Aportes a la investigación / objetivos:

Grupo Gamers / Videojuegos.

Dentro de los objetivos para recoger información, nuestro grupo decidió enfocarse en los siguientes aportes:

-Mostrar los estigmas o dificultades que se encuentran los jugadores dentro de la comunidad, o para acceder a ella (ausencia de apoyo familiar, creencia de que los videojuegos son una pérdida de tiempo).

-Visibilizar que dentro de los videojuegos existe un camino hacia el trabajo profesional.

-Encontrar y nombrar las dificultades técnicas, tecnológicas o económicas que atraviesan los jugadores que desean ser profesionales. (El Lol es un juego gratis y de medianos requisitos, pero no quiere decir que muchos no puedan acceder a este).

- Plasmar cómo se fomenta la comunicación, y las habilidades sociales a través de la comunidad.