del alto rendimiento y los procesos de profesionalización dentro de los eSports.<sup>1</sup> El episodio 3 “¿Cómo llegué a Storyteller?”, con *Mer Grazzini*, ampliando la mirada hacia la creación independiente y los desafíos de la industria actual.

Los tres capítulos constituyen las producciones principales de esta tesina y materializan los objetivos propuestos: narrar, desde la comunicación mediante recursos sonoros, las formas en que las pasiones pueden transformarse en proyectos sostenibles.

En conjunto, las producciones sonora y escrita, conforman una propuesta integral que combina investigación, narrativa y diseño sonoro para explorar cómo el trabajo, la tecnología y la cultura se entrelazan en el universo de los videojuegos, y cómo desde Rosario emergen trayectorias capaces de transformar una pasión en profesión.

---

<sup>1</sup> Definiciones en Glosario: Pág 57

# Antecedentes

En el proceso de producción de este proyecto, buscamos y analizamos experiencias previas que funcionaron como base, inspiración y orientación para diseñar nuestro propio podcast. Las referencias que siguen influyeron tanto en decisiones narrativas (figura de narrador, tono, ritmo, estructura) como en criterios técnicos y metodológicos (preparación de entrevistas, diseño sonoro, estándares de calidad).

## Modo Historia (podcast)<sup>2</sup>.

Nuestra referencia principal fue Modo Historia, de Guillermo Crespi, Matías Marqués y Juan Becerril. Nos interpeló su consigna de “analizar el pasado sin nostalgia y la actualidad sin noticias” y, sobre todo, su modo de contextualizar a los videojuegos como parte de procesos históricos, sociales y culturales más amplios. Esa mirada —que desarma el prejuicio de “los jueguitos” como mero entretenimiento— dialoga directamente con nuestra intención de pensar el medio en clave artística, tecnológica y política.

En una entrevista publicada en Clarín (2023), los autores sintetizan su objetivo: “reconstruir el pasado de una industria tan influyente como olvidada por la academia”. A lo largo de cinco temporadas, abordaron temas como la histórica **Sega Genesis vs. Super Nintendo**, o la circulación regional de publicaciones como **Club Nintendo**. Todo eso, trabajado con investigación, guion y una narración clara que baja tecnicismos sin subestimar.

Otro aspecto que tomamos de Modo Historia es su capacidad de traducir debates complejos (tecnológicos, económicos, de diseño) a públicos no especializados, sin perder rigor. En varios episodios aparecen roles y oficios de la industria (diseño de sonido, modelado 3D, guion, arte, etc.). Si bien ese no es su foco central, para nosotros fue una pista potente: había una veta profesional para profundizar. Ahí ubicamos nuestro diferencial: indagar, desde Rosario y con mirada comunicacional, en trayectorias laborales concretas de quienes trabajan o

---

<sup>2</sup> “Modo Historia” <https://open.spotify.com/show/5VfuTFEbnjG1QYO6c8gjlK?si=c0ac06b01ae14b8a> , consultado el 20/10/2025.

trabajaron en videojuegos. En otras palabras, tomar de Modo Historia la contextualización histórica y llevarla hacia el cómo se vive de esto en experiencias locales actuales.

### La Cruda (podcast)<sup>3</sup>.

La Cruda, conducido por Migue Granados, nos aportó claves de formato y trato con el/la entrevistado/a. Valoramos su manera de construir un vínculo íntimo: una editorial breve que abre el episodio y música como bisagra hacia la conversación, generando un clima de escucha atento. Su preparación previa también nos sirvió como procedimiento: Migue charla antes con cada invitado/a para acordar temas sensibles y límites. El ejemplo de la entrevista a la madre de Ángeles Rawson es elocuente: plantear con cuidado una pregunta incómoda para que la propia entrevistada cierre una especulación y ejerza autocuidado en público.

Ahora bien, allí marcamos una diferencia deliberada. Mientras La Cruda asume una premisa de “preguntar hasta la última vértebra” para encontrar “la parte cruda de la vida”, nuestro objetivo fue otra clase de profundidad: no ir al costado más íntimo o doloroso, sino reconstruir recorridos laborales, decisiones, aprendizajes y tensiones del vínculo entre juego y trabajo. Tomamos el tono cercano, la preparación previa y la escucha empática; ajustamos la brújula para que el centro del relato sea la profesionalización (qué se aprende, cómo se entra, qué se gana y qué se pierde en el camino).

### La Segunda Muerte del Dios Punk (podcast)<sup>4</sup>.

La serie de Nicolás Maggi fue nuestro primer gran acercamiento a tesinas de producción en la carrera y nos abrió la puerta a pensar un trabajo final no solo como investigación escrita, sino como obra sonora con identidad propia. La reconstrucción del caso Javier Messina (acusación infundada, escrache viral, tragedia) muestra un uso preciso de archivo, crónica, testimonios y ambientación.

---

<sup>3</sup> “La Cruda” consultado el 20/10/2025:

<https://open.spotify.com/show/2G0HRZba65w6T9NDNScNK2?si=40b728c9c8bf429d>

<sup>4</sup> “La Segunda Muerte del Dios Punk” consultado el 20/10/2025:

<https://open.spotify.com/show/6cCvXwz6WLUS8jtaJe3hsN?si=0ade1b405cd544ca>

Dos recursos fueron centrales. Primero, la importancia del diseño sonoro: ambientes, silencios, músicas y efectos que no “decoran” la palabra, sino que construyen sentido y proponen escenas auditivas. Segundo, el estándar técnico: saber que se grabó en el Laboratorio Sonoro UNR (LABSO) nos dio un horizonte claro de calidad acústica posible para nuestro proyecto y nos confirmó que contábamos con un entorno profesional adecuado.

Aunque el enfoque de Maggi es más periodístico-investigativo y el nuestro parte de entrevistas semi estructuradas con narrador, su criterio de montaje —poner el sonido al servicio del relato— fue decisivo a la hora de pensar transiciones, climas y ritmos en nuestros episodios, especialmente luego del focus group que nos llevó a sumar narrador y ajustar la duración.

## Tesinas de la carrera (UNR).

Dos producciones locales nos ayudaron a aterrizar el formato podcast en términos académicos, técnicos y metodológicos:

### Mambo Cannabis (Bianca Nepote).<sup>5</sup>

Un podcast de comunicación pública de la ciencia que dialoga con la Facultad de Ciencias Bioquímicas y Farmacéuticas (UNR) a partir de los análisis cromatográficos de aceites medicinales. Nos sirvió como modelo de estructura y presentación formal de una tesina de producción que articula investigación, institución y divulgación con un tema socialmente relevante.

### Back Up (Juan Ignacio Perafán y Elian Eccheli).<sup>6</sup>

Un metapodcast pensado para estudiantes de Comunicación Social (especialmente Producción Radiofónica), donde el propio producto es una caja de herramientas para planificar, grabar y editar. De allí tomamos procedimientos concretos (guías de entrevista, escaletas, flujos de edición) y un tono didáctico y cercano que también buscamos en nuestros paratextos (introducciones, créditos, materiales anexos).

---

<sup>5</sup> Link de la tesina “Mambo Cannabis” consultado el 20/10/2025:  
<https://rehip.unr.edu.ar/items/d2727e6b-6278-4c3d-a721-83b35e69ca85>

<sup>6</sup> Link de la tesina “Back Up” consultado el 20/10/2025:  
<https://rehip.unr.edu.ar/items/8015d205-bcfc-42d4-933f-e784bd36a0a3>

Estas referencias consolidaron la idea de que el podcast es un medio válido y valioso para una tesina: puede circular por fuera de la universidad, sostener un estándar profesional y, a la vez, habilitar una narrativa sensible, capaz de acompañar y hacer comprensible la profesionalización en el mundo de los videojuegos desde una perspectiva situada, en Rosario.

# Tema

La profesionalización en el mundo de los videojuegos, narrada a partir de la producción de podcasts que abordan historias de personas que desarrollan actividades laborales vinculadas al gaming en la ciudad de Rosario.

# Problema

¿Cómo se puede vivir profesionalmente de los videojuegos en Argentina y, en particular, en Rosario? ¿Qué trayectorias laborales (roles, aprendizajes, redes, obstáculos) existen hoy dentro de este campo a nivel local?

# Objetivo general

Visibilizar la profesionalización en el mundo de los videojuegos a partir de historias de personas que desarrollan actividades laborales vinculadas al gaming en la ciudad de Rosario a través de la producción de un podcast.

# Objetivos específicos

- Dar a conocer historias de vida de distintas personas de Rosario que se dedican o se dedicaron a trabajar en el mundo de los videojuegos.
- Contextualizar cada trayectoria para públicos no especializados mediante narración y paisajes sonoros, explicando términos, roles y circuitos de la industria.
- Promover el diálogo en torno a los videojuegos, aportando herramientas que permitan comprender y analizar esta práctica a través del producto sonoro.

## ¿Por qué “Quiero vivir de esto”?

Quiero vivir de esto: historias reales de quienes hicieron de su pasión una profesión.

Elegimos este título porque condensa el propósito del proyecto: mostrar, con casos situados, que la pasión puede transformarse en trabajo y que, dentro del ecosistema de los videojuegos, existen trayectorias laborales reales (competitivo, desarrollo, docencia, diseño) desde las cuales construir una vida profesional. La bajada refuerza el enfoque testimonial: no se trata de un ideal aspiracional ni de promesas vacías, sino de historias concretas que hacen visibles decisiones, aprendizajes, redes, esfuerzos y condiciones de posibilidad que habilitan el pasaje de hobby a profesión.

El título también recupera una resonancia cultural y emocional. Vuelve a esa pregunta de la infancia: “¿qué querés ser cuando seas grande?”, en la que el querer antecede a los cálculos de factibilidad. Ese impulso reaparece en la adultez cuando un pasatiempo sostenido se vuelve pregunta: “¿y si pudiera vivir de esto?” Con el podcast buscamos alojar ambos momentos: la chispa del deseo y el trabajo que lo convierte en oficio, sin romantizar ni negar las mediaciones que hacen falta (formación, práctica, comunidad, oportunidades, organización del tiempo, acceso a equipos y espacios).

En el marco de esta tesina, usamos “vivir de esto” para referirnos a la posibilidad de que una persona ejerza una actividad vinculada a los videojuegos y obtenga ingresos suficientes para sostener su vida cotidiana, esto es, al menos cubrir el costo de una canasta básica, a partir de esa actividad. No proponemos un camino lineal ni uniforme: las trayectorias que contamos combinan etapas de exploración, momentos de inestabilidad y decisiones estratégicas. Nuestro aporte es documentar salidas laborales existentes y mostrar cómo la combinación de método, tiempo, comunidad y oportunidad permite convertir una pasión en profesión, especialmente desde un territorio concreto como Rosario, donde lo local (comunidades, instituciones, eventos) dialoga con circuitos regionales y globales.

En continuidad con este enfoque, el proyecto prevé futuras temporadas que amplíen el universo del “vivir de esto” hacia otras áreas más allá de los videojuegos. El arte, el deporte, la gastronomía aparecen como campos posibles para seguir explorando cómo la pasión se convierte en trabajo. Desde Rosario como punto de partida, y con proyección a nivel nacional, la propuesta busca sostener el mismo formato narrativo y sonoro, conservando la identidad visual del podcast pero adaptando su paleta cromática a cada temática. Así, Quiero Vivir de Esto se proyecta como una serie en crecimiento, abierta a nuevas voces, oficios y formas de entender el trabajo creativo contemporáneo.

# Marco teórico

## 1) Videojuegos: de práctica lúdica a fenómeno cultural y laboral.

Definir qué entendemos por “videojuego” es el primer paso para dimensionar su impacto social, cultural y económico. Diego Levis (2013:16) lo caracteriza como “un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas”, y lo describe como “el hijo primogénito del encuentro de la informática y la televisión”. Esta definición instala dos ideas que retomamos en la tesina: por un lado, los videojuegos como artefactos técnicos con reglas, interfaces y convenciones propias; por otro, como lenguaje expresivo capaz de construir sentidos.

En las últimas décadas dejaron de ser solo ocio para convertirse en un fenómeno cultural complejo. No operan únicamente como productos de entretenimiento: también son formatos de expresión, espacios de socialización y entornos de trabajo. La noción de cultura participativa de Henry Jenkins (2008) ayuda a comprender este pasaje: los usuarios ya no son meros consumidores, sino productores activos (modders, streamers, testers de videojuegos, diseñadores de niveles, etc.), lo que reconfigura la figura del gamer como sujeto cultural y productivo.

Una de las manifestaciones más claras de esta profesionalización es el surgimiento de los eSports, competencias organizadas de videojuegos en las que jugadores o equipos compiten profesionalmente bajo reglas estructuradas, con públicos, ligas y premios (Pedraza-Ramírez et al., 2020). Estas prácticas configuran un ecosistema laboral que incluye jugadores, entrenadores, comentaristas, managers, técnicos y productores de eventos, consolidando al gaming como un sector que articula pasión, disciplina y trabajo.

Por otro lado, la (VR) amplía las fronteras del videojuego como herramienta de inmersión, aprendizaje y creación. Según la Facultad de Informática de

Barcelona<sup>7</sup>, la VR puede definirse como un sistema informático que genera en tiempo real representaciones de la realidad —ilusiones perceptivas sin soporte físico— que se experimentan dentro del entorno digital. En este sentido, la VR no solo transforma la experiencia del jugador, sino que también genera nuevas oportunidades laborales en educación, salud y comunicación interactiva.

En esa línea, T. L. Taylor (2012), en *Raising the Stakes*, analiza cómo el jugador competitivo se convierte en un “trabajador del juego” dentro de los eSports: entrenamientos, disciplina, tácticas colectivas, manejo de la audiencia y de la propia imagen. La profesionalización se articula con saberes técnicos y comunicacionales, con la gestión de vínculos y con la inserción en circuitos económicos (ligas, sponsors, plataformas).

Este pasaje del juego hacia el trabajo forma parte de transformaciones más amplias de las industrias culturales y creativas en la era digital. En ese marco, el “mundo gamer” habilita trayectorias laborales diversas (competencia, desarrollo, docencia, comunicación, producción de contenidos). Nuestra serie de episodios se apoya en esa diversidad y la territorializa en Rosario, para mirar cómo se construyen esas trayectorias en un contexto local concreto.

## 2) Comunicación como producción de sentido y mediación.

Para leer esas trayectorias desde la comunicación, recuperamos dos claves: producción de sentido y mediación. Siguiendo a Jesús Martín-Barbero (1998), comunicar no es solo transmitir información: es construir sentidos compartidos en tramas históricas y culturales. Rossana Reguillo (1997) plantea que la comunicación es dimensión co-constitutiva de lo social y propone al comunicador como mediador entre relatos, actores y contextos.

En esta tesina, esa mediación se traduce en decisiones de producción: elegir un formato podcast, editar con narrador, explicar términos (glosario), y contextualizar cada testimonio para públicos no especializados. Es decir, hacemos visible un trabajo que ya existe (vivir de los videojuegos), lo ponemos en contexto local

---

<sup>7</sup> <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/avui/realitatvirtual.html>

(Rosario, comunidades, instituciones) y lo traducimos narrativamente para que circule más allá de los nichos *gamer*.

### 3) El podcast como dispositivo de comunicación social.

El podcast, como forma de comunicación sonora digital, es especialmente adecuado para narrar en proximidad: combina palabra, música, efectos y silencios para construir atmósferas y puntos de vista. Con Armand Balsebre (1994) entendemos el lenguaje radiofónico como la articulación de esos sistemas expresivos, donde el sentido se produce tanto por lo que se dice como por cómo suena.

Su intimidad (escucha con auriculares, on demand) y flexibilidad (presupuestos acotados, tiempos propios) lo vuelven un medio idóneo para proyectos que quieran documentar lo cotidiano con profundidad y sensibilidad. En nuestro caso, el podcast no es un mero soporte: es un dispositivo de mediación que permite acompañar la voz de cada entrevistado con una narración que organiza el arco y con un diseño sonoro que contextualiza (ambientes, transiciones, guiños auditivos). Así, el medio potencia la comprensión de procesos técnicos y laborales sin perder la experiencia humana que hay detrás.

### 4) Profesión, como pasaje desde lo lúdico.

En esta tesina entendemos profesión de manera operativa como un conjunto de saberes y prácticas especializadas que permiten ofrecer valor de forma sostenida, articulando tres dimensiones:

- A. Formación y aprendizaje (formal, autodidacta y/o situada).
- B. Reconocimiento social de competencias (portfolios, certificaciones, comunidades y pares).
- C. Sostenibilidad económica (ingresos estables o recurrentes, inserción en mercados y proyectos).

Esta noción resulta adecuada para los videojuegos porque abarca trayectorias no lineales (docencia, *game design*, *eSports*, VR) y modalidades

independientes o por proyecto, donde el portfolio y la práctica pesan tanto como el título.

Para enmarcar el pasaje de jugador/a a productor/a, utilizamos la idea de cultura participativa, donde los usuarios dejan de ser solo consumidores y pasan a co-crear contenidos y prácticas. (Jenkins, 2008).

En el terreno de los eSports, ese pasaje se traduce en rutinas de entrenamiento, disciplina y gestión de audiencias que reconfiguran al jugador como trabajador del juego. (Taylor, 2012). Estas trayectorias se insertan en sistemas de profesiones que disputan y organizan jurisdicciones sobre tareas y saberes dentro de un mercado de trabajo en evolución. (Abbott, 1988). Esa organización profesional sostiene márgenes de autonomía frente al mercado y al Estado, incluso en formatos flexibles o independientes propios de las industrias creativas. (Freidson, 2001).

En definitiva, usamos “profesión” para describir pasajes desde el interés lúdico hacia una práctica especializada y remunerada, sin restringirla a corporaciones o colegiaturas tradicionales.

## ¿Por qué un podcast?

Elegimos el podcast como forma de esta tesina por sus posibilidades narrativas, expresivas y de circulación. Como proyecto que explora modos de profesionalización en el mundo de los videojuegos, el audio permite que las trayectorias se cuenten en primera persona, con la materialidad propia de cada voz —timbre, ritmo, respiración, silencios— y con un grado de intimidad difícil de alcanzar en otros soportes. Esta cercanía habilita una escucha atenta a lo humano de cada recorrido (decisiones, dudas, aprendizajes), que es precisamente donde se ancla nuestra pregunta por el “vivir de esto”.

Desde el lenguaje sonoro, seguimos la perspectiva de Armand Balsebre: el sistema expresivo del medio combina palabra, música, efectos y silencio, y su sentido surge del modo en que esos elementos se articulan en la reproducción y la percepción (Balsebre, 1994:18). En nuestro caso, esa articulación se concreta en tres decisiones:

1. incorporar narrador para guiar, contextualizar y traducir términos técnicos sin competir con la voz del entrevistado;
2. diseñar paisajes sonoros que acompañen y amplifiquen escenas clave (ambientes de ciber, tránsito aeroportuario, prácticas de VR, etc.);
3. usar efectos puntuales con criterio narrativo (y no ornamental), evitando la sobrecarga cuando pudiera distraer del testimonio.

Entendemos el montaje no como una instancia meramente técnica, sino como el lugar donde la propuesta cobra forma. Retomando a Valeria Miyar<sup>8</sup>, el montaje opera como “hilo invisible” que teje ideas y decisiones técnicas para construir una trama propia. Cada inserto —una frase del narrador, un ambiente, un silencio— adquiere sentido en relación con el conjunto y define el tono de cada episodio. En ese marco, el podcast nos permitió dosificar información, ordenar temporalidades y abrir el juego a oyentes no especializados sin perder especificidad.

---

<sup>8</sup> <https://laboratoriosonoro.unr.edu.ar/textos/45/el-montaje-sonoro-como-proceso-creativo>

Desde la circulación, el formato exhibe una consolidación sostenida a nivel global y local. En Argentina, datos de Kantar IBOPE Media (2024) señalan que el 18% de la población escucha podcasts y que el 60% de esa audiencia tiene menos de 34 años. Este perfil —con predominio de consumo on demand en smartphones y plataformas como Spotify y YouTube Music— converge con nuestros públicos objetivo: jóvenes y adultos jóvenes digitalizados, familiarizados con el ecosistema gamer o interesados en comprenderlo.

En síntesis, el podcast no es sólo un soporte conveniente: es el dispositivo comunicacional que mejor se ajusta al objetivo de visibilizar trayectorias laborales en el gaming. Nos permite escuchar a quienes hicieron de los videojuegos un trabajo, contextualizar sus mundos y construir un relato accesible y riguroso que dialogue tanto con la academia como con audiencias extrauniversitarias.

## Metodología

Este trabajo adopta un enfoque cualitativo orientado a comprender las experiencias, trayectorias y sentidos que las personas atribuyen a su vínculo con los videojuegos como espacio de profesionalización. Desde la comunicación social, entendemos la investigación como una práctica de escucha y mediación: recuperar voces situadas y darles forma narrativa. En línea con Suárez (2004), priorizamos la comprensión contextual por sobre la formulación de leyes generales; nos interesó reconstruir cómo se vive y se cuenta, en Rosario, el pasaje de “jugar” a “trabajar jugando”.

El corpus se construyó a partir de entrevistas en profundidad y entrevistas semiestructuradas. Retomamos a Sautu (2005) para organizar guías flexibles —biografía, primer contacto con el juego, tránsito a lo profesional, redes, condiciones de trabajo, aprendizajes, proyecciones— y a Benadiba y Plotinsky (2001) para sostener conversaciones sistematizadas que, sin perder naturalidad, permitan recuperar memorias de vida. Las entrevistas se realizaron entre marzo y septiembre de 2025, de modo presencial (Laboratorio Sonoro UNR y Sala Lavardén) y virtual (primeros contactos y coordinaciones). En cada caso ajustamos ritmo, orden de preguntas y tono al habla de cada entrevistado para favorecer relatos extensos y reflexivos.

El registro sonoro fue concebido desde el inicio como materia prima estética y narrativa, no solo informativa. Editamos en Premiere Pro (herencia de un primer diseño con imagen) y seguimos una secuencia estable: primera escucha integral, marcado por colores de bloques temáticos, detección de clips/insert y recorte fino. Sobre esa base incorporamos la voz del narrador como marco: no compite con la voz de cada entrevistado, sino que conecta bloques, explica términos y sostiene la escucha de públicos no especializados. En diseño sonoro priorizamos atmósferas breves y con sentido (ambientes, pausas, pequeños gestos sonoros) por sobre efectos icónicos largos que, fuera de imagen, pierden eficacia; cuando el contenido lo requería, dejamos solo la voz.

El giro metodológico clave nació de una instancia de validación externa. Nuestro objetivo original era producir un podcast conversacional clásico:

entrevistado + entrevistador, con preguntas y repreguntas audibles, y una progresión guiada por el orden de la entrevista. Con ese criterio, el primer corte del episodio de Paulo quedó en 35 minutos. Antes de “dar por cerrado”, lo compartimos con nuestra codirectora, Lucía Fernández Cívico, quien sugirió incorporar narrador para orientar, contextualizar y descansar la escucha. Todavía no estábamos convencidos y decidimos organizar un focus group de escucha del podcast con el propósito de definir su contenido y principales características. Esta herramienta metodológica permitió recopilar información valiosa de la audiencia, lo que ayudó a comprender sus intereses, preferencias, necesidades y expectativas. En términos generales, los *focus groups* se emplean en investigación de mercado dentro de publicidad y marketing para explorar, mediante entrevistas cualitativas, cómo perciben las personas un producto, servicio o prototipo, especialmente útil cuando se planea un lanzamiento y se quiere anticipar su impacto en el público objetivo (Zendesk, s. f.)<sup>9</sup>. Gracias a ello, fue posible identificar los temas más pertinentes, el tono adecuado, el formato más atractivo y otros elementos fundamentales para desarrollar un podcast alineado con los objetivos propuestos. Subimos el capítulo a Spotify (escucha privada) y enviamos el enlace por WhatsApp, dando una semana para devoluciones. La convergencia fue contundente: a los quince minutos la mayoría quería abandonar la escucha; se perdían entre conceptos (Smite, Level Up, manager, sistemas de pago por partidas), el ritmo de la charla se volvía denso y los efectos sonoros repetitivos (por ejemplo, la “caja registradora”) quebraban el clima conversacional. La síntesis llegó en una llamada con Hugo Berti (docente de Análisis de Series Ficcionales y productor de un podcast universitario): como tesina de producción, el episodio estaba prolijo pero flojo en guía narrativa y economía sonora. Lejos de desanimarnos, esa devolución nos ordenó el camino: entendimos que no alcanzaba con defender el formato pensado en un principio; estábamos produciendo para una audiencia concreta y, por lo tanto, debíamos ajustar el dispositivo.

A partir de ese aprendizaje tomamos tres decisiones operativas: incorporar narrador para guiar, contextualizar y compactar; rediseñar el paisaje sonoro (menos “gags” y más atmósfera significativa); y ajustar la duración a un rango de 10–15 minutos con bloques jerarquizados y transiciones claras. En términos prácticos, eso

---

<sup>9</sup> <https://www.zendesk.com.mx/blog/que-es-focus-group/>

implicó repensar el primer montaje de Paulo (regrabamos la narración con un tempo más veloz para acompañar su modo de hablar), y planificar las entrevistas de Gregorio y Mer ya con esa arquitectura en mente (preguntas orientadas a núcleos temáticos, previsión de inserts del narrador y ventanas para paisajes sonoros). El resultado fue un dispositivo más accesible para públicos no especializados, sin sacrificar lo rico de los contenidos.

# Justificación de la selección de entrevistados

## Gregorio D'Angelo (Capítulo 1).

El ingreso de Gregorio al corpus surgió de una doble vía. Por un lado, la constatación de que en Rosario existe oferta académica específica —la Licenciatura en Producción de Simuladores y Videojuegos (UAI)— y, por otro, una búsqueda dirigida en LinkedIn de perfiles que combinaran desarrollo activo de videojuegos y docencia. La primera reunión virtual confirmó el interés: Gregorio articula realidad virtual, música y enseñanza universitaria, y formula con claridad una tensión que ordena su capítulo y dialoga con la serie: *“Para hacer videojuegos no necesitás un título habilitante.”*

Esa afirmación, proveniente de un docente del área, abre preguntas productivas sobre accesos no formales (JAMS), aprendizaje autodidacta, portfolio y entornos institucionales (cátedras, carreras, extensión) como espacios complementarios más que excluyentes. Además, su recorrido incorpora usos no estrictamente lúdicos del medio (educación, ambiente, salud), ampliando el campo de lo posible para quien “vive de esto” más allá del entretenimiento.

La grabación en el Laboratorio Sonoro de la UNR (02/09/2025) reforzó la elegibilidad: su modo de explicar tecnologías complejas mediante imágenes accesibles (“son como auriculares para los ojos”) facilita la comprensión de audiencias generales. En el diseño de la serie, Gregorio quedó como capítulo de apertura por su potencia generacional (comienza en los años '80), su rol de mediador pedagógico y la incorporación de VR como frontera tecnológica con impacto social.

## Paulo Ragonese (Capítulo 2).

El acceso a Paulo se dio por un vínculo de confianza cercano, que nos habilitó un primer contacto directo y una disponibilidad real para conversar en profundidad sobre su recorrido como **ex jugador profesional** de *Smite*. El 10 de marzo de 2025 se estableció el primer intercambio por WhatsApp, donde presentamos la idea general de la tesina (un podcast sobre profesionalización en el universo gamer) y propusimos una reunión presencial. La primera entrevista exploratoria se concretó el jueves 13 de marzo de 2025 de forma presencial; duró aproximadamente tres horas y funcionó como punto de inflexión del proyecto.

Lo que definió su inclusión fue la densidad narrativa y el valor documental de su trayectoria: Paulo pasó de los cibers rosarinos a competir en ligas profesionales con premios por partida, integró equipos sponsorados, y viajó a Brasil y Colombia para instancias presenciales con escenario, organización y transmisión en vivo. El contraste entre la cotidianeidad (un joven de Rosario que conocemos por redes familiares) y la magnitud de ciertas experiencias (teatros colmados, audiencia expectante, sesiones de fotos y prensa) respondió a la pregunta central de la tesina: cómo y bajo qué condiciones un jugador puede “vivir de esto”.

Otro elemento decisivo fue su capacidad de reflexión sobre los límites del modelo competitivo. Paulo explicita que no todo depende del tiempo invertido: existe un umbral de habilidad, rol táctico y lectura estratégica del juego que no todos alcanzan, de modo análogo a lo que ocurre en deportes tradicionales. Además, su forma de narrar el impacto familiar y económico (por ejemplo, cuando explica que llegó a ganar una cifra comparable a la de su padre, sostén de una familia numerosa) permitió traducir la experiencia gamer a un lenguaje comprensible para audiencias no especializadas.

Por todo esto, Paulo quedó seleccionado como la voz que representa el eje e-sports desde Rosario con proyección regional: profesionalización, monetización, viajes, exposición pública y, a la vez, fragilidad del ecosistema (cambios empresariales, reorganización de ligas, fin de contrato). En términos de arco de serie, su caso aporta la dimensión competitiva y la evidencia empírica de que, en Argentina, el juego puede devenir en trabajo.

## Mer Grazzini (Capítulo 3).

El acercamiento a Mer fue impulsado por nuestro director, Juan Manuel Amatta a partir del taller “El videojuego como medio expresivo”. Desde el inicio nos interesó su definición del videojuego como arte, su práctica como **game designer** y su experiencia en equipos independientes con circulación internacional. El 28 de marzo de 2025 enviamos el primer correo formal; el 30 de marzo respondió con buena disposición pero con agenda completa, y propuso retomar después del 9 de abril. Entre marzo y abril el intercambio continuó con la misma tónica: interés mutuo, pero sin ventana de agenda para concretar.

Ese ida y vuelta dejó un insumo clave para el mapeo local: Mer sugirió contactar a **Rosario Game Devs**<sup>10</sup> (RGD) y a Martín Fernández para entender la escena rosarina desde adentro. La oportunidad de entrevista se abrió recién en septiembre: detectamos que Mer sería parte de Videojuegos en Rosario 2025 (C.C. Lavardén, 26 y 27 de septiembre). El 22 de septiembre reactivamos el contacto y ese mismo día confirmamos sábado 27 a las 14:30 dentro del evento. No hubo entrevista preliminar: trabajamos con una guía enviada previamente y acordamos una charla.

Su inclusión aporta dos capas complementarias. Primero, la inserción en un proyecto reconocido (**Storyteller**), no desde el origen autoral sino desde la continuidad y expansión de un juego ya publicado: aprender rápidamente un diseño y un código ajenos, sumar niveles mecánicas, y trabajar en un “dream team”<sup>11</sup>. Segundo, la perspectiva de género no como apartado aislado, sino como trayectoria situada: una profesional mujer en un campo masculinizado que, tanto desde la práctica como del mundo independiente, desnaturaliza estereotipos. En el arco de la serie, Mer completa el triángulo con la dimensión de diseño independiente y circulación global.

---

<sup>10</sup> “Rosario Game Devs”: es una organización argentina sin fines de lucro cuyo objetivo es promover el desarrollo de videojuegos en Rosario y alrededores, a la vez creando una comunidad estable de desarrolladores que se nutran entre sí. Consultado el 22/10/2025: <https://rosariogamedevs.itch.io/>

<sup>11</sup> La traducción del inglés es “equipo soñado”, haciendo referencia a un grupo de personas talentosas y altamente capacitadas para lograr un producto de calidad

## **Casos que no llegaron a capítulo (y su aporte al proyecto).**

Martín Fernández (RGD).

A Martín llegamos por recomendación de Mer. Sostuvimos una reunión presencial extensa en un bar, centrada en publicación, organización del trabajo y comunidad. Lo ubicamos inicialmente como segundo episodio (el plan original era: Paulo, Martín, Gregorio). Sin embargo, la grabación no se concretó por problemas de agenda. Con los plazos académicos corriendo y dos postergaciones consecutivas, priorizamos la confiabilidad del calendario. Aun así, su mirada fue valiosa para afinar criterios de curaduría (peso de las jams, redes locales y lógica colectiva del desarrollo).

Matías (jugador amateur).

La entrevista con Matias nos resultó útil para ajustar registro, léxico y explicaciones orientadas a públicos no especializados. Su recorrido aportó elementos para delimitar la diferencia entre hobby y profesionalización. No fue incluido en la selección final porque la serie se enmarca en casos con experiencia laboral efectiva en el sector.

En síntesis, los tres episodios de Paulo, Gregorio y Mer no buscan cerrar el mapa, sino mostrar tres vías complementarias y verificables de profesionalización desde Rosario: competencia y espectáculo (e-sports), producción con impacto social (VR + docencia) y diseño independiente con proyección internacional. Cada caso responde, desde un ángulo distinto, a la pregunta pionera de la tesina: cómo se pasa de jugar a trabajar jugando en Argentina y qué implica sostener ese pasaje en términos de tiempos, aprendizajes, redes y decisiones. Conformamos así un corpus acotado, diverso y representativo para un abordaje situado.

# Capítulo 1 — Gregorio D'Angelo

Entrevistado: Gregorio D'Angelo

Ocupación: Desarrollador de videojuegos de realidad virtual, músico y docente.

## Título.

¿Cómo los videojuegos pueden transformar la realidad de las personas? –  
Gregorio D'Angelo, docente y desarrollador de videojuegos de VR

Link a Spotify:

<https://open.spotify.com/episode/7r9TGXLZLI0V03Rg8XKlxe?si=69717dfcfe6944bb>

## Descripción.

Desde Rosario, Gregorio D'Angelo une juego, docencia y tecnología en proyectos de realidad virtual que educan, rehabilitan y abren nuevas formas de aprender. Pero, sobre todo, enseña a crear: probar, equivocarse y construir en comunidad. Su historia le habla a quien quiere empezar, con una idea clave: no hace falta un título para arrancar; hace falta animarse a mostrar lo que sabés hacer. Una conversación sobre vocación, redes y la posibilidad concreta de vivir de lo que te apasiona.

+ Info:

<https://www.instagram.com/rosariogamedevs/>

<https://uai.edu.ar/facultades/tecnolog%C3%ADa-inform%C3%A1tica/licenciatura-en-producci%C3%B3n-de-simuladores-y-videojuegos/plandeestudios/>

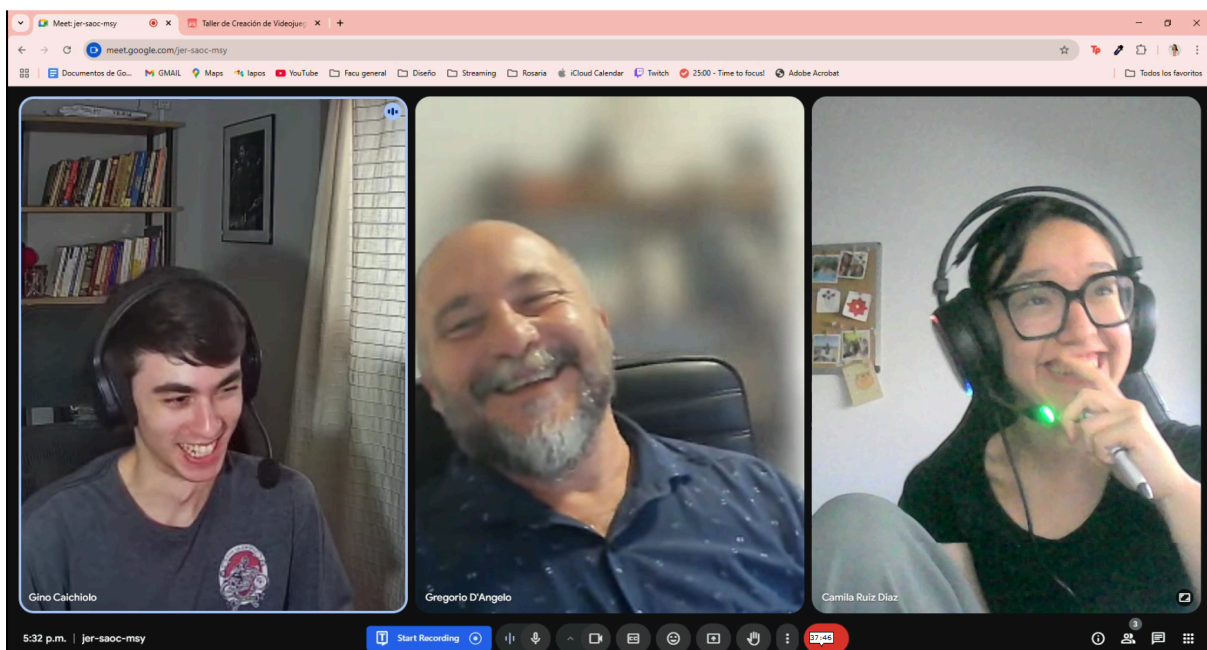
<https://linktr.ee/acciondev>

## Por qué Gregorio y cómo llegamos a él.

En la planificación inicial, Gregorio estaba pensado como tercer episodio. El orden que teníamos era: Paulo, Martín, y recién ahí Gregorio. Ese esquema cambió después del focus group del capítulo de Paulo: la devolución fue tan clara respecto de la necesidad de un narrador y de una estructura más guiada, que entendimos que el primer episodio publicado tenía que inaugurar el nuevo lenguaje de la serie.

Empezar por Gregorio ofrecía dos ventajas narrativas: por un lado, su historia podía abrir la línea temporal desde los años 80, y por el otro habilitaba un puente natural hacia la realidad virtual, la docencia y los proyectos aplicados a salud y educación.

Llegamos a Gregorio por una búsqueda deliberada: queríamos sumar una voz docente. Identificamos su perfil en LinkedIn y le escribimos. La respuesta fue rápida y cálida, coordinamos una primera entrevista virtual y, en menos de una semana, ya estábamos charlando de sus inicios en Rosario, de las revistas técnicas en portugués que copiaba línea por línea para aprender a programar, de su cruce permanente entre música y tecnología. De esa conversación nos quedó una idea-bisagra que luego funcionó como brújula: “Para hacer videojuegos no necesitás un título habilitante.” El hecho de ser docente universitario, genera una contradicción con la afirmación, y esa tensión —apertura de acceso y, a la vez, institucionalidad— nos resultó valiosa para arrancar la serie.



Captura de la primera entrevista virtual entre Gino Caichiolo, Gregorio D'Angelo, y Camila Ruiz Díaz, realizada por Google Meet el 15 de mayo de 2025.

## Preproducción.

Llegamos a la preproducción de Gregorio con una decisión tomada: el episodio iba a tener narrador. No como protagonista, sino como acompañante que ordena, traduce términos y permite respirar en los tramos más técnicos. Con esa decisión tomada, armamos la guía de preguntas pensando un recorrido que comenzara por la infancia y las primeras computadoras, siguiera por el aprendizaje “sin internet”, derivara al 3D y al cine, y recién allí ingresara en el desarrollo con impacto (realidad virtual aplicada a problemáticas concretas) y la docencia. La guía final se la enviamos con antelación para que conociera el tipo de recortes que haríamos —no para pautar respuestas, sino para que supiera qué temas nos interesaba recuperar.

En paralelo, definimos la función exacta del narrador: abrir y cerrar bloques, proponer imágenes sencillas cuando aparecieran conceptos densos, y sostener un mismo tono a lo largo del episodio. La metáfora que escuchamos en la entrevista (“la realidad virtual es como ponerse auriculares para los ojos”) nos marcó el clima general: imágenes simples, claridad por encima de la jerga, y una invitación a “ver” con la escucha.

### Guía de preguntas para Gregorio.

#### 1. El descubrimiento

- ¿Cuál fue tu primer contacto con los videojuegos?
- ¿Cómo era esa primera computadora que llegó a tu casa? ¿Qué significaba tenerla en ese momento en Rosario?
- ¿Qué sentías cuando jugabas por primera vez? ¿Recordás un juego que te haya marcado especialmente?

#### 2. El creador en formación

- ¿Cuándo empezaste a pensar: “yo también quiero hacer un videojuego”?
- ¿Cómo fue el primer juego que desarrollaste? ¿Qué herramientas usabas en ese momento?

- ¿Qué dificultades tenía aprender en los 2000? ¿Había acceso a información o era más bien autodidacta?
- ¿Cómo surge Rosario Game Devs y cómo llegaste a esa comunidad?

### 3. El salto profesional

- ¿Cuál fue ese primer trabajo o proyecto en el que dijiste: “esto es groso, esto ya es profesional”?
- ¿Cómo llegaste a trabajar con realidad virtual? ¿Qué fue lo que más te sorprendió de esa tecnología?
- ¿Cuál fue el mayor desafío técnico que enfrentaste en esos primeros años?

### 4. El maestro

- ¿Qué te llevó a empezar a enseñar desarrollo de videojuegos?
- ¿Qué aprendés vos de tus estudiantes?
- ¿Qué consejos le darías a alguien que hoy está arrancando?

### 5. El visionario

- ¿Cómo ves la evolución de los videojuegos en Rosario y en Argentina en los últimos 20 años?
- ¿En qué otros rubros, fuera del entretenimiento, pensás que el desarrollo de videojuegos puede tener impacto? (ej: salud, educación, arquitectura).
- ¿Creés que se necesita un título universitario para dedicarse a los videojuegos?
- ¿Hay trabajo realmente en el mundo de los videojuegos desde Rosario?

## 6. Reflexión final

- ¿Qué es lo que más te motiva a seguir en este camino después de tantos años?
- Si tuvieras que resumir tu recorrido en una frase, ¿cuál sería?

## Grabación.

La entrevista definitiva se realizó el 2 de septiembre de 2025 en el Laboratorio Sonoro de la Facultad de Ciencia Política y RR. II. (UNR). Grabar ahí no fue un dato menor: aseguraba calidad técnica y, a la vez, inscribía la escena gamer dentro del espacio universitario. El clima de trabajo fue muy amable. Gregorio alternó precisión técnica con anécdotas entrañables, se permitió pausas para pensar y reirse cuando una memoria lo sorprendía en vivo. La definición de realidad virtual como “auriculares para los ojos” apareció en ese contexto, sin solemnidad, y quedó inmediatamente señalada por nosotros como ancla narrativa.

La toma fluyó más de una hora. Sabíamos que esa duración era materia prima y no el corte definitivo: el episodio final debía ser sintético, con bloques claros y un arco que no dependiera de haber “estado ahí”.



Cabina del Laboratorio Sonoro de la Escuela de Comunicación Social de la Facultad de Ciencias Políticas y Relaciones Internacionales (FCPOLIT) de la Universidad Nacional de Rosario (UNR).



Entrevista de Gino a Gregorio realizada el día 2 de septiembre de 2025 en el Laboratorio Sonoro (LABSO)

## Postproducción.

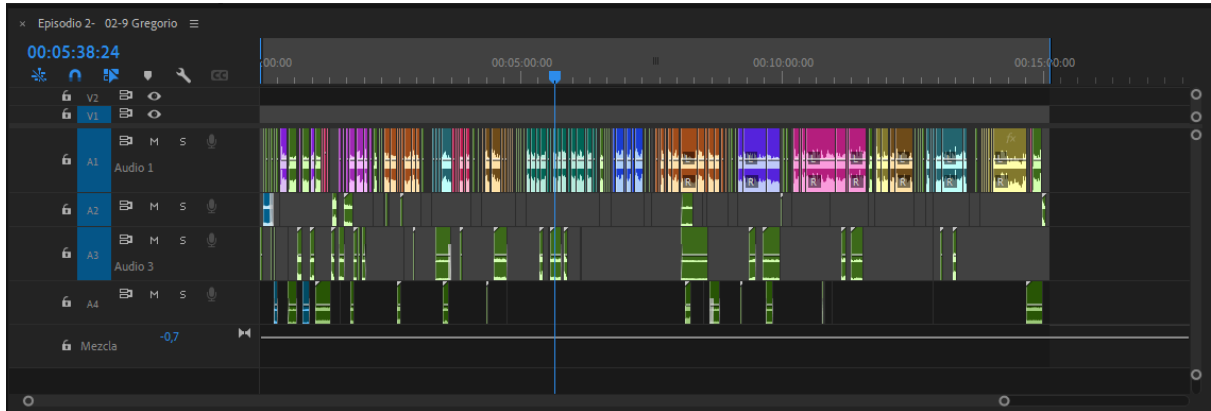
Entramos a la edición con una premisa: el oyente no especialista no tiene por qué conocer marcas, siglas ni procesos, y el oyente especializado no debería sentirse subestimado. Ese equilibrio ordenó todo. Volvimos al crudo y segmentamos en bloques temáticos que funcionarían como estaciones: infancia y primeras máquinas; aprendizaje sin internet y cultura del “copiar para entender”; cruce con cine/3D; comunidad y profesionalización; proyectos con impacto (ambiental, educativo, salud); docencia; y un cierre que devolviera todo a la idea inicial de acceso abierto a la industria. El narrador se escribió como un hilo que cose cada bloque sin competir con la voz de Gregorio: presenta, traduce lo necesario, y se retira a tiempo.

En diseño sonoro elegimos atmósferas que expanden el relato. Cuando Gregorio recuerda la exposición de computadoras en Plaza Montenegro, la escena arranca “afuera”, con murmullo urbano, y al “entrar” cambia la acústica: menos reverberación, más cercanía. Para *Separa VR*, el paisaje avanza desde una ciudad ruidosa y “sucia” hacia una textura más limpia, con pájaros y un colchón musical diáfano, en paralelo a la mecánica del juego. Probamos sonidos “icónicos” del mundo gamer —por ejemplo, una moneda de plataforma clásica— para puntuar logros, y los descartamos: sin imagen, no sumaban sentido y distraían. La regla que guiaba cada decisión era sencilla y exigente a la vez: si un efecto no mejora la comprensión o la emoción de lo que se cuenta, se quita.

Cuidamos al detalle la inteligibilidad. Editamos respiraciones invasivas y pops, estabilizamos planos con automatizaciones suaves y resolvimos transiciones con crossfades que evitaran interferencias. En los tramos de mayor densidad conceptual (VR aplicada a educación, accesibilidad), dejamos la voz casi sola, con un ambiente discreto, para poner el foco donde hacía falta. El criterio de síntesis fue estricto: el primer armado superaba los 20 minutos y la versión final quedó en torno a los 15 minutos, lo necesario para que cada bloque aporte y, a la vez, el conjunto sea dinámico y no aburra.

La escucha de control se hizo en auriculares y monitores, ajustando dinámicas entre bloques para que el episodio se sienta continuo, sin “mesetas” ni

picos injustificados. Camila realizó la mezcla final; Gino escuchó “en frío” y marcó microajustes de ritmo, especialmente en entradas y salidas del narrador. El resultado es un episodio que apuesta por la claridad y la imagen mental, con una identidad sonora discreta y presente, al servicio de la historia.



Captura del corte final del episodio de Gregorio en Premiere Pro

## Capítulo 2 — Paulo Ragonese

Entrevistado: Paulo Ragonese (alias “Kekes”)

Ocupación: Exjugador profesional de *Smite*

### Título.

¿Y si un videojuego cambiara tu vida? – La historia de Paulo Ragonese, exjugador profesional de *Smite*

Link de Spotify:

<https://open.spotify.com/episode/7JQCvAIXQHF9OHp5XZu56o?si=e126e03c2c894245>

### Descripción.

De los cibers de Rosario a escenarios internacionales: Paulo Ragonese repasa su paso por el competitivo, la disciplina del alto rendimiento y cómo el gaming atravesó su vida. Entre equipos, viajes y decisiones difíciles, aparece una certeza: con método, tiempo y comunidad, la pasión puede convertirse en trabajo. Una historia sobre foco, aprendizaje y segundas oportunidades.

### Por qué Paulo y cómo llegamos a él.

Paulo fue el primer entrevistado confirmado y, en los hechos, el que le dio forma al proyecto. Llegamos por una red cercana: el primo de Camila es amigo de Paulo desde hace años. Cuando nos contó que había sido jugador profesional de *Smite*, sentimos que encontrábamos la voz que necesitábamos: alguien de Rosario, accesible para nosotros, con un recorrido extraordinario pero anclado en una vida cotidiana reconocible. La idea de “vivir de jugar” dejaba de ser hipótesis y se volvía experiencia concreta.

El primer intercambio fue por WhatsApp (10/03/2025). Coordinamos una entrevista presencial para el 13 de marzo, en un bar de Montevideo y Paraguay. Esa charla duró más de tres horas. Ahí escuchamos, por primera vez, el arco completo: de las primeras consolas y los cibers, a la escena competitiva; del armado del

equipo, a los viajes a Brasil y Colombia; de la euforia de los estadios llenos, al final de su etapa profesional. Ese contraste fue el disparador emocional que ordenó el capítulo.



Captura de los primeros intercambios con Paulo

## Preproducción.

La preproducción de Paulo empezó con una decisión estética inicial: queríamos un podcast conversacional (preguntas y respuestas a dos voces). Editamos un primer corte de 35 minutos a partir de una entrevista larga que hicimos luego en estudio. Antes de darlo por cerrado, lo escuchó nuestra codirectora, Lucía Fernández Cívico, que nos sugirió considerar narrador para contextualizar términos del mundo competitivo. Aún no convencidos, hicimos un focus group (explicado en el apartado “metodología” Pag. 22 del presente documento) que terminó de definir el giro formal del episodio y, por arrastre, de todo el podcast.

En paralelo, refinamos la guía de preguntas, que trabajamos en tres bloques:

1. Memorias emotivas de juego temprano y economía **in-game** (el caso **Cronous**, donde vendía ítems).
2. El pasaje a Smite y la profesionalización.
3. Vida cotidiana, economía y después del competitivo.

Le enviamos la guía a Paulo la mañana de la grabación; en ese intercambio, nos pidió evitar cifras exactas de dinero. Esa restricción, lejos de empobrecer el relato, lo potenció: la frase que quedó —“llegué a ganar lo mismo que mi viejo, que mantenía una familia de seis”— funciona como un indicador social más elocuente que cualquier número suelto.

## Guía de preguntas para Paulo.

(Disparador emotivo #1) LITERAL

Si te muestro este póster del juego de PC llamado Cronous y escuchás esta música del mismo juego... ¿qué te viene a la cabeza?

(Elegir una imagen y tema musical que remita al primer juego que jugó con sus hermanos: Cronous, con el que ganaron plata. Apelar directamente a la memoria emotiva.)

1. ¿Cuántos años tenías en ese momento?
2. ¿Recordás en qué año fue eso?
3. ¿Cómo llegan los videojuegos a tu casa?
4. ¿Jugabas solo?
5. ¿Qué eran los videojuegos para vos en ese momento? Un hobby, un refugio, una competencia, quizás ...
6. Con este primer juego, ¿llegaste a generar ingresos?
7. ¿Y sabías que se podía generar plata con los videojuegos?
8. ¿Te acordás cuánto era?
9. ¿Qué hiciste con esa plata?

10. ¿Cómo la cobraste?

11. Hoy en día hay muchas formas de generar ingresos en el mundo de los videojuegos, ya sea a través de torneos, sponsors, o streaming. ¿Cuáles eran las formas que existían en ese momento?

## SMITE

(Disparador emotivo #2)

Si te muestro este póster del juego Smite y te pongo esta música del mismo juego... ¿qué te pasa ahora?

(Referencia directa a *Smite*, el juego con el que se convirtió en jugador profesional. Aquí el objetivo es activar otra memoria emocional, distinta a la de los juegos con sus hermanos.)

1. Si le tuvieras que explicar a alguien que no conoce el juego, ¿Qué es el Smite?
2. ¿Cómo llega este juego a tu vida?
3. ¿Cuántos años tenías cuando empezaste a jugar a este juego?
4. ¿Cómo se da ese pasaje de ser un jugador casual a ser profesional?
5. ¿Qué implica ser un jugador profesional a diferencia de un jugador casual?
6. ¿Esto se entrena y se desarrolla con el tiempo, o se nace con esta habilidad?
7. ¿Cómo hiciste para entrar en un equipo profesional?
8. ¿Recordás cómo fue ese primer torneo o competencia que te hizo sentir que había algo más en esto que solo un juego?
9. ¿En algún momento sentiste que esto se empezaba a convertir en un trabajo?
10. ¿Cualquiera puede llegar a ser jugador profesional?
11. ¿Qué se necesita realmente?
12. ¿Hay una edad límite para entrar o salir del juego profesional?

Vida diaria y entorno:

1. ¿Cómo era un día tuyo en esta etapa de jugador profesional?
2. ¿Cómo te organizabas entre los entrenamientos, las partidas y tu vida personal?
3. ¿Cómo reaccionó tu familia cuando empezaste a jugar profesionalmente?

4. ¿Cómo se preparaban para una competencia?
5. ¿Entrenaban todos juntos online o presencialmente?
6. Había coaches, psicólogos, traductores?
7. ¿Qué fue lo más loco que viviste gracias a jugar competitivo?

Vida Gamer y economía real:

1. ¿Pudiste vivir solamente de ser jugador profesional o lo combinabas con otra cosa?
2. ¿Cómo es que se ganaba dinero solamente por jugar?
3. ¿Quién te pagaba?
4. ¿Era algo estable o variable?
5. ¿Cómo hacías en ese momento para cobrar el dinero?
6. ¿Facturabas?
7. ¿Se podía llegar a proyectar a futuro o era el día a día?

Su opinión:

1. ¿Qué creés que no se ve o no se cuenta del mundo gamer profesional?
2. ¿Se puede vivir exclusivamente del gaming competitivo en Argentina?
3. ¿Cuánto tiempo se le puede dedicar realmente a esto? ¿Se puede estudiar o trabajar a la par?
4. ¿Y el después? ¿Qué pasa cuando dejas de competir?
5. ¿Hay salida laboral?
6. ¿Qué estás haciendo hoy? ¿Cómo cambió tu relación con los videojuegos una vez que dejaste el competitivo?
7. Entonces, en tu experiencia: ¿se puede vivir de los videojuegos? ¿Qué condiciones tienen que darse?

Cierre (Disparador emotivo #3)

Le damos los posters que le mostramos anteriormente como un regalo por ser parte del podcast.

1. Y para cerrar: ¿Qué le dirías a alguien que quiere vivir de esto?

## Grabación.

La grabación definitiva fue el 30 de julio de 2025 en el Laboratorio Sonoro de la Facultad de Ciencia Política y RR. II. (UNR). Elegimos ese espacio por calidad técnica y, también, por su valor simbólico: traer el relato gamer al ámbito universitario. La entrevista cruda duró 1 hora 20 min. Además de *Smite*, apareció Cronous —su primer vínculo con “economía de juego”—; esa parte quedó fuera del corte final para no diluir el eje profesional en *Smite*.



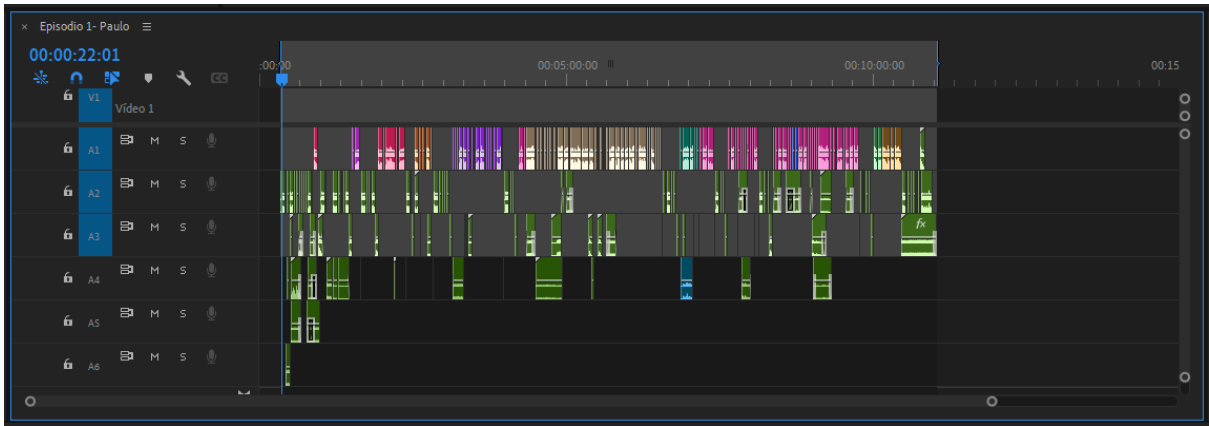
Entrevista de Gino a Paulo realizada el día 30 de julio de 2025 en el Laboratorio Sonoro (LABSO)

## Postproducción.

La reescritura de Paulo fue la parte más intensa del proceso. Después del focus group de Paulo (ver Metodología),volvimos al crudo y marcamos bloques temáticos en Premiere: inicios en *Smite*; armado del primer equipo; viaje a Brasil; torneo en Colombia (la imagen del teatro/estadio lleno fue el corazón emocional); familia y dinero (la frase-bisagra sobre el sueldo del padre); cierre de etapa y caída de la liga por conflictos entre empresas. Desarrollamos un narrador específico para este episodio: más ágil que en Gregorio, alineado con el ritmo de Paulo. Ese narrador presenta, traduce lo mínimo (roles, formatos de torneo, jerga), une escenas y se retira cuando la voz de Paulo se sostiene sola.

En diseño sonoro, adoptamos una regla: ningún efecto compite con la voz. Lo que queda es lo que aporta sentido. Probamos sonidos de “victoria” de videojuegos para subrayar cuando “salieron primeros”, y los bajamos: eran largos, icónicos y rompían el clima. En cambio, trabajamos atmósferas: ciber (teclados, sillas, un aire acondicionado lejano), aeropuerto (anuncios filtrados, rodado suave), estadio (marea de público que entra de fondo y sale en fade), y silencio deliberado en pasajes íntimos (la familia, el final de carrera). Los cortes respiran con crossfades cortos; nivelamos planos para que no haya “subibajas” perceptibles entre bloques.

El criterio de síntesis fue quirúrgico: el armado intermedio rondaba los 20 minutos; la versión final quedó en 10 minutos exactos. Ese límite nos obligó a dejar fuera Cronous y a sostener una línea clara: de la intuición competitiva al escenario internacional; del sueño realizado al final de ciclo. En la escucha de control (auriculares y monitores) ajustamos la dinámica del narrador para que “entre” y “salga” sin sobresaltos. El resultado es un episodio accesible para no gamers y, a la vez, respetuoso para quien sí conoce la escena: todo lo imprescindible está dicho, nada se subraya de más.



Captura del corte final del episodio de Paulo en Premiere Pro

## Capítulo 3 — Mercedes “Mer” Grazzini

Entrevistada: Mercedes Grazzini

Ocupación: Game designer y desarrolladora independiente

Título.

¿Cómo llegué a Storyteller? – Mer Grazzini, game designer

Link a Spotify:

<https://open.spotify.com/episode/7FtnAGQlwBx9DSzae2vVDh?si=57fef37729e64966>

Descripción.

Diseñar juegos es construir emociones con reglas. Mer Grazzini comparte su ruta indie, su llegada a Storyteller<sup>12</sup> y el día a día del game design: prototipar, testear, ajustar. Hablamos de equipos, decisiones y pequeñas piezas que, juntas, hacen que un mundo cobre vida cuando alguien juega.

+ Info

<https://www.instagram.com/mergrazzini/>

<https://www.instagram.com/rosariogamedevs/>

<https://store.steampowered.com/app/1624540/Storyteller/>

Por qué Mer y cómo llegamos a ella.

A Mer llegamos por recomendación directa de nuestro director de tesina, Juan Manuel Amatta, quien nos reenvió la invitación a su taller *El videojuego como medio expresivo*. Ese día Mer dejó una definición que nos ordenó el capítulo: “los videojuegos son un arte”. No como slogan, sino como posición de trabajo.

---

<sup>12</sup> “Storyteller”: es un videojuego de rompecabezas diseñado por Daniel Benmergui y publicado por Annapurna Interactive. El juego se lanzó el 23 de marzo de 2023 para Microsoft Windows y Nintendo Switch, y el 26 de septiembre de 2023 para iOS y Android a través de Netflix.  
<https://www.netflix.com/us-es/games/81569948>

Desde el diseño de la serie, su mirada aportaba dos capas que no teníamos cubiertas:

1. Perspectiva de género en una industria principalmente de hombres.
2. Game design desde adentro: procesos, trabajo en equipos independientes y articulación con proyectos de alto alcance.

El 28 de marzo de 2025 enviamos el primer correo formal; el 30 de marzo respondió con buena disposición pero con agenda completa, y propuso retomar después del 9 de abril. Entre marzo y abril el intercambio continuó con la misma tónica: interés mutuo, pero sin ventana de agenda para concretar.

Ese ida y vuelta dejó un insumo clave para el mapeo local: Mer sugirió contactar a RGD y a Martín Fernández para entender la escena rosarina desde adentro.

El 22 de septiembre, vimos que Mer sería speaker en Videojuegos en Rosario 2025 (C.C. Lavardén). Le escribimos ese mismo día y coordinamos la entrevista. A diferencia de los otros casos, no hubo entrevista preliminar: coordinamos por mail, enviamos la guía y fuimos directo a grabar.



**Mercedes Grazzini** <mmgi\_lakd@hotmail... 30 mar 2025, 11:46 a.m.



para mí ▾

Hola! Aaah qué buena onda! Y me alegra que te haya gustado la charla :)

Por un lado, te pido que nos llamemos la semana que viene (a partir del miércoles 9 por ejemplo) porque esta semana tengo todo prendido fuego (acabo de volver de la Game Developers Conference, empieza el ciclo lectivo, retomamos la oficina y yo sigo con jetlag jaja). Puede ser post horario oficina o les jode mucho? Tipo post 6/7. Sino lo hacemos desde mi laburo.

Sobre grabar en Rosario, aaaaay tendría que ser algún viernes de mayo. Bah, no sé cuándo voy a viajar ahora pero le calculo por ahí. En general voy sólo los fines pero puedo escaparme antes un jueves como para estar ahí el viernes.

Respecto de otros invitados, allá en Rosario tienen a RGD (Rosario Game Devs), que es una organización de desarrolladores, de ahí pueden hablar con Martín Fernández por ejemplo, igual les recomiendo que los busquen en instagram y escriban a RGD directamente, les van a contestar al toque.

Jaja perdón que no les puedo dar más certezas, estoy todavía aterrizando mentalmente y tratando de organizarme.

Y gracias por acercarte!

Abrazo

Mer.-

<https://mergrazzini.itch.io/>

Captura del primer intercambio con Mer.

## Preproducción.

Definimos el foco de este episodio en torno a cuatro líneas: formación, método de trabajo independiente, integrarse a un proyecto ya consagrado (videojuego llamado “Storyteller”) y presente de la escena. Mer nos facilitó una información importante: Storyteller es creación original de Daniel Benmergui; ella se incorpora después, con el juego ya publicado, para trabajar en nuevos contenidos (la futura Edición Deluxe). Ajustamos la guía para hablar de integración, lectura de diseño ajeno y colaboración, evitando detalles no públicos.

# Guía de preguntas para Mer

## Entrevista a Mercedes Grazzini.

### 1. Presentación e inicio

1. ¿Cómo te presentarías hoy?
2. Si tenés que contarle a alguien que nunca escuchó hablar de vos ni de tu trabajo, ¿qué le dirías que hacés?

### 2. Primeros pasos e inspiración

3. ¿Cuándo descubriste tu interés por los videojuegos? ¿Fue jugando o creando?
4. ¿Cómo empezó tu recorrido? ¿Qué estudiaste o en qué espacios te fuiste formando?
5. ¿Cuáles fueron los primeros proyectos que hiciste?

### 3. De la pasión a la profesión

6. ¿En qué momento sentiste que esto podía ser más que un hobby, que podía ser tu profesión?
7. Hoy en día, ¿vivís solamente de esto?
8. ¿Cuáles fueron los primeros desafíos para vivir de crear videojuegos?

### 3 bis. Ser mujer en la industria

9. El mundo de los videojuegos suele estar asociado a un ámbito muy masculino. ¿Cómo fue para vos abrirte camino siendo mujer en esta industria?
10. ¿Encontraste barreras o prejuicios? ¿Cómo los enfrentaste?
11. ¿Qué mensaje te gustaría dejarles a las chicas que hoy sueñan con dedicarse a crear videojuegos?

### 4. Sumarse a un mito: *Storyteller* (10–12 min)

12. ¿Cómo fue para vos sumarte al proyecto de *Storyteller*?
13. ¿Y el proceso de adaptación cuando te sumaste al equipo?
14. Hoy están trabajando en la Edición Deluxe, con un montón de niveles nuevos. ¿Qué podés contarnos de esa experiencia de expandir un juego que ya es un éxito mundial?
15. ¿Cómo se hace para que un juego llegue a Netflix, podés contarnos un poco el proceso?

#### 5. Cierre inspiracional

16. Si una persona que no sabe nada de videojuegos te pregunta: ¿por qué valen la pena? ¿qué le responderías?
17. Mirando hacia adelante: ¿qué proyectos o sueños tenés?
18. ¿Qué consejo le darías a alguien que quiere transformar su pasión en una profesión?

## Grabación.

El sábado 27 de septiembre, en la Sala Lavardén. Gracias a la gestión de Lucía Fernández Cívico (co-directora), obtuvimos una oficina en el piso 4. Una vez en el lugar, realizamos pruebas de grabación que mostraron mucho eco. La solución fue movernos al pasillo del mismo piso, donde había un sillón largo, tránsito mínimo y una reverberación controlable. Hicimos las pruebas una vez más: sonaba claro.

Grabamos con micrófonos corbateros para priorizar movilidad e inteligibilidad. A diferencia de Gregorio y Paulo, preguntamos los dos (Camila y Gino), alternando para sostener ritmo, precisión y tono. La conversación se ordenó cronológicamente, en coherencia con la serie: formación, primeras prácticas y definición de “videojuego como arte”, método independiente, integración a un proyecto consagrado, escena actual y cierre.



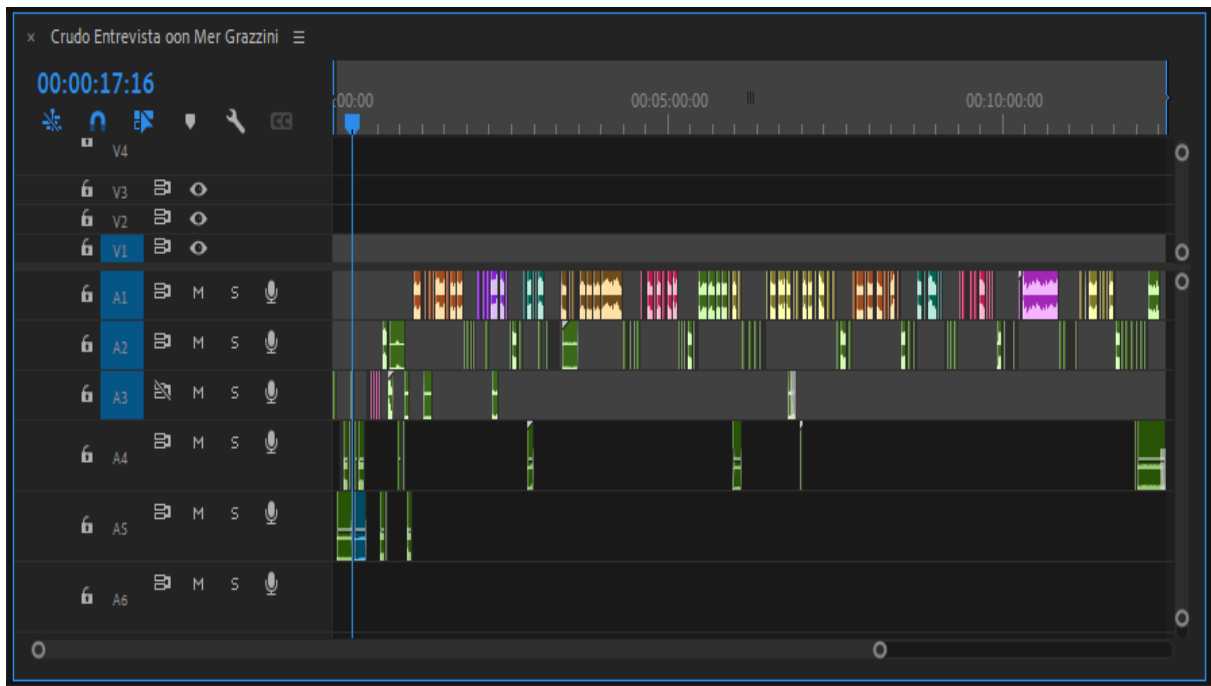
Entrevista de Gino y Camila a Mer realizada el día 27 de septiembre de 2025, en la Sala Lavardén, Rosario.

## Postproducción

Repetimos el esquema de trabajo de los episodios anteriores. Se realizó un primer corte en el que segmentó el crudo por bloques temáticos y orden de aparición. Luego, entre ambos, escribimos y afinamos los inserts del narrador, cuidando que presenten cada estación, traduzcan lo imprescindible y se retiren a tiempo para que la voz de Mer conduzca el sentido. La última etapa fue el montaje y pulido fino de respiraciones, transiciones y ritmo general.

El capítulo dura 12 minutos y mantiene la misma arquitectura de apertura y cierre que Gregorio y Paulo, de modo que la serie conserve identidad. La principal diferencia sonora es de criterio: al estar situado en el presente profesional de Mer, evitamos sobrecargar con recursos y usamos paisajes sonoros solo en momentos

puntuales (para subrayar pasajes metodológicos o cambios de bloque). A diferencia de los episodios de Paulo y Gregorio, donde los paisajes (ciber, aeropuerto, plaza, estadio) ayudaban a situar escenas muy distintas entre sí, en este caso la prioridad fue la inteligibilidad y el foco en el proceso. El resultado es un capítulo claro y preciso, que sostiene la continuidad de la serie y, al mismo tiempo, marca su propio tono acorde a la forma en que Mer se expresa.



Captura del corte final del episodio de Mer en Premiere Pro

# Diseño Gráfico

El diseño gráfico de Quiero Vivir de Esto fue el último componente en incorporarse al proceso, aunque formaba parte del plan original desde las primeras etapas. Sabíamos que la identidad visual sería clave para unificar la propuesta sonora y darle al podcast una presencia reconocible, tanto en plataformas digitales como en futuras extensiones del proyecto. Por eso, una vez finalizada la grabación de los tres episodios, convocamos a Celeste Peñalba<sup>13</sup>, diseñadora gráfica y comunicadora visual, para desarrollar la identidad del podcast.

La decisión de sumar a una profesional del diseño no fue meramente estética, sino conceptual. Desde la formación en Comunicación Social entendemos que trabajar en equipo con especialistas de otras disciplinas también forma parte del ejercicio profesional del comunicador. Si bien contábamos con conocimientos básicos (Comunicación Gráfica I), consideramos fundamental delegar esta tarea a una persona cuya práctica cotidiana está centrada en el diseño. La elección de Celeste respondió, entonces, al deseo de construir una identidad visual sólida, coherente y profesional, que tradujera gráficamente las ideas que sustentan el proyecto.

El proceso de trabajo fue colaborativo y dinámico. Armamos un grupo de WhatsApp para el intercambio cotidiano y realizamos una primera reunión por Meet, donde Celeste relevó el enfoque de la tesina, los objetivos generales y específicos, el público al que apuntamos y el sentido narrativo del podcast. Luego de escuchar los episodios terminados, presentó propuestas que revisamos de manera iterativa, vinculando cada decisión visual con aspectos conceptuales del proyecto y con la lógica de publicación en plataformas (legibilidad, escalabilidad, consistencia).

---

<sup>13</sup> [https://drive.google.com/file/d/1D75lavDrgtbcZy4FYwWhqJZbSe4XckkH/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1D75lavDrgtbcZy4FYwWhqJZbSe4XckkH/view?usp=drive_link)

## Evolución del símbolo: del ojo de cerradura al joystick



En la primera exploración habíamos trabajado con la metáfora del ojo de cerradura para expresar “mirar lo que está detrás” y “descubrir lo desconocido”. En la versión definitiva —alineada a que la Temporada 1 aborda el universo de los videojuegos— reemplazamos esa metáfora por un signo directo y reconocible del campo: la mitad de la silueta (sombra) de un joystick alojada dentro del globo de diálogo. Además decidimos agregar en el fondo ilustraciones que contienen los símbolos de los botones del joystick de PlayStation.

Se mantuvieron tres rasgos del sistema original:

- el globo de diálogo como contenedor (llave de lectura conversacional y de intercambio),
- la inclinación del logotipo (dinamismo y proyección al movimiento),
- y la tipografía Montserrat intervenida (ajustes de inclinación y peso para asegurar legibilidad en tamaños reducidos).

Se incorporaron dos decisiones que consolidan el anclaje temático de la temporada:

- la sombra del joystick como figura central dentro del globo,

- y un fondo ilustrado monocromo (en el mismo tono de la sombra) sobre el que flotan, en un valor más claro, las formas de los botones (círculo, cruz, cuadrado, triángulo) dispersas. Estas figuras no replican la disposición real del control: funcionan como textura gráfica que remite al campo sin depender del literalismo.

El resultado es una marca que, al primer golpe de vista, dice “videojuegos” sin perder la lógica editorial del proyecto (conversación, testimonios, oficio). Esa lectura inmediata fue un criterio deliberado: en la primera temporada queríamos que, con solo ver la portada, se entienda de qué trata el ciclo.

### **Sistema por temporadas: un contenedor estable, un motivo que rota**

La arquitectura de marca queda definida por un contenedor estable (globo de diálogo + logotipo inclinado + familia tipográfica), y un motivo central reemplazable según la temática de cada temporada. Así, lo que hoy es la sombra del joystick podrá convertirse mañana, por ejemplo, en:

- Gastronomía: siluetas de papas fritas/alfajores/hamburguesas; fondo con “ingredientes” o utensilios dispersos;
- Deportes: silueta de un implemento (pelota, palo de hockey, etc.) y “marcas de cancha” como textura;
- Música/arte: instrumentos, pinceles o trazos como figura central y tramas de pentagramas/manchas cromáticas por detrás.

Este esquema garantiza continuidad de marca y, al mismo tiempo, flexibilidad temática sin perder reconocimiento.

### **Paleta y tipografía**

Sostenemos una identidad por temporadas: cada ciclo (6 episodios) adopta una paleta cromática acorde a su mundo. Para la Temporada 1 (videojuegos) se eligieron rosas y celestes vibrantes de lectura digital nítida. La Montserrat —con intervención de inclinación y ajustes de peso— asegura claridad en miniatura (thumbnails, listados, notificaciones) y consistencia con el lenguaje de plataformas.

## **Criterios de diseño y accesibilidad**

Optamos por una estética clara y directa, más icónica que literalista en el detalle, privilegiando:

- legibilidad (alta relación figura–fondo, pesos tipográficos ajustados, contraste),
- escalabilidad (la marca funciona en 24 px y en gigantografías),
- consistencia editorial (el globo como idea de conversación y comunidad).

En síntesis, la identidad final sintetiza los valores del proyecto —curiosidad, apertura, descubrimiento y oficio— y establece una gramática visual evolutiva: un contenedor reconocible que se resemantiza temporada a temporada mediante símbolos y texturas del mundo que abordamos. Para videojuegos, joystick y botones; mañana, los elementos propios de cada nuevo universo que exploremos.

# Glosario

**Videojuegos:** Dispositivos o programas electrónicos en los que el usuario interactúa mediante controles o interfaces para provocar eventos visuales en una pantalla, con reglas, objetivos y desafíos en tiempo real. (Gale, 2018)

**Gaming:** La industria del videojuego implica el desarrollo, mercadotecnia, venta y servicios que acompañan a todo este proceso de comercialización, el cual presenta un gran impacto global a nivel económico.  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-19182010000200010#:~:text=La%20industria%20del%20videojuego%20implica,de%2011.7%20billones%20de%20d%C3%B3lares](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182010000200010#:~:text=La%20industria%20del%20videojuego%20implica,de%2011.7%20billones%20de%20d%C3%B3lares).

**Gamer:** Del inglés gamer (jugador de videojuegos). Jugador de videojuegos. Aunque nominalmente incluye a cualquier tipo de jugador, el término gamer se utiliza habitualmente como sinónimo de hardcore gamer. “Definición de Gamer [en línea]. (28, Marzo 2022). Recuperado de /termino/gamer”.  
<https://www.gamerdic.es/termino/gamer/#citar>

**Sega Genesis:** La Sega Genesis , conocida como Mega Drive en algunas regiones, es una consola de videojuegos doméstica de 16 bits de cuarta generación desarrollada y vendida por Sega. [https://en.wikipedia.org/wiki/Sega\\_Genesis](https://en.wikipedia.org/wiki/Sega_Genesis)

**Super Nintendo (SNES):** Super Nintendo Entertainment System , comúnmente abreviado como Super Nintendo , Super NES o SNES , es una consola de videojuegos doméstica de 16 bits desarrollada por Nintendo.  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Super\\_Nintendo\\_Entertainment\\_System](https://en.wikipedia.org/wiki/Super_Nintendo_Entertainment_System)

**Club Nintendo:** Un programa de fidelización de clientes proporcionada por Nintendo. El programa de lealtad era libre de unirse y proporcionaba recompensas a cambio de la retroalimentación de los consumidores y la lealtad a la compra de productos oficiales de Nintendo.  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Club\\_Nintendo#:~:text=Club%20Nintendo%20es%20el%20nombre,por%20Nintendo%20en%20varios%20pa%C3%ADses](https://es.wikipedia.org/wiki/Club_Nintendo#:~:text=Club%20Nintendo%20es%20el%20nombre,por%20Nintendo%20en%20varios%20pa%C3%ADses).

**Modders:** Los modders, son personas capaces de modificar videojuegos, pueden introducir diversos cambios en los juegos, incluyendo la modificación de gráficos, la corrección de errores y la adición de elementos de juego únicos.  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_modding#:~:text=Modders%2C%20people%20who%20mod%20video,it%20from%20in%2Dgame%20creations.](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_modding#:~:text=Modders%2C%20people%20who%20mod%20video,it%20from%20in%2Dgame%20creations.)

**Streamers:** Un streamer es alguien que transmite contenido de video en vivo a través de Internet, generalmente a través de plataformas como Twitch, YouTube o Mixer. Comparten su juego, esfuerzos creativos u otras actividades con una audiencia en tiempo real.  
<https://www.lenovo.com/co/es/glosario/streamer/?orgRef=https%253A%252F%252Fwww.google.com%252F>

**Testers de videojuegos:** La función de un tester es revisar los posibles fallos o errores en la programación y las traducciones que hayan podido pasarse por alto durante las distintas fases de desarrollo de un videojuego. Una vez detectados, estos bugs o incongruencias se reportan para que puedan ser corregidos.  
<https://www.pccomponentes.com/como-ser-tester-de-videojuegos>

**Jugador profesional de eSports:** Un jugador profesional (en el sentido más puro del término) es alguien que compite en grandes competiciones de esports y se toma su preparación tan en serio como un futbolista o un tenista en sus respectivas disciplinas.  
[https://www.redbull.com/ar-es/como-convertirse-en-un-jugador-profesional-de-esports#:~:text=Un%20jugador%20profesional%20\(en%20el,tenista%20en%20sus%20respectivas%20disciplinas.](https://www.redbull.com/ar-es/como-convertirse-en-un-jugador-profesional-de-esports#:~:text=Un%20jugador%20profesional%20(en%20el,tenista%20en%20sus%20respectivas%20disciplinas.)

**Smite:** es un videojuego de acción MOBA en tercera persona, creado y publicado por Hi-Rez Studios para Microsoft Windows, Xbox One, PlayStation 4 y Nintendo Switch. El juego se basa en dos equipos, cada uno formado por cinco dioses, enfrentados en un campo de batalla con la finalidad de destruir el titán enemigo situado en cada una de las bases. Cada jugador se pone en la piel de un dios de diferentes mitologías el cual posee distintos poderes y características.  
<https://es.wikipedia.org/wiki/SMITE>

**Level Up Games:** es una empresa distribuidora de juegos online que nació en Filipinas en el año 2002. Posteriormente fue expandiéndose por la India, Brasil (tiene presencia desde el año 2004 asociada a la empresa brasileña Tec Toy) e Hispanoamérica, en este último tiene presencia desde el año 2012.  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Level\\_Up!\\_Games](https://es.wikipedia.org/wiki/Level_Up!_Games)

**JAMS (Game Jams):** Eventos de desarrollo acelerado de videojuegos bajo restricciones de tiempo (generalmente 24 a 72 horas), donde equipos multidisciplinarios crean prototipos para promover la creatividad. (Kultima, 2015)

**Game Designer:** El rol de un game designer en el desarrollo de un videojuego es el de diseñar la mecánica del juego, el sistema de reglas, los niveles y el contenido general del juego. El game designer es el encargado de definir el concepto del juego, sus objetivos y las experiencias de juego que los jugadores tendrán al jugar.  
<https://campusbrinca.com/disenio/#:~:text=El%20game%20designer%20es%20el.los%20jugadores%20tendr%C3%A1n%20al%20jugar.>

**Rosario Game Devs:** es una organización argentina sin fines de lucro cuyo objetivo es el de promover el desarrollo de videojuegos en Rosario y alrededores, a la vez creando una comunidad estable de desarrolladores que se nutran entre si.  
<https://rosariogamedevs.itch.io/>

**Storyteller:** Storyteller es un galardonado juego de puzzles reactivos que te permite crear tu historia. Los increíbles diseños y animaciones en formato cómic de Storyteller permiten jugar con una mecánica de puzzles única.  
<https://www.nintendo.com/es-ar/store/products/storyteller-switch/>

**In-game:** El concepto in game significa literalmente 'dentro del juego'. Normalmente se usa para indicar que una imagen o vídeo está tomada del propio gameplay del juego y no se trata de una cinemática o escena premontada.  
<https://bloygo.yoigo.com/glosario/definicion-in-game/>

**Cronous:** Cronous Online es un gran MMORPG que se centra en el desarrollo de personajes y la confrontación. Los jugadores pueden mejorar su fuerza de diversas maneras para enfrentarse a los demonios del continente de Cronous  
<https://store.steampowered.com/app/2361570/Cronous/?l=spanish>

**MMORPG:** Un MMORPG (Juego de Rol Multijugador Masivo en Línea) es un videojuego en el que creas un personaje virtual y exploras un mundo compartido con miles, incluso millones, de jugadores.

<https://www.lenovo.com/ar/es/glosario/juego-mmorpg/?orgRef=https%253A%252F%252Fwww.google.com%252F>

## Consideraciones Finales

A lo largo de esta tesina el proyecto cambió muchas veces: de estructura, de narrativa, de cantidad de episodios, de entrevistados y hasta de público objetivo. En ese proceso de transformación encontramos su forma. Abarcar todo era imposible, y por eso entendimos que *Quiero Vivir de Esto* es una arista entre muchas posibles para pensar videojuegos, comunicación, trabajo y, sobre todo, la experiencia de “vivir de algo”.

El nombre del podcast no fue casual: expresa un deseo genuino de poder vivir de lo que a uno le apasiona. *Quiero Vivir de Esto* se volvió un podcast de historias reales, de trayectorias que inspiran y de caminos concretos. Tal vez no lo buscamos desde el principio, pero el propio proceso de producción nos llevó hasta ahí.

El proyecto logró cumplir los objetivos propuestos. En relación con el propósito general (Producir un podcast que visibilice la profesionalización en el mundo de los videojuegos a partir de historias de personas que desarrollan actividades laborales vinculadas al gaming en la ciudad de Rosario), consideramos que fue plenamente alcanzado: los tres episodios aquí presentados permiten reconocer distintas formas de profesionalización dentro del gaming (la docencia y el desarrollo con realidad virtual, la competencia profesional en eSports, Game design y el trabajo independiente) y muestran que el “vivir de esto” es posible desde diferentes recorridos. Los objetivos específicos, producir un podcast documental que articule entrevistas, narración y diseño sonoro; analizar las mediaciones institucionales y comunitarias que habilitan estos procesos; y reflexionar sobre el rol de la comunicación como campo de traducción entre lo técnico y lo humano, fueron alcanzados parcialmente en esta primera entrega, ya que se materializan en los capítulos finalizados y se proyectan en los próximos episodios de la serie.

El proceso creativo también nos obligó a revisar nuestras propias decisiones metodológicas y narrativas. La incorporación del narrador, por ejemplo, no estaba prevista en el diseño inicial, pero fue una inflexión fundamental para lograr coherencia discursiva y accesibilidad para públicos no especializados. Este cambio, impulsado por la observación de nuestra codirectora Lucía Fernández Cívico y

confirmado a partir del *focus group*, permitió al proyecto alcanzar una forma más sólida y profesional, en sintonía con el objetivo de comunicar con claridad sin perder la dimensión estética.

Desde el punto de vista comunicacional, *Quiero Vivir de Esto* logró poner en diálogo voces y experiencias que habitualmente quedan dispersas o invisibilizadas. Cumplimos con el propósito de documentar, contextualizar y traducir relatos de vida que conectan el mundo del entretenimiento con el trabajo y la educación. En ese sentido, la tesina no solo describe un fenómeno, sino que lo expone y lo hace circular a través de un producto sonoro accesible y de calidad.

Asimismo, proyectamos ampliar el recorte en futuras temporadas, explorando otros campos donde la pasión y la profesión se entrecruzan, como el arte, la música o el deporte.

Más allá de los resultados académicos, este trabajo nos transformó personalmente. Aprendimos a planificar, coordinar, editar, debatir y adaptarnos. Escuchamos, nos frustramos, crecimos y entendimos que los procesos comunicacionales, como los videojuegos, son espacios de aprendizaje continuo.

Estamos profundamente agradecidos a nuestros directores. A Juan Manuel Amatta, por confiar desde el inicio. Y a Lucía Fernández Cívico, por ver un potencial que a veces no veíamos y por empujarnos a mejorar.

Este camino, más que una tesina, fue una experiencia vital. *Quiero Vivir de Esto* es, en definitiva, una invitación: jugar también puede ser un trabajo, y comunicar esas historias, una forma de vivir de lo que nos apasiona.

# Bibliografía

- **Abbott, A. (1988).** *The system of professions: An essay on the division of expert labor.* University of Chicago Press.
- **Adams, E. & Rollings, A. (2006).** *Fundamentals of Game Design.* New Riders.
- **Balsebre, A. (1994).** *El lenguaje radiofónico.* Madrid: Editorial Cátedra S.A.
- **Brinca Campus. (s. f.).** *Diseño de videojuegos: el rol del game designer.* Recuperado de <https://campusbrinca.com/disenio/>
- **Brodersen, J. (2023).** *Modo Historia, el podcast argentino que hace una arqueología de los videojuegos.* Clarín. Recuperado de: [https://www.clarin.com/tecnologia/modo-historia-podcast-argentino-hace-arqueologia-videojuegos\\_0\\_sSySydWSnX.html](https://www.clarin.com/tecnologia/modo-historia-podcast-argentino-hace-arqueologia-videojuegos_0_sSySydWSnX.html)
- **Condis, M. (2018).** *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture.* Iowa City: University of Iowa Press.
- **Consalvo, M. (2007).** *Cheating: Gaining Advantage in Videogames.* Cambridge: MIT Press.
- **Definición de Gamer. (2022, 28 de marzo).** *Gamerdic.* Recuperado de <https://www.gamerdic.es/termino/gamer/>
- **Delménico, M., Parlatore, B., Beneitez, M. E., Clavellino, M., Di Marzio, M., & Gratti, A. L. (2020).** *El podcast y el desafío de repensar lo radiofónico.* Question/Cuestión, 2(66).
- **Dyer-Witheford, N. & de Peuter, G. (2009).** *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games.* Minneapolis: University of Minnesota Press.
- **Facultad de Informática de Barcelona – UPC. (s. f.).** *Realidad virtual.* Recuperado de <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/avui/realitatvirtual.html>
- **Freidson, E. (2001).** *Professionalism: The third logic.* University of Chicago

Press.

- **Gale. (2018). Videojuegos.** En Gale Encyclopedia of Computer Science. Gale, Cengage Learning.
- **Gee, J.P. (2004).** *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo.* Archidona, España: Aljibe.
- **Gee, J.P. (2005).** *Learning by design: Good video games as learning machines.* E-learning and Digital Media, 5-16.
- **Harvey, A. (2018).** *Gaming Communities: Platforms, Players, and Politics.* Palgrave Macmillan.
- **Juul, J. (2005).** *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.* Cambridge: MIT Press.
- **Juul, J. (2013).** *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games.* Cambridge: MIT Press.
- **Kantar IBOPE Media (2024).** Informe: El 18% de los argentinos escucha podcasts, un fenómeno global que transforma la forma de consumir contenido. *El Observador.* Recuperado de: <https://www.elobservador.com.uy/argentina/sociedad/informe-el-18-los-argentinos-escucha-podcasts-un-fenomeno-global-que-transforma-la-forma-consumir-contenido-n5963302>
- **Kitzinger, J. (1995).** En Universidad Nacional de San Martín. (s. f.). Grupos focales (focus groups). Programa Lectura, Escritura y Oralidad Académicas (LEDA). <https://www.unsam.edu.ar/leda/grupos-focales.php>
- **Kultima, A. (2015).** *Defining Game Jam. Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games.* Recuperado de [http://www.fdg2015.org/papers/fdg2015\\_paper\\_21.pdf](http://www.fdg2015.org/papers/fdg2015_paper_21.pdf)
- **Lafrance, J.P. (1995).** *Epopeya de una industria. La epidemia de los videojuegos.* Disponible en: [https://www.fundaciontelefonica.com/arte\\_cultura/publicaciones/](https://www.fundaciontelefonica.com/arte_cultura/publicaciones/)
- **Lenovo. (s. f.). MMORPG.** Recuperado de

<https://www.lenovo.com/ar/es/glosario/juego-mmorpg/>

- **Lenovo.** (s. f.). **Streamer.** Recuperado de <https://www.lenovo.com/co/es/glosario/streamer/>
- **Levis, D. (2013).** *Los videojuegos, un fenómeno de masas* (2da ed.). Buenos Aires: Sivel, Palabras escritas.
- **Martín-Barbero, J. (1998).** *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía.* Barcelona: Ediciones Gustavo Gili.
- **Martín-Barbero, J. (2002).** *Oficio de cartógrafo. Travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura.* Santiago de Cali: Universidad del Valle.
- **McGonigal, J. (2011).** *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.* New York: Penguin Press.
- **Miyar, V. (s.f.).** *El montaje sonoro como proceso creativo.* Recuperado de: <https://laboratoriosonoro.unr.edu.ar/textos/45/el-montaje-sonoro-como-proceso-creativo>
- **Nintendo.** (s. f.). **Storyteller.** Recuperado el 17 de octubre de 2025, de <https://www.nintendo.com/es-ar/store/products/storyteller-switch/>
- **PCComponentes.** (s. f.). **Cómo ser tester de videojuegos.** Recuperado de <https://www.pccomponentes.com/como-ser-tester-de-videojuegos>
- **Pedraza-Ramírez, I. J., Musculus, L., Raab, M., & Laborde, S. (2020).** Setting the scientific stage for esports psychology: A systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 13(1), 319–352. <https://doi.org/10.1080/1750984X.2020.1723122>
- **Pérez Latorre, Ó. (2013).** *Videojuegos y cultura lúdica: un análisis sociocultural desde la teoría de los medios.* *Comunicar*, 21(41), 224-252.
- **Piracón Fajardo, J. (2018).** *Borders, el videojuego que ayuda a pensar en las aulas la problemática de la migración.* Disponible en: <https://isep-cba.edu.ar>
- **Red Bull.** (s. f.). **Cómo convertirse en un jugador profesional de eSports.**

Recuperado de <https://www.redbull.com/ar-es/como-convertirse-en-un-jugador-profesional-de-esports>

- **Riaño, F. (2016).** *Todo sobre podcast.* Disponible en: <http://todosobrepodcast.com>
- **Rosario Game Devs. (s. f.).** *Sitio oficial de la comunidad Rosario Game Devs.* Recuperado de <https://rosariogamedevs.itch.io/>
- **Salen, K. & Zimmerman, E. (2004).** *Rules of Play: Game Design Fundamentals.* Cambridge: MIT Press.
- **Scolari, C. (2014).** *Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital.* En *Anuario AC/E de Cultura Digital.*
- **Slater, M. & Wilbur, S. (1997).** *A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments.* *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(6), 603–616.
- **Steam. (s. f.).** *Cronous Online.* Recuperado de <https://store.steampowered.com/app/2361570/Cronous/>
- **Taylor, T.L. (2012).** *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming.* Cambridge: MIT Press.
- **Taylor, T.L. (2018).** *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming.* Princeton University Press.
- **Tenorio Santos, M. (2009).** *Podcast: Manual de podcaster.*
- **The Text Book of Video Game Logic. (1976).** Kush N' Stuff Amusement Electronics Inc.
- **Wiesner, J. B. (Ed.). (2017).** *Virtual Reality: Scientific and Technological Challenges.* National Academies Press.
- **Wikipedia. (s. f.).** *Club Nintendo.* En *Wikipedia, la enciclopedia libre.* Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Club\\_Nintendo](https://es.wikipedia.org/wiki/Club_Nintendo)

- **Wikipedia.** (s. f.). **Sega Genesis.** En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Recuperado de [https://en.wikipedia.org/wiki/Sega\\_Genesis](https://en.wikipedia.org/wiki/Sega_Genesis)
- **Wikipedia.** (s. f.). **SMITE.** En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/SMITE>
- **Wikipedia.** (s. f.). **Super Nintendo Entertainment System.** En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Recuperado de [https://en.wikipedia.org/wiki/Super\\_Nintendo\\_Entertainment\\_System](https://en.wikipedia.org/wiki/Super_Nintendo_Entertainment_System)
- **Wikipedia.** (s. f.). **Video game modding.** En *Wikipedia, the free encyclopedia*. Recuperado de [https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_modding](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_modding)
- **Wolf, M. J. P. (Ed.). (2015).** *Video Games Around the World*. Cambridge: MIT Press.
- **Yoigo.** (s. f.). **Definición de in-game.** Recuperado de <https://bloygo.yoigo.com/glosario/definicion-in-game/>
- **Zanón, J. F. (2022).** *De videojuegos y aprendices digitales: La evolución de la industria del videojuego y algunas aproximaciones al campo educativo*. Tesina de grado. Escuela de Comunicación Social, Facultad de Ciencia Política y RR.II., UNR. Disponible en: <https://rephip.unr.edu.ar/handle/2133/25265>
- **Zendesk.** (s. f.). *¿Qué es un focus group?* Recuperado de <https://www.zendesk.com.mx/blog/que-es-focus-group/>

# Anexo.

## Guiones.

A continuación, se presentan los guiones literarios correspondientes a los episodios 1 y 2 del podcast *Quiero Vivir de Esto*. Estos guiones funcionaron como base para la estructuración narrativa de cada capítulo, orientando el trabajo de entrevistas, locuciones y montaje.

El diseño sonoro, incluyendo efectos, paisajes sonoros y musicalización, se desarrolló en una etapa posterior, durante el proceso de edición y posproducción. Dicho trabajo no estuvo completamente guionado de manera previa, sino que se definió de forma progresiva, atendiendo a las necesidades expresivas y narrativas que surgieron en la instancia de montaje. Por ese motivo, en este documento se incluyen únicamente los guiones literarios, mientras que la construcción sonora final se consolidó dentro del proceso de edición y montaje.

### **Episodio 1 - Gregorio D'Angelo.**

#### **Narrador:**

“Rosario, principios de los años 80. En la radio sonaban Fito Paez y la Trova Rosarina. La moda traía hombreras y pantalones nevados. En las casas todavía mandaban el tocadiscos y la videocasetera. Los chicos jugaban en la vereda hasta que caía el sol... y la computadora hogareña era apenas un rumor del futuro.”

#### **Gregorio:**

“En Rosario, y en toda la provincia de Santa Fe, los videojuegos eran prohibidos para menores de dieciocho años.”

#### **Narrador:**

“Se los confundía con máquinas de azar como si fueran una ruleta o un tragamonedas. Pero para algunos no había azar, había descubrimiento”.

**Gregorio:**

“Dije wow, esto es lo que yo necesito, necesito una computadora para hacer videojuegos”.

**Narrador:**

“Lo que nació como un deseo frente a una pantalla, con el tiempo se transformó en una forma de mirar el mundo y de crearlo a través de la realidad virtual.”

**Gregorio:**

“Yo a veces le digo a la gente por ahí cuando le quiero poner un casquito y no se anima, mirá le digo son como auriculares para los ojos.”

**Narrador:**

“De los primeros arcades a los cascos de realidad virtual... de jugador a creador... de hobby a profesión.”

**Gregorio:**

“Soy Gregorio D’Angelo. Soy desarrollador de videojuegos de realidad virtual, músico y docente... y puedo vivir de esto.”

**Intro**

“Bienvenidos a Quiero Vivir de Esto, historias reales de quienes hicieron de su pasión una profesión”.

**Gregorio:**

“Un día venía caminando por la calle y vi que en la plaza Montenegro había una exposición de computadoras, si no me equivoco, en el año 82. Recién estaban apareciendo las primeras computadoras hogareñas. Y recorriendo la exhibición de computadoras, había en un lugar un stand donde había una computadora que tenía un videojuego. Se veía el videojuego y se veía el programa, digamos, la línea de programación que estaba haciendo que ese juego corriera, que era un Pacman, una cosa así bastante sencilla. Entonces, verlo ahí, ver el, el, la línea de programación y

todo, para mí, me dije ¡guau!, esto es lo que yo necesito. Necesito una computadora para hacer videojuegos.”

**Narrador:**

“Después de esta revelación, convence a sus padres de comprar su primera computadora. Sin internet, aprender a programar videojuegos parecía imposible... pero Gregorio encontró la manera.”

**Gregorio:**

“Hoy yo cualquier cosa que quiero saber, simplemente abro un teléfono, una computadora y tengo la información. En ese momento, no existía nada. Entonces, la única fuente de información que yo tenía de cómo programar juegos eran revistas brasileras. Había revistas de videojuegos que las traían en los locales de computación donde vendían videojuegos. Los videojuegos venían en cassettes, antes de los CD, venían unos cassettes de audio donde venían los juegos grabados. Y también a ese lugar traían revistas en portugués donde tenían los programas (ríe) del videojuego, toda la lista del, del, de la programación. Entonces uno iba copiando línea por línea, así, pa, pa, pa, pa, todo el juego para tener después el juego. Y de paso uno iba aprendiendo y entendiendo cómo era que estaban haciendo las cosas.”

**Narrador:**

"Todo empezó con revistas copiadas línea por línea. Una paciencia casi artesanal. Pero la verdadera chispa, esa que lo empujó a soñar más alto, vino de la pantalla grande"

**Gregorio:**

“Hubo una película que me marcó muchísimo, que fue Tron, la primera película que usó animación 3D. Y esa película también me impactó mucho porque dije: "Bueno, mirá cómo se pueden generar mundos tridimensionales". Y ahí fue la primera vez que pensé qué buenísimo que podría llegar a ser, estar adentro de, de uno de esos mundos.”

**Gregorio:**

“Después, cuando tenía así ya, sí, veinticuatro, veintitrés años, mi papá se había comprado una computadora, ¿no?, para trabajar. Un día le llega un compact, pruebo un programa, así, y era un programa para hacer animación 3D. Y ahí fue (exhala), por fin, una computadora que pudiera hacer lo que yo quería hacer, que era generar mundos 3D.”

**Narrador:** “Unos años más tarde, Gregorio empieza a comprender que su viaje no era en soledad. En Buenos Aires encuentra algo más grande: una comunidad que recién comenzaba... pero que lo cambiaría todo.”

**Gregorio:**

“En el 2002, me parece que fue, se empieza a formar lo que se llama ADVA, que es la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina. Y hacen un encuentro grupal en Buenos Aires. Y allá fue (ríe) una experiencia increíble estar en un lugar con doscientas personas que hacían videojuegos. Yo en Rosario no conocía a nadie, o sea, salvo mis amigos de la infancia que habíamos hecho algo. No conocía, no había nada. Entonces, cuando voy a Buenos Aires, en una facultad, en el coso, así, ¡fuaaah!, una industria naciente, gente que estaba haciendo juegos, gente que hacía motores. Y yo volví enloquecido. Digo: "Bueno, tenemos que hacer algo acá en, en Rosario", ¿viste? Entonces, empecé a tratar de juntar gente para hacer la Asociación en Rosario.”

**Narrador:**

“De ese encuentro surgió una idea clara. Había que crear espacios propios en Rosario. Así llegaron las jams, sí, JAMS, J A M S.”

**Gregorio:**

“En videojuegos hay algo que se llama las jams, ¿sí? Que sería-- la jam es como si fuera el-- un poco lo análogo de lo que sería una zapada musical. Cuando decís: Bueno, nos juntamos a improvisar algo. Entonces, el formato de la jam generalmente consiste en decir: Bueno, se establece un tiempo, que puede ser, a veces son veinticuatro horas, a veces son cuarenta y ocho, a veces una semana, a

veces un mes, ¿sí? Depende del tipo de formato, si es presencial o si es virtual. Y se tira una idea base, una generadora, una temática. Se arman grupos espontáneos. La idea, sobre todo, no trabajar con quien vos laburas siempre, sino juntarte con otra gente que no conocés para conocer otras cosas, otros puntos de vista y hacer juegos sobre esa temática, ¿no? Entonces, hay una jam muy grosa que se llama la Global Game Jam, que se hace en todo el mundo al mismo tiempo. Se hace en trescientas ciudades, pero, eh, bueno, la idea fue hacer una, una jam acá en Rosario. Estuvo buenísimo porque convocamos un montón de gente que por ahí estaba dando vueltas y, sobre todo, lo lindo es que los videojuegos son algo multidisciplinario. Vos Necesitás gente que sepa hacer distintas cosas. Necesitás gente que programe, gente que dibuje, gente que modele, que haga música, que haga sonido, que produzca. Por ahí había, había gente que estaba suelta, no se le había ocurrido que podía hacer un videojuego. Entonces, nosotros cuando hicimos la convocatoria, decimos: "Bueno, convocamos a programadores, escritores...". Por ahí había gente que hacía historietas y decía: ¿Y yo lo que hago puede servir?, claro. Nos juntamos y empezamos a hacer de estas jams."

**Narrador:**

"Las jams se convirtieron en algo más que reuniones. Eran un semillero: el lugar donde nacían los futuros desarrolladores. Y Gregorio insiste en que más que un título, lo que importa es mostrar lo que sabés hacer."

**Gregorio:**

"Las Jams son el punto de entrada perfecto para, para alguien que quiere aprender. Y en la jam está bueno porque uno puede participar simplemente primero estando en un grupo. Si no sabés hacer nada, no importa, tirando ideas y preparando mate y viendo cómo los demás laburan. Pero es un, es un buen punto. Y después también pensar que la educación formal está buena, pero no es lo único. Para hacer videojuegos no necesitas un título habilitante. A la hora de buscar un laburo, te van a decir: "Bueno, a ver, ¿vos qué sabés hacer?, mostrame tu laburo", ¿sí? Entonces, en ese sentido, portfolio mata título, por así decirlo, ¿no?"

**Narrador:**

“Gregorio comenzó a desarrollar proyectos con impacto real: desde videojuegos para cuidar el medioambiente, hasta incluso mejorar la salud de las personas.”

**Gregorio:**

“Un punto de quiebre muy importante fue un juego que hice con la Municipalidad de Rosario, en el 2015 lo hicimos. Se llama Separa VR, que es un juego de separación de residuos en realidad virtual. Era cuando recién estaban empezando a poner los, los contenedores naranjas, ¿no? Había que difundir la idea de que la basura se tenía que separar en dos cosas distintas. Y bueno, el juego es una-- vos estás en-- parado en una, en una casa, es una ciudad, hay una plaza enfrente y vos tenés dos contenedores, uno naranja y uno verde, y en el piso hay todo tirados residuos. Y la ciudad al principio está como toda oscura, sucia, está nublado y hay sonidos desagradables, hay motores, martillazos, que sé yo. Entonces, el juego se juega solamente con-- apuntando con la cabeza, porque en esa época todavía no tenían manitas los controladores. Entonces, vos vas mirando un objeto del suelo, lo levantás, elegís a qué contenedor lo querés tirar. Si está bien elegido, el residuo sale volando y se mete. Y si está mal elegido, el residuo cae al piso y simplemente tenés que agarrar y meterlo en el, en el otro. Y cuando vos vas reciclando, la ciudad va cambiando, se van limpiando todas las texturas, van creciendo las hojas de los árboles, sale el sol, se despeja, cambia el sonido, se empiezan a cantar los pajaritos, se van los motores, cambia la música. Entonces, la idea era mostrar cómo lo que vos hacías tenía un impacto alrededor tuyo. Funcionó muy, muy bien. Todavía se sigue usando el juego.”

**Narrador:**

“Ese juego se convirtió en un pasaporte. Lo llevó a recorrer ferias y exposiciones en todo el país, y hasta a cruzar el charco para poder compartirlo”.

**Gregorio:**

“Después se empezó a hacer algo en Argentina, que son las EVAs, que son exposiciones de videojuegos argentina, que se van haciendo en muchos lugares, o

sea, cada provincia, cada lugar tiene la propia. En Buenos Aires es la más grande, pero bueno, nosotros este juego lo llevamos, por ejemplo, a Buenos Aires, lo llevamos a Córdoba, lo llevamos a Mendoza, lo llevamos a Tucumán, ¿sí?, fuimos a un montón de lados. Y después, en el 2017, me invitaron a una, un evento que fue un congreso de videojuegos y educación, que fue en España. Y ahí me invitaron a, a dar una charla sobre la experiencia, que estuvo buenísimo, en una universidad en Vigo, y, y ahí llevamos el jue-- el juego, lo mostramos. Y bueno, también tuvimos contacto con un montón de gente que estaba laburando sobre el tema de, de videojuegos y, y educación.”

**Narrador:**

“Pero el impacto de sus proyectos no se quedó en lo educativo o lo ambiental. Con el tiempo, Gregorio llevó la realidad virtual a un terreno inesperado: la rehabilitación física”

**Gregorio:**

“La idea es usar videojuegos para hacer rehabilitación, entonces, tanto física como cognitiva, sí, o neurológica. La plataforma cuenta de distintos videojuegos donde la idea básica es hacer que la persona, los ejercicios que tenía que hacer de una manera por ahí aburrida, repetitiva y sin demasiado incentivo, gamificarlo de alguna manera para que sea una experiencia más linda. Entonces, decir: "Bueno, yo en vez de estar sentado en la camilla del kinesiólogo o estar sentado en la silla de mi casa, estoy en un bosque, estoy en el mar, estoy en la cima de una montaña, y en vez de simplemente yo mover un brazo para arriba y para abajo, tengo que jugar a agarrar mariposas o a elegir objetos de colores o jugar a-- a distintos videojuegos. Y es--la idea central es esa. Y esto lo combinamos con algo que es una posibilidad que nos da el tema de realidad virtual, es que nosotros estamos todo el tiempo trackeando la posición de las manos, de la vista, de la cara. Toda esa información la podés recolectar. Decir: Bueno, por ejemplo, esta persona jugó y tardó, qué se yo, un segundo en tocar el objeto, dos segundos en tocar el otro, levantó el brazo cuarenta grados, se equivocó cuatro veces, qué sé yo. Y entonces, toda esa data que nosotros vamos capturando, lo que hacemos es subirla a una base de datos, a una plataforma web, donde después el profesional la puede analizar.”

**Narrador:**

“Con el tiempo, Gregorio encontró otra área en donde compartir su conocimiento. La docencia.”

**Gregorio:**

“Antes de la pandemia, también, en un momento, me convocaron de la UAI, porque iban a abrir la licenciatura en desarrollo de, de simulaciones de videojuegos. En realidad, arrancó como tecnicatura primero, en tres años. Después, hace un par de años, se cambió a licenciatura y me convocaron para ser docente ahí. El tema de los videojuegos es un área donde vos todo el tiempo tenés que estar aprendiendo, porque la tecnología va cambiando. O sea, es tan amplio todo, que uno nunca puede saber todo. Y, y, y eso es otra cosa que nosotros en la facu les enseñamos, que lo importante no es saber algo, sino poder aprenderlo rápidamente, poder aprender algo nuevo, ¿sí? O sea, yo en mi laburo profesional también entro a un proyecto y por ahí hay cosas que yo no-- nunca había manejado.”

**Narrador:**

"La pandemia limitó muchas cosas, pero potenció otras. El rol docente de Gregorio se multiplicó. En medio del encierro, los talleres de videojuegos (espacios donde niños y niñas aprenden a crear sus propios juegos desde cero) se volvieron un faro para miles de chicos que buscaban motivación."

**Gregorio:**

“Cuando llegó la pandemia dijimos: Bueno, ¿qué hacemos? Vamos a empezar, eh, a hacerlo online. Pero ¿qué pasó? Se anotaron tres mil pibes (ríe), estando los chicos, pobrecitos, en sus casas, aburridos. Empezamos a hacer el taller de videojuegos que yo tenía, no sé, tenía quinientos pibes conectados, ponele, en, en, en Twitch, era una locura. Y como estábamos todos bastante al cuete, digamos (ríe), hacíamos tres veces por semana, lunes, miércoles y viernes, se iban a un taller, era superintensivo, como la escuela. Entonces, los chicos estaban re en esa. Y fue reloco, porque un montón de padres me, me escribían y me decían: "Gracias", decía, porque dice: "Mi nene no le interesa nada", dice, "lo único que lo moviliza es

cuando está el, el taller de videojuegos", dice. "Está conectado en la escuela, no le da ni bola", viste. Lo único que le, que le interesa es cuando hacemos el taller de videojuegos. Así que fue una experiencia super linda."

**Narrador:**

"Con el correr de los años, Gregorio nunca perdió de vista lo esencial: el valor del juego. No como negocio, sino como una experiencia que nos conecta y nos hace humanos. Jugar."

**Gregorio:**

"Que hay que seguir jugando. Porque jugar es una de las cosas--es una de las pocas gen--cosas que la gente no hace por plata, por necesidad. Vos cuando jugás, jugás para satisfacerte a vos mismo. Es una de las pocas cosas que uno hace para sí mismo. Y jugando, uno también muchas veces en-encuentra la-la verdadera esencia de las personas, de cómo son, ¿viste? Salta la ficha. Como cuando jugás con alguien, si alguien es tramposo, salta la ficha. Si alguien es solidario y vos jugás, eh, también, la gente muestra su-verdadero ser jugando. Entonces, a mí me parece una de las cosas más puras que hay, el juego. Porque, o sea, los chicos juegan porque juegan y los grandes también juegan, este, para sí mismos. Así que, eh, me parece superimportante el-el juego como un refugio de lo más personal y puro que tiene la gente."

**Narrador:**

"Gregorio trazó un recorrido que mezcla curiosidad, oficio y comunidad.

Del chico que copiaba líneas en revistas brasileras al docente que guía a otros a crear sus propios mundos digitales.

Gregorio encontró su camino entre la tecnología y la enseñanza, entre el juego y la realidad.

Su historia demuestra que, en Rosario, vivir de los videojuegos no es un sueño lejano: es una posibilidad que se construye todos los días."

## **Episodio 2 - Paulo Ragonese.**

### **Narrador:**

Rosario. Finales de los 2000. Los cibers eran templos de videojuegos. Gravedad cero, Siberia. Máquinas alineadas una al lado de la otra, auriculares gastados, teclados duros y un reloj que parecía nunca alcanzar. Entre la hora paga y las partidas infinitas, creció Paulo Ragonese, conocido en este mundo como Kekes. Lo que comenzó en un ciber terminó llevándolo a aeropuertos, teatros y ligas profesionales.

### **Paulo:**

Hola, soy Paulo Ragonese, alias Kekes, y soy ex jugador profesional del juego Smite.

### **Intro:**

Bienvenidos a Quiero vivir de esto. Historias reales de quienes hicieron de su pasión una profesión.

### **Narrador:**

Imaginate dioses de todas las mitologías, como puede ser Zeus, Anubis, Thor, reunidos en una misma arena, enfrentándose en batallas por equipos. Eso es Smite, un videojuego online de acción y estrategia y, fundamentalmente, el lugar donde Paulo encontró su espacio.

### **Paulo:**

Fue en el juego en el que yo terminé jugando de forma competitiva, que fue completamente aleatorio. No fue algo que yo buscaba, que ni sabía, ni sabía que existía la posibilidad de.

**Narrador:**

Sin conocer el potencial que su habilidad tenía y dedicando más de doce horas por día a jugar Smite, Paulo pensaba que estaba solo en esto, pero el tiempo le demostraría lo contrario. Alguien iba a impulsarlo a la escena competitiva y profesional de este videojuego.

**Paulo:**

Vos podías tener como loguitos o algunos tenían personajes. Yo tenía la bandera de Argentina. Una persona que se llama Necro Jhon dentro de los videojuegos, que ve que yo dentro, dos personas que eran de Estados Unidos, Canadá, había uno argentino. Dice: "Si tiene la bandera argentina, es argentino". Entonces, me hace lo que es mensaje privado por el videojuego. "Hola, ¿qué tal?, soy Necro Ohan. Yo hace mucho que estoy en el mundo de los videojuegos". Me dice: "Smite se va a expandir a Latinoamérica, a Europa, a todos lados. Queremos armar un equipo, me gustaría que formes parte de él".

**Narrador:**

En el mundo competitivo, la habilidad con el mouse es algo fundamental, pero no alcanza solo con eso.

**Paulo:**

Es dedicarle mucho tiempo al videojuego. Hay gente que le dedica mucho tiempo y así todo no llega. Hay un punto de habilidad dentro de lo que es los deportes electrónicos. Yo, por ejemplo, era una persona que no era super habilidosa con el personaje, pero todo lo que era encargarse de planear la partida, hacer lo que es llamado objetivos para hacerlo en algunos momentos, dónde posicionar, sí un montón de cosas, era todo mi trabajo.

**Narrador:**

De a poco, lo que en un principio era un pasatiempo, se estaba convirtiendo en una actividad laboral. Paulo comienza a formar parte de un equipo profesional y a

competir en servidores norteamericanos, hasta que una de las empresas dueñas de Smite toma una decisión que potenciaría la carrera de Paulo.

**Paulo:**

Lo que hace Level Up es armar la liga profesional, donde tenés seis equipos competitivos. Había seis en Latinoamérica Norte, seis en Latinoamérica Sur, que juegan, que cada partido ganan plata real. Ganan y no pierden, ganan plata. En ese momento, por partido ganado, eran cien dólares por jugador. Por partido perdido, eran cincuenta dólares por jugador. Después, Latinoamérica Norte y Latinoamérica Sur peleaban entre ellos en un evento presencial y de ahí pasaban solamente dos. Entramos y quedamos primeros. En ese momento, nos busca una marca que se llama Brawley, Brawley Sport. Entonces, jugamos bajo ellos. Ahí creo que quedamos terceros, no clasificamos a nada. Decido yo con Necro Ohan armar nuestro propio equipo, que la llamamos Team Selerity. Creamos nosotros el primer equipo que no teníamos sponsor, nada, 2014. Entramos en la liga profesional, competimos y en Norteamérica salimos primeros. Los primeros mejores de Latinoamérica Sur y los de Latinoamérica Norte se enfrentan en un presencial, en un evento presencial, que se jugaba en Brasil.

**Narrador:**

Hasta ese entonces, Paulo era un chico que jugaba en la casa de sus padres compartiendo una computadora con sus hermanos. Con la creación de esta liga profesional en Sudamérica, las valijas dejaron de juntar polvo.

**Paulo:**

Les mando a mis viejos, les aviso y ahí dice: "Ah, va a estar un quilombo mi casa, porque ¿cómo te vas a ir a Brasil si no conocés a nadie?", viste. Mis viejos no entendían nada. Una semana después, estaba en el aeropuerto yéndome a Brasil con el mouse, el teclado, un headset, una muda de ropa y... Sí, no sé, tenía cincuenta pesos, era mucho. Llego a Brasil sin conocer a nadie. Nunca había viajado en avión antes que eso, jamás en mi vida. Llego a Brasil y como que bajo, hago aduana. Había un señor de traje con una pantalla led que decía mi nombre completo. Decía Paulo, el nick, que mis, los videojuegos míos es Kekes, Paulo

Kekes Ragonese, Level Up Games. "Soy yo", le digo. "Te pido la identificación". Le muestro en ese momento mi DNI y oído. Me dice: "Seguime". Lo sigo a una cuatro por cuál-- una cuatro por cuatro caminata hermosa, espectacular. Me subo y en lo que me subo, se escucha: "Usted está con el jugador Kekes". Estaba en altavoz. "Sí, sí, estamos yendo para el hotel". Yo no sabía ni al hotel que iba ni siquiera. Llego al hotel, me presento. Como, claro, yo después lo fui entendiendo con el tiempo, como eran compañías que realmente les va muy bien, tienen convenio con hoteles que son hoteles carísimos. Yo fui vestido como un jugador de mi casa, básicamente. Un crotus, o sea, tenía un pantalón de vida, unas zapatillas rotas y la recepcionista medio como que me mira y como que me busca, ¿viste? Paulo Ragonesi, ahí está. Se acerca, me mira abajo, arriba y me dice: "¿Tenés nick?". "Sí", le digo Kekes. "Habitación, tanto", me dice. Llego y en mi habitación había una persona que yo no conocía ya dentro, ¿viste? Y cuando habla, yo lo único que conocía era la voz. Debe haber estado jugando seis, siete meses con él o más, inclusive. Se va a la habitación de al lado, se va a la habitación de al lado y vienen todos. Y ahí estaban todo el equipo y a todos los ibas reconociendo por voz. Y después cae la gente que organizaba todo el evento, que era la gente de Level Up, nos explica todo, se presentan, por supuesto, y arranca. Bueno, en tal lugar del hotel hay computadoras preparadas para que ustedes jueguen. Tienen ciertos horarios para entrenar, ciertos horarios para, para divertirse y después, nada, todo el hotel estaba todo incluido, todo gratis, no pagamos un peso, desayuno, almuerzo, cena, todo lo que quieras usar, piscina, todo el hotel, todo a cargo de, de la empresa. Y del hotel nos llevaban a un lugar que estaba completamente armado con dos, eh, con diez computadoras y un mini escenario, pero no había público, que el público eran los demás jugadores, pero todo transmitido en vivo. Competimos, en ese salimos sextos. De cuanto yo me acuerdo, era la primera cosa que me dice mi viejo: "Bueno, ya que te vas para afuera", me dice: "No traigas más de... X cantidad de plata, porque eso no lo podés traer en el avión", me dice. Cada uno vuelve a su país, ahí vuelvo con la primera entrada de plata real.

**Narrador:**

El salto ya no era solo geográfico, era económico y social. Miles de personas, luces, sponsors. Era el escenario soñado, pero para la familia la pregunta era inevitable: ¿jugar un videojuego podía ser un trabajo de verdad?

**Paulo:**

Yo no había tenido un trabajo antes de eso. Yo había salido de del colegio y había entrado en la facultad. Yo estudiaba Ingeniería en Sistemas. Mi vieja quería que vaya a la facultad. Yo a la facultad prácticamente no iba, porque aparte, en el momento ese en el que mi vieja me decía: «Tenés que ir a la facultad porque tenés que estudiar, porque si no no vas a hacer nada», yo estaba haciendo ya plata, entonces yo ya como que vivía de eso. Tenía plata, buenísimo, qué sé yo, me quiero comprar esto y puedo, ¿viste? Y... Y, no, mi viejo cuando vio que yo empezaba a traer plata como que le cambió un poco y dijo: «No puede ser. Realmente algo está haciendo porque plata está entrando». Básicamente, estaba ganando muy parecido a lo que ganaba mi viejo y mi viejo era una persona que mantenía una familia de seis.

**Narrador:**

Luego de esta primera competencia en Brasil y de intentar convencer a sus padres de que podía vivir de esto, Paulo tenía el objetivo más importante de su carrera: clasificar al Mundial de Smite.

**Paulo:**

Arranca el otro split. Los split por reglas generales del Smite duraban tres o cuatro meses. Arranca el split que te llevaba el pase al mundial, que eran Estados Unidos, por dos millones y pico de dólares. Competimos en el split, volvemos a salir primeros. Viajamos a Colombia. Tuvimos sesiones de fotos, entrevistas... Íbamos a una, un, un lugar... pantalla verde con los uniformes de los equipos. Había maquilladoras, todo. Esto, esto, no, bueno, vengan para acá. Ustedes van al costado. Te vamos a hacer del-- de la cintura para arriba porque esa es la carta de jugador. Y así.

**Narrador:**

De a poco, Paulo se estaba volviendo una celebridad dentro del mundo de los videojuegos. Pero lo que no sabía es que la dificultad en esta competencia no sería el rival, sino la salud de su propio equipo.

**Paulo:**

Ahí vamos a la primera vez al evento. Era un teatro con cinco mil personas. Había diez computadoras, una pantalla gigante. Bueno, nos aclimatamos, todo, qué sé yo. Arman las consolas, arman los equipos para que practiquemos todo eso. Nuestro jugador del medio, que era venezolano, vomita en el medio de la práctica en el teatro. Se lo lleva la ambulancia, que fue loquísimo. Se lo lleva la ambulancia y hacía todo la empresa. Nosotros no entendíamos nada. Éramos pibes que estábamos jugando videojuegos. Y nuestro suplente, que eso fue un error nuestro, pero era de novato, en ese momento era el mismo que era el manager y era una persona que era mucho más grande de edad, que jugaba el juego y tenía mucho conocimiento, pero no tenía la habilidad. En un momento nos dicen: «Bueno, vamos a ir al teatro porque ya va a arrancar el evento», qué sé yo. Nos suben en una combi a todos los jugadores. Estábamos en un hotel espectacular. Arranca y viste cuando vas para un auditorio de teatro, qué sé yo, y un montón de gente haciendo cola. Y al toque miran por la ventana y claro, están todos y empiezan a aplaudir. Y bajamos nosotros entramos, pasamos todo, hicimos tres cuerdas que había gente haciendo cola para entrar. Entramos y cuando bajamos, eh, empiezan a, a gritar nuestros nicks. Y yo: «No, no puede ser». Imaginate que nosotros no, no sabíamos y lo que te dan, te dan como una-- unos tamponcitos para la oreja. Con eso te taponeas las orejas. Después unos auriculares más chiquitos, que con esos te comunicás con tus compañeros y tenés unos auriculares más grandes, que es lo que escuchás el-- los sonidos del, del juego. Y sí, yo, yo empecé jugando uno solo. Vos te sacabas los taponcitos esos y se escuchaba a la gente gritar como loco: (grito de locura). Lo conocían a todos, los roles que jugaban, los personajes que usaban. La realidad es que lo perdimos como en la guerra de esa (ríe). No, era imposible ganarlo. Perdimos como locos.

**Narrador:**

La clasificación al Mundial se desvanecía en el aire y en su lugar crecían los obstáculos. Level Up, la empresa que había habilitado los servidores en Sudamérica, decide que es momento de dar marcha atrás.

**Paulo:**

Level Up tiene un conflicto con Hi-Rez, Hi-Rez es la dueña, la empresa dueña de Smite, y vuelve a llevar todo a Estados Unidos y cancela toda la expansión que había hecho. Y ahí yo medio como que me separé. Yo ya tenía en ese momento... Ya habían pasado, eh, casi cinco o seis años. Ya no tenía diecinueve, dieciocho, diecinueve, veinte. Tenía veinticinco. Literalmente, ya me mantenía solo de lo que había jugado con los videojuegos, me mantenía solo. Tenía que volver a estudiar o salir a buscar un trabajo, porque todo lo que se había armado había básicamente desaparecido con este conflicto que hubo entre estas dos empresas.

**Narrador:**

Paulo demostró que con pasión, esfuerzo y constancia se construyen oportunidades reales. De los cibers en Rosario hasta los escenarios competitivos más importantes del mundo. Su carrera terminó por una decisión externa, pero la rueda siguió girando: hoy existen ligas competitivas en Argentina y en toda Latinoamérica, eventos oficiales, contratos, viajes y equipos locales que alcanzan títulos.

La historia de Paulo demuestra que, en Rosario, vivir de jugar videojuegos no es un sueño lejano: es una posibilidad que se construye todos los días.

### **Episodio 3 - Mercedes Grazzini (Mer).**

#### **Narrador:**

Rosario, principios de los años 90. En un país con hiperinflación y promesas de modernidad, nacía Mercedes Grazzini, más conocida en este mundo como Mer.

Lo que empezó con juegos de mesa caseros y reglas dibujadas a mano, terminaría llevándola a formar parte de uno de los hitos más importantes del desarrollo de videojuegos en Argentina.

#### **Mer:**

Hola, soy Mer Grazzini. Diseño videojuegos —soy game designer—: pienso mecánicas y sistemas, las reglas del juego. Cómo ganás, cómo perdés, cómo te movés, qué poderes tenés y cómo responden los enemigos. Sí, es un montón... y sí, me encanta.

#### **Intro:**

Bienvenidos a Quiero vivir de esto. Historias reales de quienes hicieron de su pasión una profesión.

#### **Narrador:**

Una mudanza provocada por la crisis alejó a Mer de Rosario. En Misiones apareció la primera señal: una consola Sega Genesis y un joystick en las manos de una Mer de tres años.

#### **Mer:**

Yo nací en el 91. Época de Menem, eh, situación de mierda del país, etcétera. Mis viejos son los dos arquitectos, se quedan sin trabajo. "Nos volvemos a la casa de mi viejo", dijo mi papá. Entonces, se van a Misiones y hay un pibe que este chico, Martín, se llama. Un poco más grande que yo, tenía la Sega y me da un joystick y me empieza a enseñar a jugar al Sonic 1 y al Mortal Kombat. Yo tenía tres años y medio. Les dice a mis viejos: "Mirá qué bien que juega". Acá hay una cuestión geográfica, Misiones, así Posadas, está justo enfrente de Encarnación, Paraguay. La gente se cruza a comprar cosas más baratas. Comprar una consola ahí no era lo

mismo que comprar una consola acá en Rosario. Se cruzaron a Paraguay y me compraron la Sega Genesis, eh, con un montón de jueguitos, me compraron el Sonic, el Ecco the Dolphin... Que es la razón aparte por la que yo sé inglés. Yo aprendí inglés, tipo, jugando al Ecco the Dolphin con el diccionario en la mano.

**Narrador:**

Esa primera consola no fue solo un regalo: fue una puerta de entrada a un mundo nuevo. Lo que empezó como un juego se transformó en curiosidad, y esa curiosidad, en creación.

**Mer:**

Año 96, ponele, yo estaba aprendiendo a leer y escribir y hacía juegos de mesa. Me compraba las revistas sobre juegos de mesa usadas y leía cómo eran las reglas, inventaba mis propios juegos y me los fabricaba yo. Escritos como podía, pero era tipo meta, inicio, todo escrito mal y unos casilleros, ¿viste? Y aprendí a hacer juegos así. Y di una charla en el Máster de Game Studies de Dinamarca y mostré la foto de mis juegos de mesa hechos a mano.

**Narrador:**

Mer ya estaba diseñando experiencias. Su imaginación convertía cartón, papel y reglas inventadas en mundos posibles. Lo lúdico era, sin saberlo, su primer lenguaje artístico.

**Mer**

Yo siempre quise ser artista y siempre tuve muy claro que iba a vivir de eso, de alguna manera. Ya a los ocho años hacía pokébolos de cartón y las vendía en el parque, en el patio del colegio. Y yo pensaba que hacer videojuegos era imposible. Primero porque pensaba que tenías que vivir en Japón y segundo porque pensaba que tenías que hacer ciencias de la computación y saber un montón de matemática y un montón de cosas horribles.

**Narrador:**

Después de años de búsqueda, carreras, idiomas y nuevas disciplinas, Mer todavía no lo sabía...pero estaba a punto de encontrar ese lugar donde todo lo que había aprendido cobraría sentido. Una JAM de videojuegos.

**Mer:**

Enero de 2014, una Global Game Jam, que es una maratón de videojue-- de hacer videojuegos, en este caso en cuarenta y ocho horas. Se hacía acá en Rosario. Conocí a un par de chicos que estaban en la movida. Yo un poco sabía animar y sabía más o menos cómo se hacía un juego. Y dije: "Bueno, voy". Y ahí empecé a hacer-- Conocí a David Marchand y con él empezamos a laburar de una y ya por guita. Tipo, vino del Museo Histórico Nacional, esto es 2016. "Queremos hacer unos minijuegos para que la gente pueda jugar acá en el museo", así que hicimos, no me acuerdo cuántos eran, pero ponele que ocho minijuegos para el museo y ya ahí empezamos a laburar. Y este chico me enseñó a programar, entonces como que ya empecé a hacer mis propios juegos yo sola. Me mostró que había juegos que estaban hechos por una-- un chabón solo en su dormitorio en Eslovenia en un fin de semana y que de repente duraban diez minutos y estaban buenísimos. Y dije: "Guau, esto es un mundo y esto lo puedo hacer yo". Y me encantó ese universo de juegos super indie, chiquititos y artísticos.

**Narrador:**

Después de tanto buscar, los videojuegos aparecieron como una respuesta.

Una forma de crear, de expresarse y de encontrar un lugar propio dentro de un mundo nuevo. Esa búsqueda llevó a Mer a compartir lo aprendido: a enseñar y acompañar a otros en sus primeros pasos.

**Mer:**

2015, 2016, en un instituto de acá me contratan para darles una especie de intro al, al diseño de juegos, concept art. Yo dije: "Bueno, les voy a dar algo de animación también". Yo no era muy buena animadora en ese momento, pero más o menos algo podía enseñar. Y me di cuenta que nadie les estaba enseñando game design. Dije: "Che, pero esto es una parte importante de los juegos y acá no hay nadie que

lo pueda enseñar". Digo: "Bueno, lo voy a enseñar yo". O sea, me puse a estudiar yo para poder enseñarles a ellos y ahí encontré como lo que más me interesaba. Es re flashero eso, porque yo lo hice por ellos y de repente encontré como mi vocación verdadera. Aparte, ahí fue que encontré estos dibujos que había hecho a los seis años y dije: "Claro, yo hice esto toda mi vida".

**Narrador:**

Mer había encontrado su vocación. Pero el camino recién empezaba.

A veces, enseñar también es abrir puertas nuevas, y la suya estaba a punto de cruzarse con una historia mítica dentro del mundo de los videojuegos: la del juego llamado Storyteller y su creador, Daniel Benmergui.

**Mer:**

A Storyteller ya lo conocía. O sea, es un juego que es muy... Es medio mítico dentro de la industria de los videojuegos, no solo en Argentina, en el mundo. Ya desde 2006, 2008, empieza a surgir esto de los juegos indie hechos por una sola persona y esta idea de los juegos son arte. Daniel dice: "Esta es la mía. Yo quiero ser un artista y quiero demostrar que los juegos son arte". Entonces, se pone a hacer art games. Le va muy bien, sus juegos se empiezan a hacer conocidos mundialmente.

**Narrador:**

Storyteller es un videojuego de puzzles que propone un desafío distinto: contar historias.

El jugador recibe un título, algunos escenarios y personajes, y debe combinarlos para crear una narración que resuelva la consigna de cada nivel.

Cada decisión cambia el rumbo del relato, y en ese proceso, el jugador se convierte también en autor.

**Mer:**

Y en 2010 hace el primer prototipo de Storyteller. 2012 en el Independent Game Festival gana el premio a el Juego más Revolucionario. O sea, mundialmente fue como el juego más innovador del año. Fue, vino, se hizo otras cosas en el medio,

etcétera. Por fin lo lanza en 2023. Entonces, nada, yo ya lo conocía de hace-- de hacía muchos años, porque había visto los prototipos y eso expuestos en Buenos Aires. Ya conocía a Daniel, además. Fines de 2023 me echan de la empresa donde estaba trabajando, echan a todo el equipo, digamos que la empresa se funde. Quedo seleccionada para el festival A Maze, en Berlín. Me gasto la plata de la indemnización en el pasaje. Me consigo un par de laburos allá. Me quedo dos meses trabajando allá. Ya sabía que acá venía y no iba a tener trabajo, no sabía qué hacer, no sabía ni adónde apuntar. A las dos semanas me llama Daniel para que trabaje con él. Hicimos un mes remoto. Yo viajo para Buenos Aires y tuvimos tres días de trabajar presencial y yo sentí ese nivel de conexión con este chabón en tres días. Y fue como: "Ok, hay algo acá". Y me quedé como pensando: "Esto es un conejo blanco que tengo que perseguir". Y ese mismo día Daniel me, me saca aparte y me dice: "Che, es una pena que vivas tan lejos, porque a mí me serviría que estés acá". Le dije: "Bueno, vengo para acá". Y me acuerdo que tuvimos la conversación de: "Bueno, pero pensalo, y no me digas que sí ahora". Entonces, esperé hasta al día siguiente: "Ya te puedo decir que sí".

#### **Narrador:**

Lo que empezó como una intuición se transformó en una oportunidad concreta. que la llevó a un nuevo capítulo, junto a un equipo que marcaría un antes y un después en su carrera. A veces, perseguir el "conejo blanco" no es una locura...

#### **Mer:**

Yo siento que estoy en el momento más alto de mi carrera. Estudio donde siempre quise estar, porque estoy trabajando con una persona que admiro mucho, que nos llevamos re bien. El resto del equipo es increíble, es realmente un dream team. Y estoy trabajando en un juego que es muy querido por mucha gente. Cuando fui a GDC, fui con la remerita de Storyteller y la gente me paraba en los pasillos para decirme: "¡Ay, me encantó Storyteller!". Aún aunque yo me haya subido al, al proyecto una vez ya lanzado, es como loquísimo estar en un juego que, eh, le gusta mucha gente, que le llegó a mucha gente. Hace muchos años me preguntaron: "¿Bueno, cuál era tu meta?" Y yo decía: "Tener merchandising". Y, y también esto, como decir: "Bueno, quiero un juego que la gente quiera hacer fan art, que a la gente le guste, un juego que diga: ¡Ay, me re gustó!". ¿Entendés? Y que quiera

mostrárselo a sus amigos. Como que esa era un poco la meta. Me gustaría probablemente hacer otro juego que logre algo parecido.

**Narrador:**

Pero incluso en los momentos más altos, Mer sabe que el esfuerzo y la perseverancia no se negocian. El sueño que alguna vez parecía lejano hoy es una realidad. Pero para Mer, estar donde siempre quiso no significa detenerse, sino seguir aprendiendo.

**Mer:**

No existe llegar. O sea, yo podría decir: "Llegué trabajando a-hora porque estoy con Storyteller". Digo, yo podría decir: "Llegué. Estoy en el mejor momento, estoy haciendo lo que siempre quise hacer". No llegás un carajo. O sea, llegar es tipo (ríe) todos los días tratar de ser lo mejor posible, tratar de aprender. Es un desafío constante. Es un juego muy grande, muy difícil. Un juego que llevaba diez años en desarrollo. Entonces, nada, llegué un carajo. O sea, todos los días es un desafío constante.

**Narrador:**

Después de años buscando su lugar, Mer entendió que no hay un solo camino posible. El universo de los videojuegos se expande en todas direcciones, y cada persona puede encontrar su forma de crear dentro de esta industria.

**Mer:**

Te podés dedicar a una banda de cosas en el mundo de los videojuegos. Podés programar, hacer arte, hacer música, hacer guion, el game design... Pero también podés hacer marketing, podés ser actor de voz, podés ser traductor, podés ser abogado. Hay un-- es como infinito, podés ser periodista, podés ser jugador, podés ser streamer, podés ser beta tester. Testeás, te fijás tanto de si el juego es divertido como si, eh, si se siente bien, si está bien hecho, si se rompe. Hay gente que conozco que es psicóloga y trabaja en videojuegos, gente que es historiadora y trabaja en videojuegos, gente que es arquitecta y trabaja en videojuegos.

**Narrador:**

Las grandes productoras de videojuegos sostienen una estructura de jerarquías y políticas ortodoxas. En la vereda de enfrente se encuentra el universo indie: equipos chicos, roles que se mezclan, acuerdos hablados y cuidado entre pares. Desde ese lugar, la mirada sobre ser mujer en el mundo de los videojuegos suena diferente.

**Mer:**

Mi experiencia no es representativa de lo que es ser una mujer en la industria. Por un par de motivos: uno, es que yo no soy parte de la industria así propiamente dicha. Yo jamás trabajé en una empresa grande. Jamás en mi vida trabajé en calidad de dependencia. Y es en las grandes empresas donde es más jodido, porque es ambiente supermachista, supervercalista y la gente cobra distinto. Nada, nunca sabes cuánto cobra tu compañero. A veces a las minas les pagan menos. Como yo nunca estuve ahí, porque estuve siempre en el mundo indie. El mundo indie es súper, superpiola con las mujeres, con los gays, con la de, no sé, gente trans, lo que sea. Es mucho más amable. Si te metés en una empresa grande, no es así.

**Narrador:**

Con reglas viejas o nuevas, lo esencial no cambia: para Mer, todo ese universo de roles converge en una misma idea: la de hacer sentir. Porque detrás de cada juego hay una historia, una mirada, y en definitiva, ese es el motivo por el cual los videojuegos valen la pena.

**Mer:**

Porque estás creando una experiencia, estás haciendo que una otra persona pueda vivir algo o sentir algo. Estás creando una experiencia para esa persona y vas a hacer que ooo se emocione, o se ponga contenta, o se ponga triste, o lo que sea. Entonces, me parece que es como super lindo eso de lograr. Estás transmitiendo un poco de tu cultura. Para mí, los juegos son arte y los juegos son un objeto de la cultura. Nacen de una cultura, la replican y la transfieren a otra. Entonces, por más que vos no hagas un juego de, de tomar mate, el juego va a tener tu humor, va a tener tus experiencias de vida, porque vas-- está contado por vos.

**Narrador:**

Mer encontró en los videojuegos un lenguaje para contar historias, compartir emociones y dejar una parte de sí en cada creación.

De aquellos juegos de mesa con reglas hechas a mano a trabajar en Storyteller, uno de los hitos del desarrollo de videojuegos en argentina, su camino muestra una sensibilidad que no se negocia.

Su historia recuerda que Rosario es un semillero de artistas y que los videojuegos no solo se juegan: también se sienten.