



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Dpto. de Escultura

Run Economy. Cartografías Económicas

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia

AUTOR/A: Jimenez Iglesias, Leonardo

Tutor/a: Pastor Aguilar, Marina

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA

MÀSTER
ARTES
VISUALES +
MULTIMEDIA

Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia
Universitat Politècnica de València

Trabajo Final de Máster

Run Economy
Cartografías Económicas

Trabajo presentado por:
Leonardo Andrés Jiménez Iglesias

Trabajo dirigido por:
Marina Pastor Aguilar

VALENCIA, Julio de 2023

Resumen

¿El comercio informal presente en América Latina es una consecuencia del colonialismo? ¿Qué medidas se pueden efectuar para su control? ¿Se puede percibir al conflicto como un juego del gato y el ratón? Estas interrogantes tienen en común al territorio y al capitalismo, dualidad que se presenta como un núcleo crucial para el desarrollo de conflictos sociales. En este caso en particular, hablamos de economía informal y vendedores ambulantes, siendo la urbe de la ciudad de Loja (Ecuador) el epicentro o, más bien, el punto de partida para el desarrollo del presente trabajo. En este contexto, se propone utilizar la virtualidad, desde el ámbito del videojuego, como aquel escenario oportuno para "trasladar y exponer" dicha problemática al plano digital, con el objetivo de evidenciar la falta de regularización y control, por parte de la entidad gubernamental correspondiente.

Palabras clave

Territorio, economía informal, vendedores ambulantes, videojuego, Loja – Ecuador

Resum

A hi ha una relació entre el comerç informal present a l'Amèrica Llatina i el colonialisme? Quines mesures es poden prendre per al seu control? Es pot percebre el conflicte com un joc del gat i el ratolí? Aquestes interrogants tenen en comú el territori i el capitalisme, una dualitat que es presenta com un nucli crucial per al desenvolupament de conflictes socials. En aquest cas concret, parlem d'economia informal i venedors ambulants, sent la ciutat de Loja (Equador) l'epicentre o, més aviat, el punt de partida per al desenvolupament d'aquest treball. En aquest context, es proposa utilitzar la virtualitat, des de l'àmbit del videojoc, com l'escenari oportú per a "traslladar i exposar" aquesta problemàtica al pla digital, amb l'objectiu d'evidenciar la falta de regularització i control per part de l'entitat governamental corresponent.

Paraules clau

Territori, economia informal, venedors ambulants, videojoc, Loja – Equador.

Abstract

Is the informal trade present in Latin America a consequence of colonialism? What measures can be taken to control it? Can the conflict be perceived as a game of cat and mouse? These questions have territory and capitalism in common, a duality that is a crucial core for the development of social conflicts. In this case, we are talking about informal economy and street vendors, being the city of Loja (Ecuador) the epicenter or, rather, the starting point for the development of this work. In this context, it is proposed to use virtuality, from the field of video games, as the appropriate scenario to "transfer and expose" this problem to the digital plane, with the aim of highlighting the lack of regularization and control by the corresponding governmental entity.

Key words

Territory, informal economy, street vendors, video game, Loja - Ecuador

Índice

Resumen	1
Introducción.....	7
Motivación.....	8
Objetivos	9
Objetivo general	9
Objetivos específicos	9
Metodología	9
Contexto.....	10
1 TEORÍA DECOLONIAL	10
1.1 Políticas de control y colonialismo	10
1.1.1 Jerarquía de clase	12
1.1.2 Jerarquía territorial	15
1.1.3 División del trabajo	16
1.2 Desigualdad periférica	18
1.2.1 Teoría sistema-mundo	18
1.2.2 Centros y periferias	20
1.3 Descolonizar la economía	22
1.3.1 Estado plurinacional	24
2 ECONOMÍA INFORMAL Y TERRITORIO	26
2.1 Comercio informal.....	26
2.1.1 Contexto	27
2.1.2 Informalismo, marginalidad y precariedad.....	28
2.1.3 Un Ecuador informal.....	31
2.2 Loja y su relación con el informalismo	34
2.2.1 Contexto histórico colonial.....	34
2.2.2 El comercio informal lojano	35
2.2.3 Informalismo lojano en datos.....	37

2.3	Cartografía y ambulantes	40
2.3.1	Distribución del espacio público urbano	40
2.3.2	Zonificación	41
2.3.3	Planificación urbana	42
2.3.4	Urbanismo colonial	43
2.3.5	Modelo de ciudad hispanoamericana	44
2.3.6	Ambulantes y el espacio público	47
2.3.7	Orden y regulación	48
2.3.8	Consumismo ambulante.....	52
2.3.9	Datos de los consumidores ambulantes.....	54
3	<i>VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA DE CONCIENCIACIÓN SOCIAL ...</i>	55
3.1	Ludología y juego	55
3.2	Game vs Play	59
3.3	Definición de videojuegos	61
3.4	Los videojuegos como herramienta de comunicación y conciencia social	64
3.4.1	El poder narrativo de los videojuegos	64
3.4.2	Generador de empatía y perspectivas	65
3.4.3	Videojuegos como herramienta educativa	65
3.4.4	Los videojuegos como plataforma de activismo.....	65
3.4.5	Videojuegos y colonialismo	66
4	<i>Preproducción</i>	68
4.1	Referentes	68
4.2	Concept art.....	72
4.3	Pitch Doc	82
4.4	GDD (Game Design Document).....	82
4.5	Producción.....	82
4.5.1	Arte – Modelado 3D.....	82
4.5.2	Integración - Unity	85
4.5.3	Programación	88

Resultado	92
Conclusiones.....	93
Fuentes consultadas.....	94
Lista de Figuras y tablas	96

Introducción

En la presente investigación, se propone un modelo de trabajo centrado en la recopilación de casos de estudio específicos que sirven como base para el desarrollo y comprensión del proyecto en curso. Este proyecto se enmarca en la línea de investigación "Videojuegos experimentales" del Máster de Artes Visuales y Multimedia de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV).

El objetivo principal es establecer una conexión entre el colonialismo y la economía informal, centrándose en la problemática de los vendedores ambulantes en la ciudad de Loja, Ecuador. Se entiende que esta problemática es una consecuencia de las políticas de control aplicadas durante la época colonial. El enfoque consiste en trasladar este evento socioeconómico a un entorno digital utilizando el videojuego como una herramienta lúdica y de comunicación social, que permita acercarse al conflicto en cuestión.

Este trabajo desarrolla tres temas principales como son la teoría decolonial, el comercio informal y los videojuegos, estos se relacionan mediante el producto final que es un videojuego, creado con la finalidad de dar visibilidad a una problemática que está vigente en la ciudad de Loja-Ecuador. Donde los personajes principales representan las dos perspectivas de este conflicto, "Balde" que hace referencia a los comerciantes y "Chapa" como personaje de autoridad.

Las constantes peleas entre los vendedores informales y la autoridad son causantes de un desequilibrio económico y social, que se ve afectado por la competencia diaria entre los mismos protagonistas de esta historia, cuyo único objetivo es poder ser partícipe de este sistema capitalista para poder obtener los beneficios necesarios para "sobrevivir".

Teniendo en cuenta esta temática, podemos decir que el comercio informal se relaciona directamente con el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 8 (trabajo decente y crecimiento económico), el cual busca promover un incremento económico continuo, inclusivo y sostenible, así como empleo pleno y productivo para todas las personas y un trabajo decente. Abordar el comercio informal implica mejorar las condiciones laborales y derechos de los trabajadores informales, reducir la pobreza, fomentar la igualdad de oportunidades y aumentar la productividad económica. Además, busca expandir la protección social para todos los trabajadores, lo que contribuye al desarrollo sostenible y a la consecución de los objetivos globales.

Motivación

Comprendiendo la capacidad de influencia que poseen los videojuegos, donde la gamificación representa un medio dinámico que permite llevar a cabo procesos de experimentación, dentro de los cuales, la participación y la interacción del público es altamente necesaria y prioritaria, sobre todo, cuando se plantea abordar temáticas de índole social. Por consiguiente, es oportuno entablar una relación, tanto de comunicación como de entendimiento, entre el medio y sus espectadores, facilitando así, erradicar o difuminar aquella barrera invisible que es capaz de generar una propuesta artística.

En este contexto, uno de los principales estímulos dentro del proceso de investigación y desarrollo, tiene como intención poder establecer vínculos entre el videojuego y sus participantes, a partir de su involucramiento directo, con la finalidad de ejemplificar cómo aquel suceso histórico continúa influyendo en el desarrollo social y económico de los países en vías de desarrollo. Además, se busca resaltar la importancia del comercio informal dentro de la economía nacional, y en igual medida, la urgencia de plantear soluciones viables y humanas en relación con su regulación y control.

Objetivos

Objetivo general

- Desarrollar un videojuego experimental que aborde la relación entre el colonialismo y la economía informal, específicamente enfocado en la problemática de los vendedores ambulantes en la ciudad de Loja, Ecuador.

Objetivos específicos

- Recopilar casos de estudio específicos que evidencian la influencia del colonialismo en la problemática de los vendedores ambulantes en Loja, Ecuador.
- Establecer una conexión clara y comprensible entre el evento histórico del colonialismo y su impacto en el desarrollo social y económico de los países en vías de desarrollo.
- Diseñar y desarrollar un videojuego interactivo que permita a los jugadores experimentar y comprender la problemática de los vendedores ambulantes desde una perspectiva inmersiva.

Metodología

La metodología utilizada en este trabajo final se fundamenta en tres enfoques metodológicos: secundario, cuantitativo y deductivo.

En primer lugar, se realizará una recopilación exhaustiva y un análisis de fuentes de información relevantes sobre el colonialismo, el comercio informal y los videojuegos. Esto permitirá establecer un sólido marco teórico y conceptual para el proyecto.

A continuación, se aplicará el método de investigación cuantitativa a los datos numéricos recopilados en investigaciones previas sobre el comercio informal en la

ciudad de Loja. Combinado con el razonamiento deductivo, se establecerán conexiones lógicas con el colonialismo, lo que contribuirá a construir un proceso de investigación sólidamente fundamentado y con las bases teóricas necesarias para llevar el conocimiento y la problemática a un entorno digital, como el videojuego

Contexto

1 TEORÍA DECOLONIAL

1.1 Políticas de control y colonialismo

Comenzamos por entender al colonialismo como: aquel acto de conquista por parte de una “potencia” extranjera, donde un grupo de personas, ajenas a una cultura y costumbres específicas, logran desestabilizar aquella construcción social propia de un conjunto de civilizaciones asentadas en un espacio y territorio en concreto. Estas, pasan a ser consideradas y tratadas como inferiores ante la mirada colonizadora, desencadenando así un proceso histórico de explotación y apropiación. Lo que posteriormente conducirá a establecer la colonialidad en el territorio, en este caso en particular nos centraremos en Ecuador.

Podemos hacer una interpretación de la colonialidad, cuando nos referimos a todas aquellas formas en que el colonialismo ha logrado dejar huella en las diferentes sociedades colonizadas, generando un conjunto de relaciones y categorías que surgen de “una serie de relaciones de poder desigual, llegando a articularse en jerarquización social y de clasificadores sociológicos, como sería el concepto de raza. (González Socorro, 2017, p.05)

Es preciso señalar que la idea de colonialismo logró consolidarse y afianzarse dentro de los territorios conquistados a través de la implementación de tres dimensiones, como son: el poder, la sabiduría y el ser, las cuales se pueden catalogar como políticas de control social y que, a pesar de que aquel proceso histórico llegó a su fin, hoy por hoy siguen vigentes dentro de la sociedad ecuatoriana, lo que nos permite

comprender su capacidad de transformación y adaptación dentro de los diferentes escenarios sociales que se desarrollan con el pasar de los tiempos.

En este punto es posible establecer una relación entre el colonialismo y el parasitismo, partiendo de la idea de que ambas son “formas de vida” que dependen netamente de su capacidad para adaptarse a las diferentes respuestas del entorno, en este caso la resistencia y lucha continua por parte de los pueblos indígenas. Así mismo, los parásitos poseen la habilidad de transformarse, llegando al punto de “evolucionar” con el objetivo de continuar habitando un organismo en específico, comprendiendo que estos no pueden vivir de forma autónoma, sino que dependen exclusivamente de otros seres vivos para poder sobrevivir, lo que nos permite comprender lo mencionado por Marisol de la Cadena, quien sostiene que "El colonialismo, como el parasitismo, es una forma de vida que depende de la explotación y opresión de otras formas de vida para su supervivencia" (Fanon, 1952, p. 421).

Continuando con la idea de transformación, referente a la analogía planteada previamente, se puede señalar que el colonialismo tuvo la habilidad necesaria para establecer una estructura de poder basada en la discriminación social, que posteriormente logró convertirse o codificarse en formas de segregación, tales como "raciales", étnicas, "antro-pológicas" o "nacionales", según los momentos, los agentes y las poblaciones implicadas. [...] inclusive asumidas como categorías (de pretensión científica" y "objetiva") de significación ahistórica, es decir como fenómenos naturales y no de la historia del poder" (González Socorro, 2017, p.20)

En lo que se refiere a la estructura de poder colonial, se puede mencionar que ésta se encuentra dividida en nueve jerarquías, las cuales han sido desarrolladas por Grosfoguel (2006) como se mencionan a continuación:

Nombre
1. Jerarquía racial y étnica
2. Jerarquía epistémica
3. Jerarquía de género
4. Jerarquía sexual
5. Jerarquía de clase
6. Jerarquía lingüística
7. Jerarquía religiosa
8. Jerarquía territorial
9. Jerarquía de la edad

Tabla 1. Jerarquías de poder colonial. Nota. Adaptada de: Teoría decolonial, economía y desarrollo, por Pablo González Socorro 2017. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023

Del listado mencionado anteriormente, nos vamos a centrar específicamente en el desarrollo de dos de ellas, las cuales nos ayudarán a abordar el tema del comercio informal en la ciudad de Loja, las cuales se pueden considerar como agentes predecesores de dicha actividad comercial, lo que a su vez se puede interpretar como un resultado del propio colonialismo.

1.1.1 Jerarquía de clase

Se la puede catalogar como una de las principales políticas de control, a la hora de hablar sobre formas de establecer el “orden” dentro un territorio, considerando que se establece un modelo de jerarquía social, basado directamente en la ideología de raza, que buscaba mantener el control y la dominación de los colonizadores europeos sobre la población indígena y africana, generando profundas implicaciones legales y sociales que perpetúan la desigualdad y la opresión de los grupos subordinados.

Como señala Quijano (2000, p. 202), la colonialidad del poder se estableció a través de la codificación de leyes y normativas que mantenían la subordinación de los grupos

indígenas y afrodescendientes, asegurando así el control de los colonizadores sobre las tierras, los recursos y la fuerza laboral.

Esto nos lleva a establecer un nuevo sistema social jerárquico altamente riguroso, conocido como castas, establecido por las autoridades coloniales, quienes determinaban los derechos, las restricciones y las oportunidades disponibles para cada grupo. Acorde a lo mencionado por Martínez Novo (2005), las castas superiores eran privilegiadas en términos de acceso a la educación, a los cargos políticos y a los recursos económicos, mientras que las castas inferiores eran relegadas a los trabajos más duros y a una posición de subordinación.

Este sistema de castas permitía la estratificación social y la explotación de los grupos subordinados, y se las pueden clasificar en tres grupos en concreto, como son los siguientes:

- Las castas superiores compuestas por españoles nacidos en Europa y los criollos, [...] quienes tenían acceso privilegiado a la educación, cargos políticos y a los recursos económicos, lo que les permitía mantener su posición de poder y dominio (Mignolo, 2005).
- Las castas intermedias incluían a los mestizos, descendientes de blancos e indígenas, y los mulatos, descendientes de blancos y negros. Ocupaban un lugar ambiguo en la jerarquía social, llegando al punto de enfrentar ciertas limitaciones en términos de derechos e incluso oportunidades, a pesar de tener una posición social parcialmente privilegiada, en comparación a las castas inferiores, no lograban ser vistos y considerados como parte de la élite social, sino más bien, experimentaban situaciones de discriminación por parte de los blancos puros.
- Por último, se encontraban las castas inferiores, compuestas por los zambos, descendientes de negros e indígenas. Quijano (2000) señala que estos grupos enfrentaban una discriminación sistemática y estaban relegados a los trabajos más duros y mal remunerados. Su acceso a la educación, a las propiedades, además de a otros recursos, era limitado, perpetuando así su marginalización y explotación.

Esta jerarquización contribuyó a que la desigualdad social se instaurase de manera oficial en los territorios conquistados, puesto que las diferentes actividades económicas se “repartían” acorde a la posición de los individuos en el orden social establecido, desencadenando así, un proceso de discriminación y estigmatización. Según Restrepo (2002), las castas inferiores eran objeto de prejuicios y estereotipos negativos, lo que les impedía ascender socialmente y acceder a mejores oportunidades.

A su vez, surge una nueva forma de explotación, relacionada directamente con el ámbito económico, que se evidencia y se desarrolla a partir de la asignación del trabajo. En el caso de las castas inferiores o marginadas, estas debían enfrentarse a labores forzadas, como la minería, la agricultura y la construcción, actividades caracterizadas por sus condiciones precarias, como eran las largas jornadas de trabajo y remuneraciones mínimas. En relación con lo mencionado, Mignolo (2005) desarrolla que las castas inferiores eran utilizadas como mano de obra barata y desechable, lo que contribuía a la acumulación de riqueza en manos de las castas superiores.

Además, las políticas coloniales establecieron barreras y restricciones comerciales que limitaban el desarrollo económico autónomo de las colonias. Mediante la imposición de impuestos y aranceles, claramente injustos, se promovía el monopolio comercial, llegando a dificultar la participación de aquellos territorios colonizados. Sin duda, estas prácticas proteccionistas lo único que lograban era perjudicar la capacidad para desarrollar industrias propias y una economía diversificada, por parte de aquella clase explotada.

Esta distribución desigual de oportunidades económicas basada en la jerarquía de clase, termina creando una amplia brecha social, que tiene como base estructural la división interna del territorio, con el único objetivo de que las castas superiores puedan acumular la mayor cantidad de capital, con la intención, a futuro, de transferir y heredar a las siguientes generaciones, las diferentes riquezas obtenidas, además del modelo de control; mientras que aquellas castas inferiores, terminan involucrándose en un círculo negativo de pobreza, marginación y explotación continua.

1.1.2 Jerarquía territorial

Sin duda, el sistema de orden social logra categorizar y dividir a los individuos de un territorio. De esta manera, surge la estrategia de implementar otra forma de “organización social”, basada en la división del territorio de las diferentes colonias, sistema aplicable en diferentes niveles de administración y control, permitiendo así la explotación de los recursos y la mano de obra.

Esta división contribuyó de manera directa a la discriminación y sobre todo a la desigualdad en todos los niveles posibles. Como señala Quijano (2000), los límites sociales a los que se enfrentan los individuos dentro de una nación o territorio están marcados por esta acción política de clasificación y segregación. Este proceso de segregación territorial permitió que las élites coloniales mantuvieran el control sobre los recursos y la mano de obra, al mismo tiempo que establecieron relaciones de dominación y subordinación.

En este punto histórico, la élite social hace uso del urbanismo como estrategia para la desigualdad. Teniendo en cuenta que la planificación de las urbes fue pensada con el objetivo de beneficiar exclusivamente a la corona española, se instaura un sistema de estructuración en función de una jerarquía de espacios que definía la relación entre el centro y la periferia (Quijano, 2000). Así pues, se puede entender que en el núcleo de las ciudades se encuentra el poder político, económico y cultural de la época, mientras que las zonas periféricas están “reservadas” para los marginados; hablo en presente, ya que a pesar de que Ecuador haya logrado su “independencia”, aquel modelo de ciudad y sistema de división, hoy por hoy sigue vigente.

Por otra parte, una de las características de este sistema de jerarquización, tiene que ver directamente con una relación de dependencia económica, puesto que las políticas de control impuestas por parte de la corona convirtieron a los territorios explotados en sus principales proveedores de recursos, estableciendo relaciones asimétricas, desde el punto de vista comercial y financiero. Walter Mignolo (2009) mencionó que las políticas coloniales establecieron una división del trabajo que relegaba a los pueblos indígenas y afrodescendientes a trabajos de baja

remuneración y acceso limitado a recursos y oportunidades económicas (Mignolo & Duke University. Globalization and the Humanities Project., 2009, p. 12)

Otro mecanismo utilizado fue la imposición de leyes y normas discriminatorias, que se enfocaron en establecer restricciones, en cuanto a los derechos y oportunidades para aquellos grupos sociales que conformaban las castas inferiores. Además, se fomentó la explotación de la mano de obra local, a través de sistemas coercitivos, como la servidumbre y la esclavitud.

La división espacial de las ciudades no solo se manifestaba en términos físicos, sino también en términos simbólicos y culturales. La planificación urbana reflejaba la visión jerárquica y desigual de la sociedad colonial, donde el centro representaba el poder y la opulencia, mientras que la periferia representaba la pobreza y la marginalización. Esta estructuración espacial reforzaba la idea de que los grupos marginados debían permanecer en las zonas periféricas y estar subordinados a los intereses de la corona y las élites coloniales.

A pesar de que el colonialismo, parece haber llegado a su fin, la realidad es distinta, lastimosamente aquellos sistemas de control lograron afianzarse y fijarse en la base de las sociedades hispanoamericanas, permitiendo que aquellas diferencias sociales logren evolucionar, llegando al punto de manifestarse de diversas maneras, como es el caso del comercio informal.

1.1.3 División del trabajo

Se la puede señalar como un fenómeno central en las sociedades coloniales, que tiene implicaciones profundas en la configuración de las relaciones de poder y en la perpetuación de la colonialidad. Esta división surge directamente de aquella segregación racial impuesta por los colonizadores, donde se planteaba la idea de superioridad por parte de europeos, en relación con los nativos de los países periféricos, en este caso en concreto sobre los indígenas.

En este sentido, se plantea que la división del trabajo, en el contexto colonial, fue una herramienta fundamental para su consolidación, a partir de la cual se establece un conjunto de políticas, donde los pueblos indígenas y los afrodescendientes son relegados a cumplir trabajos precarios en todos los ámbitos. Contemplando esta idea, “se puede afirmar que [...] desde el comienzo mismo de América, los futuros europeos asociaron el trabajo no pagado o no-asalariado con las razas dominadas, porque eran razas inferiores” (Quijano, 2000, p.207).

Sin lugar a duda, la clasificación racial sirvió como impulso para establecer un sistema de “recompensas” económicas, creando así una percepción, irracional, que establece que, el trabajo pagado era exclusivo de los blancos, por ende, todos aquellos individuos catalogados como inferiores, según la jerarquía de clases, pasaban a ser explotados y tratados como no dignos de recibir un pago salarial.

Debemos considerar que la división del trabajo no solo influyó de manera negativa en el aspecto económico y social de los países colonizados, también generó una profunda influencia en la construcción de la identidad cultural de cada región. En este punto, el extractivismo llevado a cabo por parte de las potencias coloniales, desencadenó en una ruptura significativa, respecto a las formas tradicionales y convencionales en torno a la producción, además de inferir en las relaciones comunitarias que existían previamente.

Según Grosfoguel este extractivismo provoca un empobrecimiento y un deterioro en las condiciones de vida de la población donde se extraen estos recursos mineros, mientras que por otra parte esos recursos son utilizados para mejorar la calidad y condiciones de otras poblaciones. (González Socorro, 2017, p. 65)

Asimismo, la imposición de roles laborales específicos contribuyó a la formación de estereotipos y representaciones culturales que han persistido hasta el día de hoy. Como, por ejemplo, la asociación de los pueblos indígenas directamente con la producción agrícola, las actividades rurales y el analfabetismo, así como también, la percepción respecto a los afrodescendientes, vistos como mano de obra reemplazable, forzados a la producción de bienes de exportación. “La asociación

entre ambos fenómenos, el etnocentrismo colonial y la clasificación racial universal, ayuda a explicar por qué los europeos fueron llevados a sentirse no sólo superiores a todos los demás pueblos del mundo, sino, en particular, naturalmente superiores”. (Quijano, 2000, p. 210).

1.2 Desigualdad periférica

1.2.1 Teoría sistema-mundo

Se trata de una perspectiva sociológica que pretende exponer y comprender aquella dinámica que surge en relación con la estructura del sistema mundial capitalista, el cual puede ser entendido como un sistema integral, caracterizado por la existencia de centros y periferias, donde se plantea que los denominados países centrales ejercen dominio y control sobre aquellas naciones, “situadas” conceptualmente, periféricas.

Claramente, la teoría desarrollada por Immanuel Wallerstein puede ser interpretada como una herramienta necesaria e importante a la hora de llevar a cabo un ejercicio de entendimiento respecto a la relación que se genera entre el capitalismo mundial y América Latina, de esta manera Grosfoguel (2006) sostiene que la teoría de sistema-mundo nos permite comprender la dinámica global y las desigualdades inherentes al sistema capitalista.

Asimismo, Wallerstein sostiene que el sistema-mundo se conforma a partir de una estructura donde la economía, la política y el aspecto cultural, juegan un rol importante, ya que se trata de una “red” que abarca diferentes países y regiones, que terminan estando interconectados. Uno de los aspectos importantes planteados por Wallerstein, hace referencia a aquella desventaja adquirida por parte de los países periféricos, en relación con la explotación recibida por parte de las naciones céntricas; lo cual se traduce y representa en un conjunto de dificultades que limitan y entorpecen el desarrollo autónomo de estos países.

Sin duda, una de las características clave de la teoría de sistema-mundo es la idea de que el sistema capitalista es netamente un sistema de explotación que genera dependencia. Considerando que los países centrales ejercen un rol dominante que permite explotar de forma indiscriminada a aquellas naciones periféricas, todo esto a través de la extradición de recursos naturales, mediante la imposición de relaciones comerciales desfavorables y sobre todo a través de la explotación de mano de obra barata.

Es así, que podemos afirmar que dicho sistema se caracteriza por poseer un centro hegemónico, al cual se le atribuye la capacidad de poder ejercer y controlar la economía mundial, mientras que aquellas zonas periféricas asumen un papel y una posición subordinada, lo que limita su crecimiento e independencia, esto nos permite, según Grosfoguel (2006), comprender la dinámica global y las desigualdades inherentes al sistema capitalista.

Por otra parte, dentro del marco de la teoría del sistema-mundo, es fundamental comprender el rol que cumple el aspecto cultural en el modelo de control colonial, ya que, la cultura representa un sistema simbólico idóneo para reforzar y reproducir la desigualdad existente dentro del entorno económico y social, ya que no se trata solamente de un aspecto intrínseco propio de la sociedad, sino que también desempeña un papel significativo en las dinámicas del sistema capitalista global, permitiendo así, utilizar la ideología de cultura como una herramienta de dominación por parte de las élites.

Por consiguiente, todas aquellas prácticas culturales, los valores, las normas y las representaciones simbólicas se encuentran moldeadas, directa e indirectamente, por las diferentes estructuras de poder, dando paso a la reproducción de jerarquías en el sistema-mundo, que como vimos anteriormente se tratan de estrategias o más bien modelos que permiten ejercer una política de control totalitaria.

Es así, que todas las formas de control del trabajo y la producción, así como del conocimiento y la cultura, pasaron a unificarse en un único patrón de poder,

controlado estrictamente por Europa, que llegó a convertirse en el epicentro del sistema-mundo.

Es decir que la incorporación de tan diversas y heterogéneas historias culturales a un único mundo dominado por Europa, significó para ese mundo una configuración cultural, intelectual, en suma, intersubjetiva, equivalente a la articulación de todas las formas de control del trabajo en torno del capital, para establecer el capitalismo mundial. (Quijano, 2000, p.05)

1.2.2 Centros y periferias

La teoría desarrollada por Raúl Prebisch se enfoca específicamente en el desarrollo económico de América Latina, donde plantea la idea de que aquellos países catalogados como periféricos se encuentran en desventaja en relación con las naciones centrales, argumentando que el comercio internacional tiende a beneficiar a estos países, lo que termina por instaurar una dependencia, impuesta, en los territorios periféricos.

Este proceso termina ocasionando una relación de desigualdad, entre ambas “categorías” de naciones, lo que se traduce básicamente en una “exportación” de flujo de recursos y riquezas, desde las periferias hacia el centro. Las estructuras de estos países, según bibliografía encontrada, [...] “presentan una relación entre sí que está articulada bajo la división internacional del trabajo mediante la cual los países del centro fabrican productos manufacturados y los de la periferia productos primarios” (González Socorro, 2017, p. 53).

En consecuencia, tanto la teoría de sistema-mundo planteada por Immanuel Wallerstein, y la teoría de centro y periferias, propuesta por Raúl Prebisch, representan enfoques teóricos similares, que abordan las dinámicas socioeconómicas y políticas que se producen entre los países centrales y periféricos, todo esto dentro del contexto del colonialismo y en base al sistema capitalista, en relación con la explotación de recursos en América Latina.

A continuación, se procede a elaborar una breve tabla comparativa entre ambas teorías mencionadas, con la intención de identificar sus similitudes y posibles diferencias, acto que se puede entender como un ejercicio necesario para esclarecer una mejor comprensión de ambos planteamientos.

Teoría de Sistema-Mundo (Wallerstein)	Teoría de Centros y Periferias (Prebisch)
Semejanzas	
- Analizan las desigualdades económicas y sociales a nivel global.	- Enfatizan la existencia de una estructura de dominación y explotación entre los países centrales y periféricos.
- Ambas consideran que los países centrales acumulan riqueza a expensas de los países periféricos.	- Abordan la relación entre la explotación económica y la desigualdad social en el contexto del sistema capitalista.
- Destacan la importancia de los movimientos sociales y las luchas por la justicia en la transformación del sistema.	- Cuestionan la noción de desarrollo y crecimiento económico como soluciones a los problemas de desigualdad.
Diferencias	
- Se enfoca en el análisis de la estructura global del sistema capitalista y la interconexión entre los países.	- Se centra en las disparidades económicas y el desarrollo desigual entre los países.
- Destaca la importancia de la explotación económica y la dependencia de los países periféricos como elementos centrales del sistema capitalista	-Se enfoca en la desigualdad en términos de intercambio comercial y la concentración de poder económico en los países centrales.
-Se basa en un enfoque más económico, centrándose en las relaciones comerciales y financieras entre los países,	- Se centra en la situación específica de América Latina y sus relaciones con los países industrializados.

Tabla 2. Comparativa entre la Teoría de Sistema-Mundo y la Teoría de Centros y Periferias. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

1.3 Descolonizar la economía

Antes de desarrollar en profundidad el tema general, considero pertinente traer a contexto una breve descripción de lo que se puede entender por teoría decolonial, con el objetivo de esclarecer desde un inicio, aquellas características propias que conforman al término, lo que permitirá a futuro establecer de mejor manera, una correlación con el apartado de economía, entendiendo así cómo ambas expresiones pueden llegar a complementarse entre sí.

A nivel epistémico y teórico, el pensamiento decolonial es concebido por Mignolo (2007), Walsh (2007) y Escobar (2005) como un paradigma otro - en vez de ser considerado un nuevo paradigma- porque pone en cuestión no sólo el linealismo histórico y el evolucionismo paradigmático del pensamiento occidental/moderno sino también la eficacia de las teorías sociales modernas y contemporáneas para dar cuenta de las realidades (socioeconómicas y culturales). (Carlos & Soler, 2009, p. 03)

Podemos describir a la teoría decolonial como un enfoque crítico y a la vez multidisciplinario, que pretende analizar y cuestionar aquellas estructuras de poder y control heredadas por el colonialismo. Además, se la puede interpretar como una respuesta a la persistencia de las inequidades y desigualdades sociales, políticas, culturales y económicas en el mundo contemporáneo, así como también, como una propuesta desafiante ante las lógicas y epistemologías coloniales, con la premisa de lograr la liberación de los pueblos colonizados.

Es preciso señalar, que la teoría decolonial plantea que el colonialismo no solo fue aquel proceso histórico, sino que éste se puede interpretar como una matriz de poder, que, a pesar de los años, continúa operando, llegando a perpetuar relaciones de opresión y subordinación. “Escobar (2005, p. 65) advierte que la perspectiva decolonial no constituye un nuevo paradigma “desde Latinoamérica” puesto que entenderla así significaría integrarla en la historia del pensamiento moderno. no-eurocéntricos”. (Carlos & Soler, 2009, p. 03).

Descolonizar la economía implica, en un principio, reconocer aquellas formas de dominación y explotación que se han establecido socialmente, con la intención de dismantelar cada una de ellas. Este acto implica desafiar la centralidad de los sistemas económicos capitalistas y occidentales, contemplando la idea de que existen otras formas de conocimiento y sobre todo prácticas económicas que fueron excluidas en el proceso de colonización.

Es preciso tener en consideración, que, para llevar a cabo un proceso de descolonización económica, es indispensable también, en primeras instancias o a la par, una descolonización del saber y del ser, entendidas como condiciones necesarias para establecer un proceso de liberación subjetiva e intersubjetiva en relación con el control eurocéntrico y del dominio moderno-colonial-capitalista.

La descolonización del saber hace referencia a la necesidad de desafiar las epistemologías coloniales que han dominado el campo del conocimiento, excluyendo otras formas de intelecto y saberes locales. Walsh (2005) señala que la colonialidad del saber, sería la parte epistémica de la colonialidad, o dicho de otra forma la colonialidad que afecta a los conocimientos, desde la formación hasta la propagación de estos. Por ende, lo que se busca es abrir espacios conformados por una diversidad epistémica, donde, además, se respete, reconozca y valore, tanto las perspectivas como el conocimiento de las diferentes comunidades marginadas.

Por otro lado, la descolonización del ser pretende cuestionar y desafiar aquellas formas impuestas a la hora de construir las identidades, tanto individuales como colectivas, bajo la idea instaurada en el colonialismo. Se pretende en sí, superar aquellos prejuicios y estereotipos asociados a la colonialidad del poder, lo que a su vez implica, eliminar esas barreras invisibles que desencadenan en la discriminación, todo esto con la esperanza de promover una mayor autonomía de los pueblos colonizados.

Al contemplar la idea de iniciar un proceso de descolonización, es necesario analizar y conocer el grado de colonización de la sociedad encaminada a este fin, de esta forma es posible “establecer qué tan occidentalizada está para saber qué acciones

podrían ejecutarse desde la matriz colonizadora del poder y bajar esos niveles de colonización. (Jorge Armando Cañón, 2019, p. 28)

1.3.1 Estado plurinacional

Siguiendo la premisa respecto al grado de colonización propia de cada territorio-nación y la idea de una descolonización de poder, se puede entender como una acción y decisión política “correcta”, por parte del Ecuador, el reconocer constitucionalmente al territorio nacional como un estado “plurinacional e intercultural, legitimando los derechos colectivos como pueblos ancestrales de indígenas, afroecuatorianos y montubios” (Tamayo, s. f., p. 01).

De esta forma, podemos entender a la plurinacionalidad como aquel reconocimiento y valoración de los múltiples pueblos y naciones dentro del estado, además de la diversidad étnica, cultural y lingüística que las componen. Esto implica otorgar a los diferentes grupos sociales una participación en la toma de decisiones políticas, con el objetivo de superar aquella ideología impuesta sobre el estado-nación homogéneo, promoviendo una estructura política que respete y garantice los derechos de cada uno de los pueblos coexistentes dentro del territorio nacional.

“El Estado plurinacional es aquel que debería garantizar mínimamente en todas sus acciones, procesos de descolonización, interculturalidad y reconocimiento de las autonomías de las nacionalidades y pueblos diversos” (Tamayo, s. f., p. 08). Este concepto implica no solo el reconocimiento de la existencia de múltiples nacionalidades, sino también la generación de mecanismos que legitimen esa existencia en la estructura del Estado. Esto incluye la vinculación con autonomías indígenas y su representación en instituciones y funciones estatales. “La autodeterminación de los pueblos indígenas ha sido primordial en la lucha de la CONAIE; como punto de partida para desarrollar el concepto de “nacionalidad indígena”(Tamayo, s. f., p. 06).

Plurinacionalidad

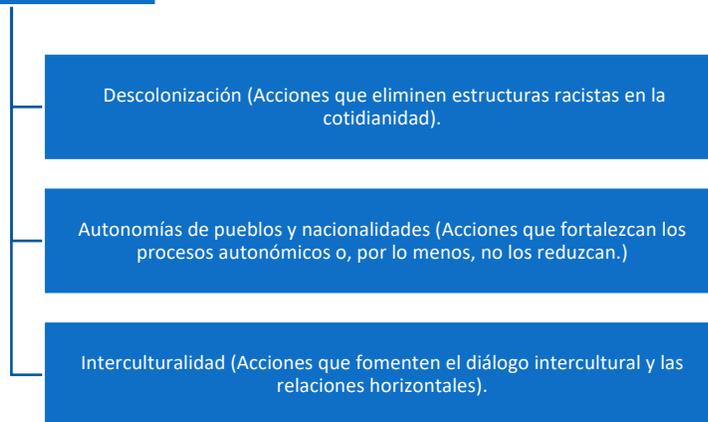


Tabla 3. Descripción de Plurinacionalidad. Adaptada: de La construcción del Estado plurinacional ecuatoriano, más allá del reconocimiento constitucional: descolonización, autonomías e interculturalidad, por Andrea Madrid Tamayo. 2019. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

Una vez entendida la importancia de la descolonización del poder, efectuando actos de independencia dentro de sus tres vertientes (control, saber y ser), es posible establecer una relación directa entre la plurinacionalidad y la descolonización económica, comprendiendo el objetivo general que las unifica, como es la construcción de un modelo económico y social basada en la equidad, la diversidad y la justicia. Básicamente se trata de superar y erradicar la ideología etnocentrista, aplicada al aspecto cultural, social y económico de todas aquellas naciones periféricas, reconociendo que es posible instaurar un nuevo modelo político no céntrico ni capitalista.

Hasta este momento, hemos abordado el desarrollo de la teoría decolonial para comprender el origen y persistencia de las desigualdades económicas en relación con las variables de poder presentes durante la época colonial, las cuales aún perduran en la actualidad. Estas desigualdades han sido en gran medida responsables del surgimiento de una economía informal. A partir de ahora, nos enfocaremos en su análisis de manera cuantitativa.

2 ECONOMÍA INFORMAL Y TERRITORIO

2.1 Comercio informal

Se trata de un fenómeno económico que ha logrado adquirir una gran importancia y relevancia en la economía mundial. Generalmente se lo asocia a aquellas actividades que se desarrollan al margen de las regulaciones y estructuras formales establecidas por los gobiernos; a su vez, se caracterizan por ausencia de licencias, el incumplimiento de las normas tributarias y laborales, así como la falta de protección social. Estas actividades informales van desde vendedores ambulantes hasta empresas no registradas e incluso trabajadores independientes.

A pesar de ser considerada una actividad económica irregular, el comercio informal aporta y contribuye de manera significativa en la economía, es así, que según los datos recopilados por parte de la Organización Internacional del Trabajo (OIT), se estima que más de la mitad de la fuerza laboral mundial está empleada en el sector informal, lo que equivale a más de 2 mil millones de personas (OIT, 2018).

Por lo tanto, podemos afirmar que dicha actividad desempeña varios roles importantes dentro del escenario económico-social, ya que tiene la capacidad de actuar como un generador de empleo, especialmente en los países en vías de desarrollo. Por otra parte, se puede señalar que el comercio informal es flexible, dinámico y adaptable, lo que “facilita” a las personas el poder ingresar dentro de este sistema económico, con el objetivo de generar ingresos. Como afirma Chen (2012) el empleo informal es mejor que ningún empleo.

Asimismo, el comercio informal cumple un rol importante dentro de la oferta y demanda, puesto que este facilita el intercambio y la accesibilidad de productos y servicios a los diferentes sectores de la población, esto se debe, principalmente por el bajo costo de las mercancías ofertadas, en comparación con medianas y grandes empresas. Además, se caracteriza por satisfacer necesidades básicas de la población, como alimentos, vestimenta y servicios locales. Por lo tanto, el comercio

informal desempeña claramente un papel primordial dentro de la economía de subsistencia, ya que esta puede ser empleada como una estrategia de supervivencia, para todas aquellas personas que se encuentran en situaciones de desempleo y pobreza.

Sin embargo, es necesario e importante reconocer los desafíos y , sobre todo, los problemas asociados en torno al comercio informal, como pueden ser, la evasión de impuestos por parte de las personas que forman parte de este entorno, lo que a su vez puede desencadenar en el comercio injusto; así como también, la relación con el espacio público, acción que por lo general termina en una “apropiación” territorial; además de conducir a prácticas laborales injustas, explotación, precariedad laboral e incluso violación a los derechos humanos.

2.1.1 Contexto

“La OIT utilizó por primera vez la expresión «sector no estructurado» (actualmente, «sector informal») para describir las duras actividades de los trabajadores pobres que no eran reconocidas, registradas, protegidas o reguladas por las autoridades públicas” (*El trabajo decente y la economía informal*, 2002, p. 06).

Es en el año de 1971 que el antropólogo británico Keith Hart, quien mientras realizaba una investigación de campo en Accra-Ghana, acuñó el término “sector informal” para describir la existencia de una economía no oficial y no regulada que operaba al margen de las estructuras económicas formales. La introducción de este concepto sirvió de ayuda para impulsar el estudio y la comprensión del comercio informal desde una perspectiva académica.

Hart centró su principal atención en destacar la importancia y contribución que brindan estas actividades no reguladas, tanto a la economía como en la vida cotidiana de las personas involucradas; además de argumentar que el comercio informal no debe ser visto ni catalogado como una forma atrasada o subdesarrollada de comercio, sino más bien, rescatar su papel a la hora de generar empleo. Así como también señala

que estas actividades informales, constituyen una parte integral de la estructura económica de varios países, por lo tanto, no son transitorias ni mucho menos marginales.

2.1.2 Informalismo, marginalidad y precariedad

El concepto de informalismo ha sido desarrollado y argumentado “a partir de la negación de los atributos de la formalidad. De esta manera, se define el espacio económico más allá de la economía informal, ya que lo no formal se confunde con lo informal”(Saraví, s. f., p. 05).

Sin embargo, es posible comprender al informalismo como una respuesta directa ante aquellas barreras que impiden y limitan a los individuos, e incluso empresas, el ingreso al sistema de producción y comercio. Este “proceso” de auto inserción laboral, ha permitido un crecimiento exponencial de la economía informal en casi todos los puntos del planeta, incluyendo a las naciones industrializadas y de “primer orden”; razón suficiente para dejar de considerar al comercio informal exclusivamente como un evento temporal.

Retomando a la idea del informalismo como una negación de la formalidad, es posible interpretar que las características propias de cada término terminan por fijar un conjunto de límites, los cuales se puede interpretar como “un rasgo diferente que se destaca sobre un fondo común que combina elementos formales e informales” (Saraví, s. f., p. 05); esto quiere decir que la distinción existente entre lo formal y lo informal, en el espacio económico, no es siempre demasiado evidente, puesto que esta diferenciación va a depender del contexto y las características particulares de cada actividad económica, por lo tanto, resulta complejo establecer una distinción universal entre ambas perspectivas económicas, por lo tanto, se sugiere analizar cuidadosamente estos rasgos diferenciales para comprender mejor la dinámica de la economía y sus efectos en la sociedad.

En cuanto a los rasgos diferenciales, es posible distinguir tres enfoques:

Enfoque	Fondo Común	Rasgo Distintivo
Enfoque neoliberal de la economía informal	Actividad económica	Ilegalidad
Enfoque neomarxista de la economía informal	Sistema productivo capitalista	No regulación (ilegalidad)
Enfoque del sector informal urbano	Mercado urbano de trabajo	Facilidad de entrada, baja productividad, mínima división capital-trabajo

Tabla 4. Enfoques diferenciales entre formal e informal. Adaptado de Marginalidad e informalidad: aportaciones y dificultades de la perspectiva de la informalidad, por Gonzalo Saraví. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

Luego de un breve análisis, respecto a los rasgos distintivos de cada enfoque, podemos evidenciar que la ilegalidad representa una característica directa de la informalidad, lo que nos permite establecer una relación directa con la marginalidad y por ende con la precariedad, término que se puede considerar como uno de los aspectos primordiales dentro de la economía informal, ya que como mencionan Schneider y Enste (2002), los trabajadores informales enfrentan condiciones laborales precarias, bajos ingresos y carecen de seguridad laboral y protección social.

Así mismo, podemos llegar a comprender el punto de afectación que tiene la marginalidad y la precariedad en el aspecto social e individual de cada persona, llegando al punto de desencadenar en actos de discriminación y estigmatización, aspectos relacionados directamente con su posición social, el acceso a la educación y la posibilidad de crecimiento. Williams y Windebank (2001) argumentan que la estigmatización y discriminación hacia los trabajadores informales refuerzan su situación de marginalidad y los relegan a empleos precarios y mal remunerados.

Es preciso mencionar, que la marginalidad puede ser causada por diversos factores, como la pobreza, la discriminación, la falta de educación, la violencia, entre otros, además, de influir significativamente en la salud, el bienestar y el desarrollo de las personas, como también en la estabilidad y cohesión social.

No obstante, podemos comprender al informalismo y a la marginalidad, como los elementos básicos y necesarios para generar un ciclo de pobreza y precariedad, ya que situaciones como la falta de acceso a empleos formales, oportunidades de capacitación y servicios básicos, limita significativamente las oportunidades de salir de este bucle en el cual se encuentra atrapados, y, por ende, mejorar su situación socioeconómica y perpetuando la precariedad laboral.

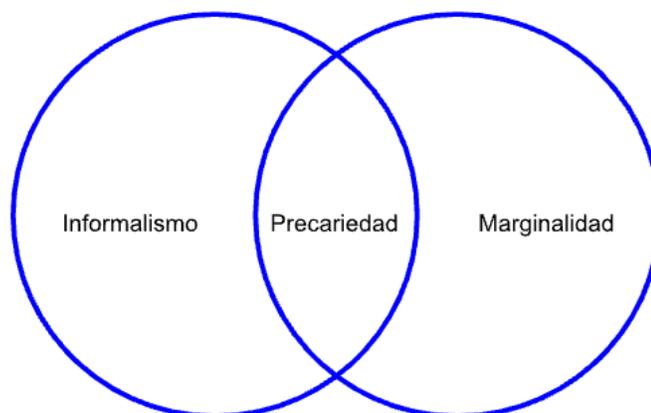


Figura 1. Dualidad: Informalismo y marginalidad. Leonardo Jiménez iglesias. 2023.

Como es de nuestro conocimiento, el informalismo opera dentro de los márgenes y límites correspondientes a las regulaciones formales y legales, lo que implica que se generen condiciones laborales inestables, como también bajos ingresos económicos y la falta de acceso a la protección social. Estas situaciones contribuyen a la marginalidad socioeconómica de los individuos, y, por lo tanto, refuerza aquella realidad vinculada a la precariedad económica de cada uno de los participantes involucrados en este sistema de oferta y demanda.

2.1.3 Un Ecuador informal

Acorde a los últimos datos proporcionados por el INEC (Instituto Nacional Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) la economía informal ha logrado superar significativamente a la economía del sector formal, esto pone en evidencia, que la actual economía ecuatoriana se encuentra en un estado de vulnerabilidad, lo que a su vez, nos permite interpretar, “que el ecosistema regulatorio actual no provee las condiciones adecuadas para el fortalecimiento de los mercados, la creación de empleo y la generación de riqueza en la sociedad” (Echeverría Mauro & Gómez Paz, 2021, p. 05).

Ecuador presenta un crecimiento paulatino en el sector informal desde el año 2004, sin embargo, es en el 2019 que la cantidad de personas dedicadas a las diversas actividades informales superan en número a las vinculadas al comercio formal. Posteriormente con la crisis económica, como resultado de la pandemia mundial, se puede evidenciar que la población perteneciente al sector informal incrementó de manera repentina y acelerada, es así,

[...] que pasaron de 3,6 millones en diciembre de 2019 a 4 millones en noviembre de 2021, según el INEC. Esto significa que en dos años alrededor de 400.000 personas ingresaron a la informalidad. Primicias. (2021, 9 de diciembre). La informalidad suma 400.000 personas en dos años. (Orozco, 2022, En dos años la informalidad sumó 400.000 personas)

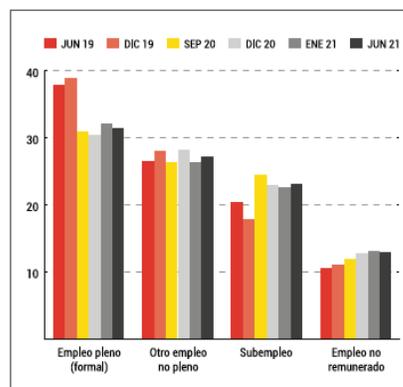


Figura 3. Evolución del Empleo en Ecuador, 2019 - 2021. Fuente: Los relatos de un Ecuador sin oportunidades, por: Echeverría Mauro & Gómez Paz. 2021.

Las datos y cifras mencionados anteriormente sirven como guía para comprender la gravedad de la situación por la que se encuentra atravesando el país, donde se puede observar, acorde a los resultados emitidos por parte de Encuesta Nacional de Empleo, Desempleo y Subempleo (ENEMDU) elaborada por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), “que la tasa de empleo formal a duras penas sobrepasa el 31% de la población económicamente activa” (Echeverría Mauro & Gómez Paz, 2021, p. 05).

Esto sin duda representa un riesgo para la economía del país, considerando que el resto de los ciudadanos se encuentran, ya sea en el informalismo o en el desempleo, acto que aún es más preocupantes, puesto que, según el ENEMDU, la tasa de pobreza llegó a crecer hasta el 32%, mientras que la pobreza extrema se encuentra en un 14.7%; ocasionando así problemas de inseguridad, falta de acceso a la salud pública y a la educación.

De igual manera es necesario conocer y comprender cómo el ámbito político y legal, entorpecen, hasta cierto punto, el crecimiento económico del país. “De acuerdo con (Heritage 2021, citado por Echeverría Mauro & Gómez Paz, 2021) Ecuador ocupa el puesto número 149 de 178 en cuanto a libertad económica, considerando aspectos como Estado de derecho, respeto a la propiedad privada, carga fiscal y más”.

Asimismo, la falta de flexibilidad dentro del mercado laboral constituye hoy por hoy uno de los principales impedimentos a la hora de contratar personal, lo que conlleva a que los trabajadores vean en la informalidad una salida laboral, que por lo general termina cayendo en la precariedad. A esto se le puede añadir la burocracia, el exceso de impuestos y la mala administración, como factores primordiales que permiten el crecimiento del sector informal.

En relación con las personas implicadas, aproximadamente desde el 2004, se observa que son las mujeres quienes representan el mayor porcentaje de involucramiento. A continuación, se presentan dos tablas de datos, respecto al porcentaje de individuos dedicados al comercio informal, la primera enfocada en el grupo etario y la segunda en relación con la idea de etnia.

Grupo Etario	Tasa de Informalidad (%)
Jóvenes (15-19 años)	96%
Adultos mayores (65-69 años)	93%
Adultos mayores (70-74 años)	98%

Tabla 5. Personas dedicadas al comercio informal por grupo etario. Adaptada de *Una Mirada al Empleo Informal en Quito*, por Grupo Faro. 2020. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

Grupo Étnico	Tasa de Empleo Informal (%)
Indígenas	94%
Blancos	78%
Afroecuatorianos	75%
Mestizos	70%

Tabla 6. *Una Mirada al Empleo Informal en Quito*, por Grupo Faro. 2020. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

Cómo sabemos, el comercio informal brinda un amplio abanico de posibilidades, en relación con las diferentes actividades que un individuo puede desempeñar, por tal motivo, a la largo de esta investigación, nos centraremos exclusivamente en uno de los sectores más visibles dentro de la informalidad, como es el caso de los comerciantes o vendedores ambulantes. Grupo social que se encuentra conformado por personas naturales, que llevan a cabo actividades comerciales, así como también, la prestación de servicios de forma independiente en el espacio público.

De esta manera, el sector referente a los vendedores ambulantes se puede clasificar de la siguiente manera:

Sector	Descripción
Trabajadores autónomos fijos	Se encuentran en espacios de uso público fijos, ubicados en una jurisdicción administrativa zona delimitada con una calle principal y una secundaria.
Trabajadores autónomos semifijos	Laboran en una jurisdicción administrativa zonal en un radio de acción determinado y por un tiempo establecido.
Trabajadores autónomos ambulantes	Son aquellos que se desplazan por todo el distrito.
Trabajadores autónomos ocasionales/temporales	Laboran en sitios específicos como ferias y espectáculos públicos.
Trabajadores autónomos en transportación pública	Realizan sus actividades de comercio al interior de las unidades de transporte público.

Tabla 7. Categorización de vendedores ambulantes. Adaptada de Una Mirada al Empleo Informal en Quito, por Grupo Faro. 2020. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

2.2 Loja y su relación con el informalismo

2.2.1 Contexto histórico colonial

La ciudad de Loja se encuentra situada en el sur del Ecuador y representa la capital de la provincia de Loja, posee una población de aproximadamente 200,000 habitantes, según los datos del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC).

Loja fue “fundada” de manera definitiva por Alonso de Mercadillo el 08 de diciembre de 1548; “anteriormente se había registrado un intento– la ciudad de “La Inmaculada Concepción de Loxa en el Valle de Cuxibamba” (Cusibamba significa “Valle Alegre” en lengua ancestral)” (Guayasamín-Mogrovejo & Jiménez-Gaona, s. f., p. 03). Su nombre corresponde al mismo de la ciudad andaluza situada en Granada, puesto que se trata de la ciudad origen de Mercadillo.

Al tratarse de una ciudad colonizada, el diseño urbanístico de Loja imita el modelo impuesto por la Corona Española, donde se establece que el centro de la urbe surge a partir de una plaza central, dentro de la cual se concentraban y gestaban las diferentes actividades sociales, políticas y económicas.

Respecto a su independencia, está se llevó a cabo el 18 de noviembre de 1820, gracias al movimiento patriótico encabezado por “Ramón Pinto, José María Peña, Nicolás García, José Picoita y Manuel Zambrano, quienes lideraron la lucha por la independencia española”. (Guayasamín-Mogrovejo & Jiménez-Gaona, s. f., p. 06). Motivados por las gestas libertarias suscitadas en otras ciudades, como Quito, Guayaquil y Cuenca, así como también por la presencia de Bolívar y San Martín, quienes con sus ejércitos libertarios ayudaron a lograr emancipación en varios puntos del país.

2.2.2 El comercio informal lojano

Se puede definir a Loja, desde el aspecto urbanístico, como una ciudad monocéntrica (consecuencia del colonialismo) que busca un crecimiento constante, en relación al aspecto económico-territorial, considerando que hoy en día, pese a su independencia, el concepto de centro y periferias se sigue aplicando, lo que termina por convertir al casco céntrico de la ciudad, en el principal escenario donde se desarrolla, en su gran mayoría, la actividad económica y política-administrativa de la urbe, por consiguiente, los individuos residentes en los sectores periféricos, deben “migrar” de manera continua hacia el centro de la misma, ya sea por trámites burocráticos, o en este caso en particular, para llevar a cabo actividades dentro del sector informal, adoptando así la labor/papel de vendedores ambulantes.

Las ventas callejeras han generado un gran debate en los últimos años en la ciudad de Loja, considerando que desde una perspectiva económica representan, para el comercio formal, una amenaza constante que influye de manera significativa en ingresos. Asimismo, desde la perspectiva social, estas actividades han empezado a ser vistas como un agente negativo, en relación con la forma que operan los

comerciantes al momento de “apropiarse” del espacio público, lo que termina por limitar el libre tránsito de los ciudadanos, lo que en casos extremos puede “llevar a aumentar los costos de tránsito por los espacios congestionados, lo que disminuye las preferencias por estas zonas. Por consiguiente, induce a una menor actividad del comercio formal a través de una reducción de sus clientes potenciales” (Sempértégui Muñoz & Chamba Tandazo, 2015, p. 12).

Continuando con lo mencionado anteriormente, respecto a Loja como una ciudad monocéntrica, es necesario señalar, que existen otros factores que influyen de manera significativa para que los ciudadanos opten o consideren al informalismo como un medio de subsistencia. Uno de estos se relaciona directamente con la falta de empleo, puesto que, al tratarse de una ciudad pequeña, las plazas de trabajo son limitadas, además, el sector industrial es relativamente escaso, lo que limita el crecimiento económico del sector. A su vez, la capital de Loja termina por ser considerada como una oportunidad para la migración interna, para los sectores rurales o cantones aledaños, ya que dentro de esta es posible llevar a cabo, hasta cierto punto, una inserción social, que permita acceder a la educación, la salud y mejorar las condiciones económicas de cada individuo.

Sin lugar a duda, la práctica del comercio informal, entendido como un problema socioeconómico, radica principalmente en dos puntos claves, como son: el uso inadecuado del espacio público, por parte de los vendedores ambulantes, y la falta de políticas que permitan la regular y ordenar el informalismo en la ciudad, otorgando ciertas garantías a los comerciantes, como también a la administración pública y la urbe en general.

En la ciudad de Loja, existe una población aproximada de 529 comerciantes que permanentemente operan en la ciudad y que en épocas de mayor actividad comercial, meses de agosto, septiembre y diciembre, llega a duplicarse. Es importante señalar que dos tercios de la población que se dedica a esta actividad son mujeres. (Sempértégui Muñoz & Chamba Tandazo, 2015, p. 13)

Lamentablemente al no existir una planificación adecuada para la regulación del comercio informal en la ciudad, por parte del GAD Municipal de Loja; es posible evidenciar cómo se gestan disputas entre los organismos de control, en este caso la Policía Metropolitana, y los vendedores ambulantes, lo que en la gran mayoría de ocasiones termina por ocasionar “batallas” entre ambos grupos, donde la violencia termina por ser la herramienta o el medio para establecer el “control” dentro de estos escenarios económicos.

2.2.3 Informalismo lojano en datos

Como se mencionó anteriormente, las mujeres representan dentro del informalismo, el mayor grupo de personas involucradas en estas actividades comerciales, es así, que en la ciudad de Loja se estima que, por cada hombre dedicado a la actividad informal, existen dos mujeres que forman parte de este sector económico, además,

[...] el 70% de esta población se encuentra en edades entre 18 y 38 años, la mayoría viven en viviendas arrendadas o con familiares, tienen hijos en edades de entre seis y doce años en la gran mayoría de los casos, de estado civil casados en su mayoría, y más del 50% con estudios primarios. (Sempértegui Muñoz & Chamba Tandazo, 2015, p. 07)

A continuación, se presentan los datos obtenidos en el artículo científico titulado “Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuestas De Ordenamiento Y Regulación”, por parte de Juan Pablo Sempértegui Muñoz, Docente del Área Jurídica, Social y Administrativa de la Universidad Nacional de Loja.

Todo esto, con el propósito de evidenciar, mediante cifras, la realidad que se vive y desarrolla en la ciudad respecto al comercio informal, lo que a su vez nos permitirá comprender los principales factores determinantes que forman parte de este sector económico.

Porcentaje	Descripción
76%	No tiene otra actividad económica.
69%	Logra vender la totalidad de su producto en el día.
97%	No ha pertenecido ni pertenece a ningún grupo, gremio o asociación de comerciantes.
69%	No recibe ningún tipo de prestación o beneficio del estado.
14%	Recibe el Bono de Desarrollo Humano.
83%	Tiene ingresos diarios entre \$1,00 y \$50,00 dólares.
88%	Considera la venta informal como su único medio de ingreso económico.
92%	Está dispuesto a legalizar su actividad y trabajar apegado a la ley.
83%	No ha recibido apoyo de organismos de control o instituciones para su actividad comercial.

Tabla 8. Resumen económico del comercio informal. Adaptada de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

En relación con la tabla anterior, es posible reconocer algunas problemáticas, tanto sociales como económicas, que hacen del sector informal una actividad irregular, para todas aquellas personas involucradas, partiendo de la idea de estabilidad tanto financiera, emocional y social. Claramente, existe una dependencia exclusiva de la actividad informal, convirtiendo a esta en la única fuente de ingresos para la subsistencia, acto que resulta altamente preocupante, considerando que los ingresos diarios pueden resultar bajos, en su mayoría, limitando así, la posibilidad de satisfacer las necesidades básicas de los participantes. Lo que a futuro puede desencadenar en pobreza, puesto que la mayoría de las personas implicadas en el comercio ambulante, son cabezas de familia y por lo general, según los datos obtenidos, únicamente un miembro se dedica a esta actividad

Por otra parte, se puede evidenciar la falta de apoyo por parte del sector político, puesto que un gran porcentaje, el 69%, de personas no tiene acceso a seguridad

social, asimismo, la banca privada tampoco representa una ayuda directa a los comerciantes informales, ya que debido a la cantidad de ingresos, y al no estar dentro del sector formal, no pueden acceder a préstamos o créditos, lo que conlleva a buscar alternativas, no reguladas e ilegales, como es acudir al chulco, término empleado para referirse a una persona dedicada al prestamos de dinero con tasas de interés elevadas, sin cumplir con ningún tipo de regulación financiera. Este acto, claramente termina fomentando la ilegalidad y a su vez la delincuencia, por ende, la inseguridad en el territorio.

Motivado por alguien	Problemas de salud	Tradición familiar	Mejorar sus ingresos	Falta de trabajo
3%	0%	10%	30%	58%

Tabla 9. Motivación para formar parte del sector informal. Adaptada de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

El autor, además, menciona que el 51% de los encuestados laboran de lunes a domingo, el 23% de lunes a sábado y el 13% lo hace solamente los fines de semana. Asimismo, los encuestados señalaron que únicamente un miembro de la familia se dedica a esta actividad y una cuarta parte dos miembros de la familia que generalmente es una persona que ayuda a sus padres en el negocio. (Sempértegui Muñoz & Chamba Tandazo, 2015, p. 08)

Respecto a los datos obtenidos, podemos identificar tres posibles problemáticas en relación con la incorporación de las personas en el sector informal, siendo estas las siguientes:

1. Desempleo: según las personas encuestadas el 58% de los involucrados en estas actividades comerciales, optan por desarrollar actividades informales debido a la falta de empleo, lo que refleja que dentro de Loja existe una amplia falta de oportunidades laborales. Además, existe un porcentaje, medianamente alto, que decide vincularse al informalismo como una medida para mejorar sus ingresos económicos, esto quiere decir que los salarios no

son lo suficientemente altos o estables para desarrollar una buena economía.

2. Carga laboral: de acuerdo con los datos recopilados, el 51% de las personas encuestadas trabajan los siete días de la semana, acto que se puede catalogar como una autoexplotación, donde el exceso de trabajo elimina o difumina las barreras que deben existir entre éste y la vida personal, sometiendo a los individuos a un estado de “hiperconectividad”. Han (2013) sostiene que hoy en día, nos agotamos a nosotros mismos. Ya no somos explotados, sino explotadores de nosotros mismos. La autoexplotación ya no se siente como opresión, sino como libertad.

Es posible establecer una breve lógica, respecto a la forma en que se desarrollan las actividades informales en la ciudad de Loja, partiendo de la afirmación, que el comercio no regulado, se ha convertido en un sistema o mecanismo de supervivencia, para todas aquellas personas que encuentren como “motivación” la falta de oportunidades laborales, llevándolas a desempeñar actividades que pueden caer en la precariedad. De igual manera, es posible considerar al comercio informal como uno de los principales motores económicos, tanto en la ciudad de Loja como en los diferentes países en vías de desarrollo, ya que este funciona como un generador de empleo, que influye directamente sobre el entorno económico del territorio o espacio donde se desarrolla.

2.3 Cartografía y ambulantes

2.3.1 Distribución del espacio público urbano

La manera en que se organiza, y, sobre todo, la forma en que se distribuye el espacio urbano tiene implicaciones directas tanto en el comportamiento, de las personas que lo transitan, como también de las actividades que estos desempeñan, por consiguiente, influye en los aspectos sociales, económicos, políticos y culturales, del territorio y sus habitantes. Es así, que la distribución del espacio público, hoy por hoy, representa un aspecto primordial para el desarrollo y crecimiento oportuno de las

ciudades, en especial en aquellos países que se encuentran en vías de desarrollo, como es el Ecuador y en este caso en particular la ciudad de Loja.

Para poder desarrollar un entorno organizado, con proyecciones de crecimiento a futuro y que su uso eficiente y sostenible, es imprescindible emplear correctamente procesos de gestión territorial, como son:

2.3.2 Zonificación

Consiste en la división o segmentación del territorio urbano, con el objetivo de establecer diferentes áreas o zonas, cada una destinada a un propósito en específico, acorde a las normativas vigentes de cada nación. La implementación de esta técnica permite delimitar de manera adecuada los diferentes sectores que componen un espacio en concreto, logrando así, establecer áreas residenciales, comerciales, industriales, recreativas, etc., lo que permite establecer las condiciones y requisitos necesarios para su posterior desarrollo/formación.

La implementación adecuada de la zonificación, sin duda favorece al desarrollo adecuado urbano, y en especial a sus habitantes y transeúntes, ya que establece un ordenamiento territorial, que básicamente consiste en organizar y planificar el desarrollo de un espacio/territorio, con el objetivo de evitar que se lleve a cabo una mezcla indiscriminada de los diferentes usos del suelo, logrando así que diferentes actividades puedan coexistir en una misma zona o área, sin generar afectaciones o problemas entre estas. Según Portes y Castells (1989), [...] "la designación de áreas específicas para diferentes usos puede tener un impacto significativo en la presencia y operación del comercio informal en el espacio público" (p. 12).

Sin duda, la zonificación contribuye de forma directa e indirecta en el desarrollo económico de las ciudades, puesto que fomenta la especialización y concentración de las diferentes actividades comerciales e industriales en áreas específicas. Según Carmona, Heath, Oc y Tiesdell (2010), "la zonificación bien planificada y ejecutada puede mejorar la competitividad económica de las ciudades al facilitar la creación de

áreas especializadas que generen sinergias entre empresas y permitan el desarrollo de clústeres industriales". (p. 123).

Uno de los principales beneficios al momento de establecer una división adecuada del territorio urbano, consiste en la posibilidad de crear zonas comerciales que favorezcan al desarrollo económico de la urbe. La designación de estas áreas para fines comerciales, permiten concentrar una amplia variedad de negocios en un sector específico, con el objetivo de atraer potenciales consumidores de distintas partes de la ciudad, como también aquellos individuos que se encuentran fuera de ella. Claramente, el uso adecuado de la zonificación puede generar un aumento en la actividad económica y esto a su vez se ve reflejado en la generación de empleo, mejorando así las condiciones de vida y oportunidades de crecimiento. En palabras de Carmona et al. (2010), "las zonas comerciales creadas a través de la zonificación pueden convertirse en polos económicos dinámicos y contribuir significativamente a la generación de empleo y al atractivo turístico de una ciudad". (p. 127).

2.3.3 Planificación urbana

Se puede definir como el proceso estratégico y multidisciplinario, a través del cual se establecen las diferentes acciones necesarias para llevar a cabo el desarrollo sostenible de las ciudades, por lo tanto, debe ser desarrollado de manera integral, considerando aspectos esenciales como la movilidad, el medio ambiente, la seguridad ciudadana, la accesibilidad, etc., todo esto con el objetivo de mejorar la calidad de vida de los residentes, promoviendo el desarrollo equitativo y sostenible de las áreas urbanas.

Además, la planificación urbana contribuye a la gestión eficiente del crecimiento urbano, lo que a su vez permite anticipar y responder a los diferentes desafíos que se relacionan con el aumento de la población, la demanda de vivienda e infraestructura, el transporte y otros aspectos clave para el desarrollo urbano. Según Carmona, Heath, Oc y Tiesdell (2010), "la planificación urbana efectiva garantiza un uso

eficiente del suelo, evita la expansión descontrolada y fomenta la densificación y la mezcla de usos para promover la sostenibilidad". (p. 72).

Es preciso comprender que la planificación urbana requiere de la colaboración de múltiples actores, debido a la complejidad y la amplia dimensión que conllevan los desafíos urbanos, los cuales van más allá de la competencia de un solo actor o entidad. Dentro de los participantes necesarios a involucrar destacan los gobiernos locales, expertos en diversas disciplinas y sectores económicos y comunidades. Por lo tanto, la implementación efectiva de dicho proceso implica la adopción y aplicación de instrumentos de planificación, así como también, planes maestros, códigos de construcción, normas de diseño urbano y regulaciones de uso de suelo. Los elementos anteriormente mencionados, proporcionan un marco normativo necesario que actúa como guía en el desarrollo urbano, garantizando la coherencia y sobre todo la calidad de las respectivas intervenciones en la urbe.

En conclusión, podemos interpretar a la zonificación y la planificación urbana como elementos/herramientas fundamentales que se deben emplear para llevar a cabo el desarrollo sostenible de cualquier ciudad, así como también, la organización adecuada de los espacios urbanos, con el objetivo de garantizar el uso eficiente y sostenible de los recursos disponibles y necesarios. A su vez, es fundamental incluir con la participación ciudadana activa y un marco normativo que garantice la implementación efectiva de estos procesos.

2.3.4 Urbanismo colonial

Tanto la zonificación como la planificación urbana jugaron importante y trascendental en la época colonial, siendo empleadas como medios y estrategias para la organización de las ciudades en los diferentes territorios, con el objetivo principal de establecer el control social y en especial económico en cada una de las colonias.

Asimismo, este proceso se lo puede catalogar como un acto de dominación social, donde a través de la segregación racial, se pudo establecer una jerarquía de "clases",

las cuales tienen una relación directa con el territorio, puesto que, a través de este, la colonia logro separar y limitar a la población, generando así espacios céntricos y periféricos, dentro de los cuales se crearon barrios específicos para cada grupo social.

Las clases privilegiadas, población blanca por lo general, se encontraban ubicados en la parte céntrica de las ciudades, por lo tanto, sus condiciones de vida eran las más idóneas de la época, caso contrario para todos aquellos individuos que pertenecían a las castas inferiores, quienes eran relegados hacia los extremos, con el fin de evitar revueltas por partes de estos, quienes además vivían en condiciones precarias.

2.3.5 Modelo de ciudad hispanoamericana

Se trata del patrón urbano característico que se estableció y difundió durante el período colonial en las ciudades fundadas por los colonizadores españoles en América.

Así mismo, este modelo urbanístico puso particular énfasis en el orden interno y la regularidad morfológica como características inherentes a las instalaciones coloniales, asumiendo que las mismas materializan la intención ibérica de la dominación del espacio americano a partir de la repetición de un mismo esquema ordenado. (Igareta, 2010, p. 03)

Es preciso señalar, que, dentro de las diversas investigaciones relacionadas en torno al tema, demostraron la existencia de ciudades que no optaron por aplicar este sistema de urbanización, debido a situaciones particulares,

[...] como las limitaciones impuestas al modelo regular por el medio geográfico - terrenos escarpados que impidieron el adecuado desarrollo del trazado en damero-; a factores económicos -la explotación de un determinado recurso que generó un asentamiento espontáneo que creció desorganizadamente- u otros semejantes, pero asumiendo siempre que tal irregularidad constituía una excepción o un "desvío" a la norma de regularidad impuesta. (Igareta, 2010, p. 03)

A continuación, se describe el “modelo de ciudad hispanoamericana”, resumido de manera genérica, señalando principalmente aquellos rasgos físicos que llegaron a convertirse en el “canon” urbanístico dentro de las ciudades fundadas en América.

(...) Dicho trazado era de lo más simple: un amplio espacio cuadrangular en el centro, una estructura en damero de la que saldrían calles perfectamente rectilíneas en todas las direcciones, formando manzanas cuadradas y rectangulares, con cuatro parcelas para cada manzana, de las cuales sólo un cierto número en las inmediaciones de la plaza estaría en un primer momento realmente controladas, asignadas y construidas. En uno de los lados de la plaza rectangular se situaba la iglesia principal; en otro, el edificio del ayuntamiento; en otro, la residencia del gobernador o su representante. Los restantes edificios cuya fachada diera a la calle, así como los confinantes, acogían las residencias de los ciudadanos locales más importantes (normalmente los encomenderos), que eran lo más imponentes posibles, con todo lo cual el centro de la ciudad podía ya construirse muro a muro.(...) Los pobladores españoles más humildes tenían sus casas en los márgenes de las manzanas y más allá se dedicaban manzanas enteras a huertas. Este ordenado complejo recibía el nombre de traza. (Lockhart y Schwartz 1988, p.70)

Con relación a la descripción anterior, podemos destacar que, dentro de aquel modelo urbanístico, sobresalen cuatro elementos importantes que permiten la construcción de las ciudades, estos son:

Elemento	Descripción
Plaza Mayor o de Armas	Considerada como el “corazón” de la ciudad, debido a su ubicación céntrica. Se trata de un espacio abierto de forma rectangular, rodeado por los edificios más importantes de la época (iglesia y ayuntamiento). Esta servía como punto de reuniones para celebraciones y eventos públicos. La Plaza Mayor representaba el poder y la autoridad del gobierno colonial, y se convertía en el epicentro de la vida social, política y económica de la ciudad.
Calles y cuadras	Estás se organizaban en un patrón de cuadrícula, permitiendo así, la formación de manzanas. Las avenidas estaban diseñadas para el tránsito de personas y carruajes, mientras que las calles secundarias eran más estrechas y eran de uso exclusivo para los transeúntes. Por lo tanto el diseño de calles en cuadrícula permitía una fácil orientación y una circulación fluida en la ciudad.
Ejes y monumentos	También conocido como bulevar principal, se caracterizaba por su conexión directa con la plaza principal y los monumentos más importantes de la época, como iglesias, catedrales o edificios gubernamentales; los cuales servían como puntos y símbolos de referencia e influencia. De esta forma, los monumentos en las ciudades hispanoamericanas eran una muestra del dominio y la influencia española en la arquitectura y el urbanismo, y se utilizaban para imponer una imagen de autoridad y superioridad.

Tabla 10. Elementos de característicos del modelo de ciudad hispanoamericana. Adaptada de Urbanismo colonial temprano en la República Argentina: Aportes desde la arqueología, por Ana Igareta. 2010. Elaborada por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

Podemos concluir, que el modelo de ciudad hispanoamericana, establecido durante la época colonial, sigue vigente hoy en día de gran parte de los países que alcanzaron su independencia, por lo tanto, aquella distribución desigual, tanto de recursos como de territorio, continúa presente en las sociedades actuales de América Latina, en

especial en aquellas ciudades intermedias, donde el concepto de centro y periferias continúa influyendo significativamente en el aspecto económico de los habitantes, ya que la precariedad sigue ligada a aquellos espacios geográficos “excluidos” socialmente.

2.3.6 Ambulantes y el espacio público

Las ventas ambulantes han llegado a ser vistas bajo una perspectiva discriminatoria, llegando al punto de menospreciar e infravalorar a la actividad como tal. Esto se debe particularmente a que el comercio informal se mueve dentro de los lineamientos de lo que se puede llegar a considerar como “ilegal”, así como también, su implicación con el espacio público, siendo este el entorno o ambiente de trabajo dentro del cual se desenvuelven sus participantes. Este actuar, por parte de los comerciantes, termina por convertirse en un aspecto molesto, que incomoda de manera directa al resto de transeúntes, en especial en la ciudad de Loja, cuyo casco céntrico no posee una distribución adecuada del espacio, por ende, su planificación urbanística complica la movilidad, si a esto se le suma la participación constante de los trabajadores informales, obtenemos como resultado una ciudad totalmente colapsada (en sitios específicos) en cuestiones al libre desplazamiento de los ciudadanos.

Tanto el empleo informal como las ventas ambulantes, en los últimos años, han sido analizadas y estudiadas desde diferentes perspectivas.

Es así como según López & Restrepo (2015), se han detectado fundamentalmente dos teorías: la de “exclusión”, que se relaciona con grupos en desventaja y sin beneficios otorgados por el Estado, y la del “escape”, que pone énfasis en el carácter voluntario del trabajo informal. (Maldonado Quezada, 2011, p. 07).

Considerando exclusivamente a los vendedores ambulantes, podemos catalogar a estos como nómadas, ya que no disponen de un espacio físico concreto y estable que les permita desempeñar sus actividades comerciales, sino más bien, estos hacen uso del espacio público como el escenario más idóneo para ofertar sus productos a la ciudadanía en general. Partiendo de esta idea de nómadas, es posible señalar que

los vendedores ambulantes se encuentran en una situación de incertidumbre, ya que, dentro de las diferentes ciudades del Ecuador, cada uno municipios han establecido ordenanzas que limitan e incluso incentivan a la erradicación del informalismo.

Es así, que los vendedores ambulantes experimentan situaciones de persecución por parte de los organismos de control, en el caso de la ciudad de Loja, los Agentes de Control Municipal, cuyas funciones según la ordenanza No. 0028-2021 - Artículo 47.- son:

1. Impedir la utilización indebida de las vías y espacios públicos, para ventas ambulantes o productos no permitidos por la ley, o que no tengan la respectiva autorización municipal;

2. La adopción de las medidas provisionales para quienes ocupen de manera irregular los espacios públicos, elaborar el informe y parte sobre las novedades en la adopción de estas a sus superiores jerárquicos;

3. La recuperación del espacio público, en lugares donde se los haya invadido, de manera irregular, y no permitidos por la ley, respetando el debido proceso y en coordinación con las comisarías municipales y la participación cuando sea necesaria de la Intendencia General de Policía, Comisaría Nacional de Policía, Policía Nacional y demás entidades Públicas de Control, en el orden de sus competencias;

(GOBIERNO AUTÓNOMO DESCENTRALIZADO MUNICIPAL DEL CANTÓN LOJA, 2021, p. 30)

2.3.7 Orden y regulación

Evidentemente necesario e importante, por parte del Estado, regularizar el sistema económico y los mercados que lo conforman, de esta manera, el gobierno nacional garantiza el cumplimiento de sus funciones como garante de derechos y seguridad hacia la ciudadanía, así como también, el poder emitir políticas públicas acorde a la realidad de los ciudadanos, sin alejarse excesivamente de sus necesidades.

Dentro del contexto de la informalidad en el Ecuador, existen varios factores negativos que impiden formalizar el comercio informal, como es el caso “de numerosos trámites,

abuso de grupos de poder y falta de información, [...] por lo tanto, la gran mayoría encontrará en la informalidad una alternativa con un costo de oportunidad menor” (Sempértegui Muñoz & Chamba Tandazo, 2015, p. 13).

A su vez, la regulación del comercio informal (vendedores ambulantes), representa un verdadero desafío gubernamental, considerando que uno de los factores por los cuales surge esta necesidad, está relacionado directamente con el uso del espacio público, ya que, en teoría, estos son espacios abiertos que tienen la característica de “comunitarios”, puesto que están destinados al uso libre por parte de toda la población, sin ningún tipo de discriminación de por medio. Lo que abre el debate constante entre los derechos de la ciudadanía respecto al espacio público, y el derecho de los vendedores ambulantes en relación con el acceso al trabajo y su desarrollo económico.

Resulta evidente encontrar una solución a la actual problemática, considerando la capacidad de crecimiento exponencial que posee el comercio informal. Por consiguiente, es fundamental garantizar jurídicamente el derecho de los vendedores ambulantes, respecto al uso del espacio público, brindándoles estabilidad y reduciendo en ellos la sensación de incertidumbre a la cual se encuentran expuestos. Como señala Bhowmik (2005), es necesario proteger este derecho para que los vendedores ambulantes puedan ejercer su actividad económica de manera segura y sostenible” (Maldonado Quezada, 2011, p. 13).

En este punto, es preciso tener en consideración la cualidad de “nómadas” asociada, previamente, a los vendedores ambulantes, debido a su constante movilización. Comprendiendo que estos se desplazan de manera frecuente, acorde a los diferentes eventos que se producen, ya sea dentro del territorio habitual como en sus alrededores (otras ciudades o poblaciones), esto dificulta el poder regular la actividad económica de una manera coherente, sin generar afectaciones directas sobre las personas dedicadas a esta labor diaria.

En relación con lo mencionado, se retoman los resultados obtenidos dentro del artículo científico titulado Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional,

Propuestas de Ordenamiento y Regulación, con la finalidad de mostrar, porcentualmente, la percepción que se tiene hacia el comercio informal, tanto desde la mirada ciudadana como de la de los vendedores ambulantes.

Pregunta	Respuesta (%)
Con su trabajo, ¿afecta de alguna manera la imagen de la ciudad?	67
¿Estaría dispuesto a cumplir con normativas municipales para ordenar y regular su actividad?	100
¿Estaría dispuesto a obtener un carnet municipal para ejercer su actividad comercial?	100
¿Estaría dispuesto a legalizar su actividad y trabajar apegado a la ley y normativa vigente?	92

Tabla 11. Actitudes de los vendedores informales hacia la regulación y ordenamiento. Adaptada de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

En relación con los datos anteriores, podemos concluir que dos terceras partes de los vendedores informales, consideran que su labor diaria no influye de manera negativa en la imagen de la ciudad. Lo que sugiere, que las personas involucradas en el comercio informal no perciben a su actividad como un aspecto negativo socialmente, sino que contribuyen positivamente en el entorno.

A la par, podemos evidenciar que existe una tasa de aceptación del 100% respecto al cumplir las posibles normativas que se fijan por parte del Municipio de la ciudad de Loja, para así ordenar y regular su actividad. Asimismo, los vendedores informales consideran oportuno y favorable, la posibilidad de obtener un carnet municipal, que autorice ejercer su actividad comercial en el casco urbano.

Pregunta	Respuesta (%)
¿Conoce los reclamos que realiza la ciudadanía a las autoridades con respecto al incremento de vendedores informales?	1
La ciudadanía exagera los reclamos	51
No le interesan estos comentarios	29
Está de acuerdo con este reclamo	19

Tabla 12. *Tabla 12. Opiniones de los vendedores informales sobre los reclamos ciudadanos. Adaptada de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.*

Respecto a los datos que conforman la tabla número dos, podemos observar que más de la mitad de los vendedores informales, consideran que los reclamos emitidos por parte de los ciudadanos, en relación con su actividad, son algo exagerados. Por otra parte, existe una minoría que está de acuerdo con lo expresado por parte de los habitantes de la ciudad.

Considerando que alrededor del 67% de las personas encuestadas, coinciden en que su papel dentro del informalismo no afecta a la imagen de la ciudad, y por otra parte el 51% cree que los reclamos son simplemente exageraciones, podemos interpretar que la percepción de los vendedores ambulantes no es del todo imparcial, y que, por obvias razones, buscan proteger su actividad económica, además de plantear a la misma como algo totalmente beneficioso para la ciudad.

Opinión sobre la actividad comercial informal	Respuesta (%)
Generan desorden	37
Obstaculizan el tránsito peatonal	24
Generan inseguridad alrededor del comerciante informal	39

Tabla 13. *Opiniones de la ciudadanía sobre la actividad comercial informal y el uso del espacio público. Adaptada de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.*

Sin duda, una de las preocupaciones más recurrentes en relación con el comercio informal, por parte de la ciudadanía, se relaciona estrechamente con la inseguridad que esta actividad puede desencadenar dentro las zonas o áreas en las que se desarrolla. Además, se puede evidenciar que existe un interés específico por la organización y la movilidad dentro del espacio público.

2.3.8 Consumismo ambulante

Generalmente se suele abordar la temática del comercio informal, exclusivamente, desde la perspectiva de sus participantes, sin embargo, resulta necesario, y sobre todo interesante, investigar el desarrollo de la economía informal desde otra óptica, en este caso la del consumidor final, contemplando la idea de oferta y demanda como una dualidad bidireccional, donde ambas son recíprocas y necesarias para que dar paso al comercio. Como mencionan Krugman y Wells (2014), "el equilibrio de mercado se produce cuando la cantidad ofrecida es igual a la cantidad demandada, y en ese punto se determina el precio de equilibrio". Krugman, P., & Wells, R. (2014). Microeconomía. McGraw-Hill.

A continuación, se presenta el concepto de "Consumidor ambulante", al cual se lo puede describir o conceptualizar, como todos aquellos sujetos que transitan libremente por el espacio público, y se interrelacionan con las diferentes actividades comerciales que se desarrollan, paralelamente a las prácticas móviles de consumo de compradores.

En base a la intención de abordar el comercio informal desde la perspectiva del consumidor, podemos afirmar que el informalismo se desarrolla, en gran relación, porque existen individuos adquirentes, los cuales "son más móviles, más ambulantes y nómadas que los mismos vendedores y vendedoras" (Armando & Segura¹, 2013, p. 03). Esto nos invita a evaluar la presencia del comercio ambulante, no solo como alternativa a la falta de empleo formal, sino también como una respuesta respecto a la demanda consciente que nace desde el consumidor, quién por diversas razones no logra satisfacer sus necesidades dentro del comercio formal.

Una vez “definido” el concepto de consumidor ambulante, se procede a vincular y, sobre todo, a analizar su papel dentro del ecosistema económico en la ciudad de Loja, con la intención de comprender cómo este se correlaciona con el comercio informal que se lleva a cabo dentro de la urbe.

Antes de exponer los diferentes datos que se generan entre consumidor y ofertante, es preciso señalar, aquellos factores que influyen en la participación directa del consumidor ambulante, al momento de adquirir los diferentes productos ofertados por los vendedores ambulantes.

A continuación, se enlistan los principales motivadores de compra:

1. Elección de compra, conformada por tres aspectos básicos, como son: los estados psicológicos del consumidor, las características del consumidor y las características del punto de venta. Díez de Castro (1997) expone que “la elección de un punto de venta implica la consideración de tres elementos: la preferencia del consumidor, compras previas y la fidelidad que se produce cuando el consumidor realiza compras de manera reiterada” (p.45).
2. Consumo, se considera una variable clave en la determinación de la demanda agregada de una economía.

Por su parte, Canclini (1995) señala que diversas corrientes consideran el consumo como un momento del ciclo de producción y reproducción social, es el lugar en el que se completa el proceso iniciado al generar productos, donde se realiza la expansión del capital y se reproduce la fuerza de trabajo. Desde tal enfoque, no son las necesidades o los gustos individuales los que determinan qué, cómo y quiénes consumen. (p.49)

3. Factores psicológicos, considerando la calidad de vida en la actual época contemporánea, se puede señalar que está tiende a influir o impactar de manera psicológica y social, a la hora de definir o establecer hábitos consumistas, los que a su vez puede suponer un grave peligro para la salud

física, el equilibrio psíquico y el bienestar personal o familiar.

4. El espacio público, representa a su vez, un factor determinante, considerando la relación que existe entre este y el comercio, tanto formal e informal, ya que este tiene la capacidad de incidir en la toma de decisiones por parte de los consumidores, ya sea por cuestiones de necesidad (informalismo) o por seguridad - tradición (formal).

2.3.9 Datos de los consumidores ambulantes

Razón de compra	Respuesta (%)
Precios bajos	44
Gusto por la sazón (alimentos preparados)	45
Facilidad de acceso mientras se circula por la ciudad	11

Tabla 14. Motivación en los consumidores a la hora de adquirir productos. Adaptado de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

Calidad de los productos	Respuesta (%)
Regular	68
Bueno	18
Malo	14

Tabla 15. Calidad de los productos ofertados por vendedores informales. Adaptado de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

Frecuencia de consumo	Respuesta (%)
Quincenalmente	35
Semanalmente	32
Mensualmente	27

Tabla 16. Frecuencia de consumo de productos informales. Adaptada de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

De los datos recopilados, podemos mencionar que gran parte de la ciudadanía encuestada, adquiere productos a través de los vendedores informales, una de las principales razones, se debe a que los precios son considerablemente más económicos, en comparación con el de los comercios formales. Por otra parte, consideran que la calidad de los productos ofertados es regular. En relación con la frecuencia de consumo, se puede concluir que existe una demanda constante y recurrente por parte de los consumidores, quienes consideran que la accesibilidad, además de los precios asequibles, representan factores determinantes para continuar adquiriendo productos en el mercado informal.

En este punto, podemos establecer que existe una estrecha relación entre el colonialismo y el comercio informal de la ciudad de Loja, actividad que surge como consecuencia del modelo urbanístico colonial impuesto, y que hoy en día representa una problemática de índole social y cultural. Esto a su vez, nos permite vincular al comercio informal con los videojuegos, ya que estos actúan como soportes narrativos en la contemporaneidad, por lo tanto, son capaces de influir en la construcción sociocultural de los individuos; aspectos que desarrollaremos más adelante, a través de breves notas acerca de la teoría del juego, desde la perspectiva de Huizinga, Caillois y Winnicott.

3 VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA DE CONCIENCIACIÓN SOCIAL

3.1 Ludología y juego

Se cataloga a la ludología, como el estudio académico del juego y los juegos, comprendiendo a estos como fenómenos culturales, sociales y psicológicos. Además de analizar los diferentes elementos que los conforman y que permiten su desarrollo, como son: su estructura, reglas, jugadores y su contexto.

Podemos decir, que el juego es una actividad esencial para la sociedad humana, que no necesariamente puede estar destinado exclusivamente al entretenimiento, ya que a la par, se trata de una “herramienta” indispensable para el desarrollo de la cultura y la civilización. Huizinga ve al juego como un acto libre y separado de la vida ordinaria, con reglas propias que establecen un espacio único y singular. Por lo tanto, el juego tiene la capacidad de manifestarse de diferentes formas, ya que no necesariamente se rige a una estructura en concreto, es así, que este se puede presentar a través de juegos físicos, de mesa, simbólicos e incluso en actividades no físicas. A su vez, Caillois considera que el juego es un fenómeno cultural que trasciende las fronteras geográficas y temporales, capaz de manifestarse en diversas formas en todas las sociedades humanas.

De la misma manera, varios autores/as sostienen que el juego es una actividad creativa, además de social, que permite experimentar, aprender e incluso explorar diferentes aspectos de la vida, así como también, nos incita a desafiar y cuestionar ciertas normas sociales, permitiéndonos así, expresar y reflexionar.

Continuando con lo planteado por Huizinga, el sociólogo y antropólogo francés Roger Caillois, presenta su teoría sobre el juego desde una perspectiva antropológica, donde examina las diferentes formas de juego y cómo éstas se relacionan con la cultura, llegando a establecer una clasificación de cuatro modelos o enfoques de juego:

1. Agon, juegos de competencia-competición: se caracterizan por implicar tensión y la lucha entre rivales. Este acto de “batalla” se da en igualdad de condiciones y oportunidades, lo que implica, que quienes participan poseen límites definidos y no admiten ayuda externa. Caillois afirma que "en el agon, el juego se centra en el desafío y la rivalidad, y se basa en el logro de la victoria a través de habilidades y estrategias" (Caillois, 1958, p. 26).
2. Alea, juegos de azar: dentro de estos el resultado no depende directamente del jugador, sino más bien, es la “suerte” o el azar quien tiene “decide”. Dentro de estos, no destaca la fuerza de trabajo, ni la habilidad o la paciencia y el esfuerzo

propio. Caillois sostiene que "en el alea, el juego se basa en la suerte y el azar, y la incertidumbre es una parte esencial de su dinámica" (Caillois, 1958, p. 35).

3. Mimicry, juegos de simulación: son los que hacen referencia a una temporalidad de fantasía, donde el individuo es consciente de su participación, mediante la manipulación de un personaje, con quién se puede o no sentir identificado. Caillois afirma que "en el mimicry, el juego implica la imitación y la representación de roles, donde los jugadores asumen identidades diferentes a las suyas propias" (Caillois, 1958, p. 47).
4. Ilinx: juegos de vértigo: a través de los cuales se pretende alcanzar sensaciones subjetivas en relación con el "trance o aturdimiento", buscando una alteración en la percepción del jugador. Caillois sostiene que "en el ilinx, el juego se basa en la alteración y la suspensión de la percepción y la realidad, provocando una sensación de vértigo y éxtasis" (Caillois, 1958, p. 55).

El análisis del juego desde esta perspectiva nos permite obtener una comprensión más profunda y cercana, de cómo éste se refleja y moldea aspectos esenciales de la sociedad humana.

A partir de esto, podemos decir que Huizinga se enfoca en estudiar a las civilizaciones, como la fuente directa, para hallar dentro de ellas aquel componente lúdico que permite su origen, mientras que Caillois, prioriza su investigación en comprender aquellos impulsos y valores de una sociedad, y cómo estos, pueden influir en la forma de jugar. Además, Huizinga, propone que dentro del juego existe un elemento inmaterial (con cierto grado de complejidad para ser explicado), que lo denominará como "la esencia del juego", el cual se relaciona directamente con el aspecto lúdico, a lo que el autor menciona lo siguiente,

Si designamos al principio activo que compone la esencia del juego «espíritu», habremos dicho demasiado, pero si le llamamos «instinto», demasiado poco. Piénsese lo que se quiera, el caso es que el hecho de albergar el juego un sentido se

revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial. (Huizinga, 2000, p. 12)

Ante esta idea de la esencia del juego, el historiador y filósofo holandés, propone o más bien, presente a lo lúdico como un impulso vinculado estrictamente a la creación, como también a la fantasía, a las variaciones e incluso con las transformaciones constantes. Por lo tanto, "lo lúdico es «crear la apariencia, o la ficción», fingir ser algo que no se es, hacer «como si» se fuese algo/alguien diferente al que se es en la vida cotidiana, con la sola intención de divertirse emocionándose". (Rivero, 2016, p. 08).

En este punto, Huizinga señala que el juego tiene la capacidad de influir en las sensaciones de los jugadores (participantes), ya que es capaz de producir alegría, entusiasmo y participación intensa, lo que él llama "la experiencia lúdica", que viene a ser interpretada como una fuente de creatividad, imaginación y desarrollo personal y social. De igual manera, logra identificar y reflexionar sobre aquellas manifestaciones que pueden llegar a ser reconocidas como juego, sin embargo, al estar cargadas de exceso de seriedad pierden aquel tono o esencia lúdica, rayando así, el límite de lo que él presenta como juego. A esos casos, los denomina como "juego falso", dentro de los cuales sitúa a los deportes y a los juegos de cálculos.

Para jugar de verdad, el hombre, mientras juega, tiene que convertirse en niño [...] En el deporte, nos encontramos con una actividad que es reconocidamente juego y que, sin embargo, ha sido llevada a un grado tan alto de organización técnica, de equipamiento material y de perfeccionamiento científico, que, en su práctica pública colectiva, amenaza con perder su auténtico tono lúdico [...] En este caso, no nos encontramos ante el eterno elemento lúdico de la cultura, que hemos tratado de destacar en este libro, sino ante un juego falso. (Huizinga, 2000, p. 252 y 259)

A su vez, Huizinga plantea una distinción entre lo que cataloga como juego primitivo y juego avanzado. El primero, se refiere a todas aquellas formas más tempranas y básicas de juego que se observan en las sociedades, las cuales son inherentes a la naturaleza humana. Éste, además, se caracteriza por su espontaneidad y libertad, ya que ofrece a los participantes entregarse a la experiencia lúdica sin reglas ni

restricciones. En segunda instancia, establece la idea de juego avanzado, donde las formas más complejas y sofisticadas del juego surgen, esto en relación con la medida en que evolucionan las sociedades, por lo tanto, posee una mayor estructuración y unas normas y reglas establecidas, e incluso, se puede requerir de un aprendizaje y una comprensión más profunda de las mismas.

Continuando en esta línea/planteamiento, Caillois propone dos categorías de juego, la primera denominada como "Paidia", que hace referencia a un menor grado de organización y complejidad, proponiendo así un estilo de juego más fluido, sin una estructura rígida, ya que las reglas que se emplean pueden ser modificadas en el momento. El autor la define como "«[...] un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada alegría»" (Caillois, 1958, p. 25), más adelante se refiere a ella como las "«[...] manifestaciones espontáneas del instinto de juego [...] agitación inmediata y desordenada [...] necesidad elemental de movimiento y ruido»" (Caillois, 1958, p. 49), expresión que nos permite establecer ciertas relaciones con la idea de noción de cambio constante presente en el pensamiento de Huizinga. A la par, desarrolla la segunda categoría nombrada como "Ludus", que viene a ser el juego reglado, basado en normas establecidas, con un estructura mucho más formal y rigurosa, donde los jugadores deben regirse al conjunto de reglas fijadas previamente. En estos escenarios, se pretende que los jugadores alcancen la victoria, teniendo en cuenta las limitaciones que forman parte del juego. Caillois, define a "Ludus como «el complemento y la educación de la paidia, a la que disciplina y enriquece". (Caillois, 1958, p. 51 y 52).

Dice el autor que precisamente cuando aparecen las convenciones es cuando comienzan a bifurcarse los caminos contradictorios de *agon*, *alea*, *ilinx* y *mimicry*, y el móvil de jugar ya no será divertirse, emocionándose, (que asocia con la alegría), sino divertirse resolviendo una dificultad creada a propósito. (Rivero, 2016, p. 11)

3.2 Game vs Play

Donald Winnicott esclarece una distinción entre "game" y "play", con la intención de comprender la relación que existe o se genera entre el juego y desarrollo

psicoemocional. Quién argumenta que el "play", está ligado al aspecto creativo y a la espontaneidad, como si se tratase de una actividad autónoma e independiente que surge en relación con la naturalidad (interna) propia del jugador. Winnicott, considera que el juego es una expresión auténtica del "self", donde no se plantean las restricciones ni expectativas externas. También lo plantea como aquel escenario apto para la experimentación, e incluso para la exploración interna/personal, acto que te permite conocerte y establecer una conexión más profunda consigo mismo. Por otra parte, tenemos a "game", al cual se le atribuye características como lógico, normativo e incluso rígido, por lo tanto, se lo ve como aquel juego estructurado, donde es necesario, en un principio, adherirse a las normas y reglas que lo conforman. En este caso, Winnicott advierte que el exceso de rigidez y limitaciones inherentes pueden coartar la espontaneidad y a su vez la creatividad.

Es preciso señalar, que Winnicott, pretende enfatizar en que existe una necesidad intrínseca entre ambos, de modo que, es preciso encontrar o establecer un equilibrio entre ambos, con la intención de potenciar las diferentes características de cada uno, permitiendo así, que el juego, de forma general, no pierda su esencia.

Para concluir, se presenta un breve resumen de las diferencias entre los términos de "game" y "play"

	"Game"	"Play"
1.	Juego estructurado con reglas específicas	Juego espontáneo y autónomo
2.	Sigue una estructura externa	Surge de la espontaneidad interna
3.	Orientado hacia resultados y competencia	Orientado hacia la exploración y expresión
4.	Limitado por reglas y expectativas	Sin restricciones ni expectativas externas
5.	Enfoque en seguir instrucciones	Enfoque en la creatividad y la autenticidad

Tabla 17. Comparativa entre el termino Game y Play. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

Podemos concluir, que tanto el planteamiento desarrollado por Winnicott como los de Huizinga y Caillois, terminan convergiendo en varios puntos en común, donde la principal premisa recae en presentar una interpretación sobre lo que entendemos como juego, mediante un “ejercicio” de desarticulación del término, acción que permite indagar sobre las diferentes posibilidades que este ofrece, y en especial, como nos relacionamos con éste y los beneficios que nos brinda, no solo como individuos sino también como sociedad.

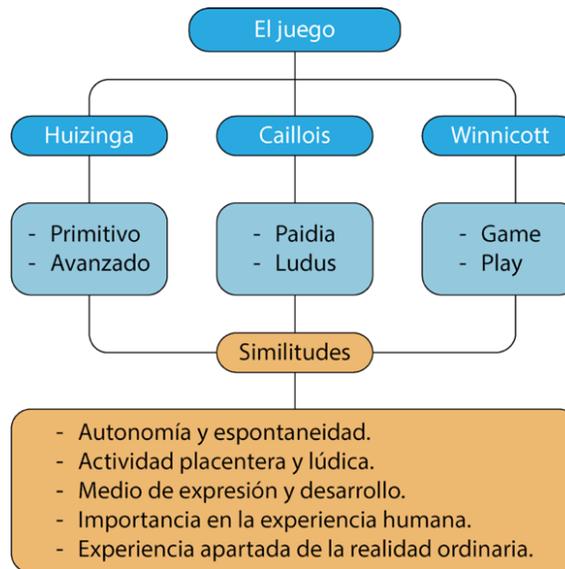


Figura 5. Figura 3. El juego desde la perspectiva de Huizinga, Caillos y Winnicott. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

3.3 Definición de videojuegos

Considerando a los videojuegos como un campo de investigación que ofrece una amplia variedad de estudios, teorías y perspectivas, resulta complicado encasillar a la práctica como tal, dentro de una sola definición que sea capaz de sintetizar la gran cantidad de información que se tiene sobre esta; motivo por el cual, se ha considerado prudente analizar, brevemente, las teorías propuestas por Espen Aarseth, Ian Bogost y Alexander Galloway, respecto a la concepción de videojuego, con la intención de esbozar una descripción más acertada del término como tal.

Continuando con lo anteriormente mencionado, procedemos a presentar la teoría de Espen Aarseth, quién plantea a los videojuegos desde una perspectiva narrativa y lúdica, precisamente en su obra titulada "Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature", donde define el cybertexto como "un texto que no es estático, sino que está compuesto de elementos dinámicos y no lineales que exigen la interacción del lector". (Aarseth, 1997, p. 2).

Asimismo, señala que los lectores pasan a ocupar el rol de usuarios activos, lo que permite la toma de decisiones y acciones que afectan a la narrativa y el desarrollo del texto. Además, introduce el concepto de "ergodicidad", para referirse al esfuerzo, por parte de los participantes, en relación con la comprensión y navegación con los cybertextos. Aarseth afirma que "la ergodicidad implica que el lector debe realizar un trabajo adicional, superar obstáculos y explorar diferentes caminos dentro del texto para acceder a la información y la narrativa completa". (Aarseth, 1997, p. 4).

Otro aspecto clave dentro de la teoría de Aarseth, es la noción de "scriptor" y "lector", donde argumenta que, dentro de los cybetextos, aquellos roles tradicionales de autor y lector llegan a disolverse, dando lugar a nuevas dinámicas de interacción, donde el "receptor" se convierte en scriptor, dejando de lado su papel pasivo (consumidor de texto) a convertirse a una especie de colaborador a través de su participación.

En conclusión, la teoría del cybertexto de Espen Aarseth representa un estudio fundamental de los textos digitales, como son los videojuegos. Su enfoque reconoce que la interpretación e interacción que pueda surgir en torno a estos será diferente en cada usuario, puesto que dichos factores se ven influenciados por factores individuales y contextuales.

Por su parte, Ian Bogost presenta la teoría del "procedimiento expresivo", quién la define como "el conjunto de reglas y operaciones que rigen la forma en que un videojuego representa ciertos aspectos de la realidad" (Bogost, 2007, p. 8). Además, sostiene que estos procedimientos permiten expresar y comunicar una visión particular del mundo, lo que se puede entender como una representación y simulación

de sistemas complejos, "como los procesos económicos, políticos o ecológicos, de una manera que ningún otro medio puede hacerlo" (Bogost, 2007, p. 15).

De igual manera, argumenta que las estructuras, reglas y mecánicas que forman parte de un videojuego, son capaces de evocar emociones y diversas experiencias estéticas en los participantes. A su vez, considera que, a través de estos, es posible efectuar una crítica cultural y social, entendiendo a los videojuegos como herramientas que invitan tanto a reflexión como al cuestionamiento de los diferentes aspectos sociales de nuestro entorno.

Continuando con la perspectiva de los videojuegos como un sistema de normas, Alexander Galloway propone su teoría de "protocolo", donde plantea al videojuego como "un conjunto de reglas y procedimientos que gobiernan la comunicación entre diferentes entidades dentro de un sistema". (Galloway, 2004, p. 29). Esto nos permite comprender que dentro del enfoque que presenta, se considera que los protocolos deben ser vistos como estructuras de poder no neutrales, que son capaces de reproducir relaciones de control dentro de la sociedad, ya que estos "establecen y controlan la comunicación en un sistema, y quién tiene acceso y autoridad dentro de ese sistema". (Galloway, 2004, p. 36).

De igual manera manifiesta que los protocolos, pueden ser aprovechados por parte de los usuarios, para así, crear formas de expresión y participación, que permitan resistir ante las estructuras dominantes. Esto puede ser posible a través de las tácticas de desvío, así como también, a través de implementar estrategias de alteración y reconfiguración de aquellos protocolos instaurados. Por otra parte, Galloway señala que es necesario comprender que los protocolos deben ser tratados como entidades materiales y técnicas, ya que no se trata únicamente de reglas abstractas, ya que estas se encuentran posicionadas dentro de las estructuras, por lo tanto, generan efectos materiales en la comunicación y en especial en la experiencia de los usuarios. Él afirma que "los protocolos tienen una dimensión material y técnica que influye en la forma en que se establece la comunicación y se generan significados en el entorno digital" (Galloway, 2004, p. 53).

En conjunto, estas tres teorías nos permiten obtener una visión más completa acerca de los videojuegos como medios interactivos, destacando la importancia que representa la participación de los jugadores, tanto con la narrativa como con las normas y reglas que rigen dentro de estos. Podemos afirmar, que los videojuegos representan una herramienta adecuada que invita a la reflexión, a la crítica y en especial a la expresión.

3.4 Los videojuegos como herramienta de comunicación y conciencia social

Los videojuegos han pasado de ser catalogados como medios triviales asociados al ocio, a convertirse en uno de los campos de investigación más estudiados en los últimos años, esto se debe, en gran medida, a su amplio potencial como medio de comunicación interactivo, que ha permitido ser aprovechado por desarrolladores y académicos.

A continuación, se plantea desarrollar una síntesis, respecto a aquellas áreas donde los videojuegos son empleados como una herramienta comunicativa y social.

3.4.1 El poder narrativo de los videojuegos

Claramente, uno de los elementos clave que caracteriza a los videojuegos como herramienta de comunicación, está ligada a su capacidad para contar historias que resultan atractivas y envolventes para los jugadores, quienes tienen la posibilidad de vivir y experimentar de primera mano, las diferentes narrativas que se plantean. Como menciona el teórico de videojuegos Jesper Juul, "los videojuegos [...] permiten a los jugadores tomar decisiones significativas y experimentar las consecuencias de esas decisiones" (Juul, 2001, p. 48). Por lo tanto, esta interactividad brinda a los jugadores una mayor inmersión dentro de la historia, lo que conlleva a mejorar el impacto emocional que esta produce.

3.4.2 Generador de empatía y perspectivas

Gracias al involucramiento motivado por la narrativa, se puede mencionar que los videojuegos poseen la capacidad y las herramientas necesarias para generar vínculos de empatía entre el contexto preexistente y sus participantes. Esto es posible mediante la representación de personajes y sus diversas situaciones en las que se desarrolla, permitiendo así, derribar barreras limitantes y fomentar la comprensión de diferentes identidades y culturas. Por ejemplo, el juego "That Dragon, Cancer" aborda la experiencia del cáncer infantil desde la perspectiva de los padres, permitiendo a los jugadores sentir de cerca las emociones y los desafíos de esta enfermedad devastadora (Nummelin, 2016). Al formar parte de un entorno interactivo y lúdico, existe una gran posibilidad de que los jugadores desarrollen emociones de empatía y una mejor comprensión de la historia que esta de fondo.

3.4.3 Videojuegos como herramienta educativa

No cabe duda, que dentro del ámbito educativo los videojuegos se han convertido en una herramienta valiosa para el aprendizaje, donde la gamificación y la ludología, representan en gran medida, la "esencia" básica que permite a los jugadores educarse a través de una manera más activa y participativa, fomentando así, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Como ejemplo tenemos el juego "Never Alone" (Kisima Ingitchuna) que es una colaboración entre desarrolladores de videojuegos y la comunidad nativa de Alaska, que utiliza la cultura y las tradiciones indígenas para enseñar sobre su historia y valores (Robertson, 2014). De esta manera, es posible comprender la capacidad que tienen los videojuegos para promover diferentes discursos y perspectivas sociales y culturales.

3.4.4 Los videojuegos como plataforma de activismo

En relación con el aspecto educativo, la industria de los videojuegos representa un papel primordial al momento de abordar temáticas sociales y políticas, lo que la convierte en una plataforma idónea y altamente poderosa para el activismo, además

de la crítica social; y en este caso en particular, el videojuego es empleado como una herramienta comunicativa y social, encaminada a desafiar las narrativas hegemónicas impuestas en el colonialismo.

3.4.5 Videojuegos y colonialismo

Continuando con el planteamiento anterior, podemos señalar a los videojuegos como una vía interactiva, a través de la cual, es posible desarrollar estrategias lúdicas que permitan desarrollar y compartir una perspectiva diferente a la eurocéntrica, en relación con el aspecto histórico colonial, acto que se podría relacionar con lo mencionado por Galloway, respecto a al planteamiento de resistencia antes lo protocolos de poder impuesto. En ese sentido, los videojuegos nos brindan, tanto a consumidores como desarrolladores, los métodos necesarios para transmitir y promover aquel mensaje de interés que forma parte del contexto general del videojuego, el cual puede llegar a ser entendido como una de las motivaciones principales para su desarrollo.

Siguiendo la idea de Bogost en Ramírez Alvarado y Navarrete Cardero (2016), “al diseñador del videojuego le corresponde esconder el mensaje, a través de las mecánicas y las reglas del juego, y al jugador le corresponde desvelarlo en el acto de jugar”. (p.782)

Retomando la temática del colonialismo, podemos evidenciar, que existe una amplia variedad de videojuegos donde se han llevado a cabo, representaciones directas y realistas sobre los efectos generados por este suceso histórico, así como también, es posible conocer las experiencias vividas por las personas que fueron colonizadas, un claro ejemplo destacada es el videojuego “Assassin's Creed IV: Black Flag”, donde los jugadores personifican el papel del protagonista Edward Kenway, un pirata que se encuentra en un mundo controlado por imperios coloniales. De esta manera, los jugadores a través de la interacción tienen la posibilidad de experimentar y situarse en la posición de una persona sometida antes las políticas de control.

De igual manera, los videojuegos permiten presentar y exponer “nuevas” perspectivas en torno al colonialismo, no centrando el contenido histórico exclusivamente desde una mirada eurocentrista, sino más bien, se presenta como un “entorno homogéneo” que posibilita desafiar las narrativas “tradicionales” respecto al dominio colonial. Incluso se podría decir que, dentro de este sistema, el acto relacionado a la porno miseria no logra perpetuar la estructura general de los videojuegos, lo que representa un punto favorable al momento de relatar acontecimientos históricos, sin la necesidad de caer en discursos amarillistas. Para ejemplificar la idea de desafío narrativo respecto a perspectivas hegemónicas, traemos a escena el videojuego “1979 Revolution: Black Friday”, basado en los eventos reales de la Revolución Iraní, respecto a la opresión que sufrió el pueblo de esta nación como resultado del colonialismo. Dentro de este juego los usuarios tienen la posibilidad de revivir aquel acontecimiento histórico desde una perspectiva de un ciudadano común, quién decide luchar contra aquel sistema opresor.

En conclusión, los videojuegos representan una herramienta versátil y ampliamente dinámica, donde los usuarios tienen la capacidad de interactuar de manera directa con las diferentes mecánicas que los conforman, desde un planteamiento lúdico, que conlleva a que aquellas “simples” participaciones, se conviertan en grandes objetos de estudio, debido a los aspectos psicológicos, emocionales y sociales, que conlleva la gamificación. Teniendo esto en consideración, es importante reconocer la responsabilidad ética y moral que conlleva el desarrollo de los videojuegos, debido a su gran capacidad comunicativa e influencia social.

A lo largo de esta investigación hemos abordado de manera integral y reflexiva los temas fundamentales que sentaron las bases para el desarrollo del proyecto. La exploración de la teoría decolonial nos permitió comprender el arraigo histórico de las desigualdades económicas y sociales presentes en el contexto de la economía informal, en especial, la situación de los vendedores ambulantes en la ciudad de Loja. Asimismo, el estudio de la teoría del juego y su interrelación con los videojuegos nos brindó una visión clara de cómo esta forma de entretenimiento se ha convertido en un poderoso medio de comunicación y narrativa contemporáneo.

Luego de haber explorado la teoría y los conceptos necesarios, es momento de aplicarlos en la práctica a través del desarrollo de videojuego experimental. Para ello, utilizaremos el "Game Design Document" (GDD) para plasmar los objetivos y la esencia establecida previamente. Este documento nos permitirá integrar la historia y las mecánicas del juego para crear una experiencia interactiva y lúdica que nos acerque a la problemática en concreto.

4 Producción

4.1 Referentes

A continuación, se presenta una breve descripción y análisis de un conjunto de artistas y videojuegos, que han servido como guía e inspiración, para el planteamiento y desarrollo del videojuego en cuestión. Con la finalidad de comprender la influencia de estos en la propuesta, además de entender como estos se vinculan conceptualmente con la investigación y la idea final.

Eduardo Kingman

Para entender la obra de Eduardo Kingman, es necesario contextualizar el movimiento indigenista en Latinoamérica que surgió durante el siglo XX, como una respuesta a la discriminación y marginación sufrida por los pueblos indígenas durante el colonialismo. Con la firme intención de llevar a cabo un proceso de reivindicación de la identidad y los derechos de las comunidades. El indigenismo se propagó en diferentes formas de expresión cultural, como el cine, la literatura, y por supuesto las artes plásticas.

Su obra se caracterizó por la representación del sufrimiento y la resistencia de los indígenas ecuatorianos, abordando temas como la explotación laboral, la pobreza y la opresión. Respecto a su estilo, se destacó por utilizar un estilo figurativo y realista, con un dominio magistral del dibujo y la técnica del óleo, lo que le permitió transmitir con fuerza y veracidad las emociones de sus personajes.

Como menciona Hernán Rodríguez Castelo (1985), en el arte de Kingman, las manos lo recuperaban todo. Podían dar a todo el sentido entrañablemente humano de lo “kingmaniano”. Las manos expresan fuerza, dolor, esperanza, protección, trabajo, ternura y amor. Por supuesto, las manos también pueden matar y explotar. (p.41)



Figura 6. Eduardo Kingman, *Lenguaje del pueblo* (1997), de Eduardo Kingman Riofrío (Quito: Banco Central del Ecuador), por Andrea Moreno Aguilar. 2010.

Kingman, se convierte en un referente idóneo al momento de conceptualizar ciertos elementos estéticos del videojuego, en este caso en particular, su trabajo sirve como guía durante el desarrollo y creación de los personajes, tanto del protagonista como del villano. Los cuales destacan por sus extremidades exageradas en relación con su cuerpo, decisión basada en el trabajo del pintor lojano.

Pac-Man

Representa hoy en día uno de los videojuegos más icónicos dentro de la industria y de la cultura pop. Diseñado por Toru Iwatani, quien se inspiró en una pizza a la cual le faltaba una porción, para crear al icónico personaje redondo y amarillo.

Las dinámicas propias del videojuego permiten alcanzar el objetivo general del mismo, que como sabemos, consiste en “guiar” a Pac-Man a través de un laberinto,

recolectando puntos y evitando a los fantasmas, mientras intenta alcanzar frutas y bonos para acumular pasar de nivel.

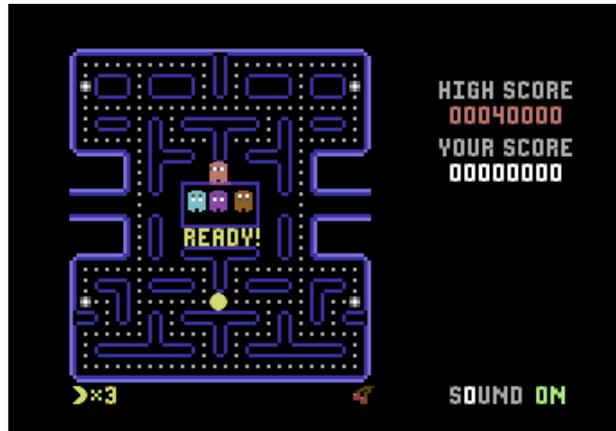


Figura 7. Pantalla principal del videojuego Pac-Man. Tomada de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Pac-Man#/media/Archivo:Paku-paku2-c64.png>. 2023.

Dentro de la propuesta, podemos afirmar que Pac-Man representa el núcleo central del proyecto, tanto en el aspecto conceptual como en el desarrollo del videojuego, entendiendo a éste como una versión digital del juego tradicional del gato y el ratón. Centrándonos en los conceptos de perseguir y atrapar, haciendo una analogía entre los vendedores ambulantes en la ciudad de Loja y la persecución constante a la que se encuentran sometidos por parte del organismo de control.

De esta manera, se pretende incorporar aquella jugabilidad sencilla que caracteriza al videojuego de Pac-Man, dentro de la propuesta final de “Run Economy”, donde el personaje principal es reinterpretado por un avatar, que simboliza la actividad de los vendedores ambulantes, quienes son perseguidos por un grupo de “buitres”, quienes asumen el papel de los organismos de control.

La elección de esta ave carroñera, como personificación de la autoridad, se basa en el modismo ecuatoriano empleado para describir a las autoridades nacionales, generalmente policías, como agentes negativos que se encuentran en constante acecho, esperando atrapar a su presa con la finalidad de obtener beneficios personales, haciendo un uso desmedido e inapropiado de la fuerza y la autoridad.

Border Games - Lavapiés

Se trata de un videojuego de código abierto desarrollado por La Fiambrera Obrera, colectivo que nace como parte “de las redes vecinales y políticas del barrio madrileño de Lavapiés (Madrid) y de la Asamblea Vecinal de La Alameda de Sevilla” (Arenas Movedizas, 2017).

El objetivo general del proyecto consiste en proporcionar a los jóvenes magrebíes del barrio, las herramientas tecnológicas (hardware y software) necesarias, que les permita colaborar en el desarrollo del videojuego, de esta forma, son los habitantes quienes deciden qué desean compartir con el resto de los usuarios, explotando así, el concepto de narratividad que caracteriza a los videojuegos.

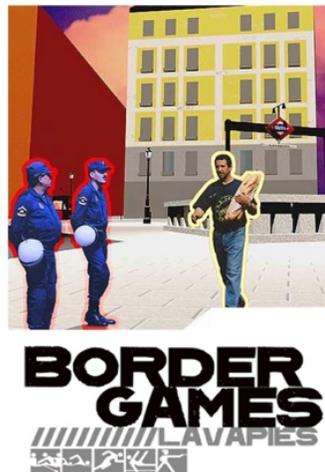


Figura 8. Cartel promocional del videojuego. Tomado de:
[//www.rebeldemule.org/foro/cooperativa/tema323.html](http://www.rebeldemule.org/foro/cooperativa/tema323.html)

Los lineamientos planteados por La Fiambrera Obrera se pueden enlazar con la ideología del proyecto en curso, específicamente con la intención de entender a los entornos digitales como un sistema idóneo para trasladar y representar temas de conflicto social y cultural, generando así lazos de relación entre el juego y sus participantes.

4.2 Concept art

Exploraremos los principales aspectos visuales que forman parte del videojuego en desarrollo, prestando principal atención a la creación de personajes y del escenario. Es precisamente en el Concept Art, donde todas las ideas previas, en conjunto con los referentes mencionados, se “fusionan” para dar paso a un proceso de experimentación gráfica, donde se pretende construir/crear un conjunto de elementos sólidos que permitan el desarrollo del videojuego, en cuestiones de implementación (Unity) y codificación.

Desarrollo de personajes:

Personaje principal: consiste en la personificación de un tomate, tomando a este vegetal como elemento central, debido a que es uno de los principales productos que se ofrecen en el mercado informal. Así pues, se atribuyen características humanas al objeto, para lo cual se toma como referencia, en cuestiones anatómicas, la obra de Eduardo Kingman. A su vez, se emplea un elemento característico de los vendedores ambulantes, como es, el cubo de plástico, herramienta que permite el traslado de los diferentes productos.

A continuación, se presenta parte del proceso creativo del personaje principal, los bocetos realizados para llegar a esta imagen se pueden visualizar en el Anexo 1.



Figura 9. Boceto_03 Personaje Principal. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

Referente a la figura 8, la idea principal, consistía en que el personaje simulara levitar sobre la nube de tomates, sin embargo, el mayor problema con la creación de este personaje radicó en el diseño de aquella base de tomates, para lo cual, se implementó

un sistema de partículas en Blender, que permitía generar una forma en específico cubierta de tomates.

Sin embargo, el uso de un sistema de partículas consume demasiados recursos, por lo tanto, cuando se importó aquel diseño en Unity (Anexo 2), se presentaron varios problemas generando un retraso a la hora de manipular al modelo dentro del escenario, motivo por el cual, se optó por desarrollar una nueva idea para representar al personaje principal.

Presentando así el registro visual del personaje en la figura 9.

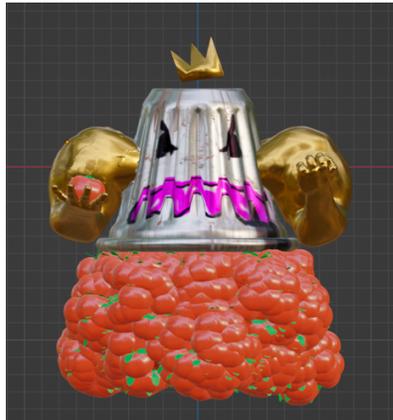


Figura 10. Modelado prototipo_01 personaje principal. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

A continuación, en la figura 10, se muestra un breve registro visual de la creación del personaje final, en el Anexo 3 se puede ver el avance, desde la idea general al boceto definitivo.

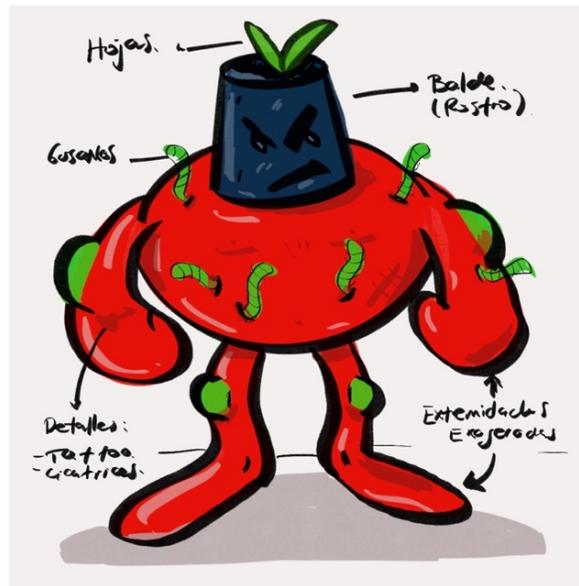


Figura 11. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

A la par del de la creación del personaje principal, se llevó a cabo la idealización del enemigo/villano, encargado de perseguir al jugador durante toda la partida. A partir de aquí, se procede a mostrar el proceso creativo enfocado en el diseño del antagonista dentro del videojuego.

- Enemigo: consiste en un personaje reinterpretado a partir de la “humanización” de un ave carroñera, como es el buitre. Destaca su aspecto regordete, (idea relacionada con el simbolismo de Botero respecto a la corrupción), que a su vez se combina con una altura imponente, lo que lo convierte en un personaje que pretende inspirar “peligro e inseguridad”. Como base para su creación, se estableció la exageración de sus alas y cuello, con la intención de destacar estas partes de su cuerpo, a modo de “armas” que le permitan ejercer un papel dominante en el videojuego.

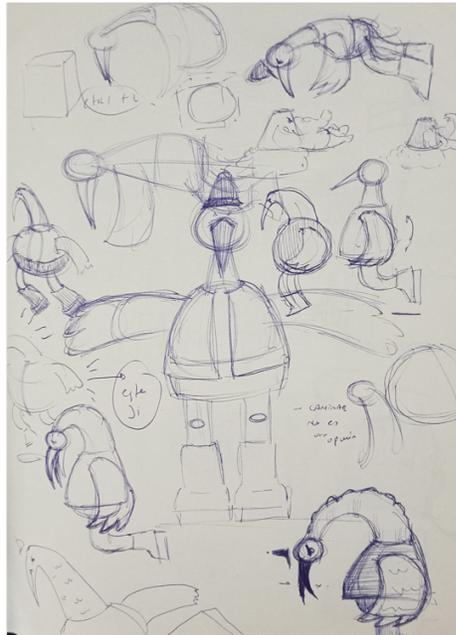


Figura 12. Boceto Villano. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

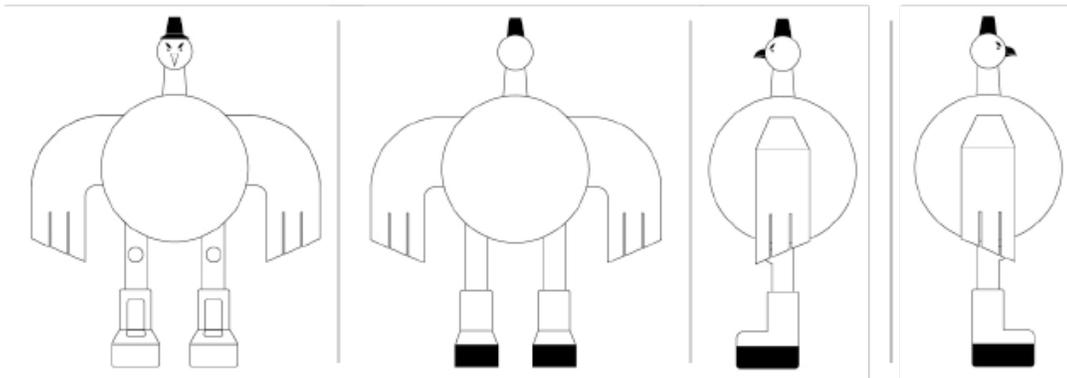


Figura 13. Boceto Villano, desde 4 puntos de vista. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

A partir de estos ejercicios gráficos, se decidió basar el modelado del Villano en base a la Figura 21, sin embargo, una vez terminado el diseño tridimensional del personaje, se procedió a su respectiva animación, acto que no arrojó resultados muy favorables, puesto que su anatomía básica no era totalmente funcional, lo que ocasionaba colisiones entre las distintas partes que conformaban el personaje, al momento de reproducir los distintos movimientos deseados.

Continuando con lo mencionado, se presentan los resultados obtenidos al momento de modelar y animar al Villano, al cual, dentro de este segmento, se lo nombrará como “Villano_prototipo_01”.

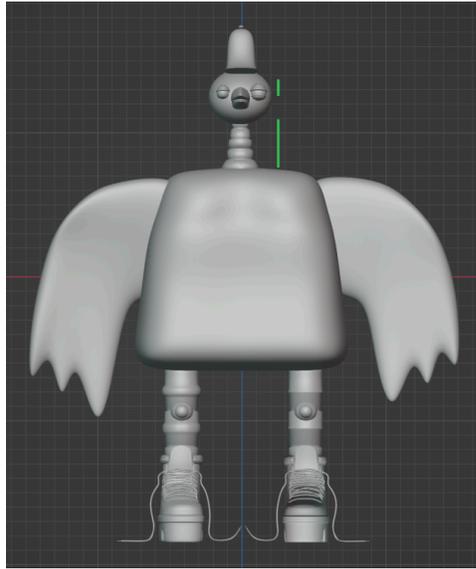


Figura 14. Villano_prototipo_01, modelado 3D. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

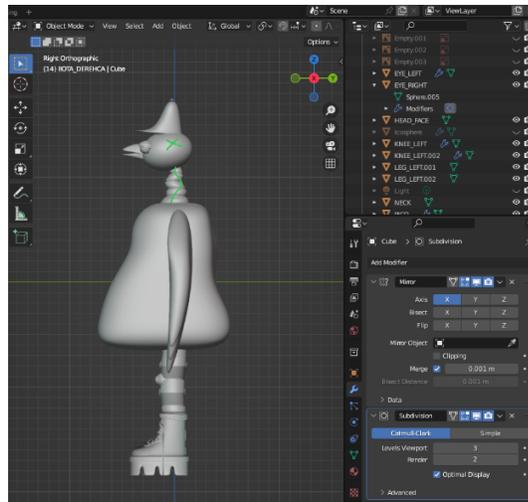


Figura 15. Villano_prototipo_01, vista de perfil. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

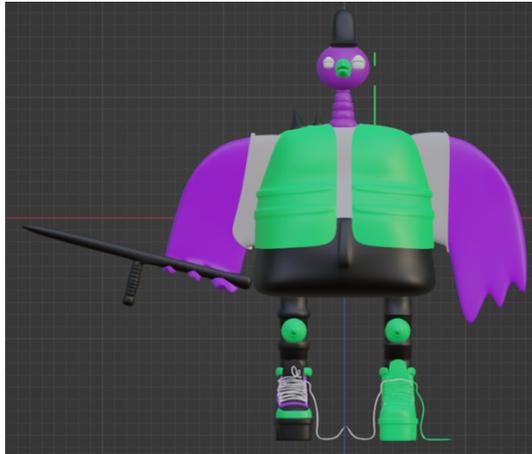


Figura 16. Villano_prototipo_01, prueba de materiales. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

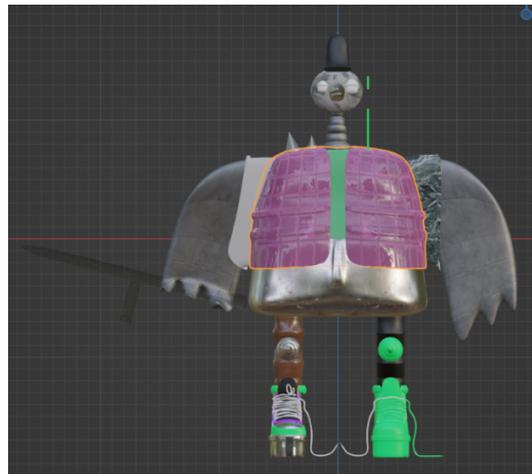


Figura 17. Villano_prototipo_01, aplicación de texturas. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

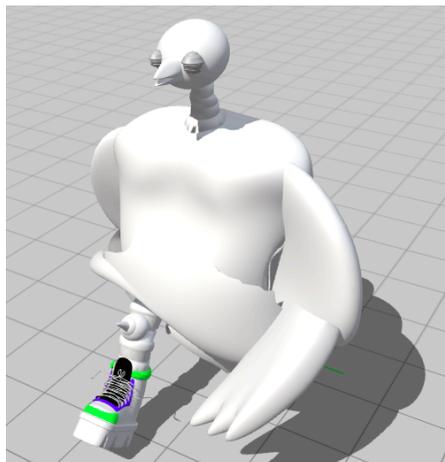


Figura 18. Villano_prototipo_01, animación. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

En la Figura 17, se puede observar cómo se generan algunos defectos o bugs, en la anatomía del personaje, debido a la desproporción existente entre sus alas y la forma de su tronco. Este resultado permitió comprender aquellos aspectos que se deben corregir y mejorar al momento de modelar al personaje. Partiendo de este último ejercicio, se procede a desarrollar el sketch final del personaje Villano, el cual servirá de guía para su producción en un entorno 3D.

A continuación, se muestran los bocetos finales del personaje.

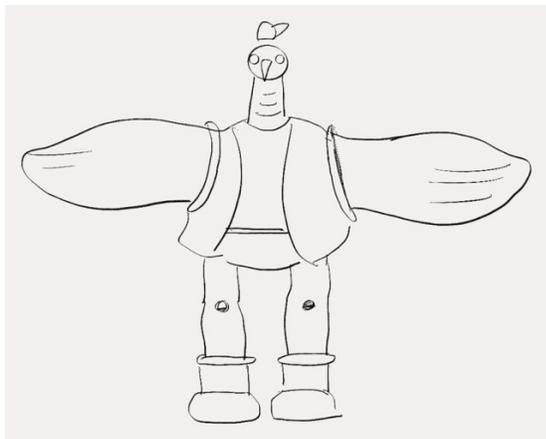


Figura 19. Villano, Sketch vista frontal. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

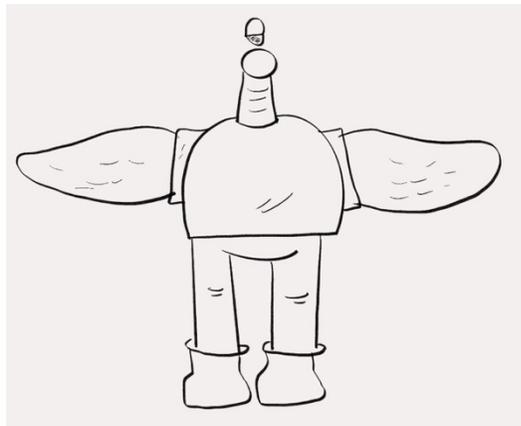


Figura 20. Villano, Sketch vista de espaldas. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

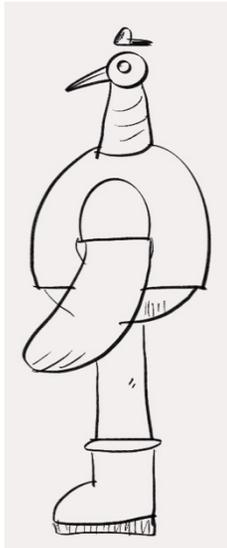


Figura 21. Villano, Sketch vista perfil. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

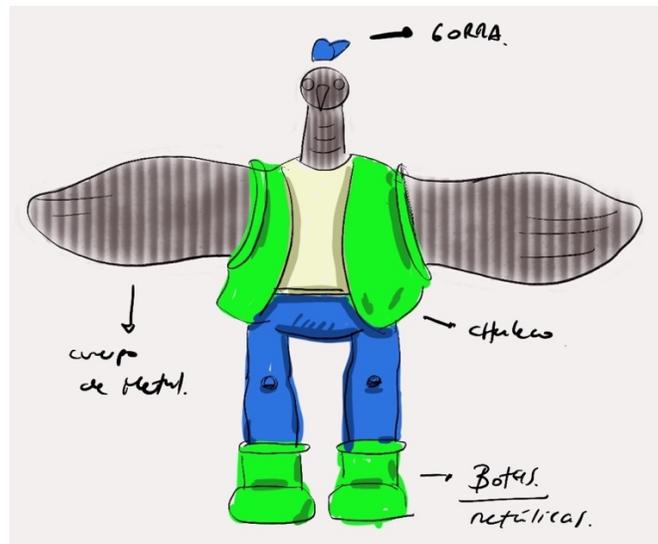


Figura 22. Villano, Sketch estudio de color. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

De igual manera, que sucedió con los personajes, se llevó a cabo un proceso de creación enfocada en diseñar el escenario general del videojuego, que, en este caso, se trata de una ciudad laberinto, siguiendo la idea del “modelo urbanístico colonial”.

Para ello, se utilizó el Adon “Buldify 1.0”, basada en nodos procedurales, que permite “crear” edificaciones mediante bloques preestablecidos, con el objetivo de emular una visión digital de la ciudad de Loja, como escenario para el videojuego.

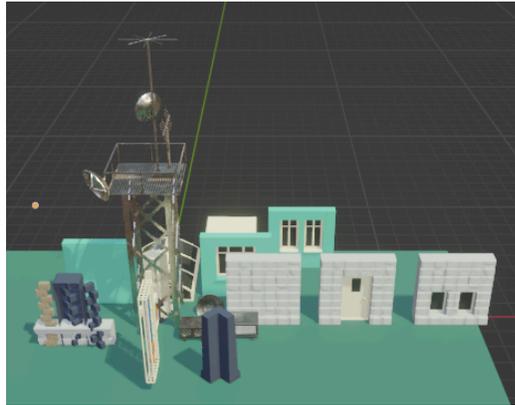


Figura 23. Bloque base del Adon Buldify 1.0. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.



Figura 24. Conjunto de edificaciones. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

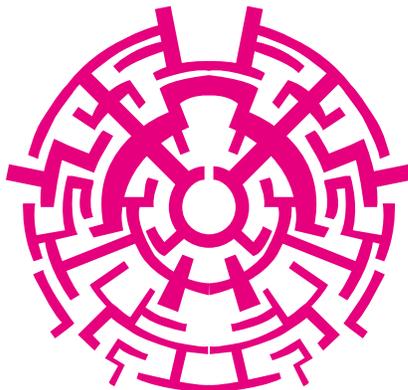


Figura 25. Diseño de laberinto. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

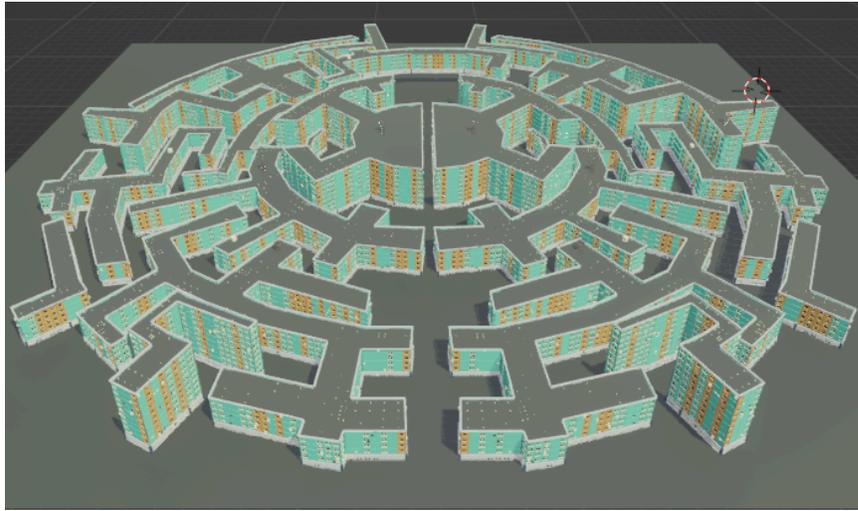


Figura 26. Ciudad laberinto con Buildify 1.0. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

Sin duda, la herramienta de Buildify 1.0 representa una gran ayuda, en cuestiones de tiempo, al momento de generar edificaciones, no obstante, posee una limitante en cuanto al diseño que proporciona, ya que al disponer (hasta el momento) de un solo modelo de estructura, el resultado final termina siendo demasiado repetitivo y muy poco atractivo, además, emplea una gran cantidad de recursos (RAM) lo que dificulta su incorporación en el motor de Unity, por lo tanto, este proceso de construcción del escenario, no resulta ser óptimo, ni el más adecuado, para el desarrollo del videojuego, en especial por las limitantes en cuanto al aspecto visual que la herramienta ofrece.

Para solucionar la parte gráfica del escenario general del videojuego, se optó por adquirir el Asset "POLYGON City - Low Poly 3D Art by Synty", con la intención de diseñar un escenario funcional y a la vez llamativo, respetando la idea principal de la ciudad como un laberinto urbanístico. Lo relacionado a este proceso se abordará detalladamente más adelante, donde se explicará el uso empleado del Asset dentro del videojuego.

4.3 Pitch Doc

Consiste en un documento utilizado dentro de la industria de los videojuegos, que consiste en presentar una idea o concepto de juego a posibles inversores, editores o miembros clave del equipo de desarrollo. El objetivo principal del pitch doc es comunicar de manera concisa y convincente la visión y el potencial del juego.

Generalmente incluye los siguientes elementos:

1. Resumen ejecutivo.
2. Visión y concepto del juego.
3. Público objetivo
4. Jugabilidad y mecánicas.
5. Arte y estilo visual.
6. Equipo de desarrollo.
7. Competencia y mercado.

4.4 GDD (Game Design Document)

También conocido como el documento de diseño de videojuegos, proporciona una descripción detallada de todos los aspectos del juego, incluyendo su mecánica, narrativa, arte, sonido, personajes, niveles y más. Se trata de una herramienta fundamental en el proceso de desarrollo de videojuegos, ya que sirve como una guía y referencia para todo el equipo involucrado en el proyecto, desde diseñadores y programadores hasta artistas y sonidistas, como se puede observar en el Anexo () se dónde se encuentra el desarrollo en su totalidad.

4.5 Producción

4.5.1 Arte – Modelado 3D

El proceso de modelado de los personajes y el de los NPC`s se realizó mediante el software de Blender versión 3.4.1.

- **Personaje principal – Balde**

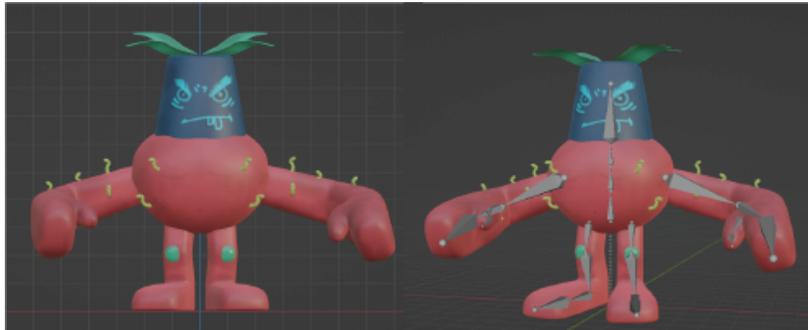


Figura 27. Vista frontal del personaje Balde con su esqueleto. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

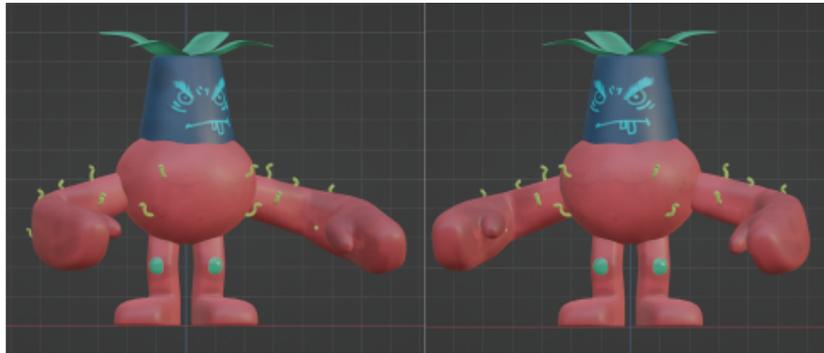


Figura 28. Animación "Idle" del personaje Balde. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.



Figura 29. Animación "Walk" del personaje Balde. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

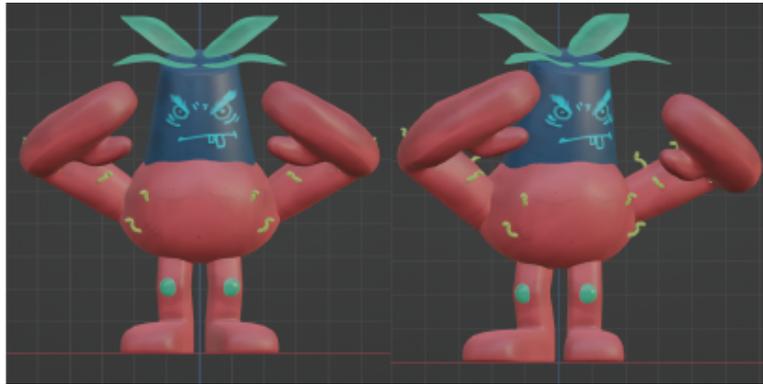


Figura 30. Animación "Defense" del personaje Balde. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

- **Antagonista – Chapa (policía)**

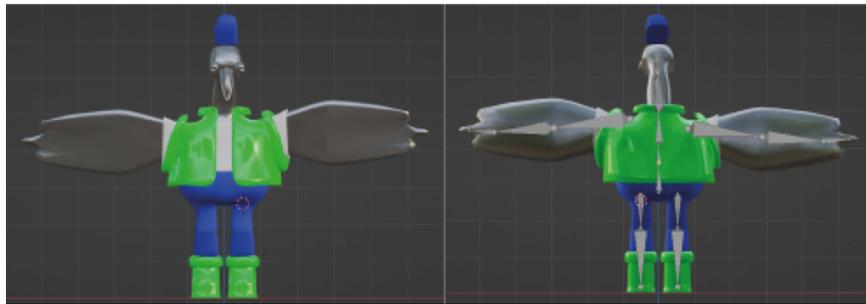


Figura 31. Vista frontal del personaje Chapa con su esqueleto. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

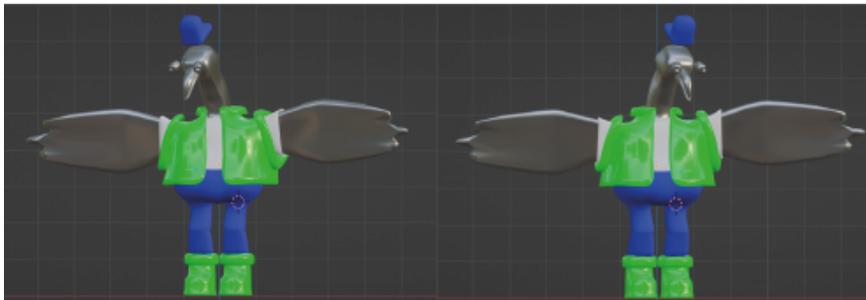


Figura 32. Animación "Idle" del personaje Chapa. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

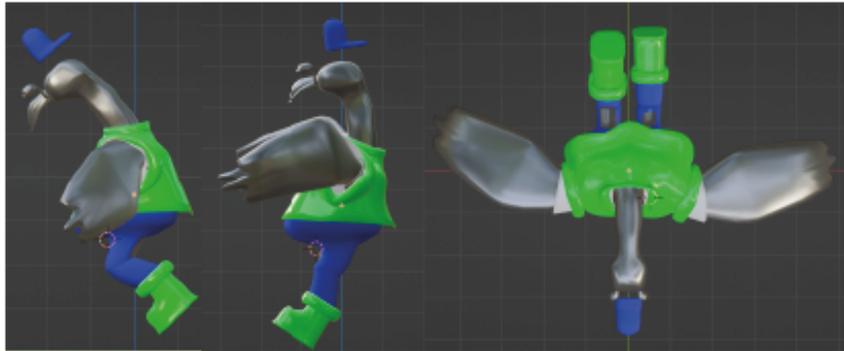


Figura 33. Animación “Fly” del personaje Chapa. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

- **NPC's: Parasol y moneda (puntos).**



Figura 34. Parasol (vendedores ambulantes) y moneda de oro. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

4.5.2 Integración - Unity

Dentro de la plataforma de Unity se utilizó el Asset “POLYGON City - Low Poly 3D Art by Synty”, como el medio más adecuado para la estructuración general de la ciudad – laberinto. Una de las principales ventajas de esta herramienta, es la optimización de tiempo, ya que posee un conjunto de elementos prediseñados que se pueden agrupar en forma de bloques, los cuales pasan a ser empaquetados como “prefabs”, que permiten crear de manera más ordenada todo el escenario del videojuego, como se muestra a continuación.



Figura 35. Prefab creado con los elementos del asset Polygon. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.



Figura 36. Vista superior de la ciudad-laberinto. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

En este punto, se ha logrado importar de manera adecuada los personajes del videojuego, además de los NPC`s. Logrando así, establecer un entorno de juego sólido, que permita una correcta interacción con el público objetivo.



Figura 37. Personaje Balde situado en el videojuego (inicio de partida). Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.



Figura 38. Enemigo Chapa, situado en el escenario. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.



Figura 39. Balde vs Chapa. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

4.5.3 Programación

Procederemos a explicar brevemente, los principales scripts empleados dentro del videojuego, los cuales permiten crear comportamientos y funcionalidades en los objetos de juego en Unity, por lo tanto, son los encargados de generar las diferentes experiencias interactivas y dinámicas para los jugadores. Nos centraremos específicamente en los scripts del personaje principal, de su enemigo y por último de los elementos UI.

Scripts Personaje principal

- **Player_Controller**: controla el movimiento y las animaciones de Balde en el juego. La funcionalidad principal del script es permitir al jugador moverse hacia adelante y hacia los lados, ajustar su rotación horizontal, y mostrar animaciones específicas según sus acciones (Idle, Walk y Dying). Para una correcta visualización del código, ver Anexo 5.

```
public class Player_Controller : MonoBehaviour
{
    //Referencia script Player_Animaciones
    public Player_Animaciones player_animaciones;

    //visualiar variable editable en unity
    [Header ("Configuracion")]
    [SerializeField] private CharacterController controller;
    public float speed = 5f;
    public float rotation_Speed = 300f; // velocidad rotacion player
    public float max_Rotation_Angle = 90f; //Maximo angulo de rotacion 9 grados

    //Awake se ejecuta antes de star
    private void Awake()
    {
        controller = GetComponent<CharacterController>();
        player_animaciones = GetComponent<Player_Animaciones>();
    }
}
```

Figura 40. Script *Player_Controller*. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

- **Player_Animaciones**: permitir cambiar y mostrar las diferentes animaciones del personaje de forma controlada. Tiene una referencia al componente Animator, que es utilizado para controlar las animaciones del personaje, además de una variable *animacion_Actual* para

mantener el nombre de la animación actualmente en reproducción. También se define un método público `Cambiar_Animacion(string nueva_Animacion)` que se utiliza para cambiar la animación del personaje. Es posible observar el código completo en el Anexo 6.

```
private void Awake()
{
    animator = GetComponent<Animator>();
}

//Metod camiar animacion
public void Cambiar_Animacion(string nueva_Animacion)
{
    if (animacion_Actual == nueva_Animacion)
    {
        return; //regresamos, no se muestra animacion
    }

    //Caso contrario mostrar animacion nueva
    animator.Play(nueva_Animacion);
    animacion_Actual = nueva_Animacion;
}
```

Figura 41. Script `Player_Animaciones`. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

Scripts Enemigo

- `Enemigo_AI`: permitir que el enemigo persiga y ataque a un objetivo específico utilizando el componente `NavMeshAgent`, que se encarga de calcular y seguir la ruta hacia el objetivo asignado, esto a su vez es posible, gracias a la instrucción de `IA.SetDestination(Objetivo.position)`. Se puede observar el código completo en el Anexo 7.

```
public class Enemigo_AI : MonoBehaviour
{
    public Transform Objetivo;
    public float Velocidad_Enemy;
    public NavMeshAgent IA;

    public Animation Animar_Enemy;
    //public string Idle;
    public string Flying;
    public string Attack;
}
```

Figura 42. Script `Enemigo_AI`. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

Scripts Contador de puntos

- Monedas_Puntos: controla el comportamiento de las monedas en el juego. Permite contabilizar los puntos cuando el jugador (Balde) entra en contacto con una moneda, además de hacer desaparecer a esta luego de la interacción con el personaje. Utiliza el método OnTriggerEnter para detectar cuando el objeto colisiona con otro que tenga un Collider, para lo cual, este último debe poseer la etiqueta "Player". Es posible visualizar el código en el Anexo 8.

```
using UnityEngine;

public class Moneda_puntos : MonoBehaviour
{
    private void OnTriggerEnter(Collider other)
    {
        // Verificar si el jugador ha entrado en contacto con la moneda.
        if (other.CompareTag("Player"))
        {
            // Sumar puntos al jugador.
            FindObjectOfType<Contador_Puntos>().SumarPuntos(10);

            // Hacer que la moneda desaparezca.
            Destroy(gameObject);
        }
    }
}
```

Figura 43. Script Monedas_Puntos. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.

- Contador_Puntos: se encarga de gestionar un contador de puntos en el juego. El script está diseñado para funcionar con un objeto que tenga un componente TextMeshProUGUI, que muestra el texto del contador de puntos en la interfaz del juego. Además, posee un método público llamado SumarPuntos, que se utiliza para aumentar la cantidad de puntos del jugador en la cantidad especificada y luego actualiza el texto del contador llamando al método ActualizarPuntosTexto.

En definitiva, el script "Moneda_puntos" se encarga de detectar cuando el jugador recoge una moneda y, cuando eso sucede, se comunica con el script "Contador_Puntos" para aumentar la puntuación del jugador y actualizar el texto del contador de puntos. De esta manera, el sistema de recolección de monedas y el contador de puntos trabajan juntos para darle al jugador una forma de rastrear su progreso en el juego.

```

using UnityEngine;
using TMPro;

public class Contador_Puntos : MonoBehaviour
{
    public TextMeshProUGUI puntosText;
    private int puntos = 0;

    private void Start()
    {
        // Al inicio, actualizamos el texto con los puntos iniciales (0).
        ActualizarPuntosTexto();
    }

    // Método para sumar puntos y actualizar el contador.
    public void SumarPuntos(int cantidad)
    {
        puntos += cantidad;
        ActualizarPuntosTexto();
    }

    // Método para actualizar el texto del contador con la cantidad de puntos actual.
    private void ActualizarPuntosTexto()
    {
        puntosText.text = "Puntos: " + puntos.ToString();
    }
}

```

Figura 44. Script Contador_Puntos. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023. Nota. Se puede visualizar de mejor manera el código en el Anexo 9.

Resultado

A continuación, se presenta la primera versión del videojuego experimental "Run Economy". Es importante destacar que esta versión puede considerarse un prototipo funcional, ya que permite la interacción del público y cumple con las expectativas y objetivos del proyecto. Personalmente, considero que el resultado obtenido es gratificante y, sin duda, representa un sólido punto de partida para el desarrollo de futuras propuestas.

Se han considerado dos opciones para acceder al resultado final del videojuego. La primera opción permite descargar un archivo ejecutable del juego, disponible tanto para Mac como para Windows. Por otro lado, la segunda opción consiste en acceder a la plataforma de Vimeo, donde se puede observar un breve video demostrativo del juego. Ambas opciones cuentan con enlaces correspondientes para facilitar el acceso.

Es importante mencionar que se realizó un breve testeo del juego en PC, lo que permitió identificar un bug relacionado con la cámara del personaje. Debido a esta situación, se sugiere considerar la segunda opción como la más adecuada en caso de que se presente dicho inconveniente.

Enlaces:

- Opción 1 – Descargar videojuego (Drive)

https://drive.google.com/drive/folders/1ubKvc5vJrK6S-H9wQ7tOHQa_m95AHrHx?usp=drive_link

- Opción 2 – Video demostrativo (Vimeo)

<https://vimeo.com/849426457?share=copy>

Conclusiones

- Se puede concluir que el comercio informal es una de las consecuencias del colonialismo, debido a la política de jerarquización territorial y social instaurada en la época, lo que termina por instaurar un sistema de urbanización desigualitario (centro y periferias) que da lugar a la marginalidad, acto que hoy en día interfiere notablemente en el aspecto económico de los ciudadanos.
- Respecto a la informalidad en la ciudad de Loja-Ecuador, podemos afirmar que no existe, por parte de las autoridades, una política de control adecuada encaminada a regular el comercio informal. Es preciso mencionar, que las personas dedicadas a las ventas ambulantes consideran oportuno la regularización de su actividad.
- El desarrollo del videojuego se basa estrictamente en la perspectiva de los vendedores ambulantes, por esta razón la única forma de terminar la partida es perdiendo, ya que, trasladando esta hipótesis al escenario real, son los comerciantes los más afectados.
- Se debe tener en cuenta que existen varias perspectivas de esta situación, dado que los agentes de control también se ven afectados por el conflicto, por lo tanto, no se puede estipular que una realidad tiene más peso o importancia que la otra.
- Dado que el proceso de desarrollo de un videojuego es complejo y requiere de conocimientos y destrezas específicas, es importante contar con un equipo cualificado, para poder ejecutar las tareas de forma más eficiente.

Fuentes consultadas

- Armando, L., & Segura, D. (2013). *ESPACIOS PÚBLICOS, VENTAS Y CLIENTELAS AMBULANTES EN SAN JOSÉ, COSTA RICA PUBLIC SPACE, STREET VENDORS AND CUSTOMERS IN SAN JOSÉ, COSTA RICA*.
- Carlos, J., & Soler, V. (2009). *La perspectiva decolonial y sus posibles contribuciones a la construcción de Otra economía*. www.riless.org/otraeconomia
- Echeverría Mauro, & Gómez Paz. (2021). *LOS RELATOS DE UN ECUADOR SIN OPORTUNIDADES*.
https://www.librerazon.org/_files/ugd/ee2cb3_ab7f425c63124b798e686527c8ca38a8.pdf
- El trabajo decente y la economía informal*. (2002). Oficina Internacional del Trabajo.
- GOBIERNO AUTÓNOMO DESCENTRALIZADO MUNICIPAL DEL CANTÓN LOJA. (2021). *ORDENANZA No. 0028-2021*.
- González Socorro, P. (2017). *“Teoría decolonial, economía y desarrollo”*. Universidad de León.
- Grosfoguel, R. (2006). *LA DESCOLONIZACIÓN DE LA ECONOMÍA POLÍTICA Y LOS ESTUDIOS POSTCOLONIALES: Transmodernidad, pensamiento fronterizo y colonialidad global 1 (Decolonizing Political-Economy and Post-Colonial Studies: Transmodernity, Border Thinking, and Global Coloniality)*. 4, 17-48.
- Guayasamín-Mogrovejo, M., & Jiménez-Gaona, Á. (s. f.). *Información sobre la tierra de los Paltas o hacia una reconstrucción historiográfica de la provincia de Loja*.
- Han, B.-C. (2013). *LA SOCIEDAD DEL CANSANCIO*.
- Igareta, A. (2010). Urbanismo colonial temprano en la República Argentina: Aportes desde la arqueología. *Nº, 15*. www.unse.edu.ar/trabajosociedad
- Jorge Armando Cañón. (2019). *El papel de la economía en el proyecto decolonial*.
- Maldonado Quezada, J. R. (2011). *Las ventas ambulantes desde una perspectiva holística*. 26-38.
- Mignolo, Walter., & Duke University. Globalization and the Humanities Project. (2009). *La teoría política en la encrucijada descolonial*. Ediciones Del Signo.
- Orozco, M. (2022, enero 10). *En dos años la informalidad sumó 400.000 personas*.
<https://www.primicias.ec/noticias/economia/informalidad-suma-personas/>
- Quijano, A. (2000). *Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina 1*.

- Rivero, I. V. (2016). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar. Quaderns de filosofia*, 56, 49. <https://doi.org/10.5565/rev/enrahonar.663>
- Saraví, G. A. (s. f.). *Marginalidad e informalidad: aportaciones y dificultades de la perspectiva de la informalidad 1*.
- Sempértegui Muñoz, J. P., & Chamba Tandazo, J. J. (2015). *COMERCIO INFORMAL EN LA CIUDAD DE LOJA, ESTUDIO SITUACIONAL, PROPUESTAS DE ORDENAMIENTO Y REGULACIÓN*. 44-57.
- Tamayo, A. M. (s. f.). *La construcción del estado plurinacional ecuatoriano la construcción del Estado plurinacional ecuatoriano, más allá del reconocimiento constitucional: descolonización, autonomías e interculturalidad*.
- Walsh, C. (2005). *PENSAMIENTO CRÍTICO Y MATRIZ (DE)COLONIAL REFLEXIONES LATINOAMERICANAS*. www.uasb.edu.ec

Lista de Figuras y tablas

Figura 1. Dualidad: Informalismo y marginalidad. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	30
Figura 1. Dualidad: Informalismo y marginalidad. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	30
Figura 2. Evolución del Empleo en Ecuador, 2019 - 2021. Fuente: Los relatos de un Ecuador sin oportunidades, por: Echeverría Mauro & Gómez Paz. 2021.	31
Figura 2. Evolución del Empleo en Ecuador, 2019 - 2021. Fuente: Los relatos de un Ecuador sin oportunidades, por: Echeverría Mauro & Gómez Paz. 2021.	31
Figura 3. Figura 3. El juego desde la perspectiva de Huizinga, Caillos y Winnicott. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	61
Figura 4. Eduardo Kingman, Lenguaje del pueblo (1997), de Eduardo Kingman Riofrío (Quito: Banco Central del Ecuador), por Andrea Moreno Aguilar. 2010.	69
Figura 5. Pantalla principal del videojuego Pac-Man. Tomada de: https://es.wikipedia.org/wiki/Pac-Man#/media/Archivo:Paku-paku2-c64.png . 2023.	70
Figura 6. Cartel promocional del videojuego. Tomado de: //www.rebeldemule.org/foro/cooperativa/tema323.html	71
Figura 7. Boceto_03 Personaje Principal. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	72
Figura 8. Modelado prototipo_01 personaje principal. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	73
Figura 9. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	74
Figura 10. Boceto Villano. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	75
Figura 11. Boceto Villano, desde 4 puntos de vista. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	75
Figura 12. Villano_prototipo_01, modelado 3D. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	76
Figura 13. Villano_prototipo_01, vista de perfil. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	76
Figura 14. Villano_prototipo_01, prueba de materiales. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	77
Figura 15. Villano_prototipo_01, aplicación de texturas. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	77
Figura 16. Villano_prototipo_01, animación. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	77

Figura 17. Villano, Sketch vista frontal. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	78
Figura 18. Villano, Sketch vista de espaldas. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	78
Figura 19. Villano, Sketch vista perfil. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	79
Figura 20. Villano, Sketch estudio de color. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	79
Figura 21. Bloque base del Adon Buildify 1.0. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	80
Figura 22. Conjunto de edificaciones. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	80
Figura 23. Diseño de laberinto. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	80
Figura 24. Ciudad laberinto con Buildify 1.0. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	81
Figura 25. Vista frontal del personaje Balde con su esqueleto. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	83
Figura 26. Animación “Idle” del personaje Balde. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	83
Figura 27. Animación “Walk” del personaje Balde. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	83
Figura 28. Animación “Defense” del personaje Balde. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	84
Figura 29. Vista frontal del personaje Chapa con su esqueleto. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	84
Figura 30. Animación “Idle” del personaje Chapa. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	84
Figura 31. Animación “Fly” del personaje Chapa. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	85
Figura 32. Parasol (vendedores ambulantes) y moneda de oro. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	85
Figura 33. Prefab creado con los elementos del asset Polygon. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	86
Figura 34. Vista superior de la ciudad-laberinto. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	86
Figura 35. Personaje Balde situado en el videojuego (inicio de partida). Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	87
Figura 36. Enemigo Chapa, situado en el escenario. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	87
Figura 37. Balde vs Chapa. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	87
Figura 38. Script Player_Controller. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	88

Figura 39. Script Player_Animaciones. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	89
Figura 40. Script Enemigo_AI. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	89
Figura 41. Script Monedas_Puntos. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	90
Figura 42. Script Contador_Puntos. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023. Nota. Se puede visualizar de mejor manera el código en el Anexo 9.	91

Tabla 1. Jerarquías de poder colonial. Nota. Adaptada de: Teoría decolonial, economía y desarrollo, por Pablo González Socorro 2017. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023	12
Tabla 2. Comparativa entre la Teoría de Sistema-Mundo y la Teoría de Centros y Periferias. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	21
Tabla 3. Descripción de Plurinacionalidad. Adaptada: de La construcción del Estado plurinacional ecuatoriano, más allá del reconocimiento constitucional: descolonización, autonomías e interculturalidad, por Andrea Madrid Tamayo. 2019. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	25
Tabla 4. Enfoques diferenciales entre formal e informal. Adaptado de Marginalidad e informalidad: aportaciones y dificultades de la perspectiva de la informalidad, por Gonzalo Saraví. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	29
Tabla 5. Personas dedicadas al comercio informal por grupo etario. Adaptada de Una Mirada al Empleo Informal en Quito, por Grupo Faro. 2020. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	33
Tabla 6. Una Mirada al Empleo Informal en Quito, por Grupo Faro. 2020. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	33
Tabla 7. Categorización de vendedores ambulantes. Adaptada de Una Mirada al Empleo Informal en Quito, por Grupo Faro. 2020. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	34
Tabla 8. Resumen económico del comercio informal. Adaptada de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	38
Tabla 9. Motivación para formar parte del sector informal. Adaptada de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	39
Tabla 10. Elementos de características del modelo de ciudad hispanoamericana. Adaptada de Urbanismo colonial temprano en la República Argentina: Aportes desde la arqueología, por Ana Igareta. 2010. Elaborada por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	46

Tabla 11. Actitudes de los vendedores informales hacia la regulación y ordenamiento. Adaptada de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	50
Tabla 12. Tabla 12. Opiniones de los vendedores informales sobre los reclamos ciudadanos. Adaptada de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	51
Tabla 13. Opiniones de la ciudadanía sobre la actividad comercial informal y el uso del espacio público. Adaptada de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	51
Tabla 14. Motivación en los consumidores a la hora de adquirir productos. Adaptado de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	54
Tabla 15. Calidad de los productos ofertados por vendedores informales. Adaptado de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	54
Tabla 16. Frecuencia de consumo de productos informales. Adaptada de Comercio Informal en la Ciudad de Loja, Estudio Situacional, Propuesta de Ordenamiento y Regulación, por Juan Pablo Sempértegui Muñoz. 2015. Elaborado por: Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	54
Tabla 17. Comparativa entre el termino Game y Play. Leonardo Jiménez Iglesias. 2023.	60