



Universidad de Chile

Facultad de Ciencias Sociales

Departamento de Sociología

Videojuegos y Vida Cotidiana:

Prácticas y Significados de Videojugadores/as

Chilenos/as.

Tesis para optar al título de Sociólogo

Autor: Andrés Urrutia Ruiz

Profesor Guía: Bernardo Amigo Latorre

Santiago de Chile, 2017

Agradecimientos

En primer lugar me gustaría agradecer a todas las personas que estuvieron siempre apoyándome, no sólo a nivel académico, sino a nivel personal: mi polola, mi madre, mi familia, mis amigos. Un simple gracias no basta para agradecer lo importante que han sido en mi vida. Gracias por ser apoyadores y comprensivos, estrictos y amables. Al final el proceso de tesis es más una lucha contra uno mismo, una lucha que es imposible de hacer solo.

También me gustaría agradecer a todos quienes aportaron a este trabajo de forma desinteresadamente, bien como entrevistados o con ideas. De la misma forma, quisiera dar las gracias a todos quienes suben y liberan de forma gratuita artículos y libros en Internet. Sin su aporte no sólo esta investigación hubiese sido mucho más difícil, sino que además están ayudando a hacer una sociedad más justa y una ciencia más abierta. De la misma forma, muchas gracias

Por último me gustaría agradecer a todas las fuerzas, reales o imaginarias, conjuradas por mí o por otros, benéficas o malignas, que me ayudaron a cruzar todos los obstáculos de esta investigación.

Para finalizar, sólo puedo decir que terminé la tesis antes de que saliera Half Life 3. Que nuestras esperanzas descansen en paz.

Índice

I. Introducción.....	4
II. La Investigación.....	8
III. Marco Teórico.....	16
1a. Ludología.....	17
1b. Historia y Videojuegos.....	24
1c. Estudios Sociales en Videojuegos.....	31
2. Vida cotidiana y ocio.....	41
3. Metodología.....	82
4. Hipótesis.....	86
IV. Análisis Cuantitativo.....	87
- Encuesta de Caracterización de Videojugadores/as Chilenos/as (NIVI).....	88
- Conclusiones.....	113
V. Análisis Cualitativo.....	115
- Técnicas de Recolección de Información.....	115
- Técnicas de Análisis de Información.....	116
- Presentación de Resultados.....	116
- Conclusiones.....	178
VI. Conclusiones Finales.....	190
- Conclusiones estadísticas.....	190
- Cotidianidad.....	191
- Videojugadores.....	193
- Conclusiones Generales.....	195
VII. Bibliografía.....	198

VIII. Anexos.....201

I. Introducción.

A pesar de que existen desde los años 60s, los videojuegos como fenómeno social han sido poco abordados en Chile desde las ciencias sociales, siendo generalmente analizados desde la óptica de la psicología, por lo general desde una perspectiva patologizante (ludopatía), o desde el periodismo como fenómeno curioso, inquietante o novedoso. Sin embargo existe una gran cantidad de investigación hecha en otros países, especialmente de los países del primer mundo, la que por supuesto no abarca el contexto específico de nuestra realidad nacional y regional. En este sentido, parecería existir un vacío de reflexión teórica en relación a una actividad en aumento en el capitalismo post-industrial¹, que desde hace más de veinticinco años está generando cambios en la vida cotidiana de un sector de la población chilena; desde los jugadores casuales hasta los jóvenes jugadores profesionales.

Además, en un ambiente tan dinámico como es el de los videojuegos, donde los cambios de consolas, tecnologías y contenidos se transforman continuamente, estos datos de hace cinco años atrás están relativamente obsoletos, si bien pueden ayudar a contextualizar nuestro estudio. Por otra parte, el vacío de investigación e información por las ciencias sociales y para la investigación social en este tema impide dar cuenta de los cambios que nuevas tecnologías, como los videojuego, y nuevos medios de comunicación, producen en los proceso de transformación social que nuestra sociedad chilena está viviendo. Este estudio intenta constatar cómo los videojuegos están transformando la vida

¹ Sociedad post-industrial refiere a una etapa del desarrollo del capitalismo, cuyos rasgos consisten en: a) un cambio de una economía productora de mercancías a una de servicios, b) preeminencia de una clase profesional y técnica, c) el conocimiento teórico funciona como fuente de innovación y formulación política de la sociedad, y d) el surgimiento de una tecnología intelectual del comportamiento y la organización social (Bell, 1976).

cotidiana en cuanto a la comunicación y los significados que produce. El juego digital es la práctica lúdica de las sociedades emergentes (Villagrán, 2007, pág. 125).

En este sentido, según el CNTV, en su VIII Encuesta Nacional de Televisión realizada durante el 2014, un 20,6% de los hogares del país cuenta con al menos una Consola de Videojuegos fija, mientras un 5,8% cuenta con una Consola móvil. Por otra parte, 71,8% de los hogares cuenta un Teléfono Celular con conexión a Internet, un 55% cuenta con Notebook, un 28,4% cuenta con Computador de Escritorio, 29,5% cuenta con Tablet. En todos y cada uno de estos dispositivos es posible encontrar algún tipo de videojuego (Concejo Nacional de Televisión, 2014). Cada uno de estos aparatos representa una forma distintiva de consumo de videojuegos, con significados y prácticas particulares. Estas han pasado desapercibidas del radar sociológico, pero existen, generando tendencias de consumo (desde el punto de vista económico) y prácticas y discursos ciudadanos novedosos.

Arteaga describe en su estudio del 2010, que la mayoría de los consumidores pertenecen al segmento de jóvenes entre 18 y 32 años, quienes utilizan los videojuegos como una forma de entretenimiento por sobre otras como la televisión. Ubica a las mujeres en un uso más bien secundario, ellas estarían jugando en sus casas o con sus parejas, aunque de igual forma representan un porcentaje del mercado. También destaca la llegada de nuevos jugadores debido a los nuevos mecanismos de control de nuevos dispositivos, los cuales han facilitado su inclusión, incluyendo a toda la familia. Arteaga identifica que los videojuegos más populares son los de acción, aventura y *shooters* (juegos de disparos), además destaca la importancia que la piratería tiene dentro del mercado, especialmente debido a que las consolas más importantes son la PlayStation 2 y el PC, las cuales dan facilidad para ese tipo de consumo (Arteaga, 2010).

El mercado ha respondido a esta demanda. En lo que cuenta a las grandes marcas, en Chile el mercado de los videojuegos es una industria que mueve más de USD\$133 millones durante el 2012 (130 millones durante 2014, (Economía y Negocios Online, 2015)) entre juegos y consolas, mientras el 2009 la industria reflejaba sólo USD\$68 millones (El Quinto Poder, 2012). Las causas de este crecimiento se pueden deber a que, en parte, “a las personas buscan formas de entretenimiento con un mayor grado de interacción, y que la gente está mucho más sensible a los gastos extraordinarios. Por tal motivo, la opción de comprar consolas y videojuegos aparecen como una alternativa de entretenimiento que a largo plazo resulta mucho más conveniente que cualquier otra actividad similar, a pesar de que en sí, las consolas y los juegos tienen precios relativamente altos” (Arteaga, 2010). Además, al comparar con otros mercados de la región, Chile tiene el precio en promedio más bajo en consolas dentro de los países de Sudamérica, con \$140.140. Por otra parte, Brasil y Argentina, los más altos, con \$210.291 y \$264.315 respectivamente. (Economía y Negocios Online, 2013)

Mientras la industria de videojuegos chilena correspondiente a 30 empresas aproximadamente, la cual movió según estimaciones unos 15 millones de dólares durante el 2014. Esta naciente industria se dedica al desarrollo de videojuegos para diferentes plataformas, como PC, consolas, tablets y smartphones. Están generando cerca de 300 puestos de trabajo, y se lanzaron 28 juegos durante el 2013. Sin embargo, para sus creadores, la industria todavía sigue siendo, según el Presidente de Video Games Chile, Juan Pablo Lastra, “demasiado inicial, pequeña y centrada principalmente en emprendedores” [El Definido, 2013], en este sentido, una de las mayores necesidades es el aumento de profesionales, además de mayor inversión e interés desde el sector público y el privado. “En general hay mucho desconocimiento e ignorancia con respecto a la enorme

cantidad de trabajo asociado al desarrollo de un videojuego, lo que lamentablemente se traduce en acercamientos comerciales de poca profundidad y alcance” (El Definido, 2013). Al menos en cuanto al capital humano, diversas universidades están creando carreras y programas en relación al tema, por ejemplo la Universidad del Pacífico (Técnico de Nivel Superior en Diseño de Videojuegos), la Universidad Gabriela Mistral (Producción Crossmedia, Diseño Crossmedia), la Universidad Andrés Bello (Diseño de Juegos Digitales), y por último el Instituto Profesional Arcos (Diseñador de Videojuegos). A pesar de las dificultades, la industria chilena ha logrado desarrollar una gran cantidad de videojuegos altamente innovadores, “en realidad no es que le falten cosas a la industria chilena actual, sino que simplemente hace falta que se consolide completamente”, asegura Lastra (El Definido, 2013).

Sumemos a esto, la fuerza de la cultura gamer, con un comercio secundario muy fluido, páginas, grupos, y eventos (como Festigame), llenos de vida y dinamismo. La intensidad del consumo y mercado de los videojuegos en el país es indiscutible, sin embargo, esto sólo implica una relevancia social, pero no sociológica. Si bien los videojuegos pueden ser muy importantes para la vida de una persona o un colectivo, o bien necesarios para otros en busca de relajación o desestrés, no necesariamente dicho consumo, discurso y práctica tiene una importancia sociológica. Su importancia para la disciplina radica en su naturaleza de fenómeno social emergente. Los videojuegos están imbricado de forma novedosa en nuestra cultura y sociedad, en nuestras relaciones, comunicaciones, significados, discursos y prácticas, haciendo de sí mismo un fenómeno social (como diría Durkheim) nuevo el cual reportar.

Huizinga le respondería que “el juego es más viejo que la cultura” (Huizinga, 1938). Los animales no necesitan cultura para poder jugar. En ese sentido, para Huizinga, “la

civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto de juego. Los animales juegan, lo mismo que los hombres” (Huizinga, 1938). Para el autor, el juego está más allá de los límites de lo puramente biológico o físico. El juego en sí mismo está lleno de sentido. Cuando la ciencia experimental o las ciencias sociales se ponen a describir el juego, no se ocupan directamente de qué y cómo es el juego en sí mismo, y que significa para el jugador. Sus métodos de medición no se dedican a su peculiaridad, la cual está enraizada en lo estético y experiencial: “Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego, y precisamente, en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial” (Huizinga, 1968)

Lo que queda, desde la sociología, es tomar “el juego como una forma de actividad, como una forma llena de sentido, y como función social. No buscar los impulsos naturales que condicionarían, de una manera general, el jugar, sino que considera el juego, en sus múltiples formas concretas, como una estructura social” (Huizinga, 1968).

Lo que el filósofo intenta mostrar es que la cultura es forma de juego, o que al menos, al principio la cultura “se juega”. De la misma forma las ocupaciones orientadas a la satisfacción de necesidades (o a la división del trabajo) adoptan forma lúdica, como la caza en las sociedades arcaicas, o como jugar al doctor en las sociedades modernas. “La vida de comunidad recibe su dotación de formas suprabiológicas, que le dan un valor superior, bajo el aspecto de juego. En este juego, la comunidad expresa su interpretación de la vida y el mundo. No hay que entender esto en el sentido de que el juego se cambie en la cultura o se transmute en ella, sino más bien, que la cultura, en sus fases primarias, tiene algo de lúdica, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego. En la unidad doble de la cultura y juego éste es el hecho primario, objetivamente perceptible,

concretamente determinado, mientras que la cultura no es más que la designación que nuestro juicio histórico adjunta al caso en cuestión” (Huizinga, 1968).

A medida que pasa el tiempo, el juego, lo lúdico, empieza a deslizarse hacia la base cultura, que generalmente, se traspa hacia la esfera de lo sagrado, se cristaliza en el saber y en la poesía, en lo judicial y en lo estatal. “Lo lúdico queda en el trasfondo de los fenómenos culturales” (Huizinga, 1968)

Los videojuegos implican un nuevo paso en el desarrollo del fenómeno cultural de lo lúdico. Huizinga no podía haberlo predicho, y sin embargo el juego ha encontrado nuevas vías de expresión cultural, estética y libremente. El desarrollo de nuevas tecnologías ha permitido innovar en un campo en el cual no se habían integrado grandes cambios desde la revolución industrial. Sin embargo, su novedad no proviene necesariamente de lo gracioso o curioso que pueda ser, sino de las nuevas relaciones sociales, discursos y prácticas que está construyendo.

Ante la emergencia del videojuego en América Latina, según Villagrán (2007):

“(…) se ha observado la transformación de lo lúdico, a partir de su relación con lo informático y lo tecnológico, como un tema confrontable desde distintas áreas de las ciencias sociales. El problema radica en que, desde esa misma posición, varias de las áreas relacionadas al estudio de lo social han desdeñado al objeto de estudio debido a sus características y su relación con el ocio y la improductividad, dejando así al videojuego dentro del campo del entretenimiento, olvidando cualquier búsqueda de comprensión del fenómeno mismo, así como las posibles direcciones que puede tener al ser adoptado como práctica lúdica cotidiana de un importante sector de la población, principalmente urbana” (Villagrán, 2007, págs. 123-124)

Las transformaciones tecnológicas en el campo lúdico han sido tan fuertes que el objeto del juego se encuentra completamente ligado al campo de la modernización tecnológica. Para Villagrán, “en este momento resultaría imposible pensar lo lúdico sin ligarlo al soporte en el cual se realizan sus prácticas, el cual premia la innovación tecnológica, siendo su fuente misma de desarrollo” (Villagrán, 2007, pág. 123). A través de los efectos de la globalización, estas prácticas de consumo y producción han sido rápidamente absorbidas por países como Estados Unidos y Japón, sin ninguna resistencia (Villagrán, 2007, pág. 123).

Dichas prácticas y discursos sociales están mediados y controlados por diseños y arquitecturas tecnológicas. Como para Benjamin, una obra de arte pierde su aura dentro de la época de reproductividad técnica, el videojuego cabe dentro de los objetos culturales de dicha época. Ni siquiera es necesario que esté en un objeto-caja para transportarlo físicamente (CD, DVD, Cartucho). Actualmente muchos juegos (por no decir la mayoría) son descargados desde internet, algunos de ellos gratis, otros de pago. Otros se descargan de forma ilegal. Estas formas de relación con el objeto-videojuego también están atrapadas dentro de la lógica de la sociedad de consumo. Así la dimensión estética del videojuego pierde también su aura, con biblioteca digitales llenas de videojuegos (como la plataforma de descarga y compra Steam). En este sentido, el placer de jugar queda subyugado a una lógica capitalista y de consumo. Para Baudrillard, “la necesidad y el deseo se agotan en este acto ya que no hay límites al consumir (...) Mientras el consumidor debería sacar gozo y bienestar, por el contrario, se extenua puesto que está atrapado en un sistema de signos que le agotan en tanto que consumidor” (Baudrillard, *El Sistema de los Objetos*, 1968).

Sin embargo no podemos olvidar que los videojuegos también son juegos, y tienen un campo donde existen relaciones sociales no necesariamente colonizadas por el

capitalismo. En palabras de Hine, “Hasta ahora, se ha dedicado mucho más esfuerzo a predecir un futuro revolucionario de Internet que a investigar, en detalle, cómo se utiliza y de qué modos se incorpora a la vida cotidiana de las personas” (Hine, 2004, pág. 9). Lo mismo se puede decir de los videojuegos. Es por ello que no sólo podemos ver este tema como una profundización en la forma en que la producción cultural se sumerge dentro del neoliberalismo y la sociedad de consumo. Sino también puede implicar oportunidades para nuevas formas de agencia y relaciones sociales. Como ya se dijo antes, actos de sentido que generan nuevas prácticas y discursos sociales.

En palabras de Daniel Muriel, no sólo se trata de entender la cultura del videojuego, sino entenderlos como “una cultura que refleja procesos sociales dominantes y emergentes” (Muriel, 2015). La cultura del videojuego para Muriel atraviesa todo el tejido social en las sociedades contemporáneas, y permite que sea posible pensar en identidades, subjetividades y comunidades de videojugadores. Este fenómeno se hallaría entrelazado en otros fenómenos y procesos sociales más extensos como la cultura digital, políticas neoliberales, y patrones de ocio y producción en el contexto del capitalismo postindustrial. Para Villagrán, “el juego digital surge así como la representación misma de las prácticas lúdicas de la sociedad postindustrial globalizada, siendo sus particularidades informáticas y sus características audiovisuales, centrales en su anclaje con el individuo” (2007, pág. 124). “En cualquier caso, la cultura del videojuego es un elemento más que se añade a otras formas culturales y procesos sociales presentes en la actualidad y con los que se relaciona de modos complejos” (Muriel, 2015). La cultura del videojuego, entonces, corresponde a

“la institucionalización de las prácticas, experiencias y significados asociados a los videojuegos en las sociedades contemporáneas, lo que sitúa a los videojuegos y la

acción de jugar no sólo en una posición central entre otros productos culturales, sino que también atraviesa nuestras prácticas cotidianas. De aquí se deriva, por lo tanto, que los videojuegos forman parte de nuestro imaginario colectivo como práctica social aceptada y reconocida, influyendo en los procesos que participan en la construcción social de identidades y comunidades” (Muriel, 2015).

Para esta definición, es necesario comprender la práctica de juego no sólo como una actividad de ocio aislada, sino como, en palabras de Garry Crawford “una cultura que se extiende mucho más allá de la pantalla o máquina del videojuego” (Crawford, 2012, en Muriel, ZehnGames, 2015). En este sentido, jugar videojuegos no es sólo un acto de jugar algo, sino que implica “una fuente de memorias, sueños, conversaciones, identidades, amistades, trabajo artístico, narrativas y mucho más” (Muriel, 2015). Muriel entiende la cultura en los términos de Mäyrä, como “un sistema de significados”, como un conjunto de prácticas sociales inserta en ciertos límites (Muriel, 2015).

Si bien, el enfoque de esta investigación no es la cultura del videojuego, este acercamiento es útil para entender el contexto que ayuda a la emergencia de diferentes prácticas y patrones de uso de videojuegos en la vida cotidiana. La orientación de este trabajo se sigue encontrando en los sujetos que juegan, y no en las comunidades que se identifican con una cultura de videojuego, si bien es importante tenerlas en cuenta. De la misma forma la investigación de Muriel nos permite mostrar la creciente importancia de la cultura del videojuego en las sociedades modernas, y su creciente interés desde una perspectiva sociológica.

Los juegos en medios ambientes electrónicos comenzaron a jugar un papel importante en nuestra cultura (y para mejor o peor, en la llamada “cultura popular”), en la

forma en que nos relacionamos entre nosotros, al mundo, y con otros, convirtiéndose, en palabras de J.C. Herz, en una “nación del joystick” (Teixeira, 2009). Perfectamente podemos entender esto como una alegoría sólo válida para países del norte del mundo, sin embargo, las cifras entregadas anteriormente nos dicen lo contrario. Las prácticas y los significados asociados a las prácticas de los videojuegos son una dimensión importante a explorar para comprender el desarrollo de la sociedad chilena presente.

¿Pero de qué sirve para las ciencias sociales comprender esto? Avances en el tema desde una perspectiva macrosocial no permiten mostrar de forma fehaciente la expresión cultural y la importancia dentro de la formación identitaria e intra-social de las personas y grupos sociales. En este sentido, esta investigación no sólo apunta a dar cuenta de los perfiles de los videojugadores chilenos, y sus prácticas en un aspecto general, sino que también apunta a la comprensión de dichas prácticas y los significados que los videojugadores asocian a ellas. Pasar por alto el aspecto cultural y personal implica desalojar a la investigación de todo contexto pueda servir para comprender (y comprender) el objeto de estudio. En ese sentido, otras investigaciones como la del CEU-UNIACC (2011) y la de Astorga (2011) se mantienen en la dimensión macrosocial desde una perspectiva de mercado, el primer apuntando a la industria de diseño de videojuegos y la segunda a la distribución. En ese sentido, abordar esta misma perspectiva implica abandonar toda pretensión política de la investigación; entendiendo esto tanto de un punto de vista político activo y también de una intención académica. Perfilar a los videojugadores como sujetos provistos de prácticas y significaciones que tienen un sentido en la vida cotidiana tiene un objetivo académico, en cuanto busca ser insumo útil para futuras investigaciones en el área, y un objetivo político, de explorar las relaciones sociales (políticas, económicas, etc.) que se dan en dicho ámbito.

Justamente es en esta dimensión micro y meso social se da en la vida cotidiana, donde se dan la cultura y sus expresiones identitarias (tanto personales, como grupales y culturales). Entonces nuestro interés yace en las nuevas culturas, nuevos grupos, nuevas identidades y nuevas formas de interpretar el mundo, que propician los videojuegos.

Turkle (1994) propone que en contextos como Internet y juegos interactivos pueden promover la creación y la adopción de nuevas auto-representaciones (self-representations). Es esa misma dirección, investigaciones realizadas por Bargh y sus colegas han llevado a apoyar la idea de que los ambientes virtuales pueden proveer de un amplio espectro de interacciones a través de las cuales aspectos alternativos del self pueden encontrar expresión. De la misma forma, Olson (2010) hace notar el hecho de que los juegos proveen a los niños de oportunidades de experimentar con diferentes identidades: pueden elegir si quieren jugar con personajes femeninos o masculinos, y pueden tomar diferentes roles sociales, incluyendo roles de liderazgo o de enseñanza. (Prybylski, Weinstein, Murayama, Lynch, & Ryan, 2012)

Los grupos online hacen a las personas más sociales tanto online como offline. Patrones recurrentes indican que los grupos online apoyan conductas socialmente aceptadas y moderan malas conductas. (Axelsson & Regan, 2002)

Tanto en el discurso popular como académico, se ha vuelto común hablar de los videojuegos como una actividad en solitario. El foco en la experiencia de juego-en-solitario es tal vez inevitable, a pesar de que no haya duda de que traiciona la falta de atractivo o inmersión en la culturas del juego y la variedad de formas en que los juegos son usados sin considerar las intenciones de sus diseñadores. (Newman, 2005)

Los fans no son solamente consumidores, sino también productores de textos mediales y gastan una considerable cantidad de creatividad y esfuerzo en creaciones como,

por ejemplo, fan fiction, fan art y fan music. Al igual que otros medios, los videojuegos proveen un foco para la discusión crítica, y producciones textuales y habladas, de este modo actuando como pivot en las vidas sociales y culturales de muchos jugadores. (Newman, 2005)

II. La investigación.

Esta investigación comenzó, en primer lugar, como una investigación de caracterización de videojugadores/as chilenos/as, llevado a cabo por un grupo de investigadores y estudiantes de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile, interesados en el tema, que formaron un grupo llamado NIVI (Núcleo de Investigación en Videojuegos e Internet).

Desde el 2014, este grupo de investigación está enfocado en fenómenos relacionados con las nuevas tecnologías, en especial en videojuegos e internet. El trabajo de investigación desarrollado por NIVI, llamado Encuesta de Caracterización de los(as) Videojugadores(as) Chilenos(as) (2015), tuvo el objetivo de caracterizar a dicho sector. Esta investigación pretendía describir los usos de los videojuegos en jugadores del país, explorar el grado de interacción entre ellos, y describir los niveles de motivación para jugar. El rol del autor de este trabajo en dicha investigación fue en apoyo metodológico y análisis de resultados (además de ser miembro de NIVI).

Esta tesis nace como una continuación de dicho trabajo cuantitativo, buscando entregar un sentido más comprensivo de las actividades que realizan los videojugadores/as chilenos/as en relación a los videojuegos, cómo los usan, para qué, cómo se relacionan a través de ellos, con la industria, qué rol cumplen los videojuegos como

medio comunicacional social en las identidades, comunidades e historias de vida de los sujetos investigados.

Para ello, se plantea explorar desde una perspectiva cualitativa los hallazgos cuantitativos logrados por la encuesta realizada por NIVI.

El objeto de la investigación son las prácticas de los videojugadores chilenos en su vida cotidiana, y los significados sociales que le asignan a dicha experiencia. Estas prácticas están enmarcadas por la sociedad de consumo, el proceso globalizador, las relaciones entre tecnología y sujeto, y la dicotomía entre trabajo y ocio. Estas prácticas se desarrollan dentro de un contexto cotidiano, dónde también se ven mediadas por otras variables como género, clase social, edad, etc.

En este sentido nuestra Pregunta de Investigación es ¿Qué prácticas realizan los videojugadores chilenos en su vida cotidiana y qué significados asocian a ellos?

Por tanto, los siguientes son los objetivos a seguir:

Objetivo General:

- Caracterizar las prácticas de los videojugadores chilenos, y los significados que ellos les asignan a dichas prácticas.

Objetivos Específicos:

- Identificar prácticas de videojugadores chilenos
- Describir significados que le asignan a las prácticas asociadas a los videojuegos, los videojugadores chilenos.

III. Marco Teórico.

La emergencia de nuevos campos de estudio de tipo interdisciplinarios, que se enfoquen en las transformaciones sociales a partir del sujeto, ha llamado la atención de otras ciencias por la formación y transformación del individuo en sus prácticas. De esta forma se han ampliado los campos de estudios de diversas investigaciones cuyo fin es la producción de datos que permitan interpretar nuevos fenómenos sociales. Se busca afirmar distintos campos que den “la posibilidad de observar en la cotidianeidad las acciones mismas del individuo, con el fin de comprender estos nuevos modos societales, los cuales surgen arraigados a distintos temas transversales, como la sexualidad, la tecnología, o la ecología, por mencionar algunos” (Villagrán, 2007, págs. 40-41).

En ese sentido, el siguiente marco teórico no sólo tiene la intención de mostrar los principales conceptos sociológicos que guían la investigación, sino que además pretende exponer aspectos teóricos relevantes en el estudio del juego en general.

1a. Ludología.

Los videojuegos son, primero que todo, juegos. El campo de investigación que se encarga de teorizar y analizar este aspecto de la experiencia humana es la Ludología.

La primera vez que se usó el término Ludología, según recuerda Juul, proviene de un artículo de Gonzalo Frasca, y estaba asociado con juegos de computador y estudios en juegos. (Teixeira). Desde entonces, una de las mayores preocupaciones de la Ludología ha sido separarse de su contraparte dentro de los estudios en juegos electrónicos, la narratología. Mientras el primero analiza los “juegos como narrativas”, tal como la literatura o el cine, nutriéndose de la tradición que proviene desde Aristóteles hasta el Post-Estructuralismo; la Ludología se centra principalmente en el “gameplay”, es decir, la forma

de jugar, o la experiencia de juego, donde sus principales pilares los podemos hallar en Johan Huizinga y Robert Callois (Teixeira, 2009).

La narratología no nos resulta importante para entender los procesos sociales en los cuáles interviene, en especial ya que no se pretende analizar el videojuego como texto, sino las prácticas y significados asociados a él. Sin embargo no se descarta como una herramienta útil de ser necesaria.

Entonces, desde la Ludología, el filósofo holandés Johan **Huizinga** suele ser un lugar común. Su libro *Homo Ludens*, se encarga de analizar el tema, pero no desde una perspectiva biologicista, ni psicológico ni etnográficos, si bien se dedica a estudiar el juego como fenómeno cultural. Para el autor, la cultura humana brota desde el juego, como juego, y la misma cultura se desarrolla a través de él. Esto se entiende debido a que el juego es más antiguo que la misma cultura, ya que por mucho que estrechemos un concepto de cultura, ésta siempre va a presuponer una sociedad humana, y sin embargo otros animales juegan. Para el autor, la civilización humana no ha añadido nada a la esencia del concepto de juego. “Los animales juegan, lo mismo que los hombres” (Huizinga, 1968, pág. 11) El juego traspasa los límites de una ocupación puramente biológica o física. “Es una función llena de sentido” (Huizinga, 1968, pág. 12). Dentro del juego hay “algo” que rebasa los instintos inmediatos de conservación, naturales o aprendidos. Este algo le da un sentido a la ocupación vital. “Si designamos el principio activo que compone la esencia del juego <espíritu>, habremos dicho demasiado, pero si le llamamos <instinto>, demasiado poco” (Huizinga, 1968)

Para el autor, la mayoría de las investigaciones se enfocan sólo de forma tangencial en “por qué” el juego y que significa para el que juega. Los métodos de la ciencia experimental serían insuficientes. El fenómeno del juego está profundamente enraizado en

lo estético (Huizinga, 1968). El objeto de Huizinga es “el juego como una forma de actividad, como una forma llena de sentido, y como función social. No busca los impulsos naturales que condicionarían, de una manera general, el jugar, sino que considera el juego, en sus múltiples formas concretas, como una estructura social” (Huizinga, 1968, pág. 15).

Es una actividad libre, pero que sin embargo tienen un lugar y duración acotados. Se aparta de la vida corriente, es repetible, se desenvuelve en un campo de juego y tiene reglas específicas. Tiene un carácter agonal y antitético (es decir, suele tener bandos rivales) (Huizinga, 1968).

También el juego es “*una acción libre* ejecutada “como si” y sentido como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (Huizinga, 1968, pág. 27). La función del “juego”, en las formas superiores que tratamos aquí, se puede derivar directamente, en su mayor parte, de dos aspectos esenciales con que se nos presenta. El juego es una lucha por algo o una representación de algo. Ambas funciones pueden fundirse de suerte que el juego represente una lucha por algo o sea una pugna a ver quién reproduce mejor algo” (Huizinga, 1968, pág. 28). Estas realizaciones mediante representaciones llevan un carácter lúdico. Se “juega” a representar, y su efecto se lleva más allá del juego, adquiere forma poética y cosmológica. Expresa una idea de mundo. “El culto se injerta en el juego, que es lo primario” (Huizinga, 1968, pág. 33).

“El hombre juega, como niño, por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel: juegos de belleza y juegos sacros.” (Huizinga, 1968, pág. 35)

Entonces, Huizinga cree poder definir el concepto de juego como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente” (Huizinga, 1968, págs. 45-46). El autor sostiene que la abstracción del fenómeno del “juego” ha tenido lugar en distintas culturas se ha dado de modo secundario mientras que la función misma de jugar, de lo lúdico, ha tenido un carácter primario a través de ceremonias y performatividades (Huizinga, 1968).

En este sentido, en los idiomas europeos modernos, la palabra que designa el juego abarca un campo especialmente ancho. “Tanto en los idiomas románicos como en los germánicos la vemos extenderse sobre diferentes grupos conceptuales del “mover” o del “obrar” que nada tienen que ver con el juego en sentido estricto y formal. (...) Es como si el concepto jugar abarcara progresivamente un campo cada vez mayor” (Huizinga, 1968, págs. 55-56). A través de una palabra que exprese lo contrario, una palabra codetermina su valor conceptual. Por ejemplo, frente al juego tenemos “lo serio”, cercano a su campo semántico está también “trabajo”. También a la primera palabra (serio) se le puede oponer el concepto de “broma” (Huizinga, 1968). Sin embargo, el dúo concepto de “el juego” y “lo serio”, veremos que no son equivalentes. El primero es positivo y el segundo negativo. El concepto de lo serio empieza donde se termina el juego; lo serio no es juego. Sin embargo, el concepto de juego no se define por lo “serio”, pues el juego es un fenómeno peculiar, de

un orden más complejo que no puede reducirse sólo ha “no es serio”. “Lo serio trata de excluir el juego, mientras que el juego puede muy bien incluir en sí lo serio” (Huizinga, 1968, pág. 66).

Lo que el autor trata de mostrar es que la cultura surge en forma de juego. Que en un principio, la cultura se juega. Es así como ocupaciones orientadas hacia la satisfacción de necesidades, como la caza, en un principio tienen un carácter lúdico. Las formas suprabiológicas que le dan un valor supremo a la vida en comunidad nacen bajo el aspecto de juego. En estos juegos la comunidad expresa su interpretación de la vida y el mundo. No se refiere a que el juego cambie a la cultura, o que este se transmute en ella, sino que la cultura, en sus fases primarias, tiene una inclinación hacia lo lúdico. Ambos se hayan unidos, y si bien el juego representa el hecho objetivamente perceptible, la cultura es el juicio histórico posterior (Huizinga, 1968).

“A medida que una cultura se desarrolla, esta relación entre “juego” y “no juego”, que suponemos primordial, no permanece invariable. De una manera general, el elemento lúdico va deslizándose poco a poco hacia el fondo. La mayoría de las veces pasa, en una gran parte, a la esfera de lo sagrado. Se ha cristalizado en el saber y en la poesía, en la vida jurídica y en las formas de la vida estatal. Generalmente, lo lúdico queda en el trasfondo de los fenómenos culturales. Pero, en todas las épocas, el ímpetu lúdico puede hacerse valer de nuevo en las formas de una cultura muy desarrollada y arrebatarse consigo al individuo y a las masas en la embriaguez de un juego gigantesco. (,,) Parece obvio que la conexión entre cultura y juego habrá que buscarse en las formas superiores del juego social, en las que se nos presenta como actuación ordenada de un grupo o de una comunidad o de dos grupos que se enfrentan. El juego que el individuo juega para sí solo, en muy

limitada medida es fecundo para la cultura. Ya indicamos, anteriormente, que los rasgos fundamentales del juego, el jugar juntos, el luchar, el presentar y exhibir, el retar, el fanfarronear, el hacer “como si” y las reglas limitadoras, se dan ya en la vida animal (...). La competición y la exhibición no surgen, pues, de la cultura como sus diversiones, sino que, más bien, la preceden” (Huizinga, 1968, págs. 68-69).

A diferencia de Huizinga, Caillois no da una definición concreta de juego. Se dedica a describir un grupo de cualidades de este. Según el autor, un juego se trata de “una actividad libre, separada (con límites de espacio y tiempo precisos y definidos previamente), incierta, improductiva, reglamentada y ficticia” (Orellana, 2009). Existen cuatro clases de juegos: Juegos de agon, término griego que significa “competencia”. Juego de alea, termino latino que significa “suerte”. Juego de mimicry, término de origen inglés, que significa “mimetismo”, que proviene a su vez del griego mimesis, “imitación”. Juegos de ilinx, termino griego que significa “torbellino”, del que deriva a su vez ilingos, “vértigo” (Caillois, 1958) Para Caillois y **Holzapfel**, cada clase de juego puede ser “corrompida” en su naturaleza. Por ejemplo, en cuanto al agon, la ambición de triunfar en la competencia, lleva a que el juego se justifica únicamente en función de la victoria. (Orellana, 2009). “Lo que era placer se constituye en idea fija; lo que era evasión en obligación; lo que era diversión en pasión, en obsesión y en causa de angustia.” (Jyh, pág. 89, en Orellana, 2009)

En este sentido, es relevante entender cómo los jugadores construyen significado mientras juegan, en tanto ese significado constituye cultura y sociedad. Para ello son necesarios “*modelos ontológicos que expliquen mejor el desenvolvimiento de los jugadores y la naturaleza del juego*” (Frasca, 2007, pág. 20) Existen dos formas de acercarse a este problema, para el autor pueden ser puestos en dos frases con diferentes implicancias

ideológicas: a) Cómo los juegos producen significado y b) como los jugadores construyen significado mientras juegan. El primero se enfoca más en los componentes del juego (es decir, reglas, campos, avatares), mientras el segundo se enfoca en el desenvolvimiento (performance) del jugador. Ambas alternativas encarnan dos perspectivas complementarias pero opuestas: el sistema y el jugador. Estas cargan con sus propias ventajas y limitaciones, si bien en los últimos años es tendencia en los estudios de videojuegos la perspectiva basada en el sistema de juego (Frasca, 2007).

Ideológicamente, el primer enfoque es humano-céntrico, mientras el segundo es sistema-céntrico. Como una consecuencia directa de esto, el primer enfoque puede ser más compatible con estudios que favorezcan la conducta del jugador (como la psicología, sociología o antropología), mientras el segundo puede ser más adecuado para actividades que traten con el sistema en sí mismo, como el diseño de juegos (Frasca, 2007), o bien en estudios sociales enfocados en la creación de comunidad, cultura y significado desde el ámbito de videojuegos.

Metafóricamente, pareciera que los juegos juegan a los jugadores.

“Sería posible tomar mi argumento social más lejos. He estado diciendo que los juegos son juegos tanto debido a las características estructurales como debido a que son reconocidos como tales por grupos de personas en cierto lugar y momento. Me pregunto si un jugador solitario de SimCity, de quien podría decirse que podría tener un limitado conjunto de objetivos y técnicas, no ve personalmente la simulación como juego debido, a pesar de saber que tiene un vasto abanico de posibles formas de jugarlo, ella generalmente juega dentro del rango de su gusto personal” (Frasca, 2007, pág. 65)

El juego en solitario no será social *per se*, pero siempre está enmarcado a través de conceptos sociales. Esta es una definición de juegos enmarcados como actividades. Sin embargo, también lo define como objetos: un juego es un sistema con reglas que asignan valores discretos que definen ganancias y pérdidas a ciertos desempeños y eventos del juego.

Resumiendo, tomaremos la definición de Frasca, en tanto comprendamos los juegos como fenómenos socioculturales, independiente de su configuración interna (ludológica), que es más relevante para este trabajo. Al contrario, la discusión de las formas y características del juego, si bien son importantes de tener en consideración, desde un punto de vista sociológico, no lo son. En cambio, los significados y prácticas desarrolladas a su alrededor sí, por lo tanto, mientras uno o varios jugadores consideren un juego como tal, y mientras estén mediados socialmente al hacerlo, tal se considerará como juego.

1b. Historia y Videojuegos.

En primer lugar, daremos una definición operativa de videojuego que nos permita acotar el objeto: “Un videojuego consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas” (Levis, 2013, pág. 16). Los videojuegos son un dispositivo electrónico, un elemento activo de la industria de entretenimiento, que está más relacionado con la producción y difusión audiovisual que con la industria de los juguetes o con la industria del ocio, sin perder su carácter lúdico. Son, por tanto, un nuevo medio audiovisual. (Lafrance 1994, en Levis, 2013, pág. 16).

Debido a su naturaleza, podemos considerar a los videojuegos como el hijo bastardo entre la informática y la televisión. Los mismos y los hábitos de ocio relacionados con ellos han generado un impacto importante en transformar el ordenador en una máquina no sólo

eficaz para el trabajo, sino también versátil en el área del entretenimiento. Los videojuegos propiciaron la incorporación de la pantalla a color en la informática personal, y fueron los programadores de videojuegos los primeros en utilizar circuitos de reproducción de sonido en un ordenador (Levis, 2013).

La autora norteamericana Marcha Kinder plantea que el éxito de los videojuegos se puede atribuir a que forma parte de un supersistema: “Un supersistema es una red de intertextualidad construida alrededor de un personaje o un grupo de personajes imaginarios o reales. Para ser un supersistema, esta red debe atravesar varios modos de producción de la imagen y gustar a diferentes sub-culturas de edad, de sexo o de raza” (Kinder, 1991, en Levis, 2013, pág. 20). Cuando pasa a convertirse en un evento mediático, su éxito produce comentarios que se retroalimentan y aceleran su éxito. “Sin embargo, el nuevo aparato introducía un nuevo factor que implicaba un cambio trascendente en la naturaleza de la televisión como medio de comunicación, una nueva dimensión hasta entonces desconocida: gracias a los videojuegos el usuario, por primera vez, podía controlar lo que sucedía en la pantalla” (Levis, 2013, pág. 21).

Los videojuegos han sido el primer medio en combinar la multiplicación de estímulos y el dinamismo visual de la televisión con la participación activa del usuario. Esto los convierte en pioneros de un nuevo concepto: el *multimedia interactivo* (Levis, 2013).

Algunos autores van más allá y consideran que los programas de videojuegos constituyen una nueva forma de expresión artística que combina la música, el dibujo, la escritura y la informática. Un arte al menos tan complejo como las formas clásicas del audiovisual, llega a afirmarse. (Lediberder 1993, en Levis, 2008, pág. 20)

La informática se desarrolló de forma simbiótica desde la industria bélica. Para construir una máquina capaz de analizar cuestiones de estrategia militar, se concibió como paso previo una que fuese capaz de jugar ajedrez. Así mismo el ajedrez fue utilizado de banco de pruebas en las primeras investigaciones de inteligencia artificial. Sin embargo, un programa informático que juega ajedrez no es un videojuego todavía. Recién en 1962 se inventó un juego informático que incorporaba una pantalla de rayos catódicos, por un estudiante del MIT, el Spacewars. Recién a principios de los 70', Nolan Bushnell inventó un juego sencillo de fabricar y comercializar, el Pong. Para comercializar dicho juego fundó la que se convertiría en la primera gran empresa de videojuegos: Atari (Levis, 2013).

En una sala de billar, en 1972, Atari instaló la primera máquina de Pong. El éxito fue rotundo. Luego en 1975 Atari presentó su primera consola doméstica. Durante 1978 el sector atravesó una crisis pasajera, pero entre 1979 y 1982 las ventas de videojuegos se multiplicaron por más de diez., la mayor parte de esas ventas correspondió a Atari. Por otro lado, en esa misma época nació el mercado de los micro-ordenadores domésticos. Por aquellos mismos días, en 1981, IBM presentó su primer ordenador personal (PC, Personal Computer), primer paso relevante en llevar la computación a la vida doméstica. A partir de finales de 1982, los fabricantes de videojuegos se vieron enredados en una guerra de precios que afectó gravemente la rentabilidad del sector. Para finales de 1983 dichas empresas se encontraban al borde la quiebra. En 1984 abandonaban la producción de videojuegos. Luego de esta vertiginosa caída del mercado de las videoconsolas domésticas, muchos analistas se apresuraron a sentenciar su muerte (Levis, 2013).

Para estos analistas había llegado la hora de los micro-ordenadores. No podían predecir la aparición de un nuevo actor que traería consigo una nueva consola: los japoneses de Nintendo y su consola NES, de calidad superior comparada con sus

antecesoras estadounidenses. Luego de una serie de intentos fallidos, y gracias a su asombrosa tenacidad, Nintendo consiguió, a partir de 1986, hacerse un hueco en el mercado norteamericano. “La evolución de las ventas durante 1987 confirmó que no se trataba de un fenómeno pasajero. Nintendo había reinventado el mercado de los videojuegos domésticos en Estados Unidos” (Levis, 2013, pág. 55).

Nintendo estableció un modelo de negocios controvertido aún para nuestros días, mantuvo un estricto control sobre la producción, ventas y edición de juegos para su consola, consciente de la importancia que había tenido la proliferación de juegos malos en el hundimiento de Atari. “La calidad de los juegos y una eficaz, aunque polémica, política comercial fueron la base sobre la que Nintendo sustentó su éxito. Aprovechando la popularidad de Mario, el protagonista de su juego más emblemático, la empresa japonesa construyó un universo mediático propio” (Levis, 2013, pág. 63).

La empresa nipona representaba en 1988 entre el 85% y el 90% del mercado de los videojuegos domésticos en Estados Unidos y Japón. Esta situación empezó a cambiar con la aparición de la consola Megadrive de la empresa japonesa Sega a finales de 1989, superior tecnológicamente respecto a la NES de Nintendo. Durante 1989 Nintendo lanzó una nueva consola portátil, la Game Boy, con gran éxito de ventas. Esto retrasó la salida de una consola más avanzada que compitiera con Sega, debido a una errónea valoración del momento. Ambas empresas desembarcan en Europa durante el 88’ y el 89’. Desde 1991 empieza la expansión de ambas empresas en todo el mundo (Levis, 2013).

En este contexto nace la generación de consolas de 16 bits. La mundialización de las redes comerciales y la extraordinaria aceptación de dichas consolas provocaron un crecimiento espectacular de las ventas de las principales empresas del sector. Ya en 1992 los videojuegos representaban alrededor del 10% del mercado mundial del audiovisual.

Nintendo y Sega se situaron entre las diez primeras empresas audiovisuales del mundo. Contra toda previsión, sin embargo, las ventas empezaron a caer a partir de 1993. “Aunque, a primera vista la situación presentaba ciertas similitudes con la crisis de mediados de los ochenta, el mundo de los videojuegos se halla en plena ebullición. A partir de finales de 1993, ha comenzado a aparecer una nueva generación de videojuegos de tecnología muy sofisticada” (Levis, 2013, pág. 87).

De forma acelerada los videojuegos en 3D fueron ocupando un importante lugar en el mercado, principalmente gracias a la llamada “generación de 32 bits” en las videoconsolas: “Sony PlayStation, Sega Saturn (que tuvo discretos resultados fuera de Japón); y la “generación de 64 bits” en las videoconsolas: Nintendo 64 y Atari Jaguar” (Belli y López, 2008, pág. 164). Mientras, en el mercado de videojuegos por computadora, se crearon las aceleradoras 3D para computadores domésticos, que permitían un gran salto en la capacidad gráfica de los juegos (Belli y López, 2008).

Sony desarrolló su consola tras un proyecto iniciado con Nintendo (denominado SNES PlayStation), el cual consistía en la creación de un periférico para SNES con lector de CD. Pero tras el fracaso de un proyecto similar llevado a cabo por Sega, Nintendo decidió rechazar la propuesta de Sony, por lo que la empresa decidió lanzar independientemente su PlayStation (Belli y López, 2008).

Por otra parte, debido al acceso de consolas y ordenadores más potentes, los arcades empezaron a experimentar un declive lento pero imparable. Para mantenerse en competencia, los fabricantes de máquinas arcade desarrollaron hardware específicos difíciles de copiar por un sistema doméstico, como coches de tamaño real (Virtual Racing) o pistas de baile (Dance Dance Revolution) (Belli y López, 2008).

Al liderazgo de Game Boy en las consolas portátiles (y sus exitosas versiones Game Boy Color, Game Boy Advance, etc.), se les une Game Gear (Sega), Lynx (Atari) y la Neo Geo Pocket (SNK), sin ninguna poder hacer competencia real. La razón de este liderazgo se debe a que Nintendo siempre ha apostado a la jugabilidad y la capacidad técnica de sus juegos (Belli y López, 2008).

Sin embargo, ya a finales de la década de los 90, la consola más popular era la consola de Sony, PlayStation, con juegos como Final Fantasy VII (Square), Resident Evil (Capcom) y Metal Gear Solid. (Belli y López, 2008). Entramos a una época donde el formato CD se volverá la norma, además de presenciar el ingreso de nuevos actores al mercado como la ya mencionada Sony, además de Microsoft (Xbox) y el mercado en PC, que se volverá determinante (Belli y López, 2008).

En los ordenadores domésticos, entre los juegos más populares se encontraban los FPS (First Person Shooters (videojuegos de disparos de primera persona), con juegos como Quake o Half-Life; los RTS (Real Time Strategy, estrategia en tiempo real), con juegos como Command & Conquer o Starcraft; además a través de un internet más accesible, se volvieron populares los MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, o juegos de rol masivos multijugador en línea), como Ultima Online (Belli y López, 2008).

Para coronar los 90, además, apareció en Japón la consola Dreamcast de Sega (1998), la que da comienzo a la generación de los 128 bits. A principios del milenio, Sony lanza la esperada continuación de su primera consola, la PlayStation 2, que posee las mismas características que la Dreamcast, con la diferencia de los periféricos. En el 2001, Microsoft entra a la industria de los videojuegos con Xbox. Nintendo lanza la sucesora de la Nintendo 64, la Gamecube, y una nueva consola portátil, Game Boy Advance. Sega finalmente se rinde al ver que no podía competir contra la consola de Sony, y anuncia el fin

del desarrollo de la Dreamcast y la finalización de la producción de hardware, centrándose sólo en el desarrollo de software desde el 2002 (Belli y López, 2008).

También nuevas portátiles fueron lanzadas durante el 2004, con importantes mejoras técnicas y gráficas; la Nintendo DS y la PlayStation Portable (PSP). La primera, es una portátil más innovadora (con pantalla táctil), mientras la segunda es más potente y tiene capacidad de reproducción de algunos medios multimedia. En occidente, ambas consolas tuvieron un éxito similar, mientras en Japón la DS fue éxito rotundo (Belli y López, 2008).

La séptima generación de consolas de videojuegos empezó el 2005, con el lanzamiento de la Xbox 360. Durante el 2006 Sony y Nintendo se ponen al día lanzando la PlayStation 3 y Nintendo Wii, respectivamente. Esta generación se asienta sobre un soporte multimedia más sofisticado; capaces de admitir DVD (Xbox 360 admite además un periférico con HD DVD), una transferencia de 36,55Mbps, PS3 usando un formato Blu-Ray (Belli y López, 2008).

La década de los 2010 trajo consigo la expectativa de la nueva generación de consolas, bajo el aparente ciclo de vida de las consolas de cinco años. Sin embargo, la industria se mostraba reacia a entrar en la carrera de dicho desarrollo, entre las razones se encuentra el alto coste de producir consolas de características superiores a las anteriores, además de la falta de contenido y las herramientas necesarias para cubrir la demanda de las personas creando juegos. Mientras, como novedad, Microsoft lanzó el periférico Kinect para la Xbox 360, permitiendo por primera vez jugar sin controles (Wikipedia en Inglés, s/f).

La octava generación de consolas ve la luz durante el año 2012, junto con el lanzamiento de la nueva portable de Nintendo, la Nintendo 3DS, que incluye autoestereoscopia para producir imágenes en tres dimensiones. Al mismo tiempo Sony lanzó

la continuación de su portátil, PlayStation Vita. Nintendo, Sony y Microsoft, lanzan también las continuaciones a sus respectivas consolas domésticas: Wii U (que trae como novedad en el control una pantalla táctil), PlayStation 4 y Xbox One, respectivamente, todas incluyen mejoras en su capacidad técnica (Wikipedia en Inglés, s/f).

Durante esta década también se vuelve novedad los actuales servicios en la nube para descargar juegos, pagando usualmente una suscripción por ellos (como World of Warcraft o Diablo II, Blizzard), o a través de compras online (Steam, Origin). También se populariza el modelo de negocios Free to Play (F2P), el cual permite jugar de forma gratuita un juego, pero se financia a través de microtransacciones dentro del juego. Este último modelo se ha ampliado bastante a través de juegos para teléfonos móviles (Candy Crush, Angry Birds) y juegos de PC (MOBAs como League of Legends o DOTA).

1c. Estudios Sociales en Videojuegos:

Desde el inicio de los estudios en videojuegos en la década de los 80s, diversas disciplinas se han atrevido a echar luz sobre el tema, como la psicología, la medicina, la sociología y las comunicaciones, y sin embargo a pesar del vasto repertorio de investigaciones, no se ha llegado a ninguna conclusión sobre el fenómeno. El mayor obstáculo con que estas investigaciones se encuentran es el hecho de que los videojuegos tienen muchas dimensiones y funciones diferentes, lo cual impide que el impacto de los videojuegos pueda ser descrito en términos simples. Esto podría convertirse en una ventaja, pues cada una de estas variadas dimensiones necesita de diferentes enfoques. Sin embargo, esta situación en que muchos investigadores aplican diversos enfoques provoca que

usualmente no pongan atención en las investigaciones de otros estudiosos o no entiendan sus aportaciones (Ivory, 2013).

Otros desafíos tienen que ver con una concepción determinista al interpretar los videojuegos como una tecnología. Según Hime, existen tres formas de entender el impacto o función de las nuevas tecnologías de la comunicación: 1) como una consecuencia de la lógica de las preocupaciones de la sociedad moderna acerca de la racionalidad y el control; 2) dándole énfasis a la incertidumbre que producen los modos posmodernos de (des)organización, expresados en la fragmentación de conceptos como la ciencia, la religión, la cultura, la sociedad y el Sí mismo (Self); y 3) como agente de cambio social muy radicales que necesitan un largo tiempo para terminar de darle forma a la “sociedad de la información” (Hine, 2004, pág. 14).

En ese sentido, Webster (1995, en Hime, 2004) defiende una teoría social que remedie la visión mecanicista del impacto que tienen las nuevas tecnologías, en especial las deterministas que adjudican efectos sociales preestablecidos. En este sentido, para Grint y Woolgar (1997, en Hime, 2004), el impacto que producen las tecnologías no se debe a determinadas cualidades intrínsecas, sino que es el resultado de una serie contingente de procesos sociales. “Las llamadas cualidades inherentes de la tecnología se construyen y adquieren su forma a través de procesos tales como la negociación acerca de la naturaleza de los usuarios” (Hine, 2004, págs. 16-17).

Por estas complicaciones, distintos estudios que apuntan a describir fenómenos similares, terminan en resultados contradictorios. También sucede que algunos meta-análisis se enfocan en una sola función de lo que buscan describir. “Estos resultados contradictorios sobre el rol social de los videojuegos son a veces el resultado de que los estudios empleen diferentes métodos y medidas que producen diferentes resultados, pero

las diferencias metodológicas no son todo lo que separa la investigación discrepante en videojuegos. Las diferencias entre resultados en diferentes estudios de videojuegos son también producto de diferentes supuestos sobre la naturaleza fundamental de los videojuegos y su rol social” (Ivory, 2013, pág. 34). De esta forma, independiente del método utilizado, cada estudio ve los videojuegos o como un estímulo al cual los usuarios están expuestos, o como un pasatiempo al cual los usuarios se dedican, o como una tarea en la cual los usuarios practican y cumplen, o como un medio para que los usuarios interactúen entre ellos. Estos supuestos funcionan como islas, sin crear puentes entre ellos. El problema aparece cuando la aplicación firme y constante del mismo enfoque en el tiempo puede negar elementos claves en la experiencia del videojuego (Ivory, 2013).

Ivory divide los estudios en videojuegos en cuatro diferentes enfoques, a entender: “Videojuegos como Estímulo”, “Videojuegos como Pasatiempo”, “Videojuegos como Habilidad”, y “Videojuegos como Entorno Social”.

El primer enfoque, Videojuegos como Estímulo, incluye investigaciones que examinan los efectos del contenido de videojuegos y sus características en la conducta de los usuarios. Usualmente es examinada una sola característica de los videojuegos, como la violencia, como un estímulo unidimensional. En otros casos se analizan otros estímulos más matizados, o mensajes con símbolos semánticos más complejos, como publicidad dentro del juego. Independiente de si es uno u otro, la perspectiva de Videojuegos como Estímulo se enfoca en los efectos de uno o más dimensiones del contenido de un juego en las respuestas de los usuarios, siendo consistente con la tradición de “los efectos de los medios”. Sus principales características incluyen: el aislamiento de uno o más elementos de un juego para examinar sus efectos en los jugadores; presuponen que las variables tratadas tendrán similares efectos entre los juegos en que estén presentes; y la presunción de que los

efectos de las variables tratadas son más o menos independientes de los efectos de otras dimensiones que el juego tenga. Sus principales investigaciones cubren campos como la violencia, representaciones de género, raza o edad, publicidad o *product placement*, avance tecnológico, control de consolas (Ivory, 2013).

Las investigaciones más visibles usando el enfoque de “Videojuegos como Estímulo” a través de la historia del medio han sido las que examinan los efectos de la violencia en los videojuegos. En este sentido, análisis de contenidos han demostrado consistentemente que la mayoría de los videojuegos populares contienen al menos una forma de violencia, aunque su naturaleza y extensión varían ampliamente. También se han usado experimentos de laboratorio, encuestas transeccionales y longitudinales, buscando identificar la violencia de los videojuegos como una variable universal que puede ser medida a través del nivel de exposición a lo largo de la cantidad de horas jugando diferentes videojuegos. Por otro lado, algunas teorías aseguran que la competición, otra característica de los videojuegos, puede ser la causal de respuestas agresivas, en especial debido a que la competencia tiende a estar presente en muchos videojuegos violentos. Otros estudios se han centrado no sólo en la presencia/ausencia de la violencia en algunos juegos, sino en examinar las representaciones de la violencia y el efecto que puede tener dichos mensajes; mientras otros se han enfocado en examinar los efectos de la violencia en videojuegos sobre las percepciones de la realidad social en vez de sólo en la agresividad. El enfoque de “Videojuegos como Estímulo” también ha enfrentado el problema de las representaciones de género. En primera instancia, los análisis de contenido sobre el género de los personajes de videojuegos ha encontrado que los personajes femeninos están menos frecuentemente presentes en los videojuegos, también es menos probable que sean personajes importantes en la narrativa del juego, menos probable que sean un personaje en

el cual el jugador pueda asumir como rol, más probable que sean personajes pasivos, y más probable que sean representados de forma sexualizada. Estas representaciones pueden tener una influencia negativa en las percepciones sobre la mujeres de la vida real de jugadores tanto hombres como mujeres. Existe además investigación en las representaciones de otras demografías; personajes Blancos están sobrerrepresentados en los juegos más vendidos en relación a la prevalencia de “razas” en la población de Estados Unidos, mientras personajes Negros, Hispánicos, bi- raciales y Nativos Americanos están subrepresentados, y personajes asiáticos o de las islas del pacífico levemente sobrerrepresentados. De la misma forma, los personajes adultos están sobrerrepresentados, al igual que los adolescentes pero en menor medida, mientras que niños y ancianos están subrepresentados (Ivory, 2013).

En los primeros años de la investigación en videojuegos, los estudios que usaban el enfoque de “videojuegos como estímulos” pueden haber sido más comunes debido a que el contenido y características de los videojuegos eran relativamente simples debido a limitaciones del procesamiento gráfico, memoria, hardware, y presupuesto de desarrollo. Más recientemente, el avance tecnológico en el hardware y software para juegos, junto con el incremento en los presupuestos de desarrollo, han generado un masivo aumento en la complejidad y profundidad del contenido de los videojuegos, y han hecho sus mensajes mucho más matizados que unas pocas características identificables. Si bien, a medida que los videojuegos se vuelven más complejos y multidimensionales, el enfoque de “videojuegos como estímulo” sigue siendo popular, principalmente porque dicho enfoque conduce a diseños de investigación experimentales y modelos teóricos de una sola variable sobre los efectos de los medios masivos de comunicación. Por lo tanto, el enfoque de “videojuegos como estímulo” no sólo ha sido popular a lo largo de la historia de las ciencias sociales investigando los efectos de los videojuegos, sino que también será el

enfoque dominante sobre cuales videojuegos serán investigados en el futuro previsible. La popularidad de este enfoque tiene ventajas en su idoneidad en estudios conducidos en un medio controlado apuntando a aislar las relaciones de variables específicas, pero una adhesión extendida a este enfoque puede atrasar un completo entendimiento de como varias características y contextos de los videojuego pueden ir más allá de los juegos mismos impactando en los usuarios. La gran masa de estudios en la perspectiva de “juegos como mensajes-estímulos” sigue empleando experimentos donde un solo participante del estudio juega un videojuego en un escenario controlado para que los efectos de las características de los juegos puedan ser aislados y analizados. Este enfoque trata la experiencia de juego como un proceso de comunicación de una sola vía, donde los usuarios absorben e interpretan los mensajes del juego. Este foco único de los “videojuegos como estímulos” también provee poco entendimiento sobre el por qué la gente usa videojuegos y qué los hace elegir un juego en vez de otro (Ivory, 2013).

Por otro lado, el enfoque de “videojuegos como pasatiempo” no se ha preocupado por la naturaleza o los efectos de los videojuegos, sino por quienes usan videojuegos. Se centra en las características de los usuarios de videojuegos, el por qué juegan videojuegos, cuanto tiempo pasan jugando, y los potenciales problemas asociados con el compromiso de jugar videojuegos. Algunos de los más antiguos estudios en usuarios de videojuegos han usado encuestas para medir su uso, tanto en diferentes géneros como en grupos étnicos. Numerosos estudios en jóvenes, adolescentes, y adultos han observado que los hombres están más inclinados a jugar videojuegos que las mujeres, y juegan más frecuentemente. Este enfoque se ha preocupado del efecto nocivo que el sobre uso de videojuegos, explorando su posible lado negativo. En este sentido, dado que Internet ha sido generalmente identificado como un medio propenso al sobreuso, no es sorprendente que los

videojuegos online hayan sido señalados en particular como una amenaza en cuanto a uso problemático. De la misma forma que en la perspectiva de “videojuegos como estímulos”, la tradición de videojuegos como pasatiempo” ha sido consistente por décadas. La utilidad de este enfoque en la determinación de la prominencia de este medio en nuestra sociedad, además de la identificación de posibles daños del sobreuso, le asegura a la investigación de “videojuegos como pasatiempo” una gran porción en el paisaje de la investigación en videojuegos. Al enfocarse en quienes juegan videojuegos, al mismo tiempo que en los patrones de su uso y las razones para elegir qué jugar, la perspectiva de “videojuegos como pasatiempo” reconoce el rol activo de los usuarios de videojuegos tienen y su impacto social en el medio. Sin embargo, la investigación de “videojuegos como pasatiempo” no siempre revela patrones en los usuarios y sus características de forma tan precisa, como la investigación desde la tradición conductual. En cualquier caso, esta preocupación es apaciguada por nuevos métodos de recolección de datos que permiten a los investigadores tener acceso a información directamente desde los servidores de los videojuegos, en vez de confiar en sólo los auto-reportes (Ivory, 2013).

A diferencia de los “videojuegos como estímulo” y “videojuegos como pasatiempo”, el enfoque de “videojuegos como destreza” tiene un corpus mucho más pequeño, pero importante, de investigaciones, que investigan diferentes consecuencias del uso de videojuegos. Una larga tradición de investigación (biológica, arqueológica, antropológica), confirma que el juego cualquier tipo tiene un rol significativo en el desarrollo de importantes habilidades tanto en humanos como animales. De manera similar, el enfoque de “videojuegos como destreza” explora los resultados prácticos del medio de los videojuegos al investigar las habilidades físicas y cognitivas desarrolladas a través del jugar. Al igual que la perspectiva de “videojuegos como estímulos”, el enfoque de

“videojuegos como destreza” trata el cómo el jugar cambia aspectos del usuario, pero la dirección de dicha interacción difiere en ambas perspectivas; mientras el enfoque “videojuegos como estímulo” los ve como algo a lo que los jugadores están expuestos, la perspectiva de “videojuegos como destreza” los ve como una herramienta que los usuarios emplean para desarrollar ciertas pericias y practicar o performar habilidades. En los primeros años de la investigación en videojuegos, diversos estudios observaron que los jugadores se desempeñaban mejor que otros no-jugadores en algunas tareas en cuanto a la percepción y coordinación. En este mismo sentido, los videojuegos han sido explorados como una posible influencia positiva en la salud y estado físico, principalmente en años recientes; siguiendo la tendencia del resurgimiento de estudios bajo esta perspectiva, complementando los trabajos que lidian con el uso y las respuestas sociales. Finalmente, esta perspectiva es sensible al hecho de que los videojuegos son ciertamente juegos con características y funciones únicas en comparación con otros medios, por esta razón este enfoque es más adecuado para determinar sus contribuciones. Por otro lado, los videojuegos sí contienen poderosos estímulos y mensajes, por lo que reducir su función a sólo una tarea o ejercicio sólo permite no tomar en consideración la cantidad de información social que transmiten, al ser un medio tan rico y dinámico (Ivory, 2013).

Por último, los estudios desde la perspectiva de “videojuegos como ambiente social” se enfoca no tanto en cómo las personas interactúan con los videojuegos o cómo responden al contenido o tecnología de estos, en cambio en cómo las personas los usan para interactuar socialmente con otras en línea. En ese sentido, este tipo de investigación entiende los videojuegos como un medio interpersonal, y no como sólo un medio masivo de comunicación de una sola vía ni como un simulador interactivo. Este tipo de estudios ha sido poco estudiada durante la historia de los videojuegos, en favor de la línea de

“videojuegos como estímulo”, por ejemplo. El advenimiento de populares juegos comerciales online a finales de los 90s y principios de los 2000s ha inspirado e incrementado la investigación en las interacciones sociales en línea. Este enfoque en primera instancia se fue conducido a través de encuestas, similares a las usadas por la perspectiva de “videojuegos como pasatiempo”, pero enfocadas en usuarios de videojuegos online; de esta forma, muchos usuarios de MMORPG respondieron que habían aprendido habilidades sociales, interpersonales y liderazgo al jugar estos. Otras investigaciones indican que para la mayoría de los jugadores online, gran parte de la experiencia de juego no se trata tanto sobre el contenido o las tareas del juego, sino sobre las interacciones sociales que el juego provee. Dado que estos juegos proveen a los usuarios de un dinámico ambiente social, estos también proveen a los investigadores la oportunidad de observar conductas sociales en un nivel de detalle que no es posible de ver en la vida cotidiana. Estudios han observado que muchas de las conductas online que los usuarios exhiben en ambientes de videojuegos reflejan patrones y tendencias observadas en estudios de la conducta en la vida real, incluyendo conductas sutiles como comunicación no verbal y gestos. Esta correspondencia entre conductas en videojuegos y en la vida real vuelve optimistas a los investigadores de poder estudiar la conducta social en juegos online no solo para entender las dinámicas sociales que allí se desarrollen, sino también para entender como las personas interactúan en el mundo real. Algunos tópicos que podrían estudiarse desde los videojuegos van desde tendencias económicas a brotes infecciosos y epidemias. Estos esfuerzos demuestran la riqueza de los videojuegos online como ambiente social. A medida que la población de videojuegos online sigue creciendo, su potencial investigativo se vuelve más claro; investigaciones basadas en la dimensión social de videojuegos han florecido en años recientes, y es esperable que continúe esta tendencia. De hecho, es

probable que este enfoque domine las futuras investigaciones en esta área, eclipsando perspectivas comunes anteriores que se enfocaban más en las interacciones de un usuario sobre los juegos, en vez de los usuarios entre ellos (Ivory, 2013).

Como hemos dicho, mientras otras perspectivas como “videojuegos como estímulo” han tratado los videojuegos como una influencia de una sola dirección, la perspectiva de “vj como ambiente social” se enfoca en las dinámicas de interacción interpersonales, lo cual es un componente clave en la experiencia de juego online en los usuarios. Considerando que varios millones de usuarios de videojuegos juegan online, y al mismo tiempo muchos de ellos se involucran en estos, es un grave error para los investigadores continuar examinando el impacto social de los videojuegos solamente basados en el contenido de los juegos y sus potenciales efectos en los usuarios. Tener en consideración su dimensión social es crucial para un entendimiento del paisaje actual de los videojuegos. De todas formas, los videojuegos online sólo representan una parte del abanico de juegos disponibles, por lo que aún se requiere de investigación en usos individuales y respuestas. Además, los investigadores deben tener cuidado en notar que algunas conductas en videojuegos online corresponden a conductas en la vida real, pero este no siempre es el caso. En este sentido, estudios que empleen videojuegos online para examinar fenómenos sociales deben proceder con cuidado para asegurarse que los estos sean usados como modelos de conducta social sólo cuando sea apropiado.

Mientras algunos tópicos y métodos de investigación son más adecuados para un enfoque que para otro, las perspectivas en estudios de videojuegos han esbozado aquí trascienden temas y métodos. Estas cuatro categorías tienen utilidad como simples heurísticas organizacionales para clasificar la investigación existente. Dado que los estudios de cada uno de las cuatro tipologías tienden a compartir ventajas y limitaciones en común,

el identificar el enfoque desde el cual un estudio se basa podría dar luz en cuanto a las fortalezas y debilidades de él. Las limitaciones dadas por los supuestos detrás de un estudio en algún tema pueden ser sumariadas al adherir a un enfoque, en exclusión de otros enfoques. Así esta tipología puede ser usada para informar nuevas direcciones para investigar dicho tema. Incluso, un diseño de investigación que desee abarcar temas y preguntas de una forma más comprehensiva, puede emplear en su diseño múltiples perspectivas de esta tipología. De esta forma, estar conscientes de esta tipología de enfoques en videojuegos puede servir como una estructura valiosa desde la cual los investigadores pueden tratar de dar cuenta del gran espectro de facetas posibles en los juegos, en vez de sólo dar cuenta de una sola de ellas a la vez.

A través de la revisión de estudios y autores que analizan el juego como un fenómeno en sí mismo, logramos acercarnos a la noción de juegos como fenómeno social y cultural, enmarcado en el contexto socio-histórico de la post-industrialización y la globalización. También como una innovación en un fenómeno más antiguo, como es el ámbito lúdico en general. Y sin embargo, también como una nueva forma de expresión audiovisual y comunicacional. Sin embargo, de la misma forma se decide mantener a los jugadores como el centro de gravedad de la investigación, y no el juego como objeto cultural. Si bien el juego está mediado en su creación y desarrollo por diferentes dimensiones sociales, es el jugador quien performa, desarrolla y practica tal juego. Es él quien carga con las significaciones y crea sociedad y cultura alrededor del objeto. Él es el sujeto de nuestra investigación.

A través del análisis de la historia de los videojuegos, se hace una introducción necesaria para igualar conocimiento dentro de un ámbito reducido de la sociedad, si bien los videojuegos no son un fenómeno reciente, la parafernalia y códigos que lo circulan

tienden a ser muy acotados a su grupo de seguidores. Si bien existe una separación entre lo que podríamos llamar “Jugadores Casuales” y “Jugadores Hardcore” (Adams, 2000), dichos códigos compartidos por la comunidad *gamer* son centrales para describir el fenómeno.

También, a través de la categorización de Ivory de los estudios en videojuegos, podemos contextualizar este mismo trabajo como un estudio de los videojuegos como ambiente social, dinámico y creador de significados y prácticas sociales, distintivas e importantes de explorar en la sociedad chilena actual.

2. Vida cotidiana y ocio

Estas prácticas y significados se hayan enmarcados, principalmente, en un espacio temporal que Elías llamó ocio. Este tiempo, diferente del tiempo libre, que puede englobar otras prácticas que no necesariamente son recreacionales, transcurre en un espacio contrario al periodo ocupacional donde se busca realizar las actividades de reproducción social, como el trabajo. Estas conceptualizaciones las desarrolló en su trabajo de la Sociología del Ocio (Elías & Dunning, Deporte y Ocio en el proceso de la Civilización, 1986), en la cual si bien no habló de los videojuegos (todavía estaban en ciernes), el espacio teórico es el mismo.

Para el autor, el trabajo de una Sociología del Ocio era importante para, en primer lugar, deshacer las limitaciones impuestas por la tradicional dicotomía “trabajo-ocio” y la tendencia a considerar toda tensión como algo negativo; en segundo lugar, para combatir la tendencia de su tiempo de compartimentalizar el trabajo académico en áreas aisladas y descoordinadas: psicología, sociología, biología, todos campos inconexos. Una Sociología del Ocio solo podría enfocarse correctamente al eliminar dichas limitaciones, y estudiar a

los seres humanos que participan en tales actividades de una manera global (Elías & Dunning, 1986, págs. 26-27).

La vida entera de un individuo trascurría en un equilibrio fluctuante de tensiones entre el control y la estimulación emocional, y la manifestación de este equilibrio de tensiones varía según el “estado de desarrollo” de una sociedad. Para las sociedades modernas, todo el continuum de sentimientos, “impulsos de naturaleza animal”, y las “emociones más sublimes” están bajo control de forma fuertemente interiorizadas, el control externo estaría relativamente moderado, y la estimulación emocional contaría con la aprobación pública bajo actividades recreativas de carácter moderado (Elías & Dunning, 1986, pág. 145).

A los individuos que crecen en sociedades “como la nuestra”, se les enseña a controlar de manera dura y automática la necesidad de estimulación emotiva y social, esto a través del proceso civilizador que camina un sujeto durante el curso de su crecimiento. En las “sociedades avanzadas”, los adultos ya deben saber reprimir sus necesidades emocionales durante los espacios no recreativos. Por lo mismo, y aunque existen espacios de-controladores que permiten al individuos la “estimulación” de dichas emociones, por los riesgos que conlleva el suspender las normas, estos mismos espacios están revestidos de normas precautorias para hacer tolerable su existencia desde un punto de vista social (Elías & Dunning, 1986, págs. 144-145).

Una de las principales funciones de las actividades recreativas en la sociedad moderna es la de ayudar a minorar el estrés que provoca el autocontrol consciente e inconsciente de todos los individuos cuando participan de actividades ocupacionales o no-recreativas. “Al instituir el ocio, el propio desarrollo social ha permitido un cierto campo .para la relajación moderada de los controles adultos, para un mesurado «decontrol» de los

individuos mediante una estimulación igualmente moderada de los afectos ~una sobria estimulación emocional que ayude a contrarrestar el sofocante efecto que fácilmente pueden tener los controles sin tales instituciones sociales (Elías & Dunning, 1986, pág. 145).

Así, desde la sociología del sujeto (como sujeto personal), el interés por el individuo aparece como quien busca constituirse como tal en sus acciones cotidianas, teniendo “que caminar entre las reglas del mercado y las fronteras de la comunidad” (Villagrán, 2007), poniéndose en conflicto diferentes temáticas, como la globalización, la identidad, el consumo, etc. Esto coloca en el centro del desarrollo los componentes del conocimiento y la información y el papel fundamental de los medios de comunicación que provocan profundas transformaciones en el quehacer político y en la imagen de lo público (CEPAL, 2000, p. 345, citado por Villagrán, 2007). Así el sujeto y sus prácticas cotidianas se encuentran dentro del debate académico con el caudal de las “Nuevas Tecnologías de la Comunicación e Información”, entre ellas los Videojuegos como nueva tecnología lúdica.

Dentro de carácter moral del tiempo libre, dentro de una práctica cotidiana, obedece a una huida de las obligaciones, como una libertad de las coacciones impuestas, diría Elías, por un proceso civilizatorio, en donde el papel de la individualización es central. Esta autonomía ofrece un problema para una sociología del ocio, ya que hace entrar en conflicto el sentido fundamental de la libertad del individuo dentro de la participación dentro de ciertos objetivos culturales a partir del libre uso de su tiempo, entendiendo dicho uso y espacio en el plano de la felicidad y el goce, es decir, el marco del concepto de ocio. La fundación de la sociología de los ocios quedó enmarcada dentro del estudio de los nuevos modelos societales como el estudio de los conflictos entre la integración social y la creación cultural (Touraine, 1969, p. 230, citado por Villagrán, 2007). Así se deja ver el conflicto

entre orden social (como instrumentos de integración, y cual actividad egoísta (en un sentido de referencia propia) autónoma, como por ejemplos los esfuerzos de invención científica, educación personal, y el ocio, en especial este último entendido no como una actividad netamente consumista, sino también con un carácter reivindicativo y crítico, pero “respetando centralmente el hecho del ocaso de los ocios tradicionales” (Villagrán). De esta forma se da pie “a nuevas prácticas realizadas en este espacio y tiempo, por lo cual un ocio activo en este momento, más que ser aquel que lleva a dicha reivindicación, es aquel que permite al individuo insertarse en la cultura, por lo cual sobra decir que una cultura digital, dependiente en su proceso de modernización de la tecnología, exige un ocio digital” (Villagrán, 2007, págs. 53-54).

Para Touraine, el ocio puede ser entendido como “el paso de conductas reguladas social y moralmente a la acción libremente orientada hacia objetos y valores que exigen tanto más del individuo cuanto que ya no están separados de él por el laberinto de los códigos sociales” (Touraine, 1969, p. 218, citado en Villagrán, 2007), lo cual puede ser a su vez entendido como actividades que se realizan al margen de lo institucional, desde la autonomía del individuo. Bajo esta denominación se engloban la mayoría de las manifestaciones culturales, desde la vida religiosa hasta los juegos, incluyendo la actividad política y el deporte. Para el autor, el desarrollo del ocio ha producido una rápida individuación de las conductas que se suceden durante el tiempo libre.

Dichas prácticas desarrolladas dentro del tiempo libre, se convierten a su vez en una señal del tipo de consumo tecnológico de cada estrato social, como también etéreo y de género. En este sentido, desde el Estado no existen señalamientos de regulación de dicho

consumo, por lo mismo la regulación del consumo tecnológico queda relegada a la conducta moral privada de los sujetos (Villagrán, 2007, pág. 124).

Es por ello que para explorar las prácticas y significados asociados a los videojuegos se usará el concepto de vida cotidiana, como ha sido expuesto más arriba. Pero para ello, primero es necesario definir qué es lo que entenderemos como vida cotidiana. Se entenderá vida cotidiana como la sumatoria de experiencias sociales y psicológicas, públicas y privadas, mediadas por los ámbitos del sistema social presente. Un concepto similar al de Mundo de la Vida de Habermas. Dicho concepto hunde sus raíces en la fenomenología de Husserl y Schutz, quien entendía "el mundo de la vida es toda la esfera de las experiencias, orientaciones, y acciones cotidianas, a través de las cuales los individuos persiguen sus intereses y sus asuntos, manipulando objetos, tratando con personas, concibiendo planes y llevándolos a cabo" (Shutz en Ureña, 1998). Si bien en esta definición existe un acento importante en la construcción que hace el sujeto de "su" propio mundo de la vida, Habermas le da un giro radical, hacia la dimensión socialmente compartida del mundo de la vida. De acuerdo al autor de la Escuela de Frankfurt, el mundo de la vida está constituido por una tradición cultural compartida por una comunidad, de forma que los miembros de dicha comunidad encuentran un contexto previamente interpretado. Este mundo está intersubjetivamente compartido y constituye el trasfondo de la acción comunicativa de la interacción social. Habermas dice que "el significado de esta expresión [mundo de la vida] puede aclararse intuitivamente por referencia a aquellos objetos simbólicos que generamos cuando hablamos y actuamos desde las manifestaciones inmediatas (como son los actos de habla, las actividades teleológicas, etc.) pasando por los sedimentos de tales manifestaciones (como son los textos, las tradiciones, los documentos, las obras de arte, las teorías, los objetos de la cultura material, los bienes, las técnicas, etc.),

hasta los productos generados indirectamente, susceptibles de organización y capaces de estabilizarse a sí mismos (como son las instituciones, los sistemas sociales y las estructuras de la personalidad)" (Habermas, 1989, pág. 154). El mundo de la vida no es una herramienta, sino un proceso interpretativo dinámico, que está en permanente estado de construcción. El mundo de la vida es la interpretación socialmente compartida que nos hacemos del mundo concreto, que es a la vez material, social y personal.

Sin embargo, la teoría social y/o sociológica sobre la vida cotidiana es bastante ambigua. Para Elías el concepto de lo cotidiano parece, en muchos sociólogos y teóricos, una herramienta o arma contra lo "no-cotidiano", aquello que está ligado a una sociología hegemónica, de la cual trata de distanciarse, las teorías de sistema, los funcionalistas estructuralistas, incluso las opuestas en el espectro político, las teorías sociológicas de tipo marxistas. Las escuelas sociológicas de lo cotidiano, al contrario, se enfocan en aspectos subjetivos de la convivencia humana, es decir, "en cómo los implicados mismos experimentan las diversas facetas de la sociedad y, dentro de este ámbito, especialmente las no oficiales, no públicas o de todas maneras las no rigurosas y firmemente institucionalizadas" (Elías, Apuntes sobre el concepto de lo cotidiano, 1998, pág. 334).

Esta dicotomía no tiene razón de ser. Para el autor, "no hay ninguna razón para pensar que sean incompatibles la investigación de estructuras de la convivencia social (que ciertamente pueden denominarse "objetivistas" si se la un enfoque unilateral) y el estudio del sentido con que los implicados mismos experimentan los diversos aspectos de su convivencia (que a su vez puede llamarse "subjetivista" si procede con una orientación unilateral). Especialmente cuando uno se ocupa del *proceso* de cambio de estructuras sociales, el estudio de la dimensión de la experiencia –es decir del método en que los hombres contribuyen a su reproducción y cambio, condicionados por la manera cómo viven

estas estructuras-, resulta tan indispensable como el estudio de los entramados no planeados y ciegos que actúan en el cambio de las estructuras sociales” (Elías, Apuntes sobre el concepto de lo cotidiano, 1998, pág. 336).

Tipos del concepto contemporáneo de lo cotidiano con el concepto opuesto implícito – una selección—.

1. Cotidiano

Día de fiesta (día festivo)

2. Cotidiano = rutina

Extraordinario, ámbito social no rutinario

3. Cotidiano = día laboral especialmente de los trabajadores

Ámbitos vitales burgueses, es decir, de personas que viven de rentas, en lujo, es decir sin trabajar.

4. Cotidiano = vida de la mayoría de los pueblos

La vida de los de muy arriba y de los muy poderosos (reyes, príncipes y princesas, presidentes, miembros del gobierno, dirigentes de partido, parlamentarios, dirigentes económicos) de los pueblos.

5. Cotidiano = el ámbito de los sucesos de la vida cotidiana

Todo aquello que la historiografía tradicional considera como lo único relevante y lo que comprende como los “grandes” sucesos, en la historia las acciones principales y de Estado.

6. Cotidiano = vida privada (familiar, amor, hijos)

Vida pública o profesional

7. Cotidiano = esfera de las vivencias y de los pensamientos naturales

Esfera de las vivencias y de los pensamientos reflexivos, artificiales, no espontáneos, especialmente también científicos.

8. Cotidiano (conciencia cotidiana) = encarnación de la experiencia y del pensamiento

ideológico, ingenuo, no reflexivo y falso

Conciencia correcta, verdadera, auténtica.

(Elías, Apuntes sobre el concepto de lo cotidiano, 1998).

Para Elías, el concepto de lo cotidiano siempre se encuentra relacionado con su opuesto, que es en realidad lo que le otorga sentido. Casi nunca se encuentra explícito lo que supone lo no-cotidiano, pero siempre está en oposición a una faceta humana que es considerada cotidiana. Pero si no se tiene claro el concepto de lo no-cotidiano, no se puede entender realmente en qué sentido se usa el concepto de lo cotidiano. La lista de Elías trata de explicitarlo.

El problema es que “las acepciones divergentes de lo cotidiano (...) no se basan en resultado verificables sino en las diferencias entre unas convicciones preconcebidas de forma axiomática” (Elías, Apuntes sobre el concepto de lo cotidiano, 1998, pág. 344). En este sentido, la preguntaba qué debe hacerse es si realmente existe una esfera particular de la vida cotidiana, con su propia estructura y autonomía. La mayoría de las exposiciones

descritas parten de la presunción de dicha esfera. Podría preguntarse si no estarán apuntando hacia peculiaridades de la vida laboral y profesional actual, que podrían identificarse con otros conceptos como tiempo libre, esfera privada o similares, las cuales reciben su forma desde estructuras generales de las sociedades estatales industriales (Elías, Apuntes sobre el concepto de lo cotidiano, 1998, pág. 346). Lo segundo es que los sociólogos tienden a usar el concepto de vida cotidiana como universal, como si tal cotidianeidad fuera una propiedad de todas las sociedades presentes o pasadas: “¿Se refiere esto a campesinos vietnamitas, a los nómadas Massai de Kenia, a los bárbaros caballeros acorazados de la temprana Edad Media, a los mandarines chinos y a la capa superior ateniense y romana que no trabajaba de igual manera que los miembros de las actuales sociedades industriales? o ¿es que se trata simplemente de una especulación inflada desde la altura de una torre de iglesia del presente hacia lo universal?” (Elías, Apuntes sobre el concepto de lo cotidiano, 1998, págs. 346-347). Para el autor, entonces, el concepto de lo cotidiano es ambiguo, por lo que se hace necesario proceder con cautela.

En **Lefebvre**, se pueden rescatar tres puntos respecto de la vida cotidiana, lo cual está en la base de su pensamiento filosófico-sociológico: la exploración del concepto de lo cotidiano, la relación entre lo cotidiano y la historia, y destacar lo cotidiano como un acto político y académico. Para Lefebvre, en el estudio de la historia se puede ver el movimiento constante de lo cotidiano, fluctuando entre las tendencias de repetición (reproducción social) y la capacidad de transformación social (revolución). En esto la ideología juega un papel importante, siendo la publicidad un instrumento de las clases dominantes, para el autor sus mensajes dirigen el consumo y alienan a la sociedad (Lindón, 2004).

Según Lefebvre, “La historia de un día engloba la del mundo y la de la sociedad” (Lefebvre, 1972, en Lindón, 2004, pág. 41), haciendo alusión al dilema sociológico de la

relación micro/macro, de esta forma apela a la idea de que trama de un día contiene fragmentos de la historia del mundo y de la sociedad.

Durante su estudio en que narra las 24 horas de un sujeto en un día en Dublin, en su análisis el autor plantea componentes de la vida cotidiana: el tiempo, lo simbólico, el espacio, las pluralidades de sentido, y las prácticas (Lindón, 2004). Estas se encadenan en la praxis de la vida cotidiana.

El espacio: se constituye como un referente, un lugar (conjunto toponímico y topográfico), que está “dotado de sentido por los sujetos y al mismo tiempo les otorga sentido a los mismos actores” (Lindón, 2004, pág. 41). Está constituido por el tejido de redes, densas o no. En su aspecto subjetivo, corresponde al entorno de un individuo y un grupo, “es el horizonte dentro del cual se sitúan y viven los individuos” (Lindón, 2004, pág. 41). En su aspecto objetivo, se relaciona con lo durable. Es importante incorporar la idea de “límite”, en cuanto a las prácticas sociales, como “forma de recortar no sólo los desplazamientos cotidianos de los actores, sino también ámbitos de la significación asociados a experiencia que los actores tienen de diferentes porciones del espacio” (Lindón, 2004, págs. 41-42).

Pluralidades de Sentido: para Lefebvre, “lo cotidiano siempre implica pluralidades de sentidos, asociados a puntos de vista” (Lindón, 2004, pág. 43), en tanto coexisten como polifonía, polisemia y polivalencia.

Lo simbólico: se refiere a los conjuntos de símbolos relacionados por una temática en común, como el mar, la montaña, el cielo. El símbolo implica una comunidad que lo reconoce, es connotativo. “El rasgo más importante que se presenta para reflexionar el símbolo en la vida cotidiana es su eficacia emocional directa” (Lindón, 2004, pág. 43).

Atribuyendo así una naturaleza o un mismo carácter a dos cosas o seres diferentes entre sí en apariencia y en realidad.

El tiempo: un rasgo importante ya que sin él sería imposible realizar las intersecciones lineales y cíclicas desde los cuáles es posible hablar de evolución de la tecnología, conocimiento y racionalidad. En este sentido, existe el llamado tiempo vivido, el cual es el tiempo de las prácticas los individuos, que transcurre constantemente (Lindón, 2004).

Las prácticas sociales como praxis: Lefebvre entiende las prácticas sociales como una totalidad social, en tanto la noción de “hacer” es estrecha pues puede ser entendida como simples operaciones individuales. Prefiere el concepto de praxis, integrando diferentes niveles (biofisiológico, formal y abstracto de lo simbólico, cultural, representaciones e ideologías). Entiende dos tipos de praxis principales: la primera es la praxis repetitiva, que contribuye a la reproducción el mundo y su estabilidad, sin ser necesariamente alienante; la segunda corresponde a la praxis inventiva o creativa, que produce una transformación de la cotidianidad. Entre ambos hay una permanencia, no equilibrada (Lindón, 2004).

En su preocupación por la vida cotidiana, Lefebvre tiene la intención clara de destacar que lo cotidiano no son las prácticas, ni las prácticas con sentido, sino los encadenamientos de estos y los conjuntos que constituyen, y que permiten su reproducción: “Lo cotidiano son los actos diarios pero sobre todo el hecho de que se encadenan formando un todo” (Lefebvre, 1981, en Lindon, 2004, pág. 44). Lo cotidiano no puede ser resumido en las suma de acciones aisladas, es necesario ver el contexto de ellas, las relaciones sociales donde existen, el espacio social y el tiempo social donde suceden. Se integran en una estructura profunda (Lindón, 2004).

“La vida cotidiana no consiste en la vida en el trabajo ni la vida familiar ni las distracciones y el ocio, es decir, no es ninguno de los retazos que las ciencias sociales acostumbran fragmentar. Sin embargo, la cotidianidad es todo eso. Es la vida del ser humano que va del trabajo a la familia, al ocio y a otros ámbitos, es lo que se hace y se rehace en todos y en cada uno de estos ámbitos. La vida cotidiana no sólo son las actividades especializadas de estos ámbitos (usualmente llamadas prácticas), sino también los deseos, las capacidades y posibilidades del ser humano con referencia a todos esos ámbitos, sus relaciones con los bienes y con los otros, sus ritmos, su tiempo y su espacio, sus conflictos” (Lefebvre, 1972, en Lindón, 2004, pág. 44).

Trayendo a tierra, para Lefebvre la vida cotidiana consiste en “la vida del ser humano desplegada en una pluralidad de sentidos y simbolismos, en espacios que lo modelan y al que también dan forma, dentro del flujo incesante de la vivencia del tiempo” (Lindón, 2004, pág. 44). Por otro lado, Lefebvre plantea que la vida cotidiana no se puede alcanzar en la escala micro que aparenta tener. En cambio, debe ser apreciada en su totalidad bajo la luz de la historicidad, en tanto la vida cotidiana está en estrecha relación con las formas de organización social. En ese sentido, la vida cotidiana tiene que entenderse en relación con la historia de la modernidad. Si bien, esto no tiene necesariamente connotaciones metodológicas, ya que al investigar desde las ciencias sociales la vida cotidiana es imposible ubicarla fuera de la escala micro, ya que la articulación de lo cotidiano se da allí. Sin embargo, ubicar lo cotidiano en la historia promueve su dignificación (Lindón, 2004).

Lindón identifica tres corrientes principales en las teorías de la vida cotidiana: una de tradición marxista que enfatiza el componente rutinario, repetitivo y alienante; otra

apegada al pensamiento interaccionista-fenomenológico que reivindica la posibilidad de innovar dentro de la cotidianidad; y una última constructivista donde existe un movimiento constante entre lo rutinario y la innovación, donde toda invención a medida que se adopta y se instituye, se vuelve rutinario. “Esta tensión constante entre la cotidianidad controladora y liberadora, Lefebvre la analiza en términos de “la riqueza y la miseria de lo cotidiano”. La riqueza no sólo es la complejidad de lo cotidiano, sino la capacidad para producir un cambio social: en reiteradas ocasiones usa la frase “cambiar la vida”. La miseria es la tendencia repetitiva, que lleva a producir la sociedad, y—retomando la expresión de Habermas— esto ocurre cuando lo cotidiano ha sido colonizado por el sistema” (Lindón, 2004, pág. 46).

En Lefebvre hay tres momentos en la relación entre la riqueza y la miseria de lo cotidiano. El primer momento lo observa a mediados de los cuarenta. Una época cargada de optimismo, donde el tiempo cotidiano aún incluía lo festivo y (importante para este trabajo) lo lúdico. Lo festivo y lúdico no estaban fragmentados de lo cotidiano, aunque eran distinguibles uno del otro, había una relación en que lo festivo alimentaba lo cotidiano. “En lo cotidiano había algo mágico derivado de su complejidad; en lo cotidiano se albergaban ritos, fórmulas, proverbios, tradiciones” (Lefebvre, 1981, en Lindon, pág. 48). La crítica de Lefebvre se proponía superar la dicotomía entre lo cotidiano y el mundo del saber, o en otras palabras, constituir lo cotidiano como materia de la filosofía y el saber científico.

El segundo momento se da durante los años setenta, y la relación entre la riqueza y la miseria de lo cotidiano ha cambiado: se produjo un despliegue de la miseria, de la pasividad y la manipulación. Ahora el deber de la crítica es desenmascarar los mecanismos de control de lo cotidiano (Lindón, 2004). Si bien, en el mismo contexto, surgieron muchos discursos subversivos contra dicha situación.

Su hipercrítica de lo cotidiano se da como tarea revelar la farsa de los conceptos de esa época de “Sociedad de la abundancia”, “sociedad del ocio” y “sociedad de consumo”.

Sociedad de la abundancia: “la crítica de Lefebvre plantea que esta forma de nombrarla oculta un rasgo característico de esta sociedad en que en esencia discute la idea misma de abundancia: las nuevas formas de escasez. Una de estas formas de escasez que le interesa particularmente es la “escasez del espacio”, cuya expresión máxima se observa en las ciudades. No obstante, encuentra otras formas de escasez, por ejemplo la escasez del “deseo”, la escasez de “alimentos”. En este último caso lo paradójico es que los productos para elaborar los alimentos se han hecho abundantes en el mundo y, sin embargo, hay escasez de alimentos (Lindón, 2004, pág. 50).

Sociedad del ocio: En este caso reconoce que efectivamente el ocio ha incrementado su importancia respecto de otros tiempos históricos y también que los valores ligados al trabajo se han perdido, en parte por aquella separación entre el trabajador y su obra, resultante de la división del trabajo: el trabajador no reconoce su trabajo en el producto terminado. Por un lado, encuentra que el peso que está adquiriendo el ocio en las sociedades actuales se debe a que la fatiga de la vida moderna lo exige como una necesidad. Pero las formas que tome este ocio, no los crea el ser humano, le son dadas, su ocio se le entrega organizado. Por otra parte, el ocio no se ha constituido en una esfera independiente del trabajo, más bien opera como contraste de él. No hay valores propios del ocio. Por lo anterior, encuentra que la expresión sociedad del ocio esconde la fatiga y lo prefabricado del ocio que puede consumirse (Lindón, 2004, págs. 50-51).

Sociedad de consumo: al respecto plantea que el consumidor es un ser humano “pasivo” que ha sustituido al actor “activo”, y cuya felicidad es el consumo en sí mismo. El punto medular para Lefebvre radica en que lo relevante no es ni la figura del consumidor ni el objeto consumido, sino la construcción imaginaria respecto de la felicidad que produce el

consumo. Esto ha incorporado en las sociedades actuales “el arte de consumir”, que encuentra una expresión particular en el “esteticismo”, es decir, el discurso sobre el arte y lo estético, pero sin arte ni cultura. De este análisis, Lefebvre desprende una crítica central: el surgimiento de nuevas alienaciones que vienen a sumarse a las anteriores. Entre las nuevas se ubica la ruptura entre el discurso sobre el arte y el arte mismo; entre las anteriores está la separación en el trabajador y su obra. El carácter decepcionante del consumo también tiene otra faceta: el acto de consumir es un acto imaginario (y por lo tanto, ficticio) y al mismo tiempo es un acto real coaccionado. Simultáneamente se consumen objetos, imágenes, signos y representaciones. (Lindón, 2004, pág. 51).

Lefebvre propone el concepto de “sociedad burocrática de consumo dirigido” para nombrar a la sociedad de su época, en tanto lo cotidiano deja de ser un sujeto complejo en subjetividades (sentidos y significados) para terminar siendo externamente organizado. “El ser humano actual está determinado —e incluso prefabricado— desde fuera por coacciones, estereotipos, funciones, modelos ideologías, pero paradójicamente siente que la técnica lo hace cada vez más autónomo (Lefebvre, 1972, en Lindon, 2004, pág. 52).

En lo práctico, esto corresponde a la “instauración de lo cotidiano”, en término de Lefebvre, dónde el individuo prefabricado vive la coacción como libertad. Esto se asocia con la colonización que la gran empresa moderna ha hecho, primero, del ámbito económico, luego del político, y finalmente de la vida cotidiana, imponiendo su racionalidad y moldeando las necesidades de las personas. Así, “lo cotidiano ya no es un espacio-tiempo abandonado, dejado a la libertad y a la razón e iniciativa individuales (como podría ser aún en el primer momento); ya no es el ámbito de la condición humana en el que se enfrentan su miseria y su grandeza. Lo cotidiano se convierte en objeto de la

organización, espacio-tiempo de la autorregulación voluntaria y planificada” (Lindón, 2004, pág. 53).

Otro rasgo importante de la cotidianidad es su desdoblamiento. Lo imaginario forma parte de lo cotidiano, y su función consiste en enmascarar las coacciones y el impacto de los problemas reales. En ese sentido, la publicidad es parte activa de la dimensión imaginaria, proporcionando la ideología del consumo (Lindón, 2004).

En el tercer momento, que se da en la década de los 80s, en el ámbito del conocimiento científico la crítica fracasó en su cometido. En la vida cotidiana, el imaginario dado externamente al individuo (una foto, una imagen, el cine, la televisión) terminó matando la imaginación. Finalmente aquello que enriquecía lo cotidiano, es decir lo festivo y lo lúdico, terminó por fragmentar por completo lo cotidiano, y ya no cumple su función, sino que funciona en su propio registro. Por esto, se ha instalado el goce por el goce. Al mismo tiempo, y debido a esta fragmentación, lo trágico también salió de lo cotidiano y huyó hacia otros ámbitos, como el del espectáculo y lo esotérico. Por otro lado, el trabajo perdió su valor como actividad, y obtiene sentido dentro del ámbito económico, a través del dinero y el valor de cambio (Lindón, 2004). En este sentido, para Lefebvre, la tarea del conocimiento científico consiste en restaurar la riqueza de lo cotidiano, a través de la introducción de lo lúdico y lo trágico en lo cotidiano nuevamente, “el combate por la diferencia (antes que la homogeneización empobrecedora) y por la igualdad (antes que la jerarquización), buscar el conocimiento de lo trágico, indagar en el movimiento constante entre lo cotidiano y lo trágico” (Lindón, 2004, pág. 58).

<i>Momentos</i>	<i>Vida cotidiana</i>	<i>Discursos sociales sobre lo cotidiano</i>	<i>Mundo científico</i>	<i>Voz de Lefebvre</i>
1945	Riqueza profunda Miseria aparente	Cotidianidad miserable	La vida cotidiana es indigna del conocimiento científico	Integrar la vida cotidiana en el pensamiento científico
1961-1967	Miseria: cotidianidad controlada desde afuera	Sociedad del ocio, de la abundancia y del consumo	Hipercrítica que busca desenmascarar los mecanismos de control	Hipercrítica que busca desenmascarar los mecanismos de control
1981	Cotidianidad fragmentada	Crisis como estado permanente	Pensamiento sobre lo cotidiano acrítico	Integrar la cotidianidad fragmentada a partir de la aceptación de la crisis

(Lindón, 2004, pág. 58)

Finalmente, Lefebvre cree que lo cotidiano se constituye como un objeto de investigación “en sí mismo y por sí mismo”, pero que así, al mismo tiempo, se pierde el espíritu de crítica y la intención de desvelar aquello que se esconde en lo cotidiano, es decir, los mecanismos de control que impiden que “cambie la vida”. Los científicos sociales y filósofos solo se proponen realizar descripciones más o menos detalladas de lo cotidiano, como una etnografía, y se pierde la crítica política de lo cotidiano y su capacidad transformadora. Es necesaria una doble crítica: una a la realidad estudiada, y otra a los conocimientos adquiridos (Lindón, 2004).

El autor realiza este diagnóstico de colonización de la vida cotidiana tanto en “La vida cotidiana en el mundo moderno” (1968) como en “Derecho a la Ciudad” (1968), este concepto compite con el de “Industria Cultural” de Adorno y Horkheimer. La “sociedad burocrática de consumo controlado” de Lefebvre, surge desde una perspectiva dialéctica, en el cual lo cotidiano es un terreno de lucha. “La vida cotidiana no puede caracterizarse únicamente como las actividades ‘residuales’ en relación a las ‘especializadas’, porque una parte vital cada vez mayor de ella también se encuentra a la sombra de esas actividades más

‘elevadas’” (Goonewardena, 2011), es por ello la necesidad de definir la vida cotidiana como “doblemente determinada”, tanto como el “producto” y el “depósito residual” de dichas actividad elevadas. En este concepto de la vida cotidiana, encontramos una “buena” esencia genérica producida históricamente que nunca alcanzó universalidad, y una “mala” esencia, abstracta, que alcanza la universalidad de forma alienada (dinero, mercancía, Estado). Esta explicación vincula “lo cotidiano” a esta esencia genérica, incompleta, asediada por el ser genérico realmente existente, que es “la cotidianidad”, la cual vincula a la segunda esencia, es decir, “las formas “homogéneas, repetitivas y fragmentarias” del ser cotidiano de la modernidad del capitalismo tardío” (Goonewardena, 2011). El autor ve la vida cotidiana como contradictoria en sí misma, enfrascada en una lucha entre su aspecto “humano” y su aspecto “burgués”. En este sentido, ninguna actividad especializada (economía fetichizada, Estado burocrático, cultura elevada, el arte por el arte) puede romper su estrecho vínculo con la vida cotidiana (Goonewardena, 2011). Lo no-cotidiano no puede abandonar del todo la vida cotidiana.

“El ser humano [...] estaba y sigue estando a merced de fuerzas que de hecho proceden de lo humano y no son otra cosa que humanas — pero desgarradas y deshumanizadas. Esta alienación ha sido económica (división del trabajo; ‘propiedad’ privada; creación de fetiches económicos: dinero, mercancía, capital); social (la formación de clases); política (la formación del Estado); ideológica (religión, metafísica, doctrina moral). Ha sido también filosofía: el hombre primitivo, simple, que vivía al mismo nivel que la naturaleza, se divide en sujeto y objeto, forma y contenido, naturaleza y poder, realidad y posibilidad, verdad e ilusión, comunidad e individualidad, cuerpo y conciencia. [...] Con su vocabulario especulativo (metafísico), la filosofía es ella misma parte de la alienación humana.

Pero el ser humano sólo se ha desarrollado a través de la alienación". (Lefebvre, 1991:249, en Goonewardena, 2011, págs. 9-10).

Si bien Lefebvre critica la vida cotidiana alienada por el consumismo, **De Certeau** refuta alguna de estas ideas. Este autor está en contra de las tesis comunes sobre la pasividad de los consumidores y la masificación de las conductas (Giard, pág. XXX, en De Certeau, 1990). El giro que De Certeau comienza en *La invención de lo cotidiano* se encuentra en su acercamiento al consumo, ya no como consumo pasivo, a la creación anónima que surge de prácticas de desviación en el uso de dichos productos consumidos. No hay que interesarse en los productos en sí, sino en las diferentes prácticas y usos asociados a esos productos. No hay que preocuparse de la "cultura erudita" de forma nostálgica, ni tampoco de la "cultura popular", término creado por los intelectuales desde el exterior. Si no hay que volverse "hacia la "proliferación diseminada" de creaciones anónimas y "perecederas" que hacen vivir y que no se capitalizan" (Giard, pág. XVIII, en De Certeau, 1990). De Certeau se avoca a las "trayectorias no indeterminadas sino insospechadas", para darles un estado de inteligibilidad.

De Certeau esboza una teoría de las prácticas cotidianas que intenta sacar las "maneras de hacer" que en su mayoría se encuentran ocultas bajo el título de "resistencias" o como "inercias" en cuanto al desarrollo de la producción sociocultural. El autor pone el acento en "la cultura común y cotidiana en tanto que ésta es apropiación (o reapropiación) (Giard, pág. XXI, en De Certeau, 1990). "De Certeau discierne siempre un movimiento browniano de microrresistencias, las cuales fundan a su vez microlibertades, movilizan recursos insospechados, ocultos en la gente ordinaria, y con esto desplazan las fronteras verdaderas de la influencia de los poderes sobre la multitud anónima. De Certeau habla a

menudo de esta inversión y subversión por parte de los más débiles” (Giard, Pág. XXII, en De Certeau, 1990).

"Lo cotidiano está sembrado de maravillas, espuma tan deslumbrante [...] como la de los escritores o los artistas. Sin nombre propio, toda suerte de lenguajes dan motivo a estas fiestas efímeras que surgen, desaparecen o recomienzan" (Giard, pág. XXIII, en De Certeau, 1990).

De Certeau resume su posición en cuanto a lo cotidiano en una simple frase, que puede pasar como broma, pero que en el fondo es bastante seria: “Siempre es bueno recordar que a la gente no debe juzgársela idiota” (De Certeau, 1990). Aquí se dibuja una concepción política del actuar, y de las relaciones inequitativas del poder entre los sujetos. Releva la movilidad táctica del débil, que dentro de la lógica del poder tiene poco espacio y con capacidad de movimiento limitado, en relación al poder estratégico del fuerte. En la cultura ordinaria, dice, "el orden es puesto en juego por un arte", es decir, deshecho y burlado; en las determinaciones de la institución "se insinúan así un estilo de intercambios sociales, un estilo de invenciones técnicas y un estilo de resistencia moral". Sea "una economía de la dádiva", "una estética de las pasadas" y "una ética de la tenacidad" (...). Debe encontrarse entonces el medio para "distinguir maneras de hacer", pensar "estilos de acción" (De Certeau, 1990, pág. 36), es decir, elaborar la teoría de las prácticas” (De Certeau, 1990, pág. XXIV). Para ello convoca una serie de conocimientos y métodos diferentes, aplicados y escogidos según la diferencia de las prácticas consideradas. A través de estos De Certeau propone "algunas maneras de pensar las prácticas cotidianas de los consumidores, suponiendo para empezar que son de tipo táctico" (De Certeau, 1990, pág. 46).

Ordena su análisis en tres niveles: a) modalidades de acción, b) formalidades de las prácticas y c) tipos de operación especificados por las maneras de hacer. En todo caso, no trata de elevar un modelo general, como si fuera un molde en el cual vaciar todas las prácticas, sino busca “especificar los esquemas de operación” (De Certeau, 1990, pág. 36). Y buscar si existen entre ellos categorías comunes y si, con estas categorías, sería posible explicar el conjunto de las prácticas (Giard, pág. XXV, en De Certeau. 1990).

Debe complementarse el estudio de los objetos culturales con el estudio de lo que el consumidor cultural “fabrica” durante las horas en que vive su consumo. Por ejemplo, al ver televisión o al leer el diario, pero también en su uso del espacio público, los objetos que compra en el supermercado, etc. (De Certeau, 1990). “La “fabricación” por descubrir es una producción, una poiética, pero oculta, porque se disemina en las regiones definidas y ocupadas por los sistemas de “producción” (televisada, urbanística, comercial, etcétera) y porque la extensión cada vez más totalitaria de estos sistemas ya no deja a los “consumidores” un espacio donde identificar lo que hacen de los productos. A una producción racionalizada, tan expansionista como centralizada, ruidosa y espectacular, corresponde otra producción, calificada de “consumo”: ésta es astuta, se encuentra dispersa pero se insinúa en todas partes, silenciosa y casi invisible, pues no se señala con productos propios sino en las maneras de emplear los productos impuestos por el orden económico dominante” (De Certeau, 1990, pág. LXIII).

Existe una diferencia, sin embargo, entre las culturas difundidas e impuestas por las elites productoras del lenguaje (difundida a través de los medios “populares”), y las culturas creadas finalmente puestas en práctica. Esta situación es similar con la situación de la colonización española, entre la teología y modos de vidas impuestos por los conquistadores, y las prácticas sincréticas resultantes. La diferencia se haya en los procedimientos de

consumo. Hace falta analizar la manipulación realizada por parte de los practicantes, quienes no son finalmente sus fabricantes. Así se puede comprender la diferencia o la similitud entre la producción de la imagen a consumir y la producción secundaria que se esconde en los procesos de utilización (De Certeau, 1990).

Ponerlo como cita al margen: “En lingüística, la "realización" no es la “competencia”; el acto de hablar (y todas las tácticas enunciativas que implica) no se reduce al conocimiento de la lengua. Al ubicarse en la perspectiva de la enunciación, propósito de este estudio, se privilegia el acto de hablar: opera en el campo de un sistema lingüístico; pone en juego una apropiación, o una reapropiación, de la lengua a través de los locutores; instaura un presente relativo a un momento ya un lugar; y plantea un contrato con el otro (el interlocutor) en una red de sitios y relaciones” (De Certeau, 1990, págs. XLIII, XLIV).

Foucault, a través del “descubrimiento” de la “microfísica del poder”, analiza como los “dispositivos” de control han “vampirizado” a las instituciones para reorganizar en secreto la sociedad. Estos procedimientos redistribuyen el espacio social para hacerlo factible de una vigilancia constante y generalizada, de los sujetos, del cuerpo, y las ideologías. De Certeau reconoce que esto es cierto, pero que sin embargo echa de menos en el análisis aquellas prácticas también minúsculas, esos procedimientos populares y cotidianos de resistencia, los cuales juegan con los mecanismos de disciplina, cambiándolos. Estas “maneras de hacer” forman la contrapartida, desde los consumidores, de los procedimientos que configuran el orden sociopolítico.

“Estas "maneras de hacer" constituyen las mil prácticas a través de las cuales los usuarios se reapropian del espacio organizado por los técnicos de la producción sociocultural (...).se trata de distinguir las operaciones cuasi

microbianas que proliferan en el interior de las estructuras tecnocráticas y de modificar su funcionamiento mediante una multitud de "tácticas" articuladas con base en los "detalles" de lo cotidiano; contrarias, pues ya no se trata de precisar cómo la violencia del orden se transforma en tecnología disciplinaria, sino de exhumar las formas subrepticias que adquiere la creatividad dispersa, táctica y artesanal de grupos o individuos atrapados en lo sucesivo dentro de las redes de la "vigilancia". Estos procedimientos y ardidés de los consumidores componen, finalmente, el ambiente de antídiciplina" que constituye el tema de este libro" (De Certeau, 1990, págs. XLIV-XLV).

En ese sentido, De Certeau vuelve al problema de definir que es una “manera de hacer” y que un arte, al preguntarse si estas “operaciones multiformes y fragmentarias”, que están desprovistas de instituciones e ideologías, estarán o no sujetas a reglas. Para el autor, existe un sesgo en el cual “la "cultura popular" se presenta de un modo diferente, así como toda una literatura llamada "popular": se formula esencialmente en "artes de hacer" esto o aquello," es decir, en consumos combinatorios y utilitarios. Estas prácticas ponen en juego una *ratio* "popular", una manera de pensar investida de una manera de actuar; un arte de combinar indisociable de un arte de utilizar” (De Certeau, 1990, pág. XLV).

En su recorrido a través del campo cultural, De Certeau intenta señalar los tipos de operaciones que caracterizan el consumo en la “cuadrícula de la economía”, y dar cuenta en estas prácticas de apropiación los indicadores de creatividad que aparecen donde ya no es posible darse un lenguaje propio. La marginalidad en la actualidad ya no correspondería a pequeños grupos, sino sería una marginalidad masiva, en donde “esta actividad cultural de los no productores de cultura es una actividad sin firma, ilegible, que no tiene símbolos, y que permanece como la única posibilidad para todos aquellos que, no obstante, pagan al

comprar los productos-espectáculo donde se deletrea una economía productivista. Esta marginalidad se universaliza; se convierte en una mayoría silenciosa” (De Certeau, 1990, págs. XLVII-XLVIII).

Sin embargo esta marginalidad no es homogénea. Hay que hacer la distinción entre diferentes situaciones sociales y relaciones de fuerzas. “Dispositivos semejantes, al aplicarse a relaciones de fuerzas desiguales, no generan efectos idénticos. De ahí la necesidad de diferenciar las "acciones" (...) que se efectúan en el interior de la cuadrícula de los consumidores mediante el sistema de productos, y de hacer distinciones entre los márgenes de maniobra que dejan a los usuarios las conjeturas en las cuales estos últimos ejercen su "arte"” (De Certeau, 1990, pág. XLVIII).

Este campo de relaciones tensas lleva a un análisis de la cultura como conflicto. Para De Certeau la cultura articula conflictos y a veces legitima, desplaza o controla la razón del más fuerte. Se desarrolla en un medio de tensiones y a menudo de violencias, al cual proporciona equilibrios simbólicos, contratos de compatibilidad y compromisos más o menos temporales. Las tácticas del consumo, ingeniosidades del débil para sacar ventaja del fuerte, desembocan entonces en una politización de las prácticas cotidianas

En cuanto a al tema que convoca este trabajo, De Certeau postula que los juegos formulan y formalizan “las reglas organizadoras de jugadas y constituyen también una memoria (un almacenamiento y una clasificación) de esquemas de acciones que articulan las salidas para cada ocasión” (De Certeau, 1990, pág. 27). Los juegos están posibilitados de hacer esto debido a que se encuentran separados de las luchas diarias en las cuales está prohibido descubrir las “mañas” y relaciones ocultas, además de cuyas apuestas y jugadas representan una complejidad enorme. Al observar las formalidades tácticas insertas dentro de los juegos, “se tiene un primer fondo sobre las racionalidades propias de las prácticas de

espacios, espacios cerrados e "historiados" por la variabilidad de los acontecimientos a tratar" (De Certeau, 1990, pág. 27). Esto corresponde a los *relatos* de las partidas, que "representan una sucesión de combinaciones entre todas las que hacen posible la organización sincrónica de un espacio, de reglas, (...) etc." (De Certeau, 1990, pág. 27). Estas son las múltiples proyecciones paradigmáticas, una acción o jugada que es una opción entre muchas, y que se corresponde a una realización en particular. "Al volver a jugar las partidas, al contarlas, estas historias registran simultáneamente reglas y jugadas. Dignas de memorizarse y no menos memorables, son *repertorios de esquemas de acciones* entre socios. Con la seducción que introduce aquí el elemento de la sorpresa, estos compendios enseñan las tácticas posibles en un sistema (social) dado" (De Certeau, 1990, pág. 27). Los cuentos y las leyendas interpretan el mismo rol.

Lo que De Certeau ve, sin llamarlo directamente, es la sociedad de consumo de la era post-industrial, en donde según **Baudrillard**, existe una separación entre las necesidades reales y las necesidades de consumo. En este sentido volvemos a la crítica directa a la sociedad de consumo. Esto es necesario, porque como veremos, los videojuegos también están insertos en la lógica de consumo, por lo que se ve atrapado también en esta separación entre necesidad reales y de consumo. Similar pasa en la moda. Barthes realiza un profundo análisis de las revistas de moda femeninas. Para dicho autor, la moda corresponde a un sistema de representaciones, donde a través de un juego de formas infinitamente combinables que dan la impresión subjetiva de individualidad y soberanía, en cambio en realidad cumple la función de clasificación y jerarquización social. "El código habla a los individuos por medio de los ropajes, que más que ser utilizados por los individuos son ellos los que utilizan a los individuos para representar un sistema de similitudes y diferencias que reproducen el lenguaje de las apariencias más allá de la

historia” (Baudrillard, 1970, págs. XXIX-XXX). Es en el juego de la movilidad y el cambio constante, que oculta la inmovilidad permanente de lo social, las cristalizaciones de las formas del poder. No existe consumo porque exista una necesidad objetiva y natural de consumir, “lo que hay es producción social de un material de diferencias, de un código de significaciones y de valores de estatus, sobre el cual se sitúan los bienes, los objetos y las prácticas de consumo” (Baudrillard, 1970, pág. XXX). Los objetos se vuelven bien signos de distinción o signos de vulgaridad. Estos objetos y prácticas de consumo forman parte integral de la realidad social. “Es la capacidad comunicadora que tienen los bienes la que ayuda a realizar esta diferenciación social” (Baudrillard, 1970).

Si bien la idea del consumo y el consumismo en los videojuegos se expandirá más adelante durante la etapa del análisis de discurso, debemos entender que los videojuegos son, por cierto, una mercancía, que participa de forma activa en el mercado. Con ventas superiores a los 4 millones de dólares a nivel mundial, como hemos citado anteriormente, los videojuegos consisten una industria millonaria.

Dicha industria, como cualquier otra de su tipo, debe fiarse en la publicidad para lograr instalar su producto en la mente de los consumidores. La publicidad aquí cumple un rol que en términos de Baudrillard separa la necesidad objetiva de entretenimiento y su funcionalidad como sistema de signos, que hacen sentido en millones de videojugadores en el mundo

Para Baudrillard, el haber levantado la necesidad como un concepto que explique el consumo hace imposible el apreciar que la unión entre la necesidad individual del sujeto y la funcionalidad del objeto es sólo una racionalización hecha a posteriori justificando la producción social de signos y del consumo. Los psicólogos y sociólogos convencionales no hacen más que enumerar y jerarquizar necesidades, de primer o segundo orden, biológicas

o sociales, instrumentales o relacionales; pero finalmente sólo logran confundir el sentido social operante del consumo, en el cual no se satisfacen necesidades, sino que se utiliza para intercambiar y utilizar signos. La lógica del consumo se sustenta en las aspiraciones simbólicas instituidas por el sistema de signos, y no la utilidad o funcionalidad de los objetos. “Las necesidades no producen el consumo, el consumo es el que produce las necesidades” (Baudrillard, 1970).

Pero dichas necesidades no son sólo “necesarias” para las personas, sino sobre todo para el buen funcionamiento del sistema de signos, siguiendo una fórmula autorreferencial: “sólo hay necesidades porque el sistema necesita que las haya” (Baudrillard, 1970). El consumo al ser un sistema de producción de signos, se vuelve un “mecanismo de poder”, en este sentido detrás de cada trabajador asalariado se encuentra un consumidor obligado, “la necesidad es un modo de explotación igual que el trabajo” (Baudrillard, 1970).

“El modo de regulación, reproducción y mantenimiento de esta sociedad de consumo es contundente y aterradoramente eficaz: la simulación, la apariencia de la realidad, ha terminado con la realidad misma. (...) los signos no tienen que ver con ningún tipo de realidad ni con ningún tipo de necesidad social o biológica. Son simulacros creados precisamente para enmascarar la ausencia de ella.”
(Baudrillard, La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras., 1970, pág. XXXIX)

Los productos de consumo evolucionan hasta convertirse en simulacros de sí mismos, se vuelven señuelos, su forma exterior y superficial rompe su dependencia con su contenido, aparece como una dimensión signo, invirtiéndose la relación entre objeto y mensaje: “el mensaje ya no habla del objeto, el objeto habla del mensaje. La marca de un

producto no marca el producto, marca al consumidor como el miembro del grupo de consumidores de la marca” (Baudrillard, 1970, pág. XLIII).

Esta relación de consumo se da de forma infinita. Las necesidades y los deseos huyen constantemente, no se agota el consumo, no hay límites para al consumir. Si bien el consumidor debería obtener gozo y bienestar de su consumo, por el contrario termina extenuado, puesto que está atrapado en un sistema de signos que lo agotan en tanto como consumidor. El consumo nunca se relacionará con lo suficiente y lo lleno, al contrario sigue una lógica de carencia, pues esta está ligada con el sistema de producción capitalista, y con la manipulación de los significantes sociales que crean esa insatisfacción crónica, “el consumo es un mito, es un relato de la sociedad contemporánea sobre ella misma, es la forma en que nuestra sociedad se habla (...) Nuestra sociedad se piensa y se habla como sociedad de consumo. Al menos mientras consume, se consume como idea de sociedad de consumo” (Baudrillard, 1970, pág. XLV).

El consumidor entonces se somete del objeto al signo. Este es un elemento central del consumo, así la publicidad puede manipular dichos signos. ”El sentido fundamental del consumo consiste en comprender que hay un auténtico terrorismo del signo que funciona de manera totalitaria” (Baudrillard, 1970, pág. XLVII)

“A partir de aquí se puede comprender una vida centrada en lo efímero y la falta de toda sustancia o referencia, siguiendo aleatoriamente el dictado simbólico del mercado. (...) Para la postmodernidad, la centralidad del consumo es un auténtico dogma y el sentido de los objetos crea a sus consumidores, una explosión indomable de signos dota a todo lo demás de significado.” (Baudrillard, La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras., 1970, pág. L)

La mejor forma de entender cómo el único fin del consumo no es el goce o la satisfacción de necesidades, es que hoy el goce es obligado e institucionalizado, no como derecho o placer, sino como deber del ciudadano. “El hombre consumidor se considera obligado a gozar, como una empresa de goce y satisfacción. Se considera obligado a ser feliz, a estar enamorado, a ser adulado/adulador, seductor/seducido, participante, eufórico y dinámico. Es el principio de maximización de la existencia mediante la multiplicación de los contactos, de las relaciones, mediante el empleo intensivo de signos, de objetos, mediante la explotación sistemática de todas las posibilidades del goce” (Baudrillard, 1970, pág. 83). No hay forma de sustraerse de esta obligación del goce y la satisfacción, se plantea como una nueva ética, similar a la de trabajar y consumir. El ciudadano debe estar en constante búsqueda e innovación de su propia empresa de bienestar. Si no moviliza su consumo y sus esfuerzos en pos de aquello, se le recordará constantemente que tiene derecho a ser feliz. Y existen múltiples medios de control para asegurar que así lo sea (psicología, psiquiatría, sociología). De lo contrario, el sujeto correría el riesgo de volverse asocial.

Es necesario probarlo todo, experimentarlo todo. Probar cierta religión, este producto, el nuevo videojuego, el último meme. El hombre del consumo está atormentado por no perderse “algo”. “Lo que está en juego ya no es el deseo, ni siquiera el «gusto» o la inclinación específica, sino una curiosidad generalizada, movida por una obsesión difusa. Esto es la fun-morality o el imperativo de divertirse, de explotar a fondo todas las posibilidades de vibrar, de gozar o gratificarse.” (Baudrillard, 1970, pág. 83)

Baudrillard entiende el consumo como una emergencia en donde se vuelve control de nuevas fuerzas productivas. “El consumo es, por el contrario, una conducta activa y colectiva, es una obligación, es una moral, es una institución. Es todo un sistema de valores,

con lo que esa expresión implica como función de integración del grupo y de control social” (Baudrillard, 1970, pág. 84).

La definición histórica y estructural del consumo es: “*exaltar los signos sobre la base de una denegación de las cosas y de lo real*” (Baudrillard, 1970, pág. 113).

“Ya vimos que la hipocresía patética de las noticias de actualidad, a través de las comunicaciones de masas y utilizando todos los signos de la catástrofe (muertes, asesinatos, violaciones, revolución), exalta la tranquilidad de la vida cotidiana. Pero, por todas partes podemos leer esa misma redundancia patética de los signos: la exaltación de los muy jóvenes y de los muy viejos, emoción en primera plana de los matrimonios de sangre azul, himno de los medios al cuerpo y a la sexualidad. En todas partes asistimos a la desagregación histórica de ciertas estructuras que celebran de algún modo, bajo el signo del consumo, su desaparición real y, a la vez, su resurrección caricaturesca. ¿La familia se disuelve? Entonces se la exalta. ¿Los niños ya no son niños? Entonces se sacraliza la infancia. ¿Los viejos están solos y fuera del circuito? Todos se enternecen colectivamente ante la vejez. Y lo que es aún más claro: se magnifica el cuerpo precisamente cuando sus posibilidades reales se atrofian y cuando está más acorralado por el sistema de control y de restricciones urbanas, profesionales y burocráticas” (Baudrillard, La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras., 1970, pág. 114).

En este sentido, una dimensión de la sociedad es el reciclaje. Eso implica que el individuo está obligado a ponerse al día en sus conocimientos, saberes, es decir su “caudal operativo” en el mercado del trabajo, si no quiere quedar relegado o descalificado. Se basa en la pretensión científica del progreso continuo de los conocimientos, al cual los sujetos

deben adaptarse para “mantenerse al paso”. El término reciclaje evoca al ciclo de la moda, en este mismo sentido todos deben mantenerse “al corriente”, es decir, “reciclarse” anualmente según el mes, la estación, vestimenta, etc. Si algún individuo se sustrae, no es un verdadero ciudadano de la sociedad de consumo. Es evidente, por otro lado, que la moda no sigue un ciclo continuo, sino que es arbitraria, y sin embargo posee un carácter de obligación profunda que sanciona el éxito o la relegación social.

Este principio gobierna toda la sociedad de masas. Todos los aculturados (incluidos aquellos “cultos” y “no cultos”) tienen derecho al reciclaje cultural (no a la cultura en sí). Derecho a ponerse al día, a estar en onda. Derecho a someterse a esa obligación de amplitud breve, perpetuamente cambiante como la moda y que es lo inverso absoluto de la cultura entendida como:

1. Patrimonio hereditario de obras, de pensamientos, de tradiciones.
2. Dimensión continua de una reflexión teórica y crítica: trascendencia crítica y función simbólica. (Baudrillard, *La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras.*, 1970, pág. 116)

La cultura reciclada niega estas dos dimensiones, ya que la “actualidad cultural”, que va desde el cine arte y las enciclopedias semanales, hasta los videojuegos y el audiovisual mainstream, está hecha de signos culturales obsoletos.

Para Baudrillard, el problema del consumo cultural no se encuentra en los contenidos culturales mismos, ni tampoco con el público que los consume (desecha el tema de la “vulgarización” tachándolo de falso problema). Para él, “lo decisivo es no sólo que algunos miles o millones participen de tal o cual obra, sino que esa obra, como el automóvil del año, como la naturaleza de los espacios verdes, esté condenada a no ser más que un signo efímero, porque ha sido creada, deliberadamente o no, en una dimensión que hoy es

la dimensión universal, la de la producción: la dimensión del ciclo y del reciclaje. Ya no se produce cultura para que dure” (Baudrillard, 1970, pág. 116). La Cultura (con mayúscula) por supuesto que se mantiene, precisamente como instancia universal o como referencia ideal, en el momento en que más se pierde su “sustancia de sentido”. Lo mismo ocurre con la naturaleza, cuanto más destruimos el ambiente más se añora). La cultura reciclada está sujeta al mismo modo de producción que lo material en la sociedad de consumo, bajo aquella “vocación de actualidad”. Si bien esto no es lo relevante de la difusión industrial de la cultura. Para Baudrillard no es relevante si se venden miles de copias de obras de grandes filósofos, o si se expone pinturas de grandes maestros en los centros comerciales. En realidad, “lo que pone en juego el sentido de las obras es que todas las significaciones se hayan vuelto cíclicas, es decir, que se les haya impuesto —mediante el mismo sistema de comunicación— un modo de sucesión, de alternancia, una modulación combinatoria que es la misma que el largo de las faldas y las emisiones de televisión (cf. *Médium is message*). De ello resulta que la cultura, como el seudoacontecimiento de la «información», como el pseudoobjeto de la publicidad, puede producirse (lo es virtualmente) a partir del medio mismo, a partir del código de referencia” (Baudrillard, *La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras.*, 1970, pág. 117). Podría decirse entonces que no existe diferencia entre la “cultura de masas” y el “arte de vanguardia”, mientras la primera combina contenidos y temas estereotipados (ideológicos, folklóricos, sentimentales, morales, históricos), el segundo combina forma y modos de expresión. Ambas juegan partiendo de un código y de un cálculo de amplitud y amortización.

Lo que distingue a la sociedad de consumo no es la ausencia deplorada de ceremonias. Si bien ya no es necesario mantener una comunión ceremonial para crear una comunicación cultural de símbolos compartidos. Ya no son necesarios ni el pan ni el vino.

Ahora la comunicación se hace a través de los medios de comunicación masivos. No es sólo el mensaje, sino también el dispositivo de emisión, la red de emisión, la estación de emisión, los aparatos receptores, y los productores y el público. En ese sentido, “la comunión ya no pasa por un soporte simbólico, sino que lo hace por un soporte técnico: por ello es comunicación” (Baudrillard, 1970, pág. 119). Lo que se comparte no es una cultura. No es la función simbólica y metabólica del cuerpo social y la presencia del grupo, ni tampoco saberes y mitos. Si no que se comparte ese extraño cuerpo de signos y de referencias, de aprendizajes escolares y de modas intelectuales llamado “cultura de masas”, y que Baudrillard denomina “Mínima Cultura Común”, en otras palabras, se refiere al menor conjunto de objetos comunes que debe poseer un consumidor medio para considerarse ciudadano de la sociedad de consumo, o ciudadanía cultural.

Es importante que no entre ningún proceso simbólico ni didáctico en esta dinámica, ya que se comprometería la participación colectiva de esta “ceremonia”, la cual es su fin último. Esta participación se logra a través de una liturgia, un código formal de signos vaciados de todo contenido de sentido. “La comunicación de masas excluye la cultura y el saber” (Baudrillard, 1970, pág. 119). Hay un importante vínculo entre la Mínima Cultura Común y la cultura escolar. Especialmente a través del arquetipo del Examen. “El examen es la forma eminente de la promoción social. Todos quieren pasar los exámenes, aunque sea en la forma radiofónica bastarda, porque hoy ser examinado es un elemento de prestigio. Por lo tanto, en la multiplicación infinita de esos juegos hay un poderoso proceso de integración social: podemos imaginar, llevando el fenómeno al límite, una sociedad entera integrada a esas justas mediáticas, cuya organización social se basara en la sanción de esos juegos” (Baudrillard, 1970, pág. 120).

En suma, lo que define la comunicación de masas es pues la combinación del soporte técnico y de la Mínima Cultura Común, y es estéril confrontar en valor la Cultura erudita y la Cultura mediática. “Una tiene una sintaxis compleja, la otra es una combinatoria de elementos que siempre puede disociarse en términos de estímulo/reacción, de pregunta/respuesta (...). Pero ese mismo esquema rige, mucho más allá de ese espectáculo ritual, el comportamiento del consumidor en cada uno de sus actos, en su conducta generalizada, que se organiza como una sucesión de respuestas a estímulos variados. Gustos, preferencias, necesidades, decisión: tanto en materia de objetos como de relaciones, el consumidor está permanentemente solicitado, está siendo «interrogado» y conminado a responder” (Baudrillard, *La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras.*, 1970, pág. 121). Tampoco representa un problema, en ese sentido, la lógica de la reproducción masiva de los objetos culturales. Para Baudrillard dicha multiplicación no implica “vulgarización” ni “pérdida de calidad”, en cambio “las obras así multiplicadas, en su condición de objetos en serie, se vuelven efectivamente homogéneas «junto con las medias y los sillones de jardín» y adquieren su sentido en relación con ellos. Ya no se oponen, en tanto obra y sustancia de sentido, en tanto significación abierta, a los demás objetos finitos; han llegado a ser en sí mismas objetos finitos y entran en la panoplia, la constelación, de accesorios a través de los cuales se define la posición «sociocultural» del ciudadano medio. Esto, en el mejor de los casos, suponiendo que todos tuvieran realmente acceso a ellos. Por el momento, sin dejar de ser obras, esas pseudo-obras continúan siendo objetos escasos, económica o «psicológicamente» inaccesibles para la mayoría, y realimentan, como objetos distintivos, un mercado paralelo un poco ampliado de la Cultura” (Baudrillard, *La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras.*, 1970, págs. 123-124).

Dentro de este ciclo se encuentra lo kitsh, el pseudo-objeto por antonomasia, una categoría cultural profundamente arraigada en la realidad sociológica de la cultura de masas, afirmada por la “vulgarización” y el extremo del reciclaje de signos impulsado por la industrialización. Lo kitsh corresponde a una estética de la simulación. Su función socialmente asignada “es traducir la aspiración, la anticipación social de clase, la afiliación mágica a una cultura, a las formas, a las costumbres y a los signos de la clase superior, una estética de aculturación que resulta en una subcultura del objeto” (Baudrillard, 1970, págs. 129-130).

Así, mientras la máquina fue el emblema de la sociedad industrial, el gadget lo es de la sociedad post-industrial. Un gadget corresponde a un dispositivo que tiene un propósito y/o una función específica. Se suele relacionar con aparatos de pequeñas dimensiones, prácticos y novedosos. Sinónimos en español pueden ser artilugio, aparato o herramienta. Gadgets actuales son las tablets, smartphones, Ipods, etc. No existe una definición rigurosa de estos artilugios, pero sí es posible hablar de ellos como objetos de consumo en virtud de la desaparición relativa de su función objetiva (utensilio) a favor de su función de signo (Baudrillard, 1970). Lo que definiría un gadget es su inutilidad potencial y su valor combinatorio lúdico, pero no necesariamente es un juguete, mientras se consume como novedad, como moda. Su sentido lúdico proviene de la capacidad combinatoria de signos, y del consumo como práctica social de moda. También podemos entender un gadget como un objeto que está destinado a cumplir funciones secundarias, mientras entren en “una lógica de la moda y del prestigio o en una lógica fetichista” (Baudrillard, 1970). A diferencia de la artesanía y/o la poesía, un esfuerzo un poco delirante de una técnica heroica, el artefacto actual forma parte de una lógica sistémica que abarca toda la cotidianidad. Se presenta de forma espectacular, haciendo sospechar a toda la realidad circundante, sospechar de su

naturaleza artificial e inútil. “El gadget actual intenta superar esta crisis generalizada de la finalidad y la utilidad en el modo lúdico, pero no alcanza ni puede alcanzar la libertad simbólica que tiene el juguete para el niño. El gadget es pobre, es un efecto de moda, es una especie de acelerador artificial de otros objetos, está atrapado en un circuito en el que lo útil y lo simbólico se resuelven en una suerte de inutilidad combinatoria” (Baudrillard, 1970, pág. 132). Es la práctica del gadget lo que más lo acerca a su definición, y este tipo de práctica no es ni utilitaria ni simbólica: es lúdica. “Lo lúdico es lo que rige cada vez más claramente nuestras relaciones con los objetos, con las personas, con la cultura, con el tiempo libre, a veces con el trabajo y también con la política. Lo lúdico corresponde a un tipo de investidura muy particular: no económica (objetos inútiles), no simbólica (el objeto gadget no tiene «alma»), sino que consiste en un juego con las combinaciones, en una modulación combinatoria, en un juego sobre las variantes o las posibilidades técnicas del objeto, juego con las reglas del juego en la innovación, juego con la vida y la muerte como combinación última en la destrucción” (Baudrillard, La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras., 1970, pág. 133). Esta práctica lúdica puede confundirse con una pasión. Pero en realidad es consumo.

“En este caso, manipulación abstracta de luces, de flippers y de sinapsis eléctricas, además de la manipulación abstracta de signos de prestigio en las variantes de la moda. El consumo es investidura combinatoria que excluye la pasión (...). Nadie comprende esas conexiones y esas redes, pero todos aceptan ese mundo extraño como un dato primario e indiscutible. Nada en común con la relación entre el caballero y su caballo, o del obrero con su herramienta, o del aficionado con la obra de arte: aquí, la relación del hombre con el objeto es

propriadamente mágica, es decir, fascinada y manipuladora” (Baudrillard, La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras., 1970, págs. 133-134).

Baudrillard llega a la siguiente definición de la lógica de consumo: “La lógica del consumo se define como una manipulación de signos. En ella están ausentes los valores simbólicos de creación, la relación simbólica de interioridad. El consumo es toda exterioridad. El objeto pierde su finalidad objetiva, su función, y llega a ser el término de una combinatoria mucho más vasta, de conjuntos de objetos con los cuales está relacionado y de los cuales depende su valor. Por otra parte, el objeto pierde su sentido simbólico, su jerarquía milenaria antropomórfica y tiende a agotarse en un discurso de connotaciones, también ellas relacionadas entre sí en el marco de un sistema cultural totalitario, es decir, un sistema que puede integrar todas las significaciones, independientemente de donde provengan” (Baudrillard, La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras., 1970, pág. 134).

Baudrillard respecto del arte pop se expresa así: “La lógica del consumo elimina la jerarquía sublime tradicional de la representación artística”, (Baudrillard, 1970), en otras palabras, ya no existe un “privilegio de esencia” o de significación sobre la imagen artística. Ahora ambos coexisten en el mismo nivel, a disponibilidad de recombinaciones. En este sentido el Arte pop comparte varias similitudes con los videojuegos. Antes del pop, el arte se fundaba en una visión “profunda” del mundo. El pop en cambio se mantiene en el mismo “orden inmanente de signos”, ser homogéneo de su producción industrial y serial, artificial y fabricado. Se extienden estas características a una abstracción cultural en el nuevo orden de cosas en el arte (Baudrillard, 1970).

Así, Baudrillard toma la fórmula de McLuhan: “«El medio es el mensaje.» “Esto significa que el verdadero mensaje que transmiten los medios televisión y radio, el

mensaje que cada espectador decodifica y «consume» inconsciente y profundamente, no es el contenido manifiesto de sonidos y de imágenes, es el esquema imperioso —asociado a la esencia técnica misma de esos medios— de desarticulación de lo real en signos sucesivos y equivalentes” (Baudrillard, 1970, pág. 145). Dicho de otra forma, todo mensaje tiene la función de remitir a otro mensaje. El medio al hablarse de sí mismo, impone todo un sistema de encuadre y de interpretación del mundo. En la sociedad de consumo este proceso tecnológico, el mensaje es un “mensaje de consumo del mensaje”, valorizando la información entendida como mercancía, exaltando su contenido en cuanto a signo. “En suma, una función de condicionamiento (en el sentido publicitario del término: en este sentido, la publicidad es el medio «de masas» por excelencia, cuyos esquemas impregnan todos los demás medios) y de desconocimiento” (Baudrillard, 1970, pág. 145). Esto es aplicable para cualquier medio. Según McLuhan la aparición del libro impreso no sólo permitió la propagación del conocimiento incluidos en ellos, sino que también permitió “la imposición fundamental de sistematización que ejerce a través de su esencia técnica” (Baudrillard, 1970, pág. 146). El libro es un “modelo técnico”, y que el orden de la comunicación que posee, es decir, encuadre de páginas, letras, palabras), “es un modelo más imperioso, más determinante a largo plazo, que cualquier otro símbolo, idea o fantasía que imponga el discurso manifiesto: «Los efectos de la tecnología no se hacen visibles en el nivel de las opiniones y de los conceptos, pero alteran, continua e inconscientemente, las relaciones sensibles y los modelos de percepción»” (Baudrillard, *La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras.*, 1970, pág. 146).

El contenido oculta la función real del medio de comunicación. Dicho contenido se muestra como un mensaje, como un discurso manifiesto. Debajo de él se encuentra un cambio estructural que opera sobre las relaciones humanas. “Así como el «mensaje» del ferrocarril no es el carbón ni los pasajeros que transporta, sino una visión del mundo, un nuevo carácter de las aglomeraciones, el «mensaje» de la televisión, no son las imágenes que transmite, son los nuevos modos de relación y de percepción que impone, el cambio de las estructuras tradicionales de la familia y del grupo. Yendo aún más lejos, en el caso de la televisión y de los medios de comunicación masiva modernos, lo que uno recibe, asimila, «consume», no es tanto tal o cual espectáculo que la virtualidad de todos los espectáculos” (Baudrillard, *La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras.*, 1970, pág. 146).

Para Baudrillard, en la sociedad post-industrial, los medios de comunicación “cumplen la función de neutralizar el carácter vivido, único, de acontecimiento del mundo, para sustituirlo por un universo múltiple de medios homogéneos en su calidad de tales, que se significan recíprocamente y donde cada uno remite a los otros. Hasta el punto de que cada uno llega a ser el contenido recíproco de los demás y éste es el «mensaje» totalitario de una sociedad de consumo” (Baudrillard, 1970, pág. 146). La televisión pretende ser la ideología de un mundo visualizable y disponible, enmarcado en imágenes, transmite la idea de una “omnipotencia de un sistema de lectura en un mundo que se ha transformado en sistema de signos” (Baudrillard, 1970, pág. 147). La imagen se vuelve una memoria del mundo real, que queda completamente subyugado a ella. Se plantea entonces un sistema de lectura totalitario a través del consumo de imágenes: en algún momento sólo podrá existir aquello que sea leído (o visto, en imágenes). “Ya no será cuestión entonces de la verdad del mundo ni de su historia, sino solamente de la coherencia interna del sistema de lectura” (Baudrillard, 1970). Toda la materia del mundo puede ser entonces consumida, toda la

cultura tratada industrialmente, los signos en materia, despojadas de todo acontecimiento, todo valor cultural o político. Se pasa de un mensaje centrado en el significado a un mensaje centrado en el significante. Este nuevo código es al mismo tiempo una estructura ideológica y una estructura técnica, que logra ocultar los acontecimientos en su especificidad (histórica, social, cultural). En cuanto a la televisión, “el código ideológico de la cultura de masas (sistema de valores morales, sociales y políticos) y el modo de recorte, de articulación del medio mismo, que impone cierto tipo de discursividad, que neutraliza el contenido múltiple y cambiante de los mensajes y los sustituye por sus propias imposiciones imperativas de sentido. A diferencia de cómo decodifica el discurso manifiesto de las imágenes, el espectador decodifica inconscientemente esta discursividad profunda del medio “ (Baudrillard, *La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras.*, 1970, pág. 148).

En este sentido, el medio publicitario debe ser el medio más increíble dentro de la sociedad post-industrial. La publicidad al hablar de un objeto, los glorifica a todos, mientras apunta a la totalidad de consumidores, retribalizándolos, crea una colusión y complicidad entre todos aquellos convocados a descifrar el código a través del cual invita a consumir. La lógica de la publicidad proviene de no hablar de objetos reales, de su lógica autónoma, “sino que remite de un signo al otro, de un objeto al otro, de un consumidor al otro” (Baudrillard, 1970, pág. 149). La comunicación de masa se define al mismo tiempo que como medio técnico y como código, no a través del mundo, sino de sus propios signos y como medio en sí mismo, tautológicamente.

Nuestra sociedad es entonces un mundo de seudoacontecimientos y una nueva realidad no sujeta al mundo.” Es decir, un mundo de acontecimientos, de historia, de cultura, de ideas producidos, no a partir de una experiencia conmovedora, contradictoria,

real, sino producidos como artefactos a partir de los elementos del código y de la manipulación técnica del medio. Esto y no otra cosa es lo que define toda significación, sea cual fuere, como consumible. Lo que define el consumo mediático masivo es esta generalización de la sustitución de lo referencial por el código” (Baudrillard, 1970, pág. 150). En la vida cotidiana se da un proceso de simulación a gran escala, muy similar como operan las ciencias cibernéticas y diseñadores de gráficos computacionales. “Se «fabrica» un modelo combinando rasgos o elementos de lo real y se lo hace «representar» un acontecimiento, una estructura o una situación futura y luego se sacan conclusiones tácticas a partir de las cuales se opera sobre la realidad” (Baudrillard, 1970, pág. 151). Este procedimiento adquiere *fuerza de realidad* en los medios de comunicación de masas, aboliendo la realidad.

La publicidad es experta en utilizar este proceso. “Los periodistas y los publicitarios son operadores míticos: ponen en escena, inventan el objeto o el acontecimiento. Lo «entregan reinterpretado» y, en ocasiones, lo construyen deliberadamente. Si uno quiere juzgarlos objetivamente, debe pues aplicarles las categorías del mito: éste no es ni verdadero ni falso y la cuestión no estriba en creer o no creer en él” (Baudrillard, *La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras.*, 1970, pág. 152).

Pero la publicidad, y todos los medios masivos, están más allá de lo verdadero y lo falso, al igual que la moda está más allá de lo bello y lo feo, y que el gadget, que en su función de signo está más allá de la utilidad e inutilidad. Aquí se da una relación confusa: la vida cotidiana termina absorbiendo esta realidad, esta réplica del mundo. “El modo de la «profecía autocumplida» es el modo de la tautología. La realidad no es más que el modelo que se habla a sí mismo. Lo mismo puede decirse de la palabra mágica, de los modelos de simulación, de la publicidad que, entre otras formas de discurso, juega preferentemente con

el discurso tautológico. En ella todo es «metáfora» de una sola y única cosa: la marca”. (Baudrillard, *La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras.*, 1970, pág. 153). Al comprar, el consumidor no hace más que consagrar en acontecimiento el mito de la sociedad de consumo.

Se entiende entonces un mundo de lo cotidiano, un ámbito social habitable, dónde los sujetos crean y practican los significados que hacen sentido para su vida personal, dónde las trayectorias sociales mantienen las redes sociales que permiten la existencia en comunidad (o bien, se destruyen). Por oposición, lo que no se encuentra aquí son los ámbitos de reproducción social y control, como la política y la economía, el ámbito laboral, el científico y el tecnológico. Sin embargo, está mediado por ellos, ya que estos ámbitos no cotidianos permiten la existencia del anterior, a través del control social, la satisfacción de las necesidades básicas, y la explicación del mundo natural y social.

Tenemos entonces que para Elias, cualquier sociología del ocio debe enfocarse desde una perspectiva cotidiana, ya que es allí donde los sujetos viven y otorgan sentido a dichas actividades; pero que sin embargo el concepto de vida cotidiana es uno complejo de conceptualizar. En ese sentido, para Lefebvre, la vida cotidiana se mezcla entre historia y praxis, y las características de esta se hayan en una vida capitalista y alienada. De Certeau, por el contrario, no considera que la vida cotidiana esté alienada por completo, encontrando también allí diversas resistencias a la colonización capitalista de la cotidianeidad. Sin embargo, para Baudrillard, aun a pesar de dichas resistencia, es visible el consumismo dentro de la vida cotidiana, incluso en aquellas tendencias que se consideran a sí mismas alternativas al modelo. Ahora bien, ¿qué implica esto para los videojugadores?

Los videojugadores se desenvuelven en el contexto del capitalismo tardío, consumista y de rápida obsolescencia. Nuevos videojuegos y nuevas consolas son puestos

en venta en tiempos cada vez más acelerados, y con la misma rapidez que son lanzados los consumidores los compran. Incluso se innova con nuevos modelos de negocio como el F2P (Free to Play, Juegos gratuitos pero con micro-ventas dentro del juego). Por otro lado, también han surgido otros tipos de consumos alternativos y de resistencia, como las descargas ilegales a través de internet, la creación de servidores independientes para juegos legales, la alteración de juegos ya existentes (mods), incluso la creación de videojuegos independientes. Esta serie de prácticas y discursos en disputa son los que están como objetivos de investigación del presente trabajo.

3. Metodología:

Se plantea para esta investigación de tipo exploratoria dos metodologías contrapuestas. En primer lugar, una metodología de análisis cuantitativo, a través de encuesta no probabilística distribuida a través de Internet. Esta ya fue realizada a través del Núcleo de Investigación en Videojuegos e Internet (NIVI), grupo del cual el autor de esta investigación es integrante. Estos resultados no se han sido publicados aún, si bien se cuenta con autorización del resto del grupo para su utilización. En ella se analizarán los patrones de uso de videojugadores chilenos, en búsqueda de grupos o tipologías de videojugadores que permitan un primer acercamiento para explorar las prácticas que desarrollan alrededor.

Esta misma encuesta tiene algunos problemas, por ejemplo, no cuenta con un muestreo probabilístico. Este se debe a la falta de recursos para poder llevar a cabo un estudio más extenso, y a la naturaleza del medio que se usó para distribuir la encuesta

(Facebook y otras redes sociales). Por lo mismo, se recurre a otros trabajos de caracterización realizados en Chile en el pasado, para comparar datos.

Como ya hemos establecido anteriormente, no sólo se busca exponer los resultados estadísticos de la Encuesta de Caracterización, sino que se busca ampliar estos hallazgos desde una perspectiva más comprehensiva y cualitativa, mediante la caracterización de prácticas cotidianas de videojugadores chilenos, y los significados asociados a ellos.

En ese sentido, para De Certeau, los consumidores producen mediante sus prácticas significantes una “huella”, un recorrido dentro del espacio tecnocrático en el cual habitan, a veces como frases imprevisibles o ilegibles² (De Certeau, 1990, pág. XLIX). La estadística no sería apropiada para aprehender estas huellas o trayectorias, debido a que está más preocupada de clasificar y ordenar, pero estas trayectorias no se pueden reducir a categorías y taxonomías de esta disciplina. “La estadística toma el material de estas prácticas, y no su *forma*; marca los elementos utilizados, y no el “fraseo” debido al trabajo y a las inventivas “artesanales”, a la discursividad que combinan todos estos elementos “recibidos” y grises” (De Certeau, 1990, pág. XLIX). Reproduce lo homogéneo, sino reproduce su propio sistema, excluyendo la proliferación de historias y operaciones heterogéneas que componen lo cotidiano. “La fuerza de sus cálculos se sostiene gracias a su capacidad de dividir, pero es precisamente por la fragmentación analítica que pierde lo que cree buscar y representar” (De Certeau, 1990, pág. XLIX).

La “trayectoria” se puede usar como método de aprehensión de dichas prácticas, en cuanto evoca un movimiento. Pero es importante recordar que es una transcripción, una

² “Aunque están compuestas con los vocabularios de lenguas recibidas y sometidas a sintaxis prescritas, esas frases trazan las astucias de otros intereses y deseos que no están ni determinados ni captados por los sistemas donde se desarrollan” (De Certeau, 1990, pág. XLIX).

línea proyectada en el plano, reconsiderando todos sus elementos. “Una grafía (que el ojo puede dominar) sustituyó a una operación; una línea reversible (legible en los dos sentidos), a una serie temporalmente irreversible; una huella, a unos actos” (De Certeau, 1990, pág. XLIX).

Pero los videojuegos no presentan trayectorias, en tanto no suceden como un recorrido en el espacio. Si bien pueden darse trayectorias en no lugares, como el ciberespacio, dichas trayectorias son imposibles de recorrer a través o en conjunto con un sujeto de investigación. Nuestra posibilidad para explorar las prácticas y discursos de los sujetos yace en el análisis de discurso.

En este sentido, para Hine el agente de cambio son los usos y la construcción de sentido alrededor de ella (2004). Un tipo de investigación cualitativo y/o etnográfico puede observar con detalle las formas en que se experimenta una tecnología, ya que desde este tipo de metodologías un investigador puede dar cuenta de las relaciones, actividades y significaciones que se forjan entre quienes participan de los procesos sociales de dichos mundos. “El objetivo es hacer explícitas ciertas formas de construir sentido de las personas, que suelen ser tácitas o que se dan por supuestas” (Hine, 2004, pág. 13).

El análisis cualitativo³, por tanto, tiene que tomar en cuenta sus circunstancias particulares de producción y consumo. Dicho de otro modo, el texto adquiere significado social una vez que tenemos el contexto social donde situarlo (Hine, 2004, pág. 67). Así mismo, las entrevistas han probado ser de utilidad en usuarios de Internet en diversos estudios (Hine, 2004, pág. 52).

³ : Hine dice lo siguiente sobre la etnografía, pero bien puede trasladarse dichas intenciones, *mutatis mutandis*, hacia el análisis de discurso y otras técnicas cualitativas relacionadas,

De esta forma, además de un análisis de los resultados logrados por la Encuesta de Caracterización de Videojugadores/as Chilenos/as (NIVI, 2015), también se realizarán entrevistas de carácter abierto en videojugadores de diferentes tramos etáreos, distribuidos en el país. Dichos tramos se crearán en base a los resultados de la Encuesta de Caracterización. Con esto se busca reconciliar un trabajo de caracterización con una exploración de los contenidos sociales de los mismos sujetos investigados, a través de sus prácticas cotidianas y significaciones.

Respecto a la técnica de análisis se recurre a Eni Orlandi y su descripción del Análisis de Discurso, en la cual este método, o dispositivo teórico, no trabaja la lengua como un sistema abstracto, sino que la toma en contexto, como los sujetos viven maneras de significar en su historia. Existe una fuerte unión entre lengua, historia y sujeto que conforma su discurso, por lo que, parafraseando a Pecheux, no hay discurso sin sujeto y no hay sujeto sin ideología, y es en el discurso el lugar en que se puede observar la relación lengua-ideología, y como esto produce sentido por/para los sujetos. Para analizar un discurso (o, siendo muy estructuralista, el texto), el discurso no es un simple mensaje flotando en la literalidad, sino que este hace sentido sólo en su contexto histórico, y así mismo el sentido de este discurso refiere a otros sentidos en otros discursos. Por tanto, el Análisis de Discurso “no busca el sentido “verdadero”, sino lo real del sentido en su materialidad lingüística e histórica” (Orlandi, 2012, pág. 63).

Metodología:

- Cuantitativa: Análisis estudio NIVI y otros estudios complementarios.
- Cualitativa: Análisis de discurso.

4. Hipótesis

Se asumirá como hipótesis que las prácticas y discursos alrededor de los videojuegos están determinados por la edad de los videojugadores, y también sobre la importancia que la cultura gamer tiene en su vida. En ese sentido, se identifican tres posibles grupos.

1. Personas bajo 30 años, jugadores casuales que ven el videojuego como liberación de estrés.
2. Personas bajo 30 años, jugadores constantes que ven el videojuego como modo de vida.
3. Personas sobre 30 años, jugadores casuales que ven el videojuego como liberación de estrés.

También a este modelo, se suman las dimensiones de acceso a videojuegos (capacidad de compra), tiempo de juego, e intereses personales en ellos (como categorías de videojuegos, aventura, estrategia, etc.).

IV. Análisis Cuantitativo

Análisis Estadístico

En primer lugar, se indican los resultados del estudio del Centro de Estudios Universitarios (CEU) de UNIACC en cooperación con Adimark GfK, durante el 2011, realizaron un estudio para develar el perfil de los videojugadores chilenos a través de sus conductas. Establecieron que aproximadamente un 53% de los chilenos son videojugadores

o juegan videojuegos regularmente, con una mayoría de hombres (55%), una edad promedio de 24 años, y perteneciendo la mayoría al nivel socioeconómico D (40,15%). La mayoría de las personas prefieren jugar solas, y durante la tarde y la noche.

De aquellos que sí juegan acompañados, un alto porcentaje lo hace con familiares, y lo hacen por ser una actividad entretenida, u obligada, para pasar un tiempo de calidad familiar. El juego online se observa como poco común, perteneciendo la mayoría de sus jugadores al NSE C1.

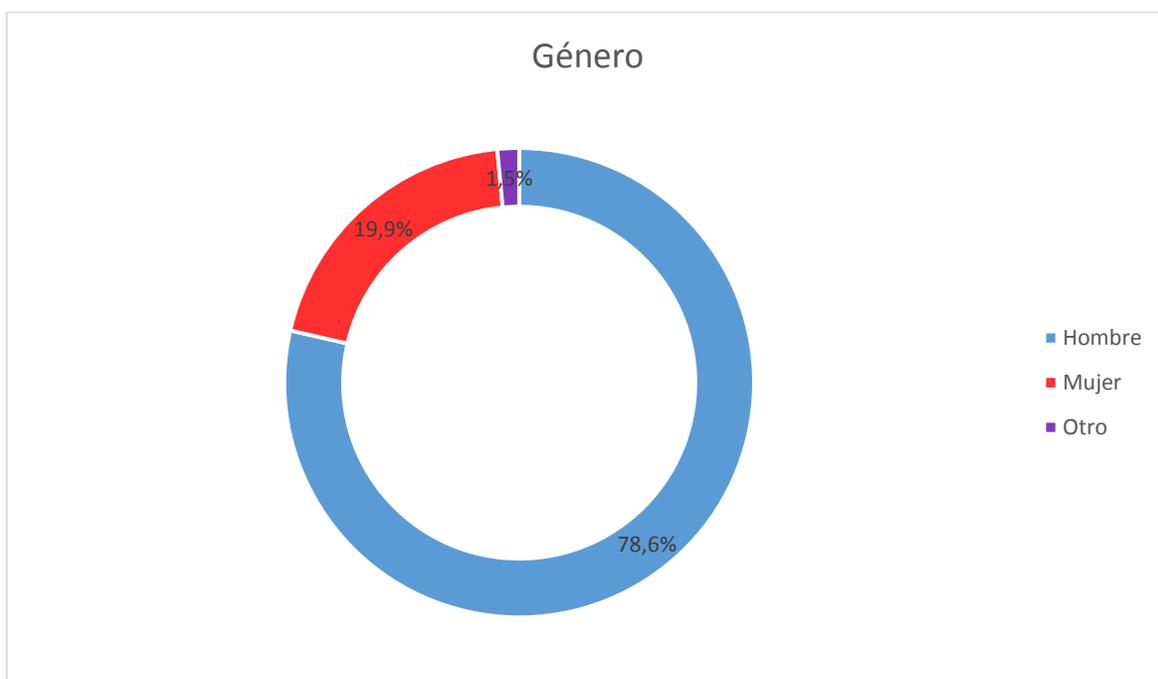
En este estudio, se llega a la conclusión de que las actitudes hacia los videojuegos se ven afectadas principalmente por tres factores principales: 1) Edad, en tanto mientras mayor, sus actitudes tienen a ser más negativas; 2) Sexo, si bien su efecto no es tan importante, los hombres tienden a tener actitudes más positivas que las mujeres frente a los videojuegos; 3) el jugar o no, las personas que no juegan videojuegos tienden a tener actitudes más negativas en torno a ellos.

Según estos resultados, Chile presenta tendencias similares a las internacionales: quienes más juegan son personas jóvenes, hombres, y sin hijos. Si bien las personas consideran que los videojuegos son para personas de todas las edades y que pueden unir a grupos de amigos, también es cierto que éstos se asocian con vicio, alejamiento de las familias y personas en general, personalidades distantes o lazos afectivos afectados. Con respecto a los niños, se considera que son muy violentos, que deben ponerse límites y que afectan negativamente en los estudios. No sorprende, sin embargo, el que las personas menores tengan, en general, actitudes más positivas ante los videojuegos, toda vez que, como hemos dicho, son ellas quienes más juegan y desde hace más tiempo.

Encuesta de Caracterización de Videojugadores(as) Chilenos(as)

La encuesta consistió en un cuestionario cerrado, con un muestreo no probabilístico, distribuida a través de redes sociales durante los meses de Abril y Mayo del 2015. Se escogió este tipo de muestreo debido a la falta de recursos para llevar a cabo un estudio probabilístico. La muestra cuenta con un grupo de 1274 sujetos, de las 15 regiones del país, desde los 11 hasta los 75 años de edad. La elección del tipo de muestreo impide la extrapolación a la población nacional, sin embargo, nos permite la identificación de perfiles los cuales pueden ser profundizados en futuras investigaciones.

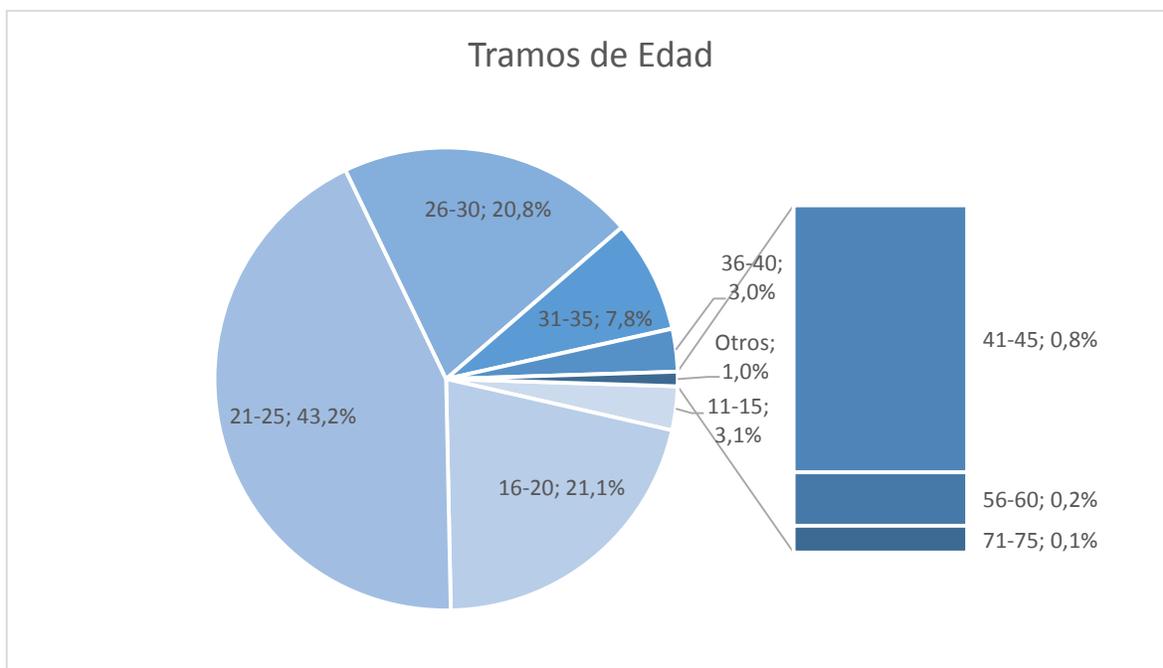
¿Quiénes?



De los sujetos que respondieron la encuesta, más de tres cuartos son Hombres (78,6%), mientras que sólo un 19,9% se declaró Mujer. Estos resultados son consecuentes con los resultados de Arriagada (2011), pero no con los del CEU-UNIACC (2011), pero sin

embargo debemos recordar que esta encuesta ocupó un muestreo no probabilístico, por lo que estos resultados son esperables.

Por otro lado, para crear la posibilidad de incluir la diversidad de géneros, en la encuesta se dio la opción de declararse como género “Otro”, cuyo porcentaje de sujetos que se reconocieron como tales ascendieron al 1.5%.



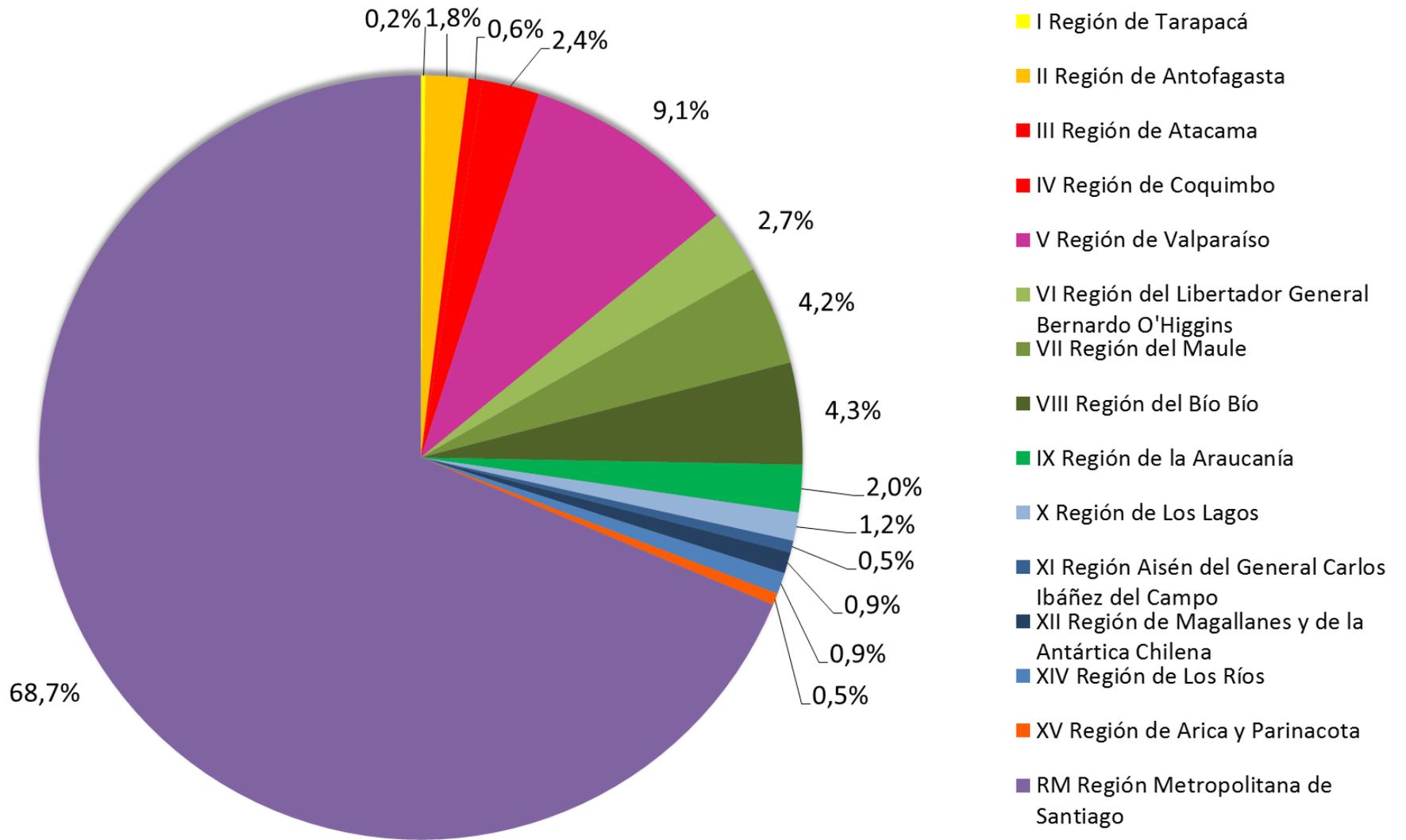
Debido a las mismas razones expuestas anteriormente, en esta encuesta no se cuenta con una muestra probabilística de edad, sin embargo, estos resultados son consistentes con los de los estudios comparados antes.

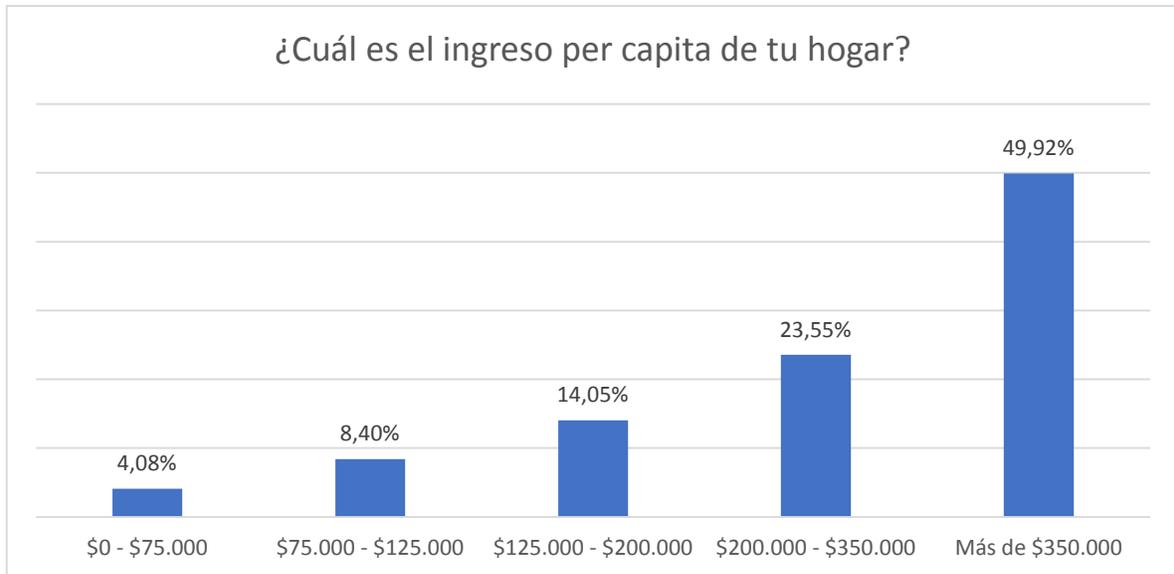
Los mayores tramos de edad corresponden a los que se ubican entre 21-25 años (43.2%), 16-20 años (21.1%), 26-30 años (20.8%), y el tramo entre 31-35 años (7.8%). Los tramos más pequeños son aquellos entre 11-15 años (3.1%) y 36-40 años (3%). Los otros grupos minoritarios, que en conjunto representan un 1% serían aquellos entre 41-45 años (0.8%), 56-60 años (0.2%) y 71-75 años (0.1%). De otros tramos de edad no se registraron sujetos.

Lamentablemente, una desproporción similar sucede en cuanto a la Región de Residencia de los encuestados. Si bien la encuesta cuenta con al menos un sujeto en cada región, la proporción en que se están distribuidos los sujetos no es útil para realizar cruces con otras variables. Esto no impide en análisis del resto de variables y sus posibles correlaciones.

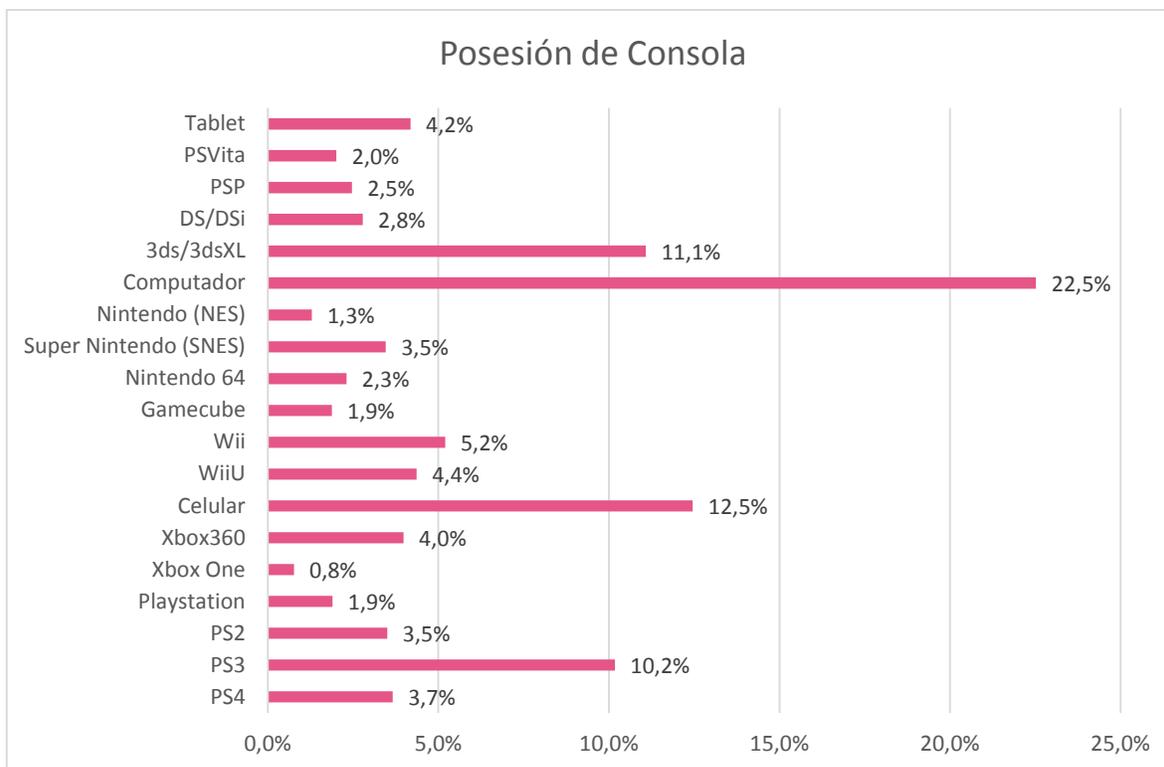
Un 68,7% de los sujetos encuestados residen en la Región Metropolitana. Otras regiones que le siguen en cantidad de encuestados son la Región de Valparaíso (9,1%), la Región del Bio-Bio (4,3%), la Región del Maule (4,2%), la Región del Libertador General Bernardo O'Higgins (2,7%), la Región de Coquimbo (2,4%), y la Región de la Araucanía (2,0%). Otras Regiones comparten entre ellas el 6,6% restante.

Región de residencia





Podemos ver que existe una clara sobrerrepresentación de los estratos más altos de la sociedad entre los sujetos encuestados. Esto se puede deber tanto como al muestreo no probabilístico como al hecho de que puedan haber más sujetos de dichos estratos identificándose como videojugadores. A través de los cruces se identificará cuál de estas causas es más probable.



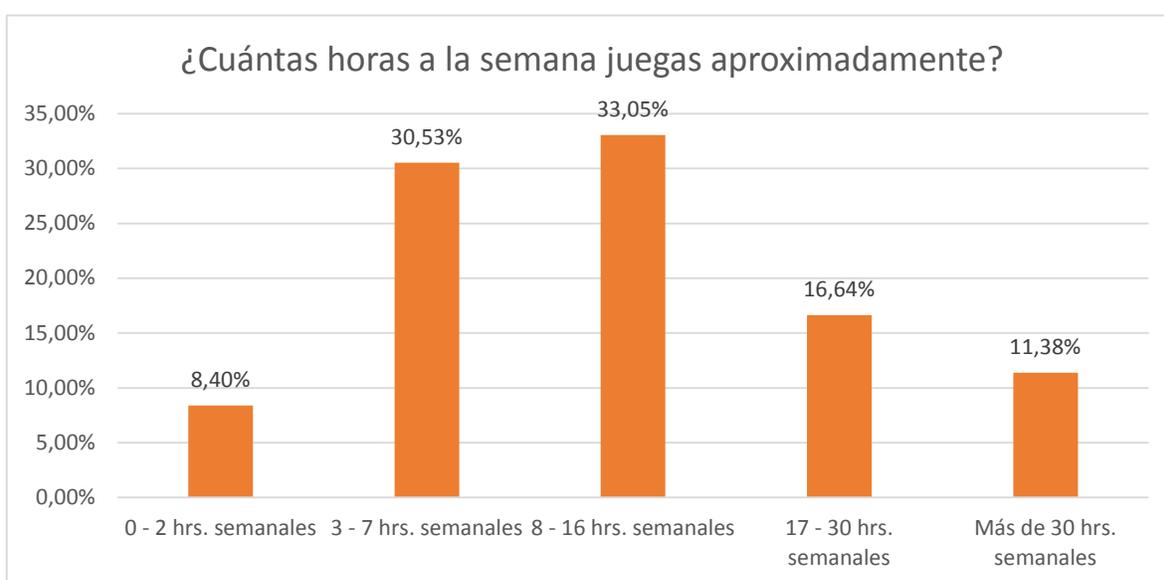
Si bien vemos el que dispositivo con mayor posesión entre los encuestados es el Computador (22.5%), sumando todas las consolas Estacionarias estas lo superan con un 42.7%, y también las Portátiles con un 36.8%. Detrás vienen los encuestados que usan su Celular como consola (12.4%), y su Tablet (4.2%). Ninguna de estas categorías implica exclusividad. Un jugador puede poseer una o más consolas diferentes.

En cuanto a la generación a la cual pertenecen las consolas, lo que implica la antigüedad de pertenencia de dichas consolas, podemos ver que en su mayoría la posesión de dichas consolas se encuentra en la Penúltima Generación con un 24,7%, seguida de la Última Generación con un 22%, y finalmente todas las demás generaciones, entendidas como las más antiguas, con un 14,4%.

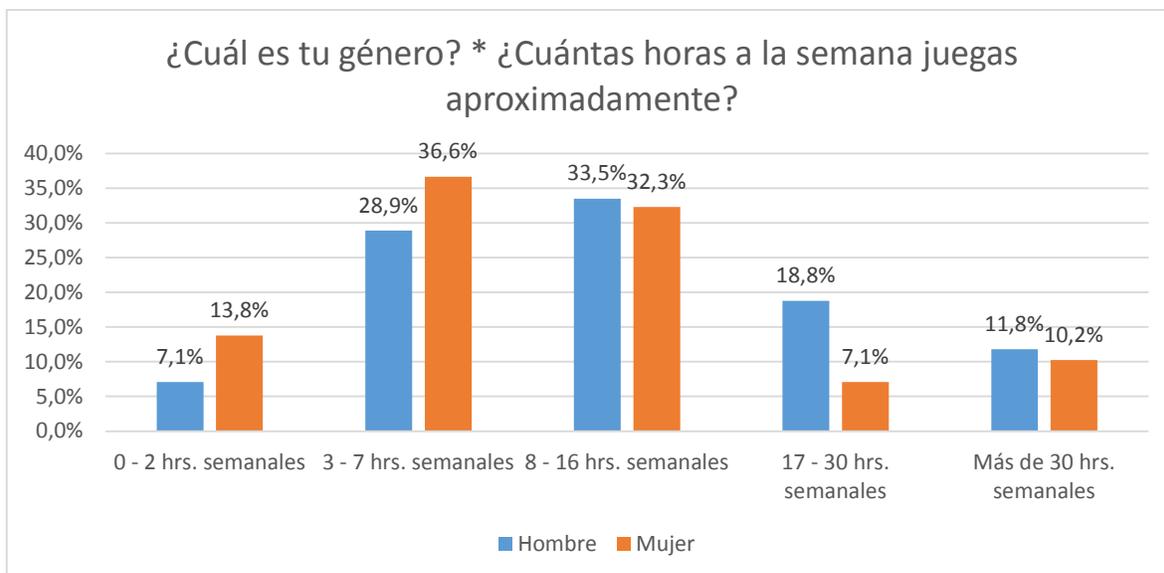
¿Qué uso le dan a los videojuegos?

Se consultó sobre las formas en que usaban videojuegos, en cuanto a las horas que juegan, cuánto dinero gastan, lugares en que juegan, con quienes, etc. Se muestran los resultados a continuación.

Uso- Horas de Juego

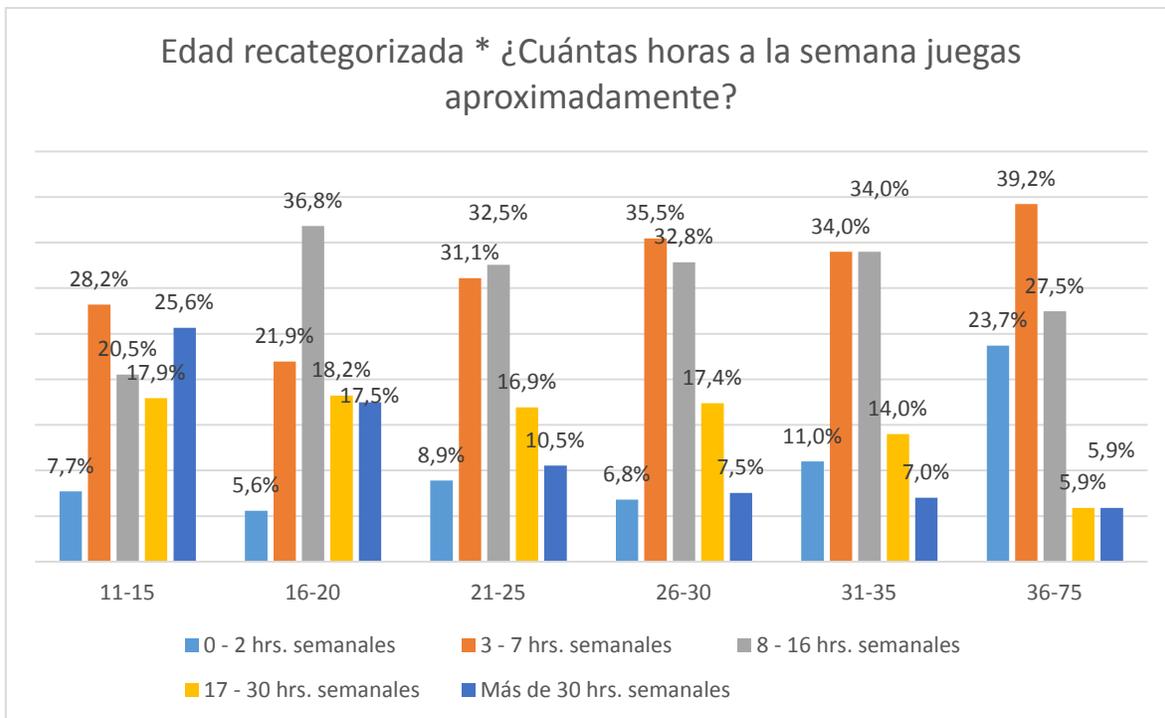


Casi dos tercios de los videojugadores chilenos juega entre 3 a 7 hrs. y 8 a 16 hrs. (30.53% y 33.05% respectivamente), lo que deja entre 25 minutos y 2 hrs. y 17 min de juego diario entre la mayoría de los videojugadores chilenos. Entre los que menos juegan, de 0 a 2 hrs. semanalmente, representan un 8,4%. Quienes más juegan, entre 17-30 hrs. y Más de 30 hrs. semanales, de quienes se podría decir que son videojugadores más comprometidos o más inmersos, representan en conjunto un 28,02% (16,64% y 11,38% respectivamente).



Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	32,1055599	4	1,82038E-06
Razón de verosimilitudes	34,2082117	4	6,75396E-07
Asociación lineal por lineal	20,7397929	1	5,26113E-06
N de casos válidos	1255		

Al cruzar con género, y confirmados por chi-cuadrado, se observa una clara correlación entre ambas variables. Mujeres tienden a jugar menos, (predominantes en las variables de 0-2 hrs. semanales y 3-7 hrs. semanales), mientras los Hombres tienden a jugar más (predominantes entre las variables de 8-16 hrs., 17-30 hrs., y Más de 30 hrs. semanales).



En la siguiente salida, se sumaron los resultados para la categoría de 36 años en adelante, a pesar de perder la proporción entre las categorías de la variable. Esto se hizo debido a la baja cantidad de encuestados en las categorías posteriores (41 años o más), lo cual impedía un buen relato de los datos.

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	70,4910518	32	0,000102406
Razón de verosimilitudes	66,1206317	32	0,000364017
Asociación lineal por lineal	26,7271549	1	2,34306E-07
N de casos válidos	1274		

Chi-cuadrado nos comprueba la correlación entre Edad y la cantidad de horas jugadas.

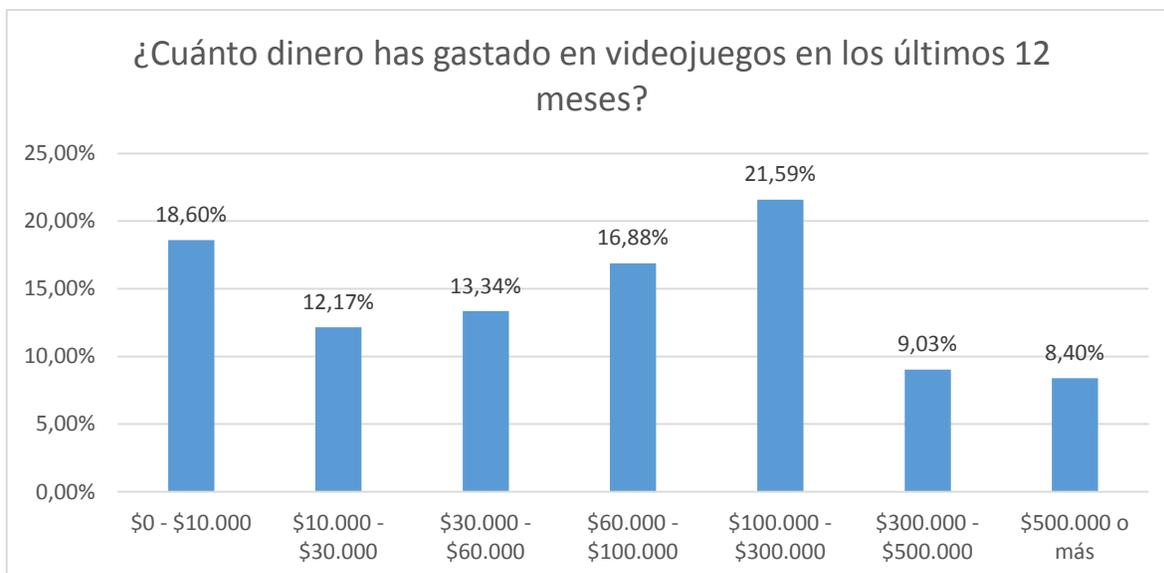
Estos resultados son esperables. Se aprecia una baja de los videojugadores que juegan Más de 30 hrs. semanales a medida que aumenta la Edad. En la misma medida, se aprecia el incremento de horas de juegos más moderadas (Entre 0-2, 3-7 y 8-16 hrs. semanales), a medida que la misma variable de Edad crece.

Por NSE no se encontró correlación.

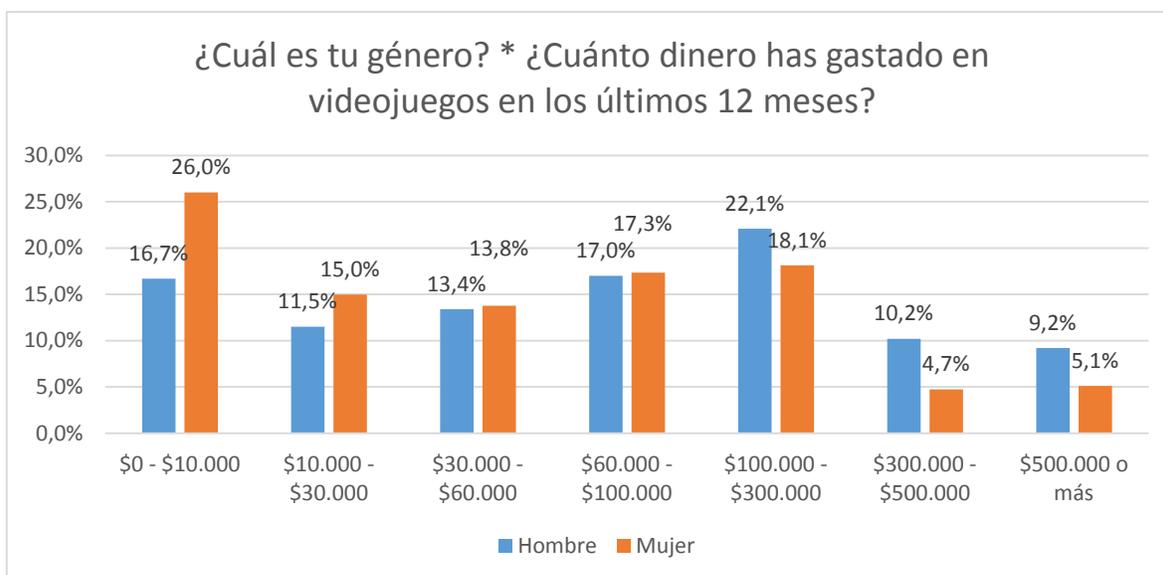
Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	14,0692569	16	0,593554243
Razón de verosimilitudes	14,4557222	16	0,564803155
Asociación lineal por lineal	5,34935559	1	0,020729931
N de casos válidos	1274		

Hasta ahora podemos ver que si bien la mayoría juega una cantidad moderada de horas semanales, los hombres juegan más horas semanales que las mujeres, y los jóvenes juegan más horas semanales que los adultos.

Uso – Gasto en Videojuegos

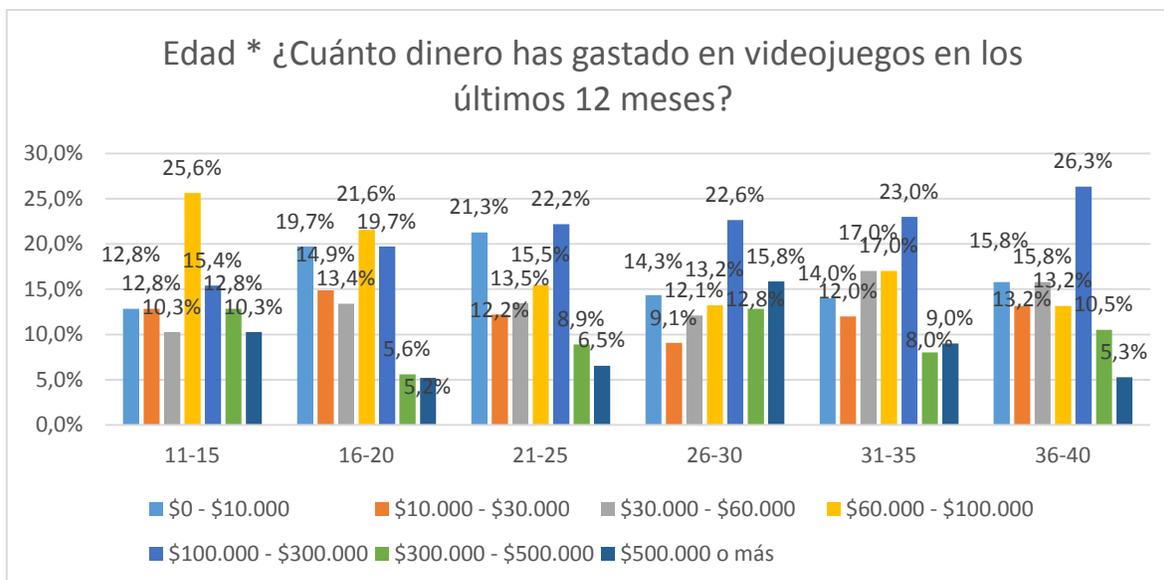


En primer lugar, vemos que el 21,59% de los videojugadores encuestados han gastado entre 100 mil y 300 mil pesos en videojuegos, seguidos por el 18.6% de videojugadores que dicen haber gastado entre 0 y 10 mil pesos. Las tres mayorías siguientes corresponden a quienes han gastado entre 60 y 100 mil pesos, 30 y 60 mil pesos, y 10 y 30 mil pesos (16,88%, 13,34% y 12,17% respectivamente). Finalmente, los grupos minoritarios se encuentran entre los encuestados que gastaron entre 300 mil y 500 mil pesos, y quienes gastaron 500 mil pesos o más (9.03% y 8.4% respectivamente).



Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	23,6577805	6	0,000603611
Razón de verosimilitudes	24,4298364	6	0,000435218
Asociación lineal por lineal	22,2464671	1	2,398E-06
N de casos válidos	1255		

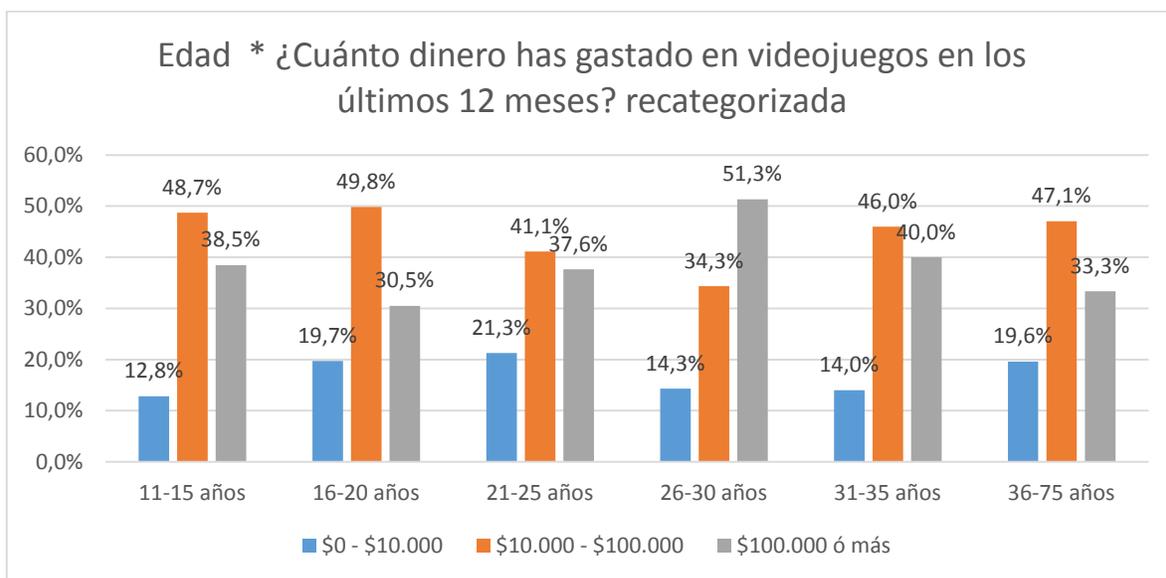
Chi-cuadrado nos confirma la tendencia observada en el gráfico del cruce entre Género y el Dinero gastado en videojuegos en los últimos 12 meses. Las Mujeres son quienes dominan en las categorías de menor gasto en videojuegos (de \$0 a \$100 mil), mientras los Hombres registran un mayor gasto de dinero en las categorías más altas (desde \$100 mil).



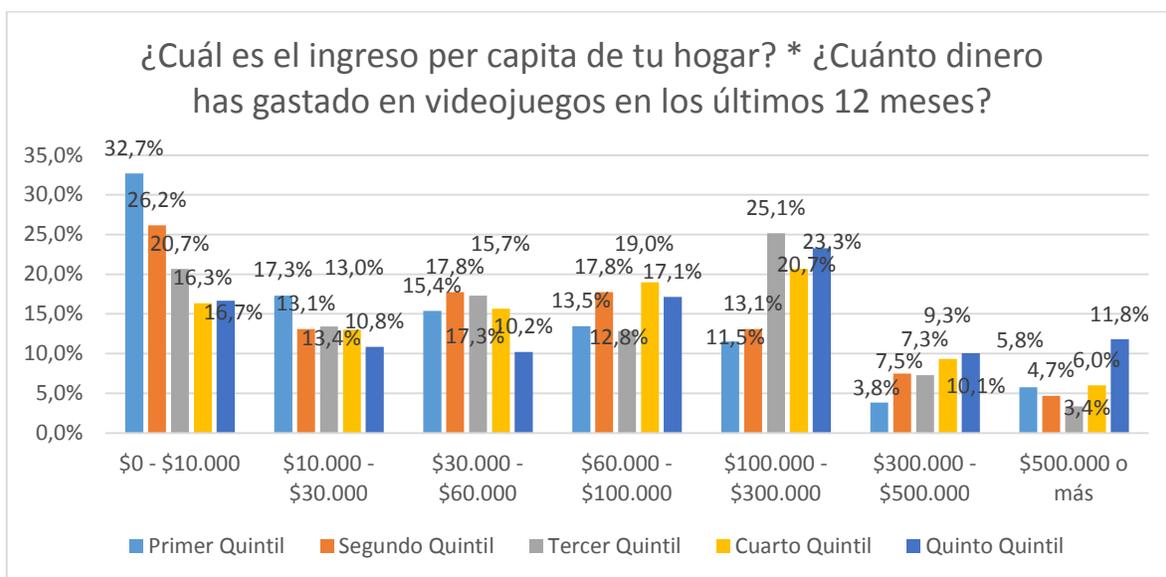
Pruebas de chi-cuadrado	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
	Chi-cuadrado de Pearson	74,7510248	48
Razón de verosimilitudes	69,5134864	48	0,022788054
Asociación lineal por lineal	3,72408348	1	0,053633054
N de casos válidos	1274		

De la misma forma, podemos observar una correlación entre Edad y Dinero gastado en videojuegos durante los últimos 12 meses. Vemos que entre los más jóvenes (edades entre 11-15 y 16-20 años) se encuentran quienes más gastan entre \$60-\$100 mil, de la misma forma que entre los 16-20 y 21-25 años se observan importantes grupos de encuestados que dicen pagar entre \$0-\$10 mil. Por otro lado, existe un aumento sostenido desde los más jóvenes a los más viejos entre quienes gastan entre \$100-\$300 mil en videojuegos. Por otro lado, es justo entre los 26-30 años quienes más gastan en videojuegos al ser el grupo etéreo que más gasta (de \$500 mil o más).

En un gráfico con la variable de Dinero gastado en videojuegos en los últimos 12 meses recategorizada, se aprecia mejor una tendencia mejor expresable. Es así como podemos apreciar que el grupo etáreo que más gasta en videojuegos es el de 26-30 años.



Los jóvenes entre 26-30 años son quienes más gastan en videojuegos (jóvenes profesionales).



Pruebas de chi-cuadrado			
-------------------------	--	--	--

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	56,1902508	24	0,000215889
Razón de verosimilitudes	57,6455169	24	0,00013626
Asociación lineal por lineal	33,7619497	1	6,22853E-09
N de casos válidos	1274		

Como podemos observar en el gráfico, y chi-cuadrado nos confirma la correlación, a mayor Ingreso mayor gasto en videojuegos. Esto no debería ser una sorpresa, sin embargo, es notable que el Tercer Quintil son quienes más registran gastos de entre \$100-\$300 mil.

Los grupos mayoritarios son quienes gastan entre \$100-\$300 mil, y entre \$0-\$10 mil. Los hombres gastan más en videojuegos que las mujeres. Los jóvenes entre 26-30 años son quienes más gastan en videojuegos (jóvenes profesionales). Y a mayor Ingreso, más Gasto en videojuegos.

Uso – Importancia de Videojuegos



Podemos observar que una gran mayoría de los sujetos que respondieron la encuesta dicen estar Muy de acuerdo en cuanto a la frase “Los videojuegos son muy importantes para mí”, representando poco menos de la mitad del total de encuestados (43.56%). Dicha mayoría va reduciéndose en las otras categorías de acuerdo. Esto es debido al muestreo no probabilístico que se desarrolló, y puede tener alguna incidencia en los siguientes resultados. Sin embargo, aún vale la pena analizar cruces con otras variables.

Pruebas de chi-cuadrado	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
	Chi-cuadrado de Pearson	4,0923066	4
Razón de verosimilitudes	4,11144718	4	0,391133177
Asociación lineal por lineal	0,0007713	1	0,977843741
N de casos válidos	1255		

No se encontró correlación entre Género e Importancia de los videojuegos en sus vidas.

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	32,5266786	32	0,440848182
Razón de verosimilitudes	34,1070912	32	0,366616683
Asociación lineal por lineal	4,28900008	1	0,038359719
N de casos válidos	1274		

Tampoco se encontró correlación entre Edad e Importancia de los videojuegos en las vidas de los sujetos encuestados.

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9,63507365	16	0,884978315
Razón de verosimilitudes	9,59933967	16	0,886697818
Asociación lineal por lineal	0,07021182	1	0,791028614
N de casos válidos	1274		

Y finalmente tampoco se halló correlación entre Ingreso e Importancia de los videojuegos en las vidas de los videojugadores encuestados.

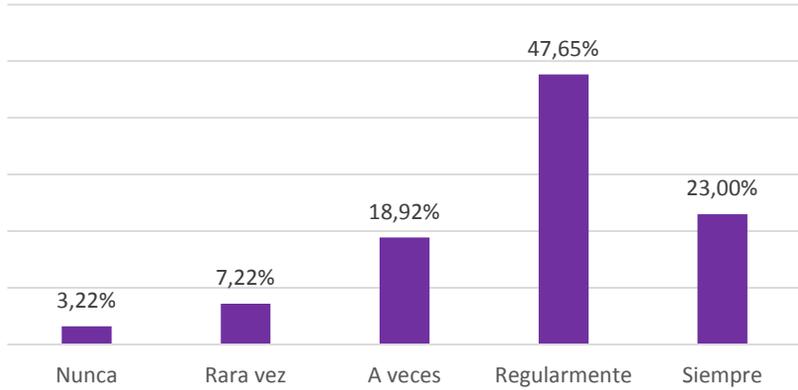
Importancia de los videojuegos en las vidas de los encuestados no se correlaciona con ninguna otra variable, o bien el muestreo no-probabilístico provocó un sesgo en la variable, que impide encontrar correlaciones.

Uso – Modo y Compañía de juego

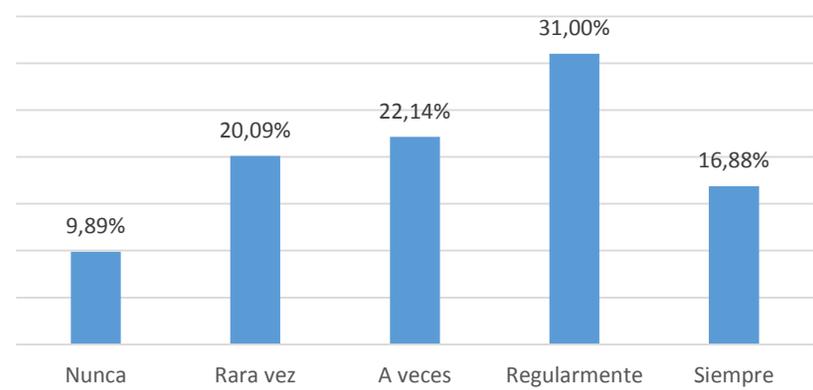
Se les consultó a los encuestados sobre cómo solían jugar videojuegos, en cuanto a si lo hacían solos, acompañados, online u offline (Uso-Compañía). Los resultados muestran

que las dos primeras mayorías corresponden a los jugadores que prefieren jugar En Solitario y Offline, y quienes prefieren jugar En línea con Desconocidos. Atrás quedan aquellos que prefieren jugar En línea pero con personas Conocidas, y aquellos que prefieren jugar junto con Conocidos en un mismo lugar.

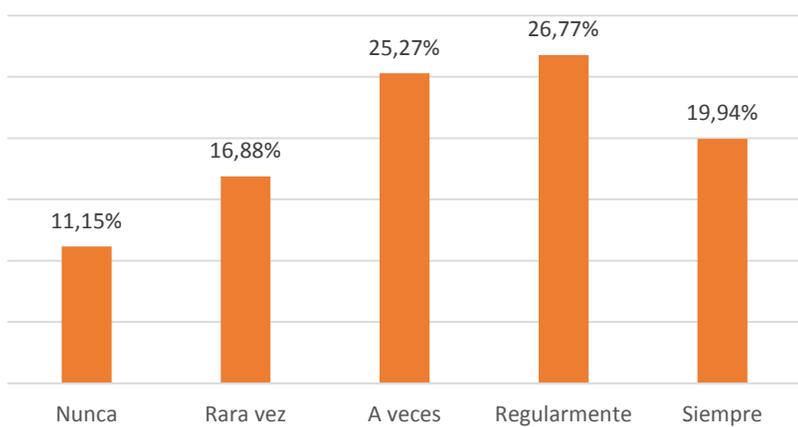
[In] En solitario (offline, sin conectarse y de un sólo jugador)



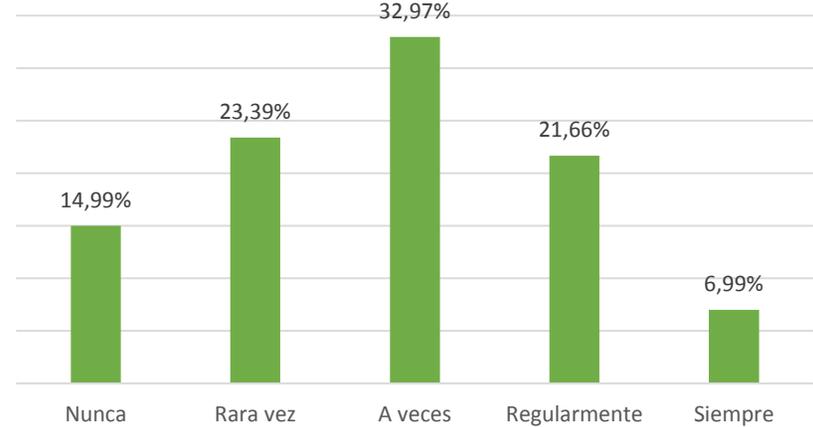
[In] En línea con personas que no conoces cara a cara

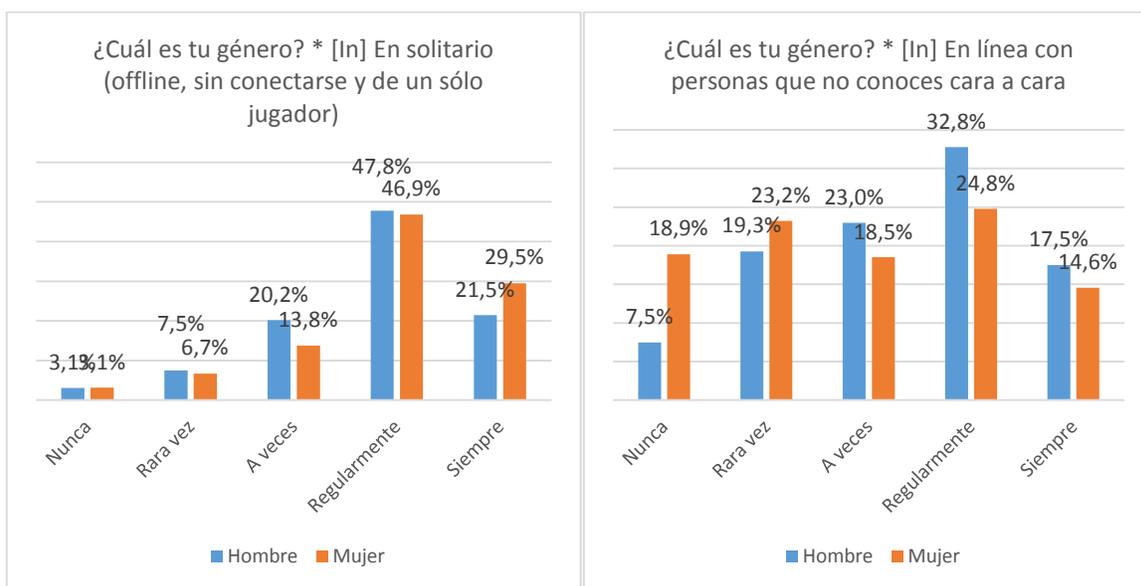


[In] En línea con conocidos/amigos que conoces cara a cara



[In] Me junto a jugar en un mismo lugar con amigos/conocidos





Indicada por chi-cuadrado la existencia de una correlación entre Género y la forma de jugar, vemos que en las dos categorías más seleccionadas, existe una inclinación a que, a grandes rasgos, Hombres prefieran más jugar En Línea y con Desconocidos, y que Mujeres prefieran jugar En Solitario y Offline.

A través de Chi-cuadrado se encontró una correlación entre Edad y tres de las categorías anteriores (En línea con personas que no conoces cara a cara; En línea con conocidos/amigos que conoces cara a cara; Me junto a jugar en un mismo lugar con amigos/conocidos), y guarda una correlación muy débil con una sola categoría (En solitario (offline, sin conectarse y de un solo jugador)).

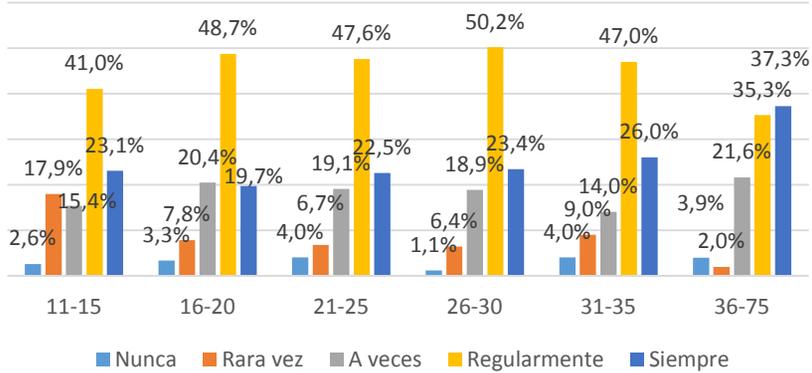
En este sentido, en los gráficos podemos observar que de los jóvenes tienden más a jugar juegos en línea (tanto si es con personas desconocidas como conocidas), mientras que aquellos que tienen más edad tienden a jugar de forma solitaria y offline (fuera de la red). Si bien esta última conclusión es débil debido a la correlación, es necesario llegar a una

conclusión que tenga sentido en realidad, y en ese sentido, el resultado de chi-cuadrado es aceptable.

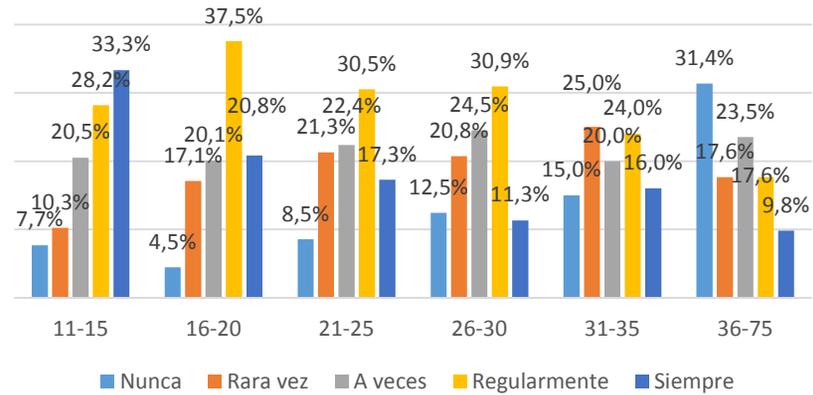
Por otro lado, y bien a pesar de que la correlación entre Edad y "Me junto a jugar en un mismo lugar con amigos/conocidos" es buena, los resultados nos arrojan que los jóvenes tienden más a hacer esto, aunque es una tendencia débil (A veces), mientras los adultos prefieren no jugar de esa forma (Nunca).

Pruebas de chi-cuadrado	Edad recategorizada * [In] En solitario (offline, sin conectarse y de un sólo jugador)			Pruebas de chi-cuadrado	Edad recategorizada * [In] En línea con personas que no conoces cara a cara		
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)		Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	34,0583602	32	0,368813886	Chi-cuadrado de Pearson	85,1320781	32	1,03334E-06
Razón de verosimilitudes	36,3981658	32	0,271271157	Razón de verosimilitudes	69,9892394	32	0,000118783
Asociación lineal por lineal	6,84342507	1	0,00889681	Asociación lineal por lineal	45,112154	1	1,86067E-11
N de casos válidos	1274			N de casos válidos	1274		
Pruebas de chi-cuadrado	Edad recategorizada * [In] En línea con conocidos/amigos que conoces cara a cara			Pruebas de chi-cuadrado	Edad recategorizada * [In] Me junto a jugar en un mismo lugar con amigos/conocidos		
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)		Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	69,1792371	32	0,000150704	Chi-cuadrado de Pearson	56,1253011	32	0,005259311
Razón de verosimilitudes	63,3311174	32	0,000793795	Razón de verosimilitudes	48,9912226	32	0,027814836
Asociación lineal por lineal	39,244123	1	3,73992E-10	Asociación lineal por lineal	10,1274863	1	0,001460745
N de casos válidos	1274			N de casos válidos	1274		

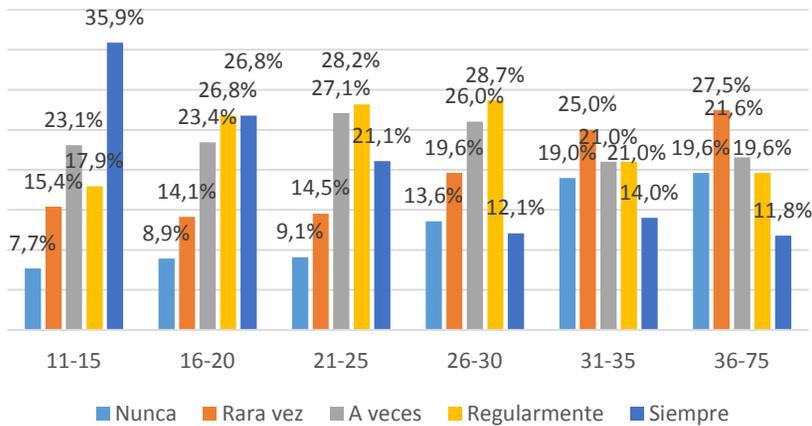
Edad recategorizada * [In] En solitario (offline, sin conectarse y de un sólo jugador)



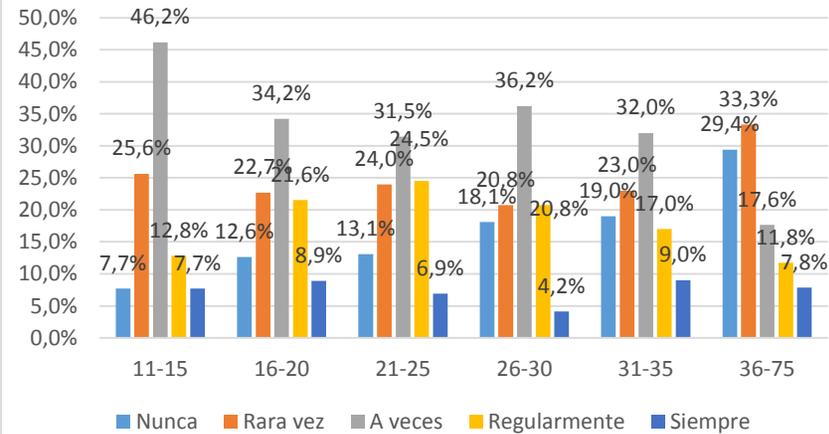
Edad recategorizada * [In] En línea con personas que no conoces cara a cara



Edad recategorizada * [In] En línea con conocidos/amigos que conoces cara a cara



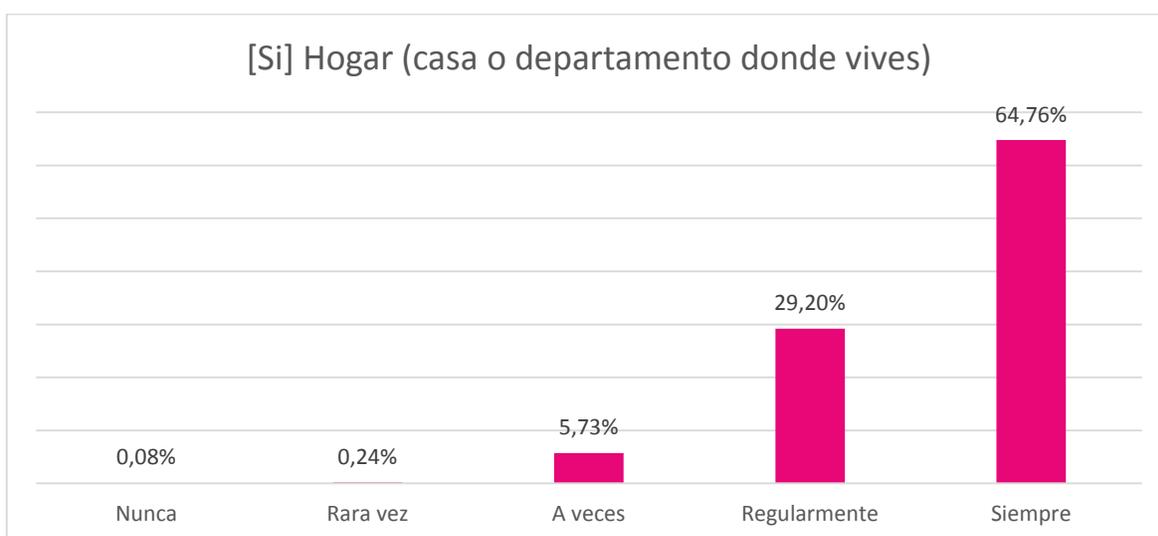
Edad recategorizada * [In] Me junto a jugar en un mismo lugar con amigos/conocidos



No se encontró ninguna correlación entre Ingreso y Uso

Uso – Lugares

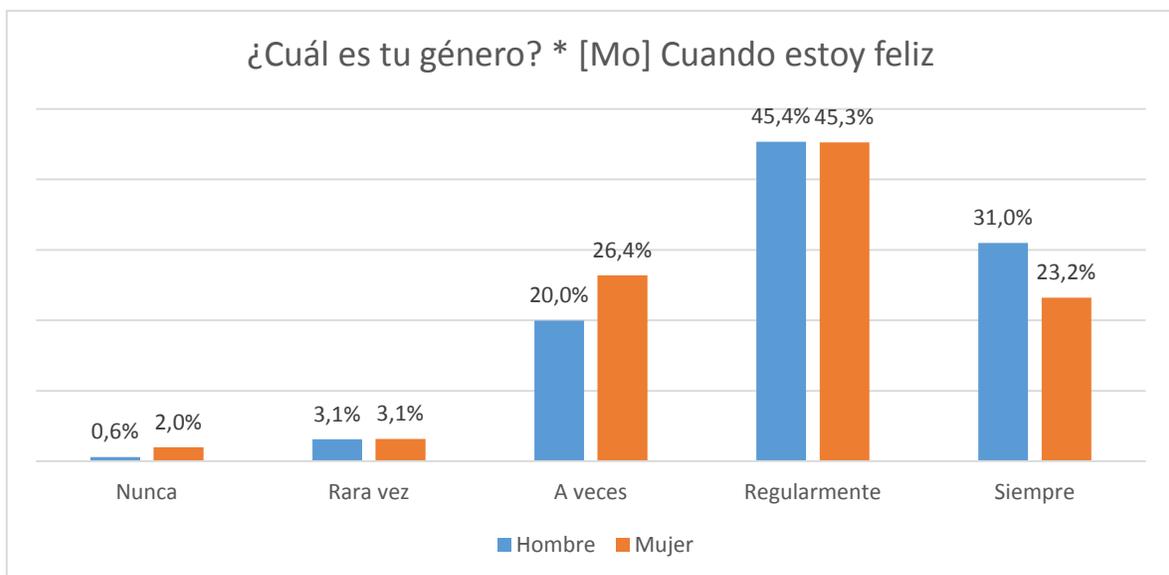
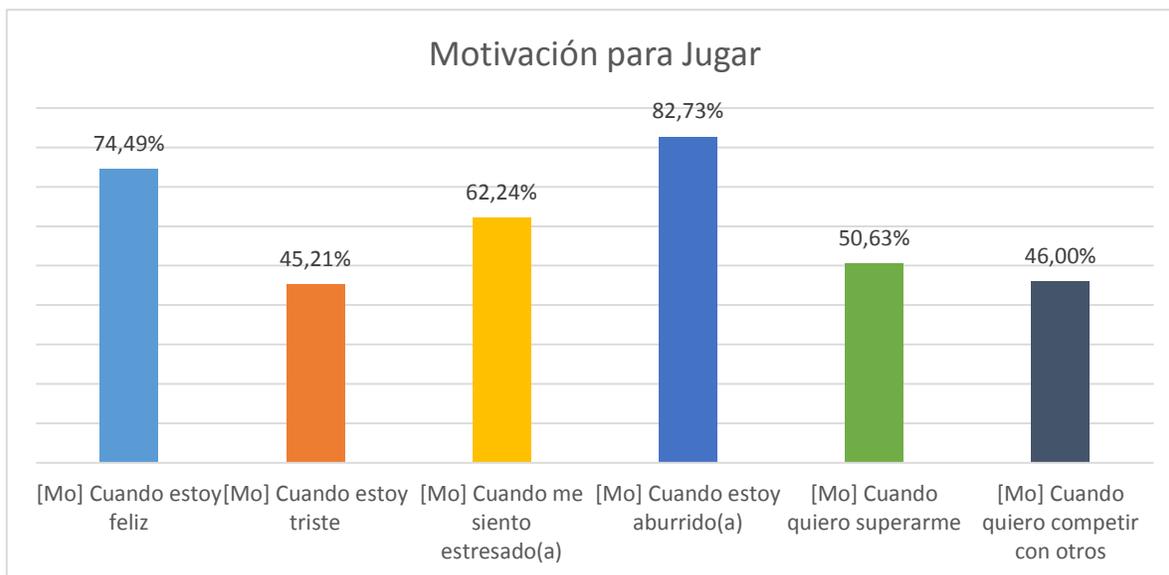
También se consultó sobre los lugares (Uso-Lugares) en los cuáles solían jugar videojuegos: de Transporte, Lugar de Estudio, Lugar de Trabajo, o en su Hogar. Se encontró la gran mayoría de los encuestados juegan en sus hogares Siempre o Regularmente (93.96%). Al contrario, los encuestados juegan Nunca o Rara vez en los otros lugares encuestados (Medios de Transporte 66,24%, Lugar de Estudio 65.69%, Lugar de Trabajo 74.26%). Entre los lugares en que más “A veces” juegan los encuestados es en el Lugar de Estudio (21.82%).



Motivación

En cuanto a la Motivación para jugar videojuegos, se consultó si los encuestados jugaban Cuando se sienten Felices, Tristes, Estresados, o Cuando quieren Superarse, o Competir con Otros. Estas categorías fueron inspiradas desde (Yee, 2006). Así, se encontró que un 82.73% de los encuestados juega Siempre o Regularmente cuando está Aburrido, un

74.48% cuando está Feliz, un 62.24% cuando está Estresado, un 50.63% cuando quiere Superarse, un 46% cuando quiere Competir, y un 45.21% cuando está Triste.



Pruebas de chi-cuadrado	¿Cuál es tu género? * [Mo] Cuando quiero competir con otros	
	Valor	gl Sig. asintótica (bilateral)

Chi-cuadrado de Pearson	60,1029666	4	2,75987E-12
Razón de verosimilitudes	53,1704656	4	7,84977E-11
Asociación lineal por lineal	42,145133	1	8,47446E-11
N de casos válidos	1255		

Se encontraron correlaciones entre Género y Motivación en las categorías de “Cuando estoy Feliz” y “Cuando quiero competir con otros”. En ambas los Hombres tienden a jugar más cuando están Felices o quieren Competir con otros.

Conclusiones

Finalmente, los usos en cuanto a las Horas de Juego, podemos concluir que son los Hombres quienes juegan más horas semanales que las Mujeres, que Jóvenes juegan más horas semanales que Adultos.

Los grupos de videojugadores que gastan entre \$100-\$300 mil, y entre \$0-\$10 mil son los más representativos de la muestra. Podemos comprobar que los Hombres gastan más en videojuegos, así como los jóvenes entre 26-30 años son quienes más gastan en videojuegos, podemos llamar a este grupo como Jóvenes Profesionales. También pudimos comprobar que a mayor Ingreso, mayor Gasto en videojuegos.

Si bien no se encontró ninguna relación entre la Importancia que le daban los encuestados a los Videojuegos y el resto de las variables demográficas, esto ya nos aporta información, al asegurar que no existe relación entre esta variable y el resto de situación demográficas como género, ingreso o edad.

Se constató la presencia de dos grupos principales: aquellos que prefieren jugar en Solitario y Offline, y aquellos que prefieren jugar Online y con Desconocidos. En cuanto al primer uso (Solitario y Offline), se constató que Mujeres prefieren jugar de ese modo, al igual que los Adultos tienden a preferir jugar de ese modo (si bien la relación no se confirmó, aparece en la gráfica). Por otro lado, Hombres y Jóvenes prefieren jugar Online y con Desconocidos. No se encontraron relaciones entre Ingreso y esta forma de Uso.

En cuanto a los lugares en que los encuestados prefieren jugar, se encontró que en su mayoría prefieren hacerlo en sus Hogares, estando muy alejada la segunda mayoría en el Lugar de Estudios. Debido a la enorme preferencia de todos los encuestados por jugar en dicho lugar, no se encontró ningún otro tipo de relación con variables demográficas.

Finalmente, entre las Motivaciones por las cuales los encuestados juegan videojuegos, se identificó que principalmente prefieren jugar cuando se sienten Aburridos o están Felices. Sólo se encontró una relación entre Género y las categorías de motivación de jugar “Cuanto estoy feliz” y “cuando quiere competir con otros”, en ambos se encontró una tendencia a que los Hombres prefieren jugar bajo dichas motivaciones.

V. Análisis Cualitativo

Técnicas de Recolección de Información

Como técnica de recolección de información se realizaron 10 entrevistas abiertas, a 11 personas (una entrevista resultó ser doble, ya que se integró una persona extra, pero que calzaba con los criterios de investigación) de diferentes grupos etáreos y géneros. Se enumeran a continuación:

- Angélica, mujer, 42 años. Talca.
- Camila, mujer, 23 años. Santiago
- Christopher, hombre, 27 años. Talca.
- Cristian, hombre, 38 años. Puente Alto.
- Fernando, hombre, 39 años. Santiago.
- Diego, hombre, 25 años. Talca.
- Javiera, mujer, 22 años. Santiago.
- Joaquín, hombre, 15 años. Talca.
- Pablo, hombre, 11 años. Talca.
- Viviana, mujer, 27 años. Santiago.
- Yamila, mujer, 41 años. Santiago.

El criterio de selección consistió en sujetos entre 10 y 25 años, 25 y 35 años, y 35 años o más, que corresponden a sujetos Jóvenes, Jóvenes Profesionales y Adultos, con al menos 3 sujetos por tramo etáreo.

La transcripción se realizó siguiendo un registro meticulado de pausas, dudas, correcciones, y tratando de reproducir el habla de los mismos entrevistados de forma acuciosa.

Técnicas de Análisis de Información

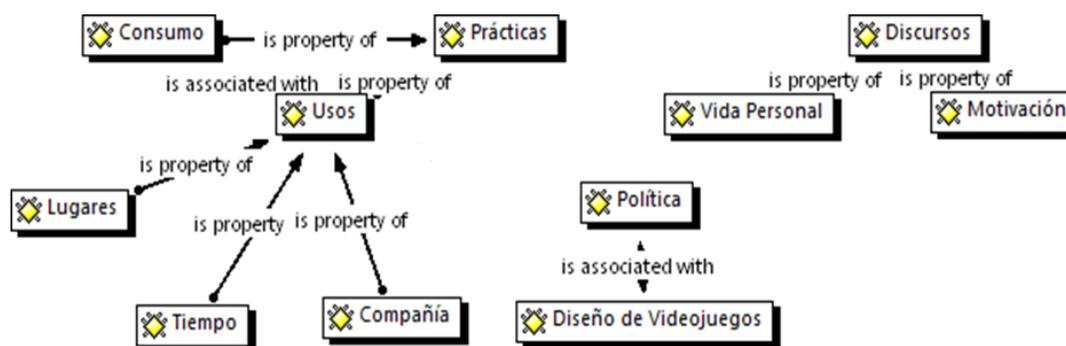
Para el análisis de dicha información se utilizó el Análisis de Discurso, de orientación estructural, con dimensiones previstas, pero también con código abierto, teniendo en consideración teorías emergentes. El análisis se basó en textos de Eni Orlandi (2012) y Pedro Santander (2011).

En análisis fue realizado usando el programa Atlas.ti.

Presentación de Resultados:

La presentación de los resultados del análisis cualitativo se ordenó de la siguiente manera: se ordenaron los hallazgos según dimensiones de análisis, para luego hacer una conclusión general desde las estructuras de discurso encontradas. El orden de los entrevistados corresponde a orden alfabético.

El mapa conceptual de las dimensiones se puede encontrar aquí:



(Hecho en Atlas.ti)

1. Prácticas

Esta primera supra-dimensión engloba las formas en que los entrevistados ocupan y que hacen con los videojuegos. Esta supra-dimensión está definida por dos dimensiones: Usos y Consumo.

1.1 Usos

En esta primera dimensión se analizarán los patrones de uso referidos por los entrevistados en sus discursos.

1.1.1 Tiempo

La sub-dimensión Tiempo consiste en cuánto tiempo juegan los entrevistados. Se indagó si los tiempos están bien administrados, si existe algún tipo de problema, o algún discurso asociado al uso del tiempo jugando videojuegos.

Existe una diferencia entre poseído/vicioso/fanático vs. “alguien normal” que no juega tanto. Algunos entrevistados plantean que si bien juegan por pocos periodos, estos cubren un largo periodo de tiempo en conjunto. Angélica considera incluso que es problemático porque no permite una buena conversación familiar, si bien esto lo achaca más a la tecnología en general que a los videojuegos en sí.

Los entrevistados menores de 35 años no tienen problemas en dividir juego y estudio, y no presenta el juego como problema para el estudio. En ese sentido, no se presenta como problemático.

Los dos entrevistados más pequeños, Joaquín y Pablo, además consideran diferente el estar dentro de la casa con el estar fuera, el jugar dentro y jugar afuera.

De esta forma, encontramos las siguientes disyunciones:

Actitud hacia el videojuego

┌───────────┐
Adictivo --- No adictivo

O

┌───────────┐
Pegados --- No pegados

De la misma forma, se encontraron las siguientes conjunciones:

Jugar puede ser

┌───────────┐
Extremista -- Normal

Lo extremista incluye privaciones, como dejar de comer, o jugar durante varios días. Pero jugar un día entero o varias horas se encuentra dentro de la normalidad. También se asume que “el tiempo no existe” cuando se juega, lo cual se considera problemático (si bien no patológico).

Al mismo tiempo, dicha actitud extremista/normal puede ser

Jugar puede ser

┌───────────┐
No Justificable – Justificable

1.1.1.1 Ejemplos y precisiones

Entrevistador: Y después que termina de jugar, ¿se pone a usar otra cosa?

Angélica: Sí po, no lo agarro al minuto, al ratito...

Entrevistador: ¿Esa otra cosa es... trabajo, es algo de la casa...?

Angélica: Las dos cosas, las dos cosas. Si estoy aquí es trabajo, si estoy en mi casa, cosas de pega, osea de casa.

Angélica

En este caso, Angélica ocupa cualquier tiempo de ocio (o tiempo de no trabajo) para jugar.

Entrevistador: Pero, ¿hay alguna, digamos, alguna emoción invertida en eso? Digamos, ¿juega y se siente después más tranquila para poder hacer las cosas? ¿O no?

Angélica: No, de hecho, me incomoda dejar el celular. ¿Me entiendes? Me incomoda "Ya, bueno, tengo que preparar el almuerzo, ya", osea, estoy hasta el último minuto que puedo jugar, aunque esté apurada, estoy cocinando... Te posee harto.

Se expresa en dificultad de realizar responsabilidades por jugar videojuegos de celular. Aparece binomio

Entrevistador: ¿El trabajo te quita mucho tiempo pa' jugar?

Viviana: Me quita TODO el tiempo para jugar (risas). Sí, me quita harto tiempo porque... porque trabajo tiempo completo, llego tipo 8 y después hay que hacer las cuestiones de la casa, hay que estar con la Marion (pareja), hola (risas), yyy tampoco he encontrado juegos como que me atrapen demasiado últimamente. Que si me gusta algún juego, yo llego a jugar, ¿cachai? Como el Rocket League que ahora que lo agarré como... porque sí. Empecé a jugar a jugar y de repente como que juego no sé 2 o 3, partidas que duran 4 minutos cada una, entonces igual es como súper casual como para meterse un rato y después salir, chao. Tratamos de jugar Tree of Savior, como... como el "Nuevo RO", pero no he llegado muy lejos (risas), es como

que nos aburrimos, tenía mucho lag, y muchas cuestiones, pero eso, como que íbamos a jugar juntas y al final, no.

Viviana

Pareciera haber una perspectiva más madura en relación a los videojuegos en Viviana, en el sentido de haber hallado un equilibrio, si bien no perfecto, estable, entre trabajo y videojuegos. Dice que el trabajo no le ha permitido jugar, pero también es cierto que no ha encontrado ningún videojuego interesante en el último tiempo.

De la misma forma, existe en Yamila un equilibrio entre responsabilidades y videojuegos.

Equilibrio

 Videojuegos – Responsabilidades

Entrevistador: Eso te iba a preguntar, cómo compatibilizabas ese tiempo con el trabajo.

Yamila: Por eso por lo general, la parte de los videojuegos yo lo dejo para las vacaciones. Entonces, así como uno se programa para cumplir responsabilidades, también en parte uno se programa, por lo menos de mi parte yo me programo así, entonces en las vacaciones me reviento jugando videojuegos, me reviento viendo películas, porque, y no es tampoco todas las vacaciones, sino que, ese, las dos primeras semanas que estoy desesperada por hacer otras cosas, ahí, ahí. Entonces ya después se vuelve no se po "ahh, ya jugar un ratito, una hora dos horas".

Yamila

Para mantener la disyunción anterior en equilibrio, Yamila ha llegado a establecer mecanismos de control de tiempo para poder mantener ambas actividades por separado. En

ese sentido, reserva un tiempo especial al año para jugar, mientras las responsabilidades las deja para el año de trabajo normal.

Yamila: (...) me ha pasado, no sé, empiezo a jugar a las 7 de la tarde y son las 5 de la mañana y no me he dado cuenta, entonces... es como, en el momento en que me dan las ganas de jugar. Yo no llego así desesperado "ohh, la Play", no, es por etapas, cuando se me da el espacio para poder jugar, ahí me pongo un poco obsesiva, para terminar, avanzar, avanzar, avanzar...

Yamila

Estos mecanismos le permiten dejar que la “obsesión” de un videojuego pueda darse rienda suelta.

Cristian: Sipo, obvio. Puta, que aparte de los videojuegos me gustan hartas cosas más, ¿cachai? Me gusta ver películas, me gusta ver series, y puta, no sé el tiempo weón, se va a la chucha po weón. Puta por tiempo el Life is Strange ayer lo jugué, ¿cuánto me habré demorado? ¿Una hora y media en jugarlo? Y terminé el episodio 2, ¿cachai? Hora y media po, o sea igual es tiempo, harto tiempo po weón, en lo que te veí una película. Puta ver una serie, un capítulo, 1 hora, ¿cachai? Ya, y llego de la pega a las 8, ¿cachai? onda, llegar a comer algo, 9, te tirai en la cama, vai a jugar dos horas, ya son las 12 weón, cachai pal pico. Como ese, como ese viejo, como se decía antes "cuando érai joven weón, teníaí mucho tiempo y poca plata, ahora que estai más viejo weón tenía plata y no tenía tiempo weón", cachai, pa', cachai onda...

Cristian

A diferencia de Yamila o Viviana, Cristian no parece haber encontrado un balance entre responsabilidades --- videojuegos, ni tampoco haber desarrollado algún tipo de mecanismo para salvar dicha situación.

Entrevistador: ¿Y él (su hijo) tiene problemas como con su vida diaria?

¿Entre el LoL, y clases, y estudios, y amigos?

Angélica: No. Quizás le dedica demasiado tiempo al juego más que al estudio po. Obvio. ¿Qué vamos a hacer?

Entrevistador: ¿Pero le ha ido más mal por eso?

Angélica: No fíjate, no. Es un cabro que no me da mucho que hacer. Y esa es su única distracción así que tampoco lo voy a dejar que, que no juegue.

Por otro lado, Angélica le otorga un valor negativo a los videojuegos de su hijo, pero viendo que su hijo “cumple con sus responsabilidades”, acepta su hobby. Así se mantiene en equilibrio la misma disyunción Videojuegos – Responsabilidades.

Entrevistador: ¿Qué pasó ente medio?

Fernando: Los tiempos yo creo. Antes...

Entrevistador: ¿El trabajo?

Fernando: Sí, yo creo que por ahí va. Antes tenía más tiempo libre (risas), y le dedicaba más tiempo al juego... ahora ya no. Bueno también creo que estar de pareja, de estar conviviendo.

Cristian: Te quita mucho tiempo pa' jugar weas.

Fernando: Claro, cuando estai sólo le dai a todos los juegos.

Ambos

Tanto Fernando como Cristian señalan que las responsabilidades laborales no son lo único que demanda responsabilidades, también la situación de pareja, en sintonía con Viviana.

1.1.1.2 Entonces

En cuanto al tiempo que se gasta jugando existe la siguiente disyunción:

Actitud hacia el videojuego

Adictivo --- No adictivo

La cual se une con las siguientes conjunciones:

Jugar puede ser

Extremista -- Normal

Jugar puede ser

No Justificable – Justificable

Pero por sobre todo, existe un equilibrio que debe ser mantenido, y dicho equilibrio corresponde a la siguiente disyunción:

Equilibrio

Videjuegos – Responsabilidades

1.1.2 Lugares

La sub-dimensión Lugar consiste en el dónde juegan los entrevistados. Esto no refiere sólo a lugar físico, sino también a lugares imaginarios o virtuales.

Los hallazgos no fueron tan profundos, pero de todas formas entrega una disyunción que será importante.

Entrevistador: ¿Cómo cuánto tiempo juegas normalmente al día?

Pablo: Ehm, los fin de semana, porque llego muy tarde a mi casa. O juego media hora y duermo.

Entrevistador: Normalmente, ¿has visto que algunas personas se quedan hasta muy tarde jugando, juegan mucho tiempo...? ¿Qué opinas de eso?

Pablo: Hay que aprovechar el día para... para estar afuera y no para jugar, porque eso hace mal para la vista, también.

Pablo

Aparte de la capacidad de equilibrar la disyunción de Videojuegos – Responsabilidades, Pablo deja entrever una disyunción nueva, en cuanto a la dimensión lugar.

Lugares para jugar
 ┌───────────┐
 Dentro de la casa – Fuera de la casa

Joaquín: Y obviamente también tendría más vida social. Así salir a jugar y todo eso... A hartas personas les afecta eso, se quedan en la Play y no salen.

Entrevistador: ¿Tú dejabas de salir por...?

Joaquín: A veces. Es que, salía con amigos a jugar a la pelota, y a veces jugaba online con amigos. Por eso, y si no podía salir uno de los dos, nos quedábamos jugando los dos.

Entrevistador: ¿Ahora ya no?

Joaquín: No

Entrevistador: ¿Todavía sigues jugando a la pelota de repente?

Joaquín: Derrepente, pero ya no.. El liceo, tengo que estudiar mucho y eso. De hecho llego tarde y aprovecho de jugar play un rato, cuando no tengo cosas que hacer.

Joaquín observa la misma disyunción

Lugares para jugar
 ┌───────────┐
 Dentro de la casa – Fuera de la casa

Lo mismo hace Joaquín, pero en una versión más madura, o más relacionado con actividades en general más adolescentes.

Actividades posibles en tiempos de ocio
 ┌───────────┐
 Jugar Videojuegos – Socializar

1.1.3 Compañía

La sub-dimensión Compañía consiste en el con quiénes juegan los entrevistados. Esto no tiene límites entre la compañía física o la compañía virtual, o bien el jugar en soledad.

Entre los hallazgos se encontró que el grupo de Adultos jóvenes (25-35) juega menos online, prefiriendo lentamente jugar solos, algo similar sucede con los Adultos (mayores de 35) que no juegan prácticamente solos. Esta gradiente de mayor edad -> menor compañía también se registró en el análisis cuantitativo.

Está en el grupo de Jóvenes (menores de 25) y juega más online. No existe una dicotomía entre jugar con desconocidos o con conocidos, ambas cosas son igual de posibles.

También está en el grupo de jugadores Jóvenes (menores de 25), siendo los de menor edad del grupo, al parecer juega menos con desconocidos y más con amigos, si bien online.

1.1.3.1 Algunos ejemplos

Yamila: Claro, claro. No, y de todas maneras ahí estoy en un clan, hay hartos chilenos, y empezamos a remontar de a poco, entonces estamos subiendo de a poco de nivel, se está afiatando el grupo, está interesante. Y aparte de Pokémon Go, que también lo juego.

Yamila

Desde un punto de vista de contenido, está claro que la entrevistada, a pesar de ser una de las de mayor edad, juega en compañía online, con desconocidos, en clanes. Esto puede tener con el fragmento siguiente:

Yamila: Cuando tenía veinti... alrededor de los veinte, justo antes de salir de la universidad, cuando estudié periodismo, estoy hablando del año, entre el 95 y el 97, y ahí jugábamos, en la universidad, en la USACH, y ahí nos conectábamos con gente de la Chile, con gente de Concepción, entonces de repente habían encuentros, y venía la gente, o íbamos nosotros pa' allá, y teníamos como buena onda, y eran LETRAS (entonación de impresión), entonces jugábamos rol, una adaptación de rol, pero era entretenido. Claro. Y de ahí salieron otras cosas, jugamos después Magic, rol mm de verdad, o sea, en mesa, en vivo, pero era el mismo grupo que jugaba MUD y que también jugaba videojuegos no se po, íbamos a unos que estaban ahí en Estación Central que cerraron que eran los RATAM, y ahí jugábamos, ehm, Marvel vs Capcom, en pantallas gigantescas, o sea, nos juntábamos a puro ir a ver las batallas entre los chiquillos, entonces, la parte videojuegos ha sido como... ah... una unión para tener amistades.

Yamila

Para Yamila, el videojuego tiene un papel en la realización de hacer amistades, de socializar. De esta misma forma, los videojuegos se combinan con un todo general de cultura geek, nerd o ñoña, que incluye otras formas de juego también. Esto se ampliará en la siguiente sección y en la dimensión de Vida Personal.

Cristian: De pendejo jugábamos caleta weón... íbamos a tu casa igual y jugábamos caleta...

Fernando: Por eso po, compartir po. Desde el inicio, o sea desde la primera consola, que como, claro, para llamar a los amigos, que llegaban, y todos jugaban...

Cristian: Cuando jugábamos King of Fighter, o Resident Evil weón, de PlayStation 1 po weón.

Cristian y Fernando

Por otro lado, para Cristian y Fernando el principal momento de Compañía jugando videojuegos se dio en la infancia, y el discurso alrededor de ello está cargado de nostalgia.

1.1.4 Precisiones en la Dimensión Usos

Si bien la dimensión Usos está compuesta de las anteriores sub-dimensiones, se encontró algunos contenidos que calzaban con la dimensión, pero no con ninguna de las sub-dimensiones. En este sentido encontramos:

1.1.4.1 Socializar

Videojuegos como medio de socialización

Entrevistador: Ahh, ¿cómo un medio a través del cual socializar?

Yamila: Claro. Porque no era solamente él videojuego, sino que eran otros tipos de juegos, lo que te nombré po, Magic, jugábamos, jugábamos rol, el MUD,

Yamila

Aquí Yamila ve el videojuegos (y el juego en general, si tiene que ver con la cultura geek/nerd/ñoña) como un medio para socializar.

Entrevistador: Cuando te juntai con amigos a jugar, ¿es como contexto carrete?

Fernando: Mm, sí. Sí, o sea, eh, en realidad... yo creo que no porque, o sea, es contexto como compartir cerveza, lo que sea, comida, pero no más gente que de la que no juega, o sea nos juntamos para calzar que no sean 3, que seamos 4 o 6 o incluso a veces más, pero generalmente 4, pa' que todos jueguen po, si fueran 3 onda tendríamos que estar todos jugando en el mismo equipo... sí, hacemos campeonatos (risas), hartas veces así..

Cristian: Sipo, si estos weones han hecho campeonatos, y a mí no me gustan los juegos de futbol, ¿cachai? no les encuentro ningún brillo a esas weas, a mí me gustan más los RPG... o sea igual juego Street Fighter jugando entre amigos, ¿cachai? Yo jugaría un campeonato de Street Fighter por ejemplo, wea, o de King of Fighter ¿cachai? pero las weas como de deporte, este weón, puta de repente se junta con los amigos, con amigos en común po weón, y así como "oye, anda a la wea, por último si no jugai weón, puta, te poni a tomar po", ah, la wea weón, raja curao y los weones jugando, noo, fome la weá po.

Fernando: A veces jugamos juegos de pelea, así como Mortal Kombat. El último que estábamos agarrando sería, en realidad me lo recomendó mi primo, el Injustice, como DC... ése, ese he estado jugando un rato, pero tampoco mucho.

Cristian y Fernando

Relacionado con la sección anterior, ambos amigos se juntaban a jugar desde niños, aquí también se aprecia el videojuego como medio de socialización. También se podría decir ver el videojuego como integrado a la vida cotidiana, onda, en contexto de amistad, en conjunto con la fiesta y la celebración.

1.1.4.2 Sub-dimensiones eliminadas

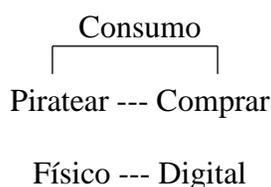
La sub-dimensión de Consolas quedó fuera debido a su nula capacidad de descripción.

1.2 Consumo

En esta segunda dimensión se analizarán los patrones de consumo referidos por los entrevistados en sus discursos. Esta dimensión no cuenta con ninguna sub-dimensión.

Se encontraron dos formas de consumo: Compra legal y pirateo. La primera consiste en la compra en el mercado de videojuegos como un bien de consumo. Se entiende como la forma de consumo tradicional bajo el capitalismo. La segunda, el pirateo, consiste en diversas prácticas de resistencia que apuntan a obtener un videojuego por canales no oficiales, esto puede ser a través de: descargar ilegal en internet, juego prestado, compra física ilegal, respaldo, etc.

Otras dos formas de consumo que se encontraron en el consumo Física y el consumo Digital. La primera consiste en conseguir una copia de un juego en un medio físico, como CD, cartucho, o cassette. La segunda, la digital, consiste en descargarla desde internet, ya sea a través de un canal oficial (tiendas online, Steam) o desde una descarga ilegal o un torrent.



Niños no pueden alcanzar al nivel de consumo, así que deben ser ayudados por sus familiares. Así se vuelve relevante la piratería como forma de resistencia para poder conseguir videojuegos:

Entrevistador: Ehm. ¿Has pirateado videojuegos?

Camila: Sipo, sí.

Entrevistador: ¿Cuándo lo hacías? ¿Actual o antes?

Camila: Aaantes. Play Station 2.

Entrevistador: ¿En qué parte de la vida estabas, en la básica, en la media?

Camila: Como octavo básico y la media, más o menos.

Entrevistador: ¿Por qué preferirías...?

Camila: Era más barato. Y en ese entonces ahí si que no tenía como juntar plata. Y mis papás no, osea mis papás siempre me ayudaban con, mis papás me compraron la Play. Pero, era como "ya, te la compramos pero tú te las arreglai con los juegos", entonces normalmente iba al Bio Bio, y de ahí como que miraba que comprar.

1.2.1 Algunos ejemplos y detalles

Entrevistador: ¿Cómo hacer para jugar los juegos? En el sentido de: ¿cómo los compras?

Javiera: (Risas).

Entrevistador: Pero está bien, quiero saber si ¿pirateas?

Javiera: Ya, hasta la Play 2, nunca me había comprado un juego, osea, el único juego comprado eran Los Sims, porque Los Sims eran como mi vida, y

fue como el primer juego así como mío, porque todos los demás me los mostraba mi hermano, es mi primer juego como mío mío sólo mío, fueron los Sims, entonces eso fue lo único que tenía comprado hasta el Play 2, porque yo pasaba horas descargándome cosas aunque ni siquiera las jugaba así, pero con el Play 3 nunca la desbloqué porque me dio miedo como que nunca vi como que nadie la hubiera desbloqueado bien, entonces fue como "ya, filo, pa que me voy a arriesgar y me voy a echar como 300 lucas, no mejor no", entonces voy comprando de a poquito. Normalmente, no se po, a veces mi hermano compra, o yo compro, o mi pololo compra (risas), también.

Entrevistador: Entonces, ¿de Steam no compras nada?

Javiera: Es que recién, recién-recién me bajé Steam, hace como dos semanas, y me he bajado puros juegos gratis po, no he comprado nada en Steam, nada, una rata, totalmente una rata, no me importa.

Si se tiene la posibilidad
 ┌───────────┐
 Comprar VJ --- No Comprar VJ
 └───────────┘
 No Rata --- Rata

Es notoria la perspectiva de que al descargar o al no comprar la entrevistada se siente paria del sistema capitalista de consumo, al tildarse de "Rata".

Entrevistador: Dale. Ehm pero como tú estás trabajando ya, ¿esa plata no te ha permitido comprar más juegos, en ese sentido?

Viviana: Sipo, osea antes era puro piratear, y no sé, servidores privados, que se yo. Ahora es como Steam Sale y mínimo te comprai 3 o 4 juegos porque, ¡porque podí po!... osea, aparte los juegos igual están baratos

ahora. Si los comparai con antes, antes teniai que tener no se po, 30 o 40 lucas para comprarte un juego, y... mejor lo pirateabai en el PC po. Y ahora no, un juego vale 20 lucas, 15 lucas, y... pa' consola lo primero que hice con mi primer sueldo fue comprarme una Play (risas). Una tele y una Play. Y... tengo hartos juegos, ¿cachai? Pero como que ya... me compré después el PC, como a mi gusto, un PC bakán, y ya la Play quedó así, muy atrás.

Entrevistador: Tú dijiste que antes pirateabai hartoo...

Viviana: Sí...

Entrevistador: ¿Pirateabai todo? Así como, ¿bajabai todo?

Viviana: Sipo, no había otra forma de comprar. Para las consolas, ahí había que esforzarse un poco más, porque ahí como que... la Play 2 también la pirateábamos hartoo. Pero todo lo que es Nintendo no, nunca. Nunca pirata.

Entrevistador: ¿Porque no podíai o porque no...?

Viviana: No me gusta. Porque... igual la Wii estaba desbloqueada, pero como que encuentro que es más bonito, no sé, Nintendo tiene como... su "qué", su algo, su lindo, en cambio los otros juegos son como más a granel, no sé cómo decirlo...

Viviana pertenece al grupo de Jóvenes Adultos (25-35) que pueden permitirse el comprar videojuegos. De la misma forma, deja entrever dos cosas: 1. Servidores privados como otra forma de consumo alternativo (en caso de videojuegos que pagan suscripción) y; 2. En algunos casos la piratería puede ser obviada por otras razones, en el caso de Nintendo, debido a un gusto personal o un appeal que es más importante.

Yamila: (...) Así juegos directos para PC, comprados, o conseguidos por ahí (risas),

(...)

Yamila: Siempre dije que cuando tenga mi casa voy a tener una consola de videojuegos. Y se dio la oportunidad po, salió esta oferta que era esta blanca, que después salió una manchada así como con sangre, eso fue después y venía con el juego, o sea, con la saga completa prácticamente de God of War, la saga, o sea, la Colección Omega. Entonces, me di el gusto, entonces yo dije "no, esta me la tengo que comprar".

Yamila representa el tipo de consumo común y aceptable dentro del capitalismo de consumo.

Yamila: Siempre dije que cuando tenga mi casa voy a tener una consola de videojuegos. Y se dio la oportunidad po, salió esta oferta que era esta blanca, que después salió una manchada así como con sangre, eso fue después y venía con el juego, o sea, con la saga completa prácticamente de God of War, la saga, o sea, la Colección Omega. Entonces, me di el gusto, entonces yo dije "no, esta me la tengo que comprar".

Posibilidad de videojugadores mayores de alcanzar el consumo que no pudieron durante su infancia. "Darse el gusto".

Entrevistador: (...) para acceder a esos a juegos, ¿los comprabas o los pirateabas?

Yamila: Es que los tenía mi ex-pololo.

Entrevistador: Ahh, ¿nunca pirateaste?

Yamila: O sea, a mí me regalaban ya "respaldado" (risas).

Entrevistador: Ahhh, (risas).

Yamila: "Respaldado" (risas).

Y sin embargo, de todas formas practicó otras formas de consumo alternativos.

Entrevistador: Es que estoy jugando por Steam...

Cristian: El primer capítulo está gratis ahora.

Entrevistador: Sí, pero tengo que comprar el resto...

Cristian: Pero bájalo y párchalo, yo lo bajé y los parché weon, en pc, jejeje, bajé los 5 episodios y los parché y listo weón, listo. 0 pesos. 0 pesos. Para eso me compré un notebook heavy con tarjeta de 2 gigas de video, Nvidia de 2 gigas, para eso mismo, para jugar juegos de PC para que no jugarlos en el PlayStation por weón, pa' comprarme la PS4 ahora.

Es interesante cómo opera el consumo de resistencia en VJ. Porque de todas formas se hace un gasto considerable en hardware, que se justifica en ese caso en lo barato de consumir alternativamente videojuegos a través de la piratería (digital, en ese caso).

Cristian (...) y después el juego que me descargué, obvio por torrent, venía con el DLC,

(...)

Cristian: tengo la Wii con un disco duro con 200 juegos ¿caxai? instalados...

(...)

Cristian: Así como me compré una Wii, también cuando salió la Wii en el año, después me compré una Wii, cuando ya estaba desbloqueada con disco duro externo, tengo un amigo que trabaja en esas weas po, y él me la desbloqueó y toda la wea.

Lo mismo en estos casos.

Cristian: Bueno en la 3DS me compré hace poco también (indistinguible), un poco el Star Fox 3DS, tenía 64, y me dieron ganas de jugarlo en 3DS, y me compré un RPG, el Bravelly Default, me dieron ganas de jugarlo. A mí me gustan harto los RPG, es mi género favorito de juegos.

Aun así, Nintendo a través de la fidelidad y sus propias restricciones anti-piratería.

Por último, existen videojugadores que no estarían dispuestos a gastar dinero jamás por un videojuego, ni por medios oficiales ni por medios ilegales, aun teniendo la posibilidad. A menos que sea para otros.

Entrevistador: ¿Usted alguna vez ha comprado un juego?

Angélica: ¿Para mí?

Entrevistador: Sí

Angélica: No, para mí no. Para mis hijos sí.

Entrevistador: Algunos juegos del celular tienen la posibilidad de comprar cosas en el juego...

Angélica: Nooo, ni cantando...

Entrevistador: ¿Por qué no?

Angélica: No no, no gastaría plata en eso, noo, osea con suerte juego los juegos gratis y basta. Soy super... (Hace gesto).

Entrevistador: ¿Manito de guagua?

Angélica: Sí (risas), para estas cosas sí. No gastaría plata en eso.

Gastar dinero
 ┌───────────┐
 √ No videojuegos X Videojuegos
 Excepto: Hijos

1.2.2 Resistencia

A esta altura, podríamos entender la piratería como una forma de resistencia a la imposición del consumo por canales oficiales de videojuegos.

Entrevistador: ¿Has recurrido a la piratería por falta de acceso, por lo caro?

Christofer: Uhm, osea en general, bueno. Con el tiempo recurrí más a emuladores y programas, a otros programas, me era difícil tener acceso a una consola. Para un joven más adolescente o más púber, era, o es, más inaccesible. A menos que en la familia haya una situación socioeconómica o etc. Por eso principalmente. Ahora igual he accedido más a videojuegos de computador, bueno, y también tengo un computador de mayor rendimiento, que permita acceso a videojuegos más complejos en temas de gráficas, de nueva generación, etc.

Entrevistador: ¿Pero?

Christofer: Ah.

Entrevistador: ¿Pero? Si ahora tienes un pc mejor, y antes pirateabas, ¿quiere decir que ahora compras más juegos? ¿O sigues pirateando?

Christofer: En realidad tampoco compro videojuegos (risas). Muy bien. Supongo que en ese sentido, por el tema del internet y los accesos, y todo lo que tiene que ver con, en comillas piratería, pero de modo igual lo veo... Bueno, en ese sentido tengo una visión más contrapuesta en torno a ese tema... ¿cachai?

Entrevistador: ¿Cuál es esa visión?

Christofer: Como de la... mmmm, jum (piensa). Creo que no lo tengo tan resuelto (risas). En el sentido que, igual, bueno, en una parte, encuentro que es importante como apañar o financiar como ciertos proyectos de gente local que se empeña harto en la realización de videojuegos, y más en línea indie, o que de algún modo retribuir. Pero al mismo tiempo tampoco, me hace ruido como... la intención más económica que tiene, pero igual entiendo que los videojuegos son un producto mercantil, ¿cachai? Que de algún modo se supone que mediante la compra de los videojuegos uno puede tener acceso. En el caso de los computadores y de este tema más virtual uno podría tener acceso de forma más, no sé si llamarlo ilícita, pero mediante descarga gratuita, gracias a unos (risas) grandes (risas).

Al mismo tiempo, juegos Indies también aparecen como formas alternativas de videojuegos que no caen en las categorías anteriores, y que de la misma forma pueden ser entendidas como medios de resistencia. Esta visión más crítica de los videojuegos será ampliada en secciones siguientes.

1.2.2 Gameplays

También se descubrió que los Gameplays (videos de YouTube donde sus realizadores se graban jugando un videojuego en dos pantallas, uno hacia su reacción y otra captura la pantalla de videojuego; el formato puede tener otras variables) están teniendo una función dentro de la dimensión de consumo. Los videojugadores reportan usarlos para “tazar” juegos, para ver si pueden ser consumidos. También pueden funcionar como una fuente alternativa de consumo de videojuegos cuando estos son imposibles de conseguir.

Entrevistador: ¿Tú has visto alguna vez un gameplay?

Javiera: Sí.

Entrevistador: ¿Para qué lo haces?

Javiera: Normalmente lo veo antes de comprarme un juego, o de bajármelo, para ver cómo es la jugabilidad, porque claro, a veces los trailers te muestran cuestiones maravillosas cuando en verdad es una mierda. Más que nada pa' eso, para ver si me lo compro o no me lo compro. O a veces igual como para pasarme partes po. Como, no sé po, necesito encontrar el objeto wachi-wachi, y no aparece.

Javiera

Otros ejemplos:

Entrevistador: Dale. ¿Nunca has visto un gameplay para probar un juego? ¿Para ver si te gustará...?

Camila: Sí, si lo he hecho.

Entrevistador: ¿Y alguna vez eso ha implicado una decisión de comprar el juego?

Camila: Sí, sí.

Camila

Entrevistador: ¿Alguna vez has comprado un juego porque te gustó el gameplay?

Joaquín: Sí. He comprado varios juegos que me han llamado la atención de videos de YouTube que he visto.

Joaquín

Por otro lado, no necesariamente todos los sujetos usan los Gameplays de la misma forma.

Entrevistador: ¿Alguna vez has visto un gameplay para comprar juego? Como, ¿viste el gameplay y te gustó, y compraste el juego?

Diego: Uhm... haber, que la idea de comprarme, el gameplay, sea el juego por el gameplay, eh... hasta ahora no. El único que me ha motivado, pero he tenido problemas con el computador, igual me gustaría comprar el juego sería el (indistinguible).

Diego, 25 años.

Entrevistador: Cómo para probar, como para probarlo antes, como "oh, el gameplay me gustó y lo compré".

Viviana: Es que como que el Steam te ofrece algunas cosas de ese tipo, como que te metí y "ah, ya tiene un video, tiene el trailer". Un juego que me acuerdo que bajé y que jugué el del Tomb Raider, uno de los últimos que salió,

vi una gameplay y me pareció interesante que no fuera tan cuadrado, fue como "woaa, woaa". Y, no, el Rocket League había visto a mi primo jugar. Mi primo que vive en Canadá, sube hartos juegos, videos, porque él se dedica como hartito a eso, y vi el Rocket League y me llamó la atención, pero no era como un gameplay de alguien había subido, sino que era la referencia de mi primo jugando Rocket League. Por eso lo compré. Fue buena.

Viviana

Aún existen formas más clásicas de publicidad, como el boca a boca.

Entrevistador: Si tuvieras que elegir entre ver el gameplay o jugar el juego...

Pablo: Jugarlo.

Por último, el videojuego en sí aún es preferido sobre el Gameplay.

1.2 Otras prácticas

Se preguntó, además, por algunas otras prácticas dentro de la cultura de los videojuegos, como ir a convenciones, hacer cosplay (arte de caracterizarse como un personaje de videojuegos u otro) o fanart (arte basado en personas/historias de videojuegos). Se descartaron del análisis principal por el bajo nivel descriptivo de las respuestas de los entrevistados. Pocos demostraron interés, en especial en convenciones, ni cosplay ni otro arte similar, por lo que la pregunta fue eliminada en las últimas entrevistas. Se dejan, sin embargo, algunas impresiones.

1.2.1 Convenciones

Entrevistador: ¿Alguna vez has ido a alguna FestiveGame, o alguna de esas cosas?

Pablo: No...

Entrevistador: ¿Por qué no?

Pablo: Porque pienso que es como ir a gastar plata para ir a jugar, online.

Entrevistador: ¿No te gustaría ir?

Pablo: Noo...

Entrevistador: ¿Alguna vez has ido a algún Festigame, o algo así, una convención de videojuegos?

Viviana: Ehm, una vez intenté ir, pero no alcancé a entrar (risas). A la TWG, parece que se llamaba. Pero es que no me llama mucho la atención eso.

Entrevistador: ¿Por qué?

Viviana: Porque son muy masivas, en eso eventos como que no disfrutai nada. ¿Y qué vai a ver? Un juego que después va a salir, y, ya, mejor espero a que salga y lo juego, en vez de ir como a vivir una experiencia que para mí es como ¿muy corta? ¿cachai?

Viviana

Sería interesante ahondar porque para el jugador casual estas convenciones no son interesantes.

Entrevistador: Ehhm, ¿alguna vez han ido a alguna convención, a algo así como comunidad gamer?

Fernando: Yo no.

Cristian: No, es que, puta, los encuentro gamers que hacen acá como las weás que hacen en el Festigame valen callampa weón, están mal organizados... weón, no... Como que, no sé, desorganizado. Puta, si vai a jugar weón, vai a jugar con cuea weón puta 5 minutos en una wea, no sé, no

justifico el pagar una entrada, y aparte que la exclusividad no viene gente interesante, ¿cachai? como de otros países, no se no, la verdad que no, nunca le he encontrado ningún brillo.

Entrevistador: ¿Si estuviera bien organizado irías?

Cristian: Puta, no sé, no sé, puta, no sé. Mira, por ejemplo, el 2013 yo me pegué un pique, puta, me acordé, me pegué un pique a Europa y fui a dos festivales ¿cachai?, y anduve por (indistinguible) por Europa, y una de mis paradas obligadas weón fue en Berlín, que fue el primera... (interrumpe mesera). Cuando llegué a Alemania, me acuerdo, cachai, puta a ver, llegué a Alemania, primero a Frankfort, y después me pegué un pique cinco horas a Berlín, que ahí me tenía que quedar, y en Berlín le dije a mi amigo, con el weón que viajé, puta, que es super amigo mío, le dije "weón, tu erís gamer, weón, o sea, tu caxai que hay uno de los museos de videjuegos más grande más importante del mundo está en Berlín? hay que ir po weón", "obvio que sí, hay que ir", y fuimos a la weá, y fue el segundo día de estar en Alemania, el segundo día de vacaciones, fuimos al museo de videojuegos, se llama el Computerspielemuseum, cachai, y entramos. Puta, la wea es super buena, sabí esa wea abre de lunes a sábado po weon, super expedito, o sea entrai cachai, onda tení las consolas, tení las, desde la Atari antigua, Comodore, cachai podí jugar las weas, tení arcade, tení la historia de los videojuegos, en inglés y en alemán, cachai, onda, la wea la raja weón. Fue una de las paradas obligadas cuando bajara a Europa, tenía que ir al Computerspielemuseum, que era uno de los museos más reconocidos más grandes, cachai, es como ÉL museo de los videojuegos en el mundo, que abre de lunes a sábado, ¿cachai? (cuenta una anécdota que no tiene que ver con la entrevista).

Cristian

2. Discursos

Esta primera supra-dimensión engloba las formas en que los entrevistados significan la actividad de jugar videojuegos, que discursos sociales tienen asociados a dicha práctica, y qué los lleva a realizarla. Esta supra-dimensión consiste en dos dimensiones originalmente presupuestadas: Vida Personal, en el sentido del impacto identitario de los videojuegos; y Motivación, en el sentido de qué lleva a los videojugadores a jugar. Se agregaron durante el análisis las siguientes dimensiones: Diseño de Videojuegos, y Política.

2.1 Vida Personal

En esta primera dimensión se analizarán los discursos de los entrevistados asociados al rol identitario que los videojuegos pueden haber tenido en su vida.

Videojuegos aparecen como un componente importante en la vida de Diego, que en sus palabras lo han ayudado a llegar a ser la persona que es, también en cuanto a conocimientos y habilidades. La ausencia de los videojuegos se ve como una vida “más aburrida”, si bien sostiene que puede encontrar otra cosa que hacer.

Entrevistador: ¿Qué valor dirías cumplen los videojuegos en tu vida?

Diego: Mmm... La verdad, siento que igual son bastante importantes. No por una cuestión así como de vicio o algo, sino que son como... parte de quien soy. Osea, como parte de lo que me han ayudado a crecer. Parte de la persona que soy, son en parte por los videojuegos. Ehm, por ejemplo aprendí muchas cosas como pensamiento analítico, capacidad de respuesta inmediata, puedo aprender inglés, en la época de nosotros, aprender de tecnología, obviamente uno va a aprendiendo entre comillas "a la mala", para ir adaptándose a las cosas de los videojuegos.

Entrevistador: ¿Cómo sería tu vida si no hubiera videojuegos? ¿Cómo serías tú? ¿Qué harías?

Diego: Probablemente buscaría otra cosa que hacer, siento como que por lo que son los videojuegos sería una persona un poco más aburrida. De hecho muchas cosas que uno termina estudiando por temas ociosos o cosas así, son preguntas que me salen jugando videojuegos. Por ejemplo así como, historias de fútbol, que me salen jugando FIFA, cosas espaciales que de repente me salen jugando Star Wars o Starcraft, o cosas de historia jugando Assassin's Creed.

Así mismo

Entrevistador: ¿Cómo sería tu vida si no hubiera videojuegos? ¿Sí no existieran...?

Joaquín: Estaría todo el rato estudiando y viendo tele, nada más ¡qué es eso!

Entrevistador: ¿Solamente estudiando y viendo tele?

Joaquín: Sí.

Entrevistador: Dale.

En primer lugar, Joaquín no encuentra un reemplazo para los videojuegos, solo enumera otras actividades que ya hace. También en su tono de voz se puede ver cierto desdén.

Entrevistador: ¿Qué pasaría si en tu vida, por ejemplo, no pudieras jugar videojuegos? ¿Cómo sería tu vida si no pudieras hacerlo?

Pablo: Sería distinta, porque por ejemplo, haría otras cosas.

Entrevistador: ¿Cómo qué?

Pablo: Haría... por ejemplo, estaría más... estudiaría más. Ehm, no sé si vería tele, porque no me gusta. Y eso.

Le sucede lo mismo que a Joaquín. La ausencia de videojuegos se traduce en las mismas actividades que ya hace, a pesar de que existe la posibilidad (notado por él mismo) de hacer otras cosas. Es curioso notar que en todos los entrevistados menores de 35 años existió una demora al contestar esta respuesta, como si existiese una duda legítima de cómo interpretar su vida sin videojuegos. Este proceso de duda no existió en los entrevistados mayores de 35 años.

Entrevistador: ¿Te consideras gamer?

Camila: Mm, es que no me gusta la palabra, pero sí juego mucho, así que en teoría sí.

Entrevistador: ¿En teoría sí? Digamos...

Camila: Es que es como muy encasillado. Es que todos se imaginan como, lo que yo me imagino con un gamer es como alguien que juega LoL todo el día, 24/7, y yo no soy tan así tampoco, igual tengo mi videoteca, cosas así. Pero la palabra en sí no me gusta.

Aquí reaparece una disyunción encontrada en la dimensión de Tiempo, conjugado con un binomio nuevo, en cuanto a la categoría de considerarse gamer como una etiqueta de identidad.

Actitud hacia el videojuego

┌──────────┐
Vicio – Normal

Identidad

┌──────────┐
Gamer – Normal

Camila intenta escapar a la categorización.

Entrevistador: Ehm, ¿qué rol tienen los videojuegos en tu vida?

Camila: ¿Cómo en qué me ayudan?

Entrevistador: Sí.

Camila: Mmm, me ayudan a ser más creativa. Osea, juego hartoo, juego hartoo porque también escribo hartoo. Entonces, siempre como que me dan inspiración osea la música, o la historia... ehmmm, también liberan estrés, normalmente juego cuando me va mal en una prueba o cosas así. Pero también son mi fuente de, como número uno de diversión, son lo que más me relaja.

Entrevistador: ¿Cómo sería tu vida si los videojuegos nunca hubieran existido?

Camila: Sería más monótono (risas). No sé, me hubiera dedicado probablemente a otras cosas. Habría sido más deportiva, pero... Ah, porque yo tuve una lesión, y, me lesioné y ahí empecé a jugar como... yo creo que si nunca hubieran existido y no hubiera tenido la lesión, habría seguido en el deporte. Pero no lo veo como "oh, los videojuegos, sin, no sería nada", no. Como que me veo haciendo otras cosas.

Si bien Camila considera que es ridículo pensar que sin los videojuegos “su vida sería nada”, su primera respuesta fue decir que su vida sería más monótona. Con esto no quiere decir que ella dependa de los videojuegos sin querer decirlo, si no que sigue teniendo la misma respuesta que su grupo etáreo.

Entrevistador: Ehhhm, ¿qué rol juegan los videojuegos en tu vida?

Ehhm, ¿qué hacen para tí que te gustan...?

Javiera: Igual son como muy parte de mi vida porque, ay que triste, cuando chica yo no tenía muchos amigos, ahhh (gesto de tristeza como broma). Tenía mis amigos del colegio, pero como en el barrio así, nada, entonces yo pasaba, todo todo todo todas las tardes, cuando chica, desde muy chica jugando, entonces al final eran como, de chica, eran mi compañía así. Entonces, se hicieron parte de mí, y ya no es como "juego no más", sino que me involucro caleta con los personajes, con la historia, como que no puedo evitarlo.

Entrevistador: En ese sentido, ¿qué pasaría si jamás hubieran existido los videojuegos?

Javiera: Sería súper triste yo creo. Osea, en vez de haberme ocupado en los videojuegos, yo creo que me hubiera enfocado como en el anime. Porque igual ya era como: la tele con los monitos, y el computador para jugar; y me iba turnando, así. Entonces me hubiera quedado pegada a la tele. Pero, igual no hubiera sido lo mismo, porque en la tele estás súper estático po, en cambio en los videojuegos, no se po, vay pensando, vay leyendo, de hecho con los videojuegos aprendí mucho inglés, porque no teníamos como ningún juego en español, y yo tenía 7 años (risas). Entonces no, no no, no hubiera sido lo mismo. Hubiera sido más triste yo creo (risas), más solitario tal vez (risas).

También videojuegos han tenido un valor importante en su desarrollo identitario, sin considerarse a ella misma gamer.

Con videojuegos – Sin videojuegos

Interactivo – Monótono

Entrevistador: ¿Qué significado tiene como en tu vida los videojuegos? ¿Cómo en qué lugar los pondrías en importancia, o...? o más fácil, ¿cómo te relacionas tú con los videojuegos en general? ¿Te han ayudado en algo tu vida? Ehm, ¿o constituyen una parte de ti...?

Viviana: Osea, es como lo que hago, digamos, en mis tiempos libres como lo que me gusta hacer. Aparte de los juegos de mesa como que ahora como que es algo nuevo para mí, pero, si tú me decí ¿qué haci en tus ratos libres? Veo una película o veo una serie o juego. Y si poní como esas tres, prefiero jugar.

Entrevistador: ¿Es como un hobby?

Viviana: Sipo, pero es como lo que desde chica, osea, desde siempre, desde que me acuerdo que me pasaron un PC, mi papá me dijo "métete", así como me enseñó los comandos básicos para meterme, y me dijo "ya, aquí tení juegos", y tenía el Doom, tenía unos juegos de carreras, tenía un juego que era como un maguito, y desde ahí que no he parado, ¿cachai? Osea, siempre ha sido así, ya desde el año 95, creo (ininteligible, risas). Ahí jugaba caleta, y después con la Super.

Entrevistador: Ehm, ¿qué sería de tu vida si no hubieran videojuegos?

Viviana: (Reflexiona. Risas). ¿Cómo, como que si ahora no hubieran juegos? ¿O, imaginándose...?

Entrevistador: Imaginándose que nunca hubiesen existido. Cómo te verías a ti misma.

Viviana: (Reflexiona) No sé. (Reflexiona más). Yo creo que igual buscaría qué jugar, cualquier cosa. Por último cartas, que también es algo

que, cuando chica jugábamos harta cartas también. Osea como que siempre ha sido algo que me entretiene el este de jugar. No tanto la competencia, pero, sí jugar.

En el caso de Viviana la inexistencia de videojuegos es aberrante, no hace sentido, y lo reemplaza con otros juegos, pero de forma insegura. Los videojuegos en su caso tienen un desarrollo identitario igual que el resto, un ethos del jugador con el cual ha crecido.

Entrevistador: Alguna vez te has considerado como "gamer"?

Viviana: Nuuu.

Entrevistador: ¿No?

Viviana: Noo. Encuentro que es como demasiado... el gamer es como el compadre que ya, se dedica como a eso no más, y tiene una oportunidad de, no sé, ganar lucas y ahí sustentarse a base de eso, pa' mí gusto. Porque ahora como que la palabra está demasiada manoseada, el tema del gamer es como "ahh, él juega Call of Duty - ah, es Gamer", noo, ¿cachai? O esos locos que se llenan de accesorios como gamers y hasta que, no sé po, en cualquier lugar encontrái algo que como "gamer" (susurrando) ...y ahora hay harta marketing y harta, caleta de cuestiones así para consumir, igual creo que el término se ha ido, como, demasiado cochino, y pa' mí no pega. A mí me gustan los juegos, y los gamers, no.

Viviana no se identifica con el binomio gamer – normal del todo, ya que entiende que el gamer ha hecho una vida alrededor de los videojuegos, sin embargo, también condiciona la idea de que el término “gamer” ha sido mal utilizado, en especial por el comercio, por lo que es un término que pierde validez descriptiva.

Entrevistador: ¿Tú contabas que juegas de chico?

Christofer: Uhhh, sí...

Entrevistador: En ese sentido, ¿qué rol han tenidos los videojuegos en tu vida? Ehm, digamos, ¿para qué, y qué crees que te han hecho ser la persona que eres?

Christofer: Uhhmm. No sé, en temas identitarios no me considero como gamer. Bueno, como hablaba antes igual, siempre le he dado harto énfasis el tema de la historia, pa' mí es como un símil de las nuevas tecnologías, leer un libro, por ejemplo, en algunos casos. Creo que de algún modo invita como a, dependiendo de lo que juega, creo que harto depende de lo que uno juegue ¿cachai? Por lo menos para mí, siento que no da lo mismo jugar un juego de guerra, un shooter, a otros juegos. En ese sentido como que siempre he tratado, últimamente sobre todo, de jugar ciertos juegos que me resulten más relevantes por ciertas temáticas. Entiendo que igual debe depender del proceso histórico personal de cada uno... Volviendo a la pregunta (risas) supongo que de algún modo han acompañado distintos momentos históricos de desarrollo que he tenido, probablemente eso igual ha tenido como alguna relevancia identitaria en ciertos momentos que en otros dentro de mi historicidad, entonces... por ejemplo actualmente me gustan harto ciertos juegos argumentativos, osea que tienen argumento más densos de algún modo, incluso algunos que tienen harta crítica social o hacen un reflejo de ciertos aspectos más contemporáneos, o se enmarcan en esos margen. Por ejemplo, hace poco, estaba jugando un juego que se llama War of Mine, que haciendo hasta de los mismos shooter, este juego también es de guerra, osea más bien se enmarca en un contexto de guerra, pero en realidad, osea, muestra o hace visible ciertos contextos de injusticia o de vulneración o de desigualdad en torno a los civiles, como que muestra la otra cara del contexto de guerra. En

ese juego en particular uno juega como sobreviviente de una guerra, y se trata más bien como de recolectar comida, de (...). En ese sentido como que muestra una crítica, y sobre todo porque en el juego hay militares, y están como constantemente en peligro, te vienen a asaltar durante las noches, hay una nueva actualización del juego en que uno juega con niños también, dentro de la casa, y cómo los niños pueden pasar hambre, o necesitan distraerse y jugar, o por ejemplo si tú, el personaje vive el papá y el hijo, o por ejemplo el papá tiene que ir a buscar cosas, y dejar al hijo sólo en la noche por ejemplo, y en la noche pueden haber entrado a asaltar, o a robar, o a saquear...

El entrevistado siente una unión entre los videojuegos y su desarrollo personal, incluso prefiriendo títulos que ahora se ajusten a sus posturas políticas y visiones de vida. El videojuego gana una importancia similar a la de los libros o el cine, adquiriendo categoría de arte y de material cultural importante.

En el caso de jugadores mayores de 35, vemos otras situaciones diferentes.

Yamila: (...) entonces era, éramos una generación que claro, estábamos en la U, teníamos nuestras responsabilidades, todo lo que quisieran, pero le dábamos rienda suelta a la parte más infantil, del punto de vista de "disfrutar la vida como cabros chicos". Entonces, nosotros veíamos un juego nuevo "ahh, ya", lo probábamos, no nos gustaba, no lo pescábamos, venía otro juego "jya!" o las actualizaciones o las extensiones de, o sea, las expansiones, perdón, del Magic por ejemplo, también, las disfrutábamos hartito, y jugábamos, pucha, a veces tardes completas.

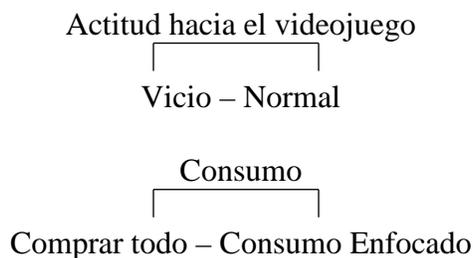
Aquí reaparece otra disyunción encontrada en la categoría Tiempo, la de Responsabilidad –Videojuegos, a la cual Yamila agrega una nueva conjunción:



Entrevistador: ¿Alguna vez te consideraste gamer?

Yamila: Así como bien... ¿metía en la weá? No, yo diría que soy un gamer nivel 1 o 2 con suerte. Porque... porque, no no, o sea, claro, llego a comprar ahora videojuegos porque tengo la posibilidad, pero son estrictamente escogidos con pinzas, entonces, ahora me gustaría comprarme los de Star Wars, los de El Señor de los Anillos si los pillo por ahí, porque son muuuuy específicos, muy relacionados con lo otro que me gusta a mí, que es la parte literatura y cine, entonces en ese aspecto soy como biennnn mañosa (risas). No es cualquier videojuegos, por ejemplo, los, ya jugar, no se po, los más famosos, los Mario Brothers, yapo puedo estar un rato, pero me aburre el tipo plataforma, noo, lo encuentro muy fome.

Yamila tampoco se considera gamer, en especial por la parte del consumo



Entrevistador: ¿Qué harías si no existieron los videojuegos? (Si jamás hubieran existido), ¿Cómo sería tu vida?

Yamila: si no existieran los videojuegos... sería igual de feliz, porque no son mi centro, hay otros hobbies que tengo, como la lectura, ver películas, bailar, entre muchas otras cosas. Mi vida es más amplia que centrarla en los videojuegos como una salida al aburrimiento o lo que sea.

Como si visión de los videojuegos no es central, ni tiene un link con su identidad, Yamila no tiene problemas en asumir que su vida no cambiaría en nada, excepto en asumir que tendría que buscar otra forma de entretenimiento.

Entrevistador: ¿Desde cuándo, hace cuánto juegas?

Cristian: Desde que salió la Atari. Puta, chico, 7 años, yo ya iba a la casa de amigos, en esa época, yo tengo 38 weón, así que saca la cuenta, y era cuando estaba, puta, en tercero cuarto básico, para ir a ver la Atari en la casa de mi amigo, cuando Atari, puta, quedé loco weón, y ahí hinchando a mis viejos hasta que me compraron una Atari. Y todavía lo tengo. Cargando los juegos con casete y toda esa weá po, para poder jugar, ¿alcanzaste a jugar con casete?

Cristian es el único de los mayores de 35 que parece tener una relación más sentimental e identitaria con los videojuegos. Esto puede haber llevado a que su opción de trabajo sea escribir sobre tecnología y música.

Entrevistador: Eres más social para jugar

Fernando: Claro, me imagino que esa es como... del, el tema así como mío. En realidad no me pego tanto jugando sólo, igual si juego, pero, de hecho tengo 1 juego (risas), el FIFA.

A pesar de haber crecido jugando con Cristian, Fernando actualmente tiene un solo juego (el FIFA) que usa para jugar a veces solo, pero en su mayoría con amigos. Videojuegos no tienen un impacto en su identidad.

Fernando: Sí, es que antes era máaaaas, antes era super, así con (indistinguible)

Cristian: Éramos compañeros de colegio

Fernando: Sipo, íbamos al paseo Las Palmas, cuando iba a salir Mortal Kombat 2.

Cristian: Cuando salió Mortal Kombat 2, con este weón fuimos al paseo las palmas po, ¿cachai? (indistinguible) ¿Te acordai de esa wea?

Fernando: Pero bien, o sea, ahí tenía variedad de juegos, ahí jugaba distintos juegos así, pero ahora más, más... FIFA y chao así.

Entrevistador: ¿Qué pasó ente medio?

Fernando: Los tiempos yo creo. Antes...

Entrevistador: ¿El trabajo?

Fernando: Sí, yo creo que por ahí va. Antes tenía más tiempo libre (risas), y le dedicaba más tiempo al juego... ahora ya no. Bueno también creo que estar de pareja, de estar conviviendo.

Cristian: Te quita mucho tiempo pa' jugar weas.

Fernando: Claro, cuando estai sólo le dai a todos los juegos.

Como los videojuegos no tienen impacto en su identidad, no causa conflicto volverse hacia su trabajo.

Entrevistador: Uds. dos jugaban desde que eran chicos, ¿qué rol tuvieron los videojuegos en sus vidas?

Cristian: Definitorio po weón, igual que la música en mi caso po. Siempre me ha gustado mucho la música también, igual el cine. Pero en el cine que empecé a descubrir que en el cine cachai más, puta, aprender como lenguaje técnico de cine, ¿cachai? Un poquito más audiovisual. Pero con los videojuegos con la música fue una weá más pasional, como que fue algo que me entró de una y se ha quedado conmigo hasta el día de hoy. No se por weón, y puta, gracias, puta por suerte he tenido la posibilidad de profesionalmente, igual, dedicarme entre comillas, como ganar lucas, con dedicándome a escribir sobre música y videojuegos, ¿cachai? Yo creo que eso es la raja. Y yo sabía que en algún momento me iban a (indistinguible) si me gustaban los videojuegos o en la música, e iba a terminar escribiendo en algún medio o dedicándome entre comillas a cachai a escribir de las weas que te gustan, que es la raja po weón, ¿cachai? Eso para mí responde parte de...

Fernando: ¿Cómo fue la pregunta?

Cristian: Que rol cumplieron los videojuegos en tu vida. O cumplen.

Fernando: Ehhh, (piensa). Más que nada entretención, o sea, o sea, eso es, pa' mí. Compartir, no sé, como... ehh... era mucho de compartir el jugar, no tanto el de quedarme así como, no igual jugaba hartos (risas),

Cristian: De pendejo jugábamos caleta weón... íbamos a tu casa igual y jugábamos caleta...

Fernando: Por eso po, compartir po. Desde el inicio, o sea desde la primera consola, que como, claro, para llamar a los amigos, que llegaban, y todos jugaban...

Cristian: Cuando jugábamos King of Fighter, o Resident Evil weón, de PlayStation 1 po weón.

Fernando: Ehhh... igual siempre como desafío.

Cristian: Unos God of War por weón...

Fernando: Eran los videos, como los juegos, eraaa, ehh, era justo como el tema de... ehh... de lo que te me pasaba con los juegos era que al final te desafiaban a que tu pasarai y pasarai, onda, aprendierai, onda como se hacían, ponte tú, no se po, me acuerdo de los inicios ponte tu del Mortal Kombat cuando teníai que aprender fatalitys o brutality, no era como ahora po, incluso el mismo juego te los trae así como la "apreta x x", antes no po (risas). Las revistas...

Cristian: Claro po, comprar revistas po weón...

Entrevistador: ¿Uds. compraron las revistas?

Cristian: Sí, tengo la Club Nintendo como desde la n°1 como hasta la 120, ¿tendré todavía?

Fernando: Yo también la compré, como más o menos, deben haber sido como unas 70s...

Cristian: ...juegos, revistas españolas, tengo caleta de revistas todavía guardadas... La Club Nintendo como de la 1 a la 120, onda así como, como con las guías ¿cachai? con el nivel de los juegos weón. No se po, cuando salió el Super Metroid, para el Super Nintendo, me lo terminé con la guía 100% de la wea del, de la Super Nintendo, cachai, de la Nintendo. (Indistinguible) juegos de aventura gráfica, parecido a como lo que es ahora el Life is Strange,

no sé cuál, ¿cachai el (Indistinguible)? Es una aventura gráfica de Nintendo, de NES, weón, juégalo en emulador, el juego es la raja (habla sobre el juego).

Lo mismo de antes. Si bien en Cristian los videojuegos tuvieron una importancia central, para su amigo Fernando (y el resto de su grupo etéreo) no tuvo la misma importancia, ni la tiene en su identidad ni historia de vida.

Entrevistador: ¿Qué harías si no existieron los videojuegos? ¿Cómo sería tu vida?

Cristian: Es q esa pregunta parte de una suposición.... No me habría influido yo creo. A lo mejor habría hecho deporte, que se yo. Como forma de hobby.

Entrevistador: Entiendo, ¿Cómo tu hubiera influido como persona?

Cristian: Lo q respondí antes... Habría buscado otras cosas en q gastar el tiempo de ocio

Y aun así, Cristian no tiene problemas en encontrar reemplazar los videojuegos de su vida en el caso hipotético de que no existan. Puede que esto se relacione a una etapa diferente vital de los entrevistados.

2.2 Motivación

En esta segunda dimensión se analizarán los discursos de los entrevistados asociados a las razones, sensaciones, ideas o impulsos que los llevan a jugar videojuegos, y que discursos asociados tienen a dichos motivos.

Aparecen dos motivaciones principales para jugar, la primera, y la más obvia, es jugar por estar aburrido, buscando entretenimiento; la segunda, hace relación con una especie de “deber jugar”, no con un deber moral, sino uno ético, en el sentido identitario, un ethos especial. También hay una tercera, que dice relación con un “impulso” de jugar, muy similar al concepto de adicción.

2.2.1 Algunos ejemplos

Diego: Que como, como que juego por, no sé, como para distraerme pero como un poco obligación. Es poco en cuanto a la capacidad de disfrute que tengo del videojuego. No es como "hoy día quiero jugar Starcraft y quiero hacer esto, quiero mejor mi skill" "no, hoy día me gustaría jugar Star Wars y voy a tal misión", como que juego por, como por cumplir conmigo mismo. Cuando estoy demasiado aburrido empiezo a jugar.

Entrevistador: ¿Jugai porque estai aburrido no más?

Diego: En el último tiempo, sí.

Entrevistador: Eh, ¿antes jugabas por otras razones? ¿Aparte de estar aburrido?

Diego: Eh, sí, parecerá demasiado de la mano, pero jugaba porque me entretenía. Osea, habían, habían unos motivos por los que quería jugar un juego.

Entrevistador: ¿Después de que terminabas de jugar como te sentías?

Diego: Ehh, era relativo a la situaciones (ininteligible), porque por ejemplo si era un juego nuevo, ehh, dependiendo de la calidad del juego puedo sentirme bien, mal, si es que el juego cumplía las expectativas. Si he pasado un tiempo jugando, y va a depender si lograba lo que quería.

Diego es probablemente el videojugador que tiene más claro el rol de los videojuegos en su identidad, siendo probablemente un discurso aprendido. También en él es patente aquel “ethos” o deber del videojugador, aquello que lo compele a jugar como una actividad en sí.

Entrevistador: ¿En general que rol tienen los videojuegos en tu vida, así como personal?

Joaquín: Ehhh, no sé... como un hobby, no sé, algo que me entretiene, que me distrae, de, por ejemplo, cuando estoy estresado y puedo jugar y me divierto y todo eso...

Entrevistador: ¿Juegas porque estás aburrido?

Joaquín: Sí.

Entrevistador: Y después de que juegas, ¿cómo te sientes?

Joaquín: Mejor, más animado, ya no aburrido.

Entrevistador: ¿Los videojuegos es más un hobby que un vicio?

Joaquín: Osea, un hobby no, pero algo como que es parte de mi vida. Que ocupado a cada rato, y eso. Que me entretiene.

Aun cuando el entrevistado asume que los videojuegos son un hobby que lo entretiene, y que ese es su principal rol, también asume y entiende que son parte de su vida.

*Entrevistador: ¿Por qué juegas? ¿Cómo te sientes para jugar...?
¿Juegas porque estás aburrida...?*

Javiera: Normalmente... mira, ya últimamente no juego tanto, porque, como que, siento un vacío en mi vida, como que, bueno, ya no voy a tener vacaciones, yo esperaba mis vacaciones para jugar Play, pero es que cuando

juego me vicio mucho, entonces, por eso ya no juego tanto, pero normalmente cuando tengo mucho tiempo juego porque sí por rutina, o sea, no no, por rutina, no, no no, o sea, no es porque sea aburrida y voy jugar, sino porque es como "obvio, voy a jugar", no tengo que tener como una necesidad para jugar, sino así como quiero seguir en la historia, estoy metida, o, "no, tengo que subir de nivel! tengo que vencer a este mono, me tiene picada!", pero no es una sola necesidad.

Ethos del videojugador joven, donde la motivación para jugar incluye el “desaburrirse”, la entretención y el escape, también incluyen un “deber” o “necesidad” de jugar, para completar ciertas tareas que son un deber de hacer.

Entrevistador: ¿Y cuando juega, cuando se pone a jugar, por qué lo hace? ¿Qué la lleva a agarrar el celular?

Angélica: A ver, ¿qué puede ser? No sé, una... oye, no sé, se vuelve como una necesidad, no te voy a decir que así como de vida o muerte, pero si lo tengo ahí yo ya estaría aquí jugando po'. El minuto libre que yo tengo, el minuto de... de espacio, lo ocupa para jugar.

Entrevistador: ¿De esparcimiento?

Angélica: Sí, lo ocupo en jugar.

La entrevistada hace alusión a al tercer motivo para jugar, el impulso casi adictivo que genera el videojuego.

Entrevistador: ¿Te gusta jugar?

Pablo: Sí...

Entrevistador: ¿Cómo te sientes cuando juegas?

Pablo: Se siente divertido porque es como... es como... no es como en la realidad, es como otra cosa, que uno pueda... no hay tantos límites.

Entrevistador: ¿Cuándo decides jugar, decides jugar porque estás aburrido, porque estás tristes, o porque estás contento?

Pablo: Porque estoy aburrido.

Entrevistador: ¿Y después de jugar, esa "aburrición" se te pasa?

Pablo: Sí.

Entrevistador: ¿Te sientes más tranquilo, más alegre, más...?

Pablo: Sí.

Los entrevistados hacen alusión a una cuarta motivación, esta vez menos central, y más bien una consecuencia de jugar, o un lugar dónde habitar al jugar videojuegos. Esto es: Videojuegos como escape de la realidad, liberación de límites y restricciones del mundo real. Esto se relaciona a la motivación de jugar videojuegos como forma de entretenimiento, si bien enmarcada en un sentido más amplio.

Entrevistador: Es la historia lo que te mueve en un videojuego.

Yamila: Claro, ir descubriendo capítulos, cosas interesantes, que, los mini-juegos, de repente algún puzzle pa' lograr algo, no se po, un poder especial, un arma, que no influye así como "ahh, que terrible, si no lo tenía moriste en el juego", pero te ayuda. Entonces, eso es entretenido, me gusta mucho estos juegos de mundo abierto, también, porque te dan tantas posibilidades que, cada vez que tu comienzas de nuevo el juego, no va a seguir la misma línea, entonces puedes hacer casi lo que quieras dentro de un juego, antes era muy lineal entonces era como medio fomeque.

(...)

Yamila: (...) Es abstraerme un poco de la realidad cuando está muy aburrida, o que la rutina ya me agarró entonces, no, necesito algo para salir, o es la literatura o los videojuegos, y más cuando los personajes son atractivos, o las historias son atractivas.

(...)

Entrevistador: Y esas etapas de reventarse jugando, viendo películas, ¿lo encontras que es una, es como, bien? ¿Saludable? ¿Correcto? ¿O que representan para tú un problema? ¿O no?

Yamila: Noo, para nada. Porque es lo mismo que cuando uno pasa por etapas de querer hacer mucho ejercicio. Uno necesita ese cambio, de simplemente no pensar, en la vida... normal, entonces lo que uno busca es disociarse un poco, y disfrutar de otra manera el mund..., el tiempo que tienes, entonces una vez ahí, estar en el mundo del videojuego, o estar haciendo ejercicio, o de repente si hay algún carrete, ir al carrete, conversar, bailar, que eso me gusta mucho también, reventarme bailando cuando voy a carrete, puede no haber comida, no haber copete, no haber nada más, pero hay música, y uno lo va a pasar bien igual. Pero eso es... es poder sacar toda esa energía, y muchas veces energía creativa, porque a veces cuando estai jugando, se me ocurren ideas para mis propias historias, entonces "ah, chuta, tengo que anotar" o me vuelo, entonces estoy pensando "oh esto podría servir para...", entonces es un cruce de cosas, y también necesario porque es energía acumulada que necesita salir de alguna manera, y a través del videojuego, en este caso.

Videojuegos como vía de escape de la realidad, escapismo de la rutina. En Yamila no se aprecia ese ethos del videojugador. Por el contrario, se observa una motivación a jugar para obtener algo, es decir, escape y goce. Incluso como vehículo creativo.

2.3 Política y Diseño de Videojuegos

En esta primera dimensión se analizarán los discursos de los entrevistados asociados a la dimensión política de los videojuegos. Esta fue una dimensión que surgió espontáneamente, y se relacionó con la posibilidad de desarrollar y diseñar videojuegos con intenciones políticas. Principalmente cubre la visión de dos entrevistados, dos visiones políticas bastante dispares.

Cuando a Yamila se le pregunta sobre el posible futuro de los videojuegos, en ella emergen preocupaciones sobre el potencial alienante de los videojuegos. Esto se cruza con diferentes ideas sobre la juventud, que se desarrollarán en el punto siguiente.

Yamila: (...) Pero por otro lado, ehmm, por eso mismo, por siempre pensar en "y qué pasaría si...". Pa' mí el hecho de que la tecnología esté al alcance de todo, sin ningún tipo de restricción, o más que restricción: orientación, especialmente para los niños, porque muchas veces los papás ya con la tele los dejan ahí, los videojuegos los dejan ahí, y no molesten, eso es lo que yo siento muchas veces, cuando tú puedes perfectamente estar con tu hijo y compartir un rato jugando. Entonces tener esto otro que, se viene una revolución increíble, casi Matrix, o sea están creando mundo paralelos totalmente, y mucha gente a lo mejor va a tender a querer vivir en esos mundo, y a obviar el mundo real, y eso es penoso, es triste, es otra manera de control. Vai a tener a un montón de gente controlada que va a hacer lo que

diga una elite que maneja justamente esta tecnología de los videojuegos, entonces para gente con criterio, pucha, una diversión, para gente sin criterio, o ganado, una manera de controlarlos po, y eso es peligroso.

Entrevistador: ¿Y cómo crees que se podría evitar, o sea, no evitar ese futuro, sino mediarlo para que no sea tan profundo el problema?

Yamila: Conversar más, con respecto lo que es la tecnología y como nos afecta en nuestra vida. O sea, hacerles ver a los papás que el asunto los involucra a ellos también, porque han dejado muy de lado que la educación: el colegio, ¡mentira! Tienen que partir primero por la familia, ese es el primer ente socializador, y educativo. Después la escuela. Y ellos tienen que ser los más informados de todo para poder transmitirles eso a los cabros chicos, para poder guiarlos.

Entrevistador: Pero justamente las generaciones más antiguas, los más padres, están menos involucrados en tecnología.

Yamila: Claro, pero ahí hace falta algún tipo de... de atractivo. Porque por ejemplo los abuelos, cuand..., uno forma monstruos con los abuelos, o sea una vez que entran a Facebook, yyyy, o sea los viejos se manejan pa' arriba y pa' bajo una vez que ya aprenden bien el computador o el celular, entonces ni creo que esté tan lejano eso. Lo que sí me parece que la generación del adulto joven, o de los padres, dejando pa' un lado a los hijos y para otro lado los abuelos, no tienen tiempo, entonces eso les juega en contra. El abuelo ya tiene tiempo, entonces se puede dedicar a aprender cosas nuevas, y el cabro chico... vive en eso po, si esa es la generación digital total, entonces los que están al medio, los papás, son los que les falta esa instancia para poder involucrarse, excepto los que ya somos de la onda, pero el resto, están perdidos, necesitan ayuda, necesitan información, que sepan que los niños no pueden estar solos en frente a un videojuego, no pueden, porque esos niños después van a ser los

que van a crear videojuegos, los que van a manejar el país, los que van a estar trabajando por la economía, entonces se necesita una educación social total. Pero lamentablemente las autoridades no quieren eso, ya vemos, nos quitaron historia, cívica, estamos sin identidad, sin... ehm, sin conocer nuestros derechos y deberes, el arte, no pueden pensar en cosas creativas, no, tiene que ser lenguaje y matemáticas, porque eso es lo que se necesita, ¡por favor! si no toda la gente es eso... y el arte, en todas sus formas, música, dibujo, escritura, lo que sea, saca los sentimientos de las personas, pero están anulando, entonces es una cuestión de que las elites están manejando las cuestiones, son los mismos que manejan los videojuegos, los mismos que manejan la tecnología. Entonces ahí hay una lucha importante.

Entrevistador: Una que hay que dar.

Yamila: Exactamente, pero de alguna parte hay que hacerlo (risas).

Yamila lo que teme es a la alienación. Ve el potencial alienante de los videojuegos, y teme dicho resultado. Esto se condice con el extremo de la disyunción Vicio – Normalidad, cruzado por una dimensión política. Yamila piensa que poderes fácticos podrían ocupar la tecnología para controlar a los jóvenes a través de los videojuegos. Una visión casi Huxleyiana. La solución sería la educación de padres e hijos.

Por otra parte, Christofer pareciera empoderarse del poder artístico de los videojuegos, como portadores de ideas políticas, como cualquier forma de arte.

Por ejemplo otro juego que yo creo, osea, que me gustó tanto que rallé la papa tanto tiempo, y a mi parecer era tanto, y que es cómo contemporáneo, como incluso asociado a ciertos movimientos sociales, etc., es el Life is Strange. Creo que igual es un símil a otro juego que se llamaba Home. Que (ininteligible) igual se encuentra asociado a la línea LGTB...

Entrevistador: Ahh, LGBT.

Christofer: LGBT (risas). Que eso, es una experiencia de vida, no lo había visto en videojuegos, y que ahora esté y se pueda mostrar en videojuegos me parece súper interesante, súper relevante, y no desde como el estereotipo ni etiquetas clásicas, po, como que uno, igual siempre hay como ciertos estereotipos desde estos temas, incluso se prestan como que son más hegemónicos, se prestan incluso para el ridículo, o para llevar el personaje divertido. No po, aquí como que se lo toman con la seriedad y el realismo que tiene en lo cotidiano. Y eso encuentro yo relevante, po (ininteligible), en torno a esos argumentos, a esos cambios, quizás acordes a la nueva época ¿cachai?, a lo contemporáneo, y me da cierta esperanza, de que las cosas van cambiando hacia otros niveles, distintos. Y me hace pensar que un videojuego de algún modo puede invitar como a la reflexión, a la crítica, o incluso contribuir a la transformación social, o bien generar otros discursos que no son los dominantes, y habilitar otros distintos. De algo que supuestamente tiene una funcionalidad, entre comillas, para entretener, puede demostrar que puede tener otras funciones, aparte de eso, lo didáctico, o el ocio ¿cachai?, puede invitar a cierto grado de reflexividad, ¿cachai? sobre todo pensando en que, muchos jóvenes, me incluyo, en algunos pasan hartos tiempos en los videojuegos, ¿cachai? pero al mismo tiempo puede generar instancias como de construcción y de formación importante para algunos, o bien se está habilitando ese espacio, y creo que es interesante para los que están desarrollando videojuegos. Igual dudo que tengan como esa intencionalidad política y todo, ¿cachai? pero siento que igual hay cierta distinción, por lo menos en algunos. De hecho, me ha parecido interesante que esos igual se han destacado hartos.

Christofer: (Risas) No que, bueno, no, iba a hablar un poco de los juegos indie. Que igual siento que los juegos indie en ese sent... osea, no he hecho como una lectura social, aunque podría darle una vuelta al tema, es probable que estuviéramos hablando... yo pienso que igual los videojuegos indie han como roto, hecho una grieta a la hegemonía más mercantil y comercial que tenían los videojuegos, osea que están teniendo los videojuegos, en ese sentido, creo que actualmente está haciendo como un giro, de hecho tengo la sensación de que hay varios giros en torno a los más hegemónicos dentro de los videojuegos, he sentido por ejemplo que... uhm, espérate (risas) es que no lo he reflexionado mucho... (reflexiona). Ya, por una parte, una primera idea, asociada, siento que se rompió esta lógica de que sólo las grandes compañías pueden crear videojuegos, y siento que habilitó esto de elaborar videojuegos a lo local, así como que la gente puede generar videojuegos y puede tener como propuestas o ideas innovadoras dentro de como de lo mainstream, en general como otras modalidades de juegos, otras historias, otros relatos, otros personajes, y como romper con varios clichés, y siento que el panorama más indie ha hecho esta grieta de importante, osea ha abierto estos espacios y ha tomado más fuerza en el último tiempo. Y, bueno, los otros cambios que siento en los videojuegos en la época actual tiene que ver con esto de que los videojuegos actuales son episódicos, se está generando esa línea... y bueno creo que probablemente se puede deber a varios factores, e incluso comerciales ¿cachai? Como del juego en línea de tiempo de los usuarios y de los jugadores, de esto más globalizado, más flexible, incluso de los nuevos, las nuevas formas de pago ¿cachai? Eso también creo que puede ser interesante en las nuevas lógicas de videojuegos, que, incluso asociado a esto de la piratería, ¿cachai? de la respuesta de algunas compañías, o algunos grupos indies, la posibilidad de comprar online, con ciertos descuentos, o con

otras modalidades de pago...cosas que antes no estaba tan a la mano, y siento que es como otro tipo de dispositivo para relacionarse... osea, como hay juegos que son gratuitos, o bien, o son... osea, incluso los propios desarrolladores de videojuegos... ¿cómo se llama esto que es como que la gente hace donativos, caxai?

Producción indie como forma de producción y consumo alternativo de videojuegos. Diferente a la piratería, porque no se enfoca en el consumo, sino en la producción local o globalizada, de nicho o general.

Christofer: Eso, Crowdfunding, y se ha habilitado ahora, que igual responde harto a mi parecer a nuevos contextos de globalización. Retomando la idea de (risas), bueno, por lo menos a mí desde chico me motivaban hartos los videojuegos, quizás no me abandero como gamer, pero siento que es un espacio interesante como medio artístico y de expresión, para generar cosas distintas, y como toda obra de arte creo tiende harto a la intencionalidad y los motivos. Entonces, haciendo un paralelismo, bueno, la gente habla de que lee libros y es como "ah, bakán, intelectual" ¿cachai? Pero creo que igual depende harto de lo que uno este leyendo, que eso va (risas) generando distintas líneas, y es lo mismo en los videojuegos, en sí los videojuegos no podría satanizarlos, como tampoco un libro, si no que depende del videojuego y los contenidos, el desarrollo, las mecánicas, que uno explore, que tiene que ver con ciertos gustos, cierta intencionalidad, en ese sentido es bien diverso, cada vez existen más ofertas, y más... de forma muy agradable también hay más videojuegos indies, o más innovadores, o que apuntan a distintos segmentos, a otras historias, a otros relatos, otros contextos, apelan a otras emociones. Por ejemplo el Life is Strange a mí me pareció super innovador

que apelarán más bien a la nostalgia, a lo cotidiano, al día a día, a las relaciones humanas y a lo más natural. Cómo de una forma súper... a mí parecer, ¿cómo respetuosa? Como cercano, así como... y bueno, y como desarrollador de videojuegos, a mí, por lo menos, ehm, por lo menos mi última entrega, así como el último juego que hice, nada extraordinario, pero... ehm, me gustaba esto de la crítica social, pero era mi intención de algún modo, generar como ciertos contenidos que habilitaran o invitaran a reflexionar sobre ciertas cosas. Tampoco así tan pomposo pero... ahora yo creo que me lo plantearía con un poco más de... uhm uhm uhm, ¿cómo se llama esto? Ehm ehm, de pretensión quizás, quizás sí, fuera a hacer un proyecto futuro, trataría de innovar más, o a apuntar más hacia esos factores...

Entrevistador: ¿Intencionarlo más?

Christofer: Intencionarlo más hacia allá.

Christofer ve el videojuego como forma de arte, fomentando la expresión de ideas, sentimientos y discursos. Es justamente la visión contrapuesta a Yamila, quien teme al poder alienante de los videojuegos, como objetos controladores. Estas dos posturas contrapuestas serán más desarrolladas en las conclusiones de este trabajo.

2.4 Otros Discursos

En la siguiente sección se desarrollarán discursos asociados a los videojuegos y los videojugadores por parte de los entrevistados que no calzaban con una dimensión en particular, pero que incluyen visiones sobre la sociedad y opiniones sobre el campo de los videojuegos que resultan interesantes.

2.4.1 “Niños Ratas”

“Niño Rata” es un término que en el último año ha adquirido cierto recorrido entre la cultura gamer y las comunidades en internet. A falta de una fuente oficial que pueda dar una definición aceptada, en rasgos generales se puede definir el término como un joven o niño, usualmente varón, irritante para contrapartes mayores, y arrogante a pesar de sus pobres habilidades en juego (entendibles por ser pequeño aun). Su campo semántico consiste principalmente en el ámbito de los videojuegos, pero también se ha ido expandiendo y cambiando. Ya que el término salió en las primeras entrevistas de forma natural, se incluyó en las demás para profundizar en los discursos asociados.

Entrevistador: ¿Qué opinas del término niño rata?

Camila: Ehm, me parece muy descalificativo. Como demasiado cruel. Bueno a mí también me lo han dicho, pero como en broma, típico, pero "si no lo soy!", pero me parece muy pesado. Como que encasilla mucho a la gente, en este caso los niños.

Entrevistador: ¿Tú consideras a alguien niño rata?

Camila: Noo, es que si me desagrada la palabra encuentro súper tonto aplicarla después. No, no nadie.

Camila considera “Niño rata” como un insulto.

Entrevistador: Ehm, ¿qué opinas del término niño rata?

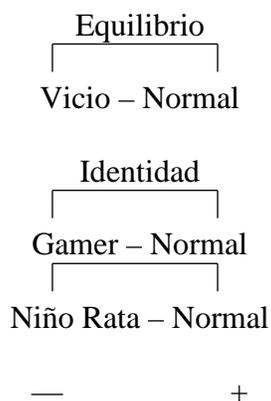
Javiera: (Risas), ¿Qué opino de ese término? Osea (risas). A mí me gusta caleta (más risas).

Entrevistador: Ya ¿Por qué? (risas)

Javiera: Debo admitirlo, me gusta caleta. Porque... porque weón, existen, están ahí, me cargan los niños rata. Porque osea, para mí los niños

ratas son los pendejos culiaos, weón, osea, puta ya, demás que yo algún día cuando pendeja también fui una niña rata, pero esos pendejos culiaos weón, como que no sé, pasan todo el día, y se la juran bakanes, y hablan mucho de Minecraft, y que, por cierto, nunca he entendido cuál es la gracia de Minecraft, lo siento lo siento lo siento (risas). Pero no sé, yo lo encontré muy chistoso, a mí me encantó el término, no me siento identificada con eso en todo caso (risas).

Niño rata como insulto, en ese sentido, el binomio de actitud hacia los videojuegos sería



Entrevistador: ¿Qué opinai de la palabra niño rata?

Viviana: Me da risa (risas), pero tú me dijiste que era peyorativa, yo no la encuentro peyorativa. Es chistoso no más. Como... es como que cualquier niño que juegue es un niño rata, ¿cachai? (risas) Pero no lo digo en mala (risas), que es como que, yo creo que los vejetes como, de 25 pa' arriba, como que nos, como que nos adueñamos un poco del mundo de los videojuegos, así como que "nosotros partimos, nosotros somos los que vimos crecer este mundo y ahora se masificó y todos juegan porque es lo que hay que hacer"

osea, es lo que te presenta el mundo, digamos, entonces como que pa' mí el cabro chico que juega igual es rata, porque es chico no más, jodió, tú como vejete lo aplastai cachai, como que no te interesa él, además arruinan las partidas (risas). Hoy día me tocó un niño rata brasileño, imagínate esa, la combinación perfecta.

Entrevistador: ¿En el Rocket League?

Viviana: En el Rocket League. Y hacía puros autogoles, puros comentarios así como "ohh, que buen pase, oh ¿vieron mi pase?" y era como (gesto de duda), y era así como 10-0, ¿cachai? Porque el otro estuvo... osea, me dio lo mismo, osea, no, no me molestó, no lo entendía tampoco, cual era la gracia. Pero por eso te digo, así como yo también tengo primos que son más chicos, y también son como niño rata no más po, pero no lo encuentro malo, pa' náh.

Viviana dice no verlo como un insulto, pero eso no se deja ver fácilmente en su discurso. De todas formas existe una relación de poder implícita, tal vez no ejercida en su caso, viendo al “niño rata” como un videojugador en menor medida que alguien de mayor edad, si bien no considera que tenga menos valor como persona. Probablemente tenga alguna relación con el término n00b, mechón o novato.

En los jugadores más viejos, los discursos asociados se cargan de características aún más negativas.

Entrevistador: De las nuevas generaciones de jugadores, de gente que juega, digamos, de los videojugadores más chicos, ¿qué opinas de ellos, en general? ¿Cómo los ves? Comparados con tu generación...

Yamila: Yo creo que están como más obsesionados, eso percibo. Ehm. Bueno, basta con ver de repente el Pokémon Go, los chiquillos andan por la calle todos cabeza gacha, cuando no es necesario andar con la cabeza gacha, porque el mismo celular te indica con vibración donde andan pokemon, y ahí recién podí mirar la pantalla, entonces creo que esta generación está muy muy digitalizada, encuentro que están... socializan mucho por las redes sociales, pero a nivel personal: nada, y ahí tenemos lo que ha pasado muchas veces a mí, alumnos que no, no saben dirigirse a un profesor, no saben dirigirse a sus compañeros, entonces es heavy, y yo los entiendo, y puedo llegar a ellos y hacerles ver que la cosa, la comunicación va por el lado de lo vivo, pero tu vez así, pasan por mal educados, porque no saben socializar, entonces, heavy, muy heavy, entonces estamos viendo puros niños solos.

Actitud hacia los videojuegos

Obsesión – Normalidad

Sujeto juvenil socializa poco. Culpa de los videojuegos.

Entrevistador: Hablando de niños, ¿qué opinas del término "niño rata", que se ha escuchado tanto este año?

Yamila: (Risas), mira, estuve intentando entender más o menos el concepto, no sé si será lo que yo pienso que es, cabro chico de mierda odiable total. Ehh, pero sí, de repente yo me he encontrado más que con niños ratas, con jóvenes ratas, que están muy, de repente, muy rebeldes por ser rebeldes no más, no tienen una... ahm, un motivo fuerte. Claro, yo entiendo que en su casa a lo mejor tienen muchos problemas, todas las generaciones han pasado por lo mismo, pero a veces de la nada reaccionan tan mal, y a veces por estupidez

no sé po, en Facebook, o sea si yo me enojara con todos los que interactúo en Facebook, con amigos, que de repente tenemos opiniones bien bien contrarias, uno dice "ohh noo, pelearon", puta yo estaría más sola que la cresta. Nopo, Facebook o cualquier otra red social es una cosa, y la gente cuando actúa así, rata, es tonta, o sea, no puedo entender como no pueden separar la cosa, una cuestión es digital, es un mundo paralelo, y la verdad está acá, con gente, mirarse cara a cara, tener las opiniones cara a cara. Entonces no sé, los niños ratas y los jóvenes ratas... hay que tirarles una pokebola y mandárselos a la...

Entrevistador: ¿Mandarlos al PC?

Yamila: Claro, convertirlos en caramelo y que no molesten más.

“Niño rata” como insulto o término peyorativo, ahora bien trasladado a la idea de “joven odiable” o “joven molesto”, lleno de crítica hacia las generaciones menores.

Yamila: A ver (silencio, piensa). Podría darte como varias visiones. Una es: el “vive y deja vivir”, onda, bien por él, o por ella. Que viva lo que quiera. Pero si yo lo llevo un poco más aterrizado, y digo "ya, ok, está bien que haga lo que quiera, pero tiene que ser super responsable por sigo mismo", porque si solamente se dedica a videojuegos, no puede esperar a que el resto del universo se preocupe por él, de su salud, de su alimentación, o sea, está bien, uno puede tener una pasión, pero que la pasión no te cague la vida, entonces de repente yo veo a estos cabros que, claro en videojuegos son unos reyes, maravilla, pero afuera no pueden contactarse con la gente, no pueden ver a la gente a los ojos, no pueden mantener una conversación coherente. Ehh, andan como como muy compungidos, porque claro, no lo saben, no hay conexión con el mundo real, y eso es heavy, porque en ese grupo pueden encontrarse mucha gente que tenga problemas psicológicos heavy, podemos

tener psicópatas, y no nos damos cuenta, entonces, en cierta manera es peligroso, si no hay un, estos cabros se dan cuenta de las embarradas que están haciendo con su vida, van a llegar a los 50 años, claro, siendo los mejores en videojuegos, pero un hueón que tiene problemas de salud, así en el mejor de los casos, tiene problemas de salud, está solo, y... ahí está po. Un ser humano abandonado, una isla. Que heavy eso.

Finalmente, para Yamila las disyunciones y las conjunciones quedan como siguen:

Actitud hacia los videojuegos

┌──────────┐
Vicio – Normal

Actitud hacia la vida

┌──────────┐
Asocial – Normal

Cristian: (...) cuando me dicen, me habla un weón y me dice "soy gamer" o al weón le gustan los videojuegos, es típico que es el aweonao weón virgen culiao, sin vida weón, no sé po, que juega LoL y que juega Warcraft, puta, si ¿veí South Park? ¿viste el capítulo cuando los weones juegan, del capítulo del Warcraft? ¿Dónde tienen que subir de nivel matando bichos, weón? yapo, típico weón que está todo el día en el computador y los weones cagan ahí mismo casi, encuentro que el término gamer es para la gente, la gente está muy asociado a este tipo de weones que juegan en línea y que son unos sacos de weas weón, la verdad es que los encuentro terrible de aweonaos. Yo nunca he jugado en línea por lo mismo, porque tengo miedo weón de que, de que me atrape mucho la wea. Aparte la mayoría de los juegos en línea son FPS, ¿cachai? el que está de moda el Overwatch y toda esa wea,

puta, mi sobrino pasa jugando Overwatch. (Indistinguible) nunca me han gustado los FPS

Actitud hacia los videojuegos

Vicio – Normal

Persona

Virgen – Normal

Culiao – Normal

Entrevistador: ¿Qué opinai de las nuevas generaciones que juegan?

Fernando: Ehhh...

Cristian: Niños ratas, weón.

Fernando: Ehh, en realidad no comparto mucho con niños, así como gamers chicos, creo ponte tú, que empecé a compartir con mi sobrino, pero... y él, él es ya gamer full, pero compartí ahora ponte tú la primera vez el 18 que pasó. Ahí recién lo caché como una parte de, estamos hablando de un niño de 8 años, del resto no tengo idea mucho de la personas así como más, gamers.

Cristian: Tengo un hermano menor, que también es gamer, ¿cachai? Bueno, también por influencia, igual como en la música, ¿cachai? Yo creo. Y, bueno, mi hermana tiene 2 cabros chicos, la mayor tiene 8 años, y también puta le gusta caleta jugar. Puta, y es bakán esa wea, puta, no sé po, yo soy su tío, de repente jugamos juntos, ¿cachai? onda, no se po, demasiado la raja weón.

Fernando: Siiii, o sea bueno, él agarraba y... jugando pelea o futbol, trataba de hacerlas todas po, o sea, era super así como ¿Cómo hiciste eso? yaa, enséñame tío, cachai, trataba de...

Incluso, a pesar del prejuicio del término Niño Rata, a través de la conexión familiar y cercana puede haber un acercamiento significativo. En conclusiones se buscará un sentido a estos discursos.

2.4.2 Género

En cuanto a género, si bien no se profundizó en este tema, debido a que no es parte de los objetivos de la investigación, durante las entrevistas surgieron algunos detalles en los discursos de los entrevistados que son interesantes de revisar, dejando abierta la puerta para profundizar el tema en investigaciones posteriores.

Yamila: (sobre un juego) Es que es muy... eh, haber, bueno, un shooter, en realidad, y... y es muy de, de comandos, una cosa así, entonces como que no tiene mucho mucho atractivo la historia. Entonces por eso encuentro que es muy para niños (risas). Varones, a eso me refiero.

(...)

Yamila: Y así po, me ha pasa también con las otras partes que, por lo general, las mujeres no... No acceden a ellos.

Entrevistador: ¿No acceden? ¿Tú crees que no acceden? ¿Por qué?

Yamila: Mmmm, quizás, quizás sea por... por el tipo de juego, no sé. Yo he visto más mujeres jugando por ejemplo a estos del, estos los de baile; a mí también me encantan, pero... así conversar con alguien, mujer, que haya jugado Assassin's Creed, no he pillado ninguna, yo por lo menos, varones sí, que han jugado y todo, pero, no...

Es notable la disyunción que surge aquí, en el discurso de Yamila, dos veces. Tiene que ver con la historia del marketing de los videojuegos, y como durante finales de los 80's

y todos los 90's, Nintendo marketeo sus videojuegos enfocado en un nicho infantil-masculino, haciendo surgir la idea de que los videojuegos son más para hombres que para mujeres. Dicha desigualdad ha trepado hasta nuestros días.

Juegos
 ┌───────────┐
 Para niños – Para niñas

Cristian: (Risas) Encontrar, perdona, encontrar una mina que te aganche, que sea gamer, que le guste jugar...

Fernando: Bueno, con la Sole estamos tratando de gustar...

Cristian: Noo no, es que las minas , puta está el prejuicio de que se juntan puros hombres a jugar videojuegos, ¡pero es que no hay mujeres, weon! ese es el motivo, yo encantado weón, si tuviera una pareja, o una amiga, tengo una amiga, la Cata, una de mis mejores amigas ¿cachai? que, bueno, estamos por ahí con edad con la Cata, tu cachai a la cata po (a Fernando), la Cata, puta, con la Cata hablo todos los días po, hablamos que: tecnología weón, videojuegos, weón, música.

Fernando: Sipo, la Cata es super gamer...

Cristian: La Cata es otra amiga mía que tenemos la misma edad y es super gamer. De hecho, yo creo que es la mina más gamer que he conocido en mi vida weon (risas) La dura, en serio.

Fernando: Yo conocí una, bueno, viví con una amiga que jugaba al FIFA po, al PES, en ese tiempo era hartoo PES. Y, con su pareja jugaban, era super buena, era super sorprendente encontrar a alguien así.

Cristian: Bueno, esa weá no se ve, no se ve po weón.

Justamente Fernando y Cristian abordan la aparente ausencia de mujeres en el mundo de los videojuegos, situación que si bien fue relativamente comprobada en el apartado estadístico, también es cierto que durante las entrevistas se pudo encontrar con relativa facilidad mujeres que fueran videojugadoras. La estructura de ambos entrevistados queda como sigue:

$$\begin{array}{c} \text{¿Quiénes juegan más?} \\ \hline \text{Los hombres son los que más juegan} \text{ — } \text{Las mujeres no juegan} \end{array}$$

Aunque hay algunas excepciones

Conclusiones:

Terminado el análisis, es necesario una revisión más amplia de sus resultados. En las secciones siguientes, se hablará desde la perspectiva de los diversos hallazgos del análisis de discurso.

Adictivo – Normalidad

Una de las disyunciones principales encontradas en los discursos de los entrevistados, y relacionado con el uso que se le da los videojuegos, consistió en el par:

$$\begin{array}{c} \text{Actitud hacia el videojuego} \\ \hline \text{Adictivo — Normal} \end{array}$$

Al cual se le agregan las siguientes conjunciones:

$$\begin{array}{c} \text{Actitud hacia el videojuego} \\ \hline \end{array}$$

Pegado — Normal

Jugar puede ser

Extremista -- Normal

Estos tres binomios consisten en la idea de que existen dos actitudes posibles al jugar, una es la normal, en el sentido de jugar de forma calmada y responsable, y la segunda en la adictiva, la pegada, la extremista, aquella sin control y desprovista de racionalidad.

Dicha actitud adictiva se presenta como problemática, pero no exenta de mecanismos de control, para volver dicha actitud hacia un patrón “normal”. En ese sentido, según el grupo etéreo existen diferentes razones para no caer en dicha actitud, ya sea estudios, universidad o trabajo.

La forma más negativa de dicha actitud al jugar sería lo “extremista”, que incluye privaciones, como dejar de comer, o jugar durante varios días. Así, jugar un día entero o varias horas se podría considerar dentro de la normalidad. Aquí surge la idea que la cantidad de tiempo que es considerado normal jugar se condecirá con la opinión que tenga de los videojuegos la persona, y el nivel de cercanía con dicha cultura o comunidad.

Por último, la siguiente conjunción se enlaza con la siguiente:

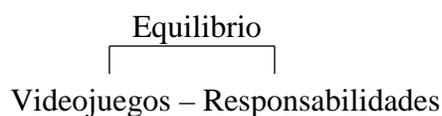
Jugar mucho puede ser

No Justificable – Justificable

En donde jugar demasiado puede ser aceptable dentro de ciertas condiciones, las cuales corresponden a la disyunción siguiente, relacionada con el cumplimiento de “responsabilidades”.

Responsabilidades – Videojuegos

Los entrevistados reportan que ante la actitud hacia los videojuegos de Adicción — Normalidad, existe un fino equilibrio que es necesario mantener, que se expresa en la siguiente disyunción:



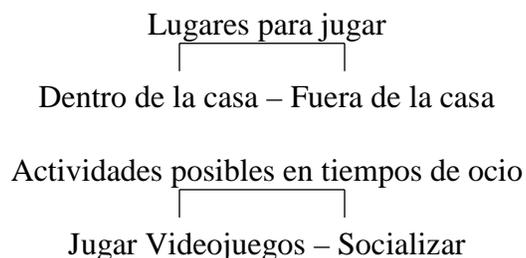
Para mantener la disyunción anterior en equilibrio, cada entrevistado a desarrollado algún tipo de mecanismo, siendo a veces más sencillo o más complicado, dependiendo de la historia personal de cada uno.

Las “responsabilidades” pueden incluir trabajo, estudios, actividades domésticas, incluso la demanda de pareja.

Mantener dichas responsabilidades en equilibrio permitiría la justificación de la cantidad de tiempo que se juega, en sintonía con la idea de “Juego harto, pero también hago mis cosas”.

Jugar dentro – Jugar fuera -> Lugares y Compañía

En cuanto a los entrevistados más pequeños, se encontró las siguientes disyunciones/conjunciones:



En este sentido, pensando que la primera (Dentro de casa — Fuera de casa) es dicha por un niño menor de 15 años, se entiende desde la perspectiva de jugar videojuegos dentro de la casa, y jugar (a la pelota, por ejemplo) fuera de ella. En cuanto al siguiente, que quien lo emite es un joven ya de 15 años, el jugar videojuegos se ve como una actividad menos social que el salir de la casa, donde puede entablar conversaciones y amistad con sus amigos (socializar). En ambos casos se describe la actitud hacia el tiempo de ocio, es decir, que hacer mientras-no-se-está-trabajando, y ambas respuestas tienen relación con el periodo vital de los jóvenes entrevistados.

Estas disyunciones no se encontraron en el resto de los entrevistados, siendo probablemente reemplazados por el binomio de Responsabilidades — Videojuegos.

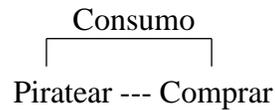
También, entre los hallazgos se encontró que el grupo de Adultos jóvenes (25-35) juega menos online, prefiriendo lentamente jugar solos, algo similar sucede con los Adultos (mayores de 35) que no juegan prácticamente solos. Esta gradiente de mayor edad -> menor compañía también se registró en el análisis cuantitativo.

Para los jugadores más viejos (mayores de 35), la idea de compañía y de socializar se expresa en el discurso a través de recuerdos de la infancia o la juventud, cuando jugaban con sus amigos o compañeros. Dichos recuerdos están cargados de nostalgia. Sin embargo, no condicionan la forma de jugar en la actualidad, mostrando usos y prácticas diferentes.

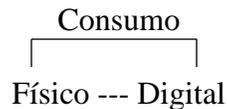
Formas de Consumo

Se encontraron dos formas de consumo: Compra legal y pirateo. La primera consiste en la compra en el mercado de videojuegos como un bien de consumo. Se entiende como la forma de consumo tradicional bajo el capitalismo. La segunda, el pirateo, consiste en diversas prácticas de resistencia que apuntan a obtener un videojuego por canales no

oficiales, esto puede ser a través de: descargar ilegal en internet, juego prestado, compra física ilegal, respaldo, etc.



Otras dos formas de consumo que se encontraron en el consumo Física y el consumo Digital. La primera consiste en conseguir una copia de un juego en un medio físico, como CD, cartucho, o cassette. La segunda, la digital, consiste en descargarla desde internet, ya sea a través de un canal oficial (tiendas online, Steam) o desde una descarga ilegal o un torrent, o a través de un servidor privado para videojuegos de suscripción mensual.



Niños no pueden alcanzar al nivel de consumo, así que deben ser ayudados por sus familiares. Así se vuelve relevante la piratería como forma de resistencia para poder conseguir videojuegos. Por otro parte, los Jóvenes Profesionales (25-35 años, encontrados en el análisis cuantitativo), pueden costearse por sí mismos los videojuegos, y tienden a tener un consumo mixto, dependiendo de su situación vital presente.

Podemos entender el consumo a través de la piratería como una forma de resistencia. Si no es posible alcanzar el nivel de consumo necesario, se buscan medios alternativos para lograrlo. Aun así es necesario cierto nivel de gasto, especialmente en hardware, que se

justifica en ese caso en lo barato de consumir alternativamente videojuegos a través de la piratería (digital, en ese caso).

Como nota al margen, es interesante que Nintendo mantenga la piratería a raya a través de la fidelidad de sus consumidores, (y también sus propias restricciones anti-piratería).

Por último, existen videojugadores que no estarían dispuestos a gastar dinero jamás por un videojuego, ni por medios oficiales ni por medios ilegales, aun teniendo la posibilidad. A menos que sea para otros. De la misma forma, el no gastar dinero en videojuegos cuando se tiene la posibilidad también es visto como una forma de tacañería.

Gastar dinero
 ┌───────────┐
 √ No videojuegos X Videojuegos
 Excepto: Hijos

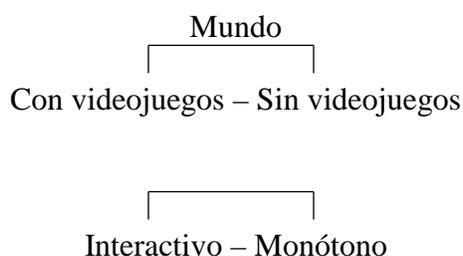
Si se tiene la posibilidad
 ┌───────────┐
 Comprar VJ --- No Comprar VJ
 ┌───────────┐
 No Rata --- Rata

Al mismo tiempo, juegos Indies también aparecen como formas alternativas de videojuegos que no caen en las categorías anteriores, y que de la misma forma pueden ser entendidas como medios de resistencia.

También se descubrió que los Gameplays (videos de YouTube donde sus realizadores se graban jugando un videojuego en dos pantallas, uno hacia su reacción y otra captura la pantalla de videojuego; el formato puede tener otras variables) están teniendo una función dentro de la dimensión de consumo. Los videojugadores reportan usarlos para “tazar” juegos, para ver si pueden ser consumidos. También pueden funcionar como una fuente alternativa de consumo de videojuegos cuando estos son imposibles de conseguir.

Identidad

En menores de 35 años, se descubrió que los videojuegos están enlazados a su desarrollo identitario. Esta situación es explícita cuando los mismos entrevistados lo asumen, indicando la importancia que tuvo durante su desarrollo, como compañía, desarrollo de habilidades y conocimientos, o desarrollo artístico o cultural en general. Pero también es implícita cuando se consulta sobre la posible inexistencia de los videojuegos. Aquí la duda, el tiempo en que los entrevistados demoran en dar respuesta a dicha situación hipotética deja en evidencia su importancia.



Eso, teniendo en cuenta, que para los entrevistados mayores de 35 años no hubo problemas en responder la pregunta sobre la posibilidad de inexistencia de los videojuegos. Esto puede tener un correlato según su ciclo vital, en cuanto los mayores de 35 años tienen

una personalidad que permite reestructurar su relato rápidamente para dar respuesta a dicha pregunta; sin embargo en los mismos entrevistados queda evidenciado de forma explícita que los videojuegos no son una parte central de su personalidad, o de su desarrollo en sí. Este punto será ampliado en las conclusiones generales del trabajo.

Partes del ser
┌───────────┐
Infantil – Adulto

También es importante mencionar que ninguno de los entrevistados se reconoció como gamer. Todos se entendían a sí mismo como jugadores casuales, o personas que les gustaba mucho los videojuegos, pero consideraban la categoría “gamer” como algo más comprometido, adictivo (Adictivo — Normal), y en general lo relacionaban con otros conceptos como el de Niño Rata (que se expandirá más adelante). Dicha estructura del discurso puede conjugarse de la siguiente forma:

Identidad
┌──────────┐
Gamer – No Gamer

Actitud hacia el videojuego
┌──────────┐
Adictivo – Normal

Consumo
┌──────────┐
Desenfrenado – Enfocado

Ethos del jugador — Motivación

Aparecen dos motivaciones principales para jugar, la primera, y la más obvia, es jugar por estar aburrido, buscando entretenimiento. Es decir, videojuego como fuente de placer, disfrute y goce. Los videojugadores que se acercaban al videojuego con esta intención, buscaban saciar una necesidad de escapar del aburrimiento y la rutina.

La segunda, y la que constituye una novedad, hace relación con una especie de “deber jugar”, no con un deber moral, sino uno ético, en el sentido identitario, un ethos especial. Este impulso se dio en los menores de 35, y tiene que ver con el deber de una actividad con la cual hay un cierto nivel de compromiso. Como hipótesis, sugerimos que los videojuegos en este grupo etéreo se entienden como un hobby, no sólo como una entretenimiento pasajero. Como existen personas que tocan guitarra (sin ser necesariamente músicos de carrera) u otros que juegan fútbol (sin ser jugadores profesionales), los jóvenes de este rango etéreo perciben los videojuegos como una actividad que tiene un valor por sí mismo, y el cual desean practicar, sin ser necesariamente un gamer (un jugador altamente comprometido).

También hay una tercera, que dice relación con un “impulso” de jugar, muy similar al concepto de adicción. Este motivo aparece como un impulso casi adictivo que genera el videojuego, algo que es difícil de resistirse frente al aparato o juego en específico. Se expresa en frases como “no puedo estar cinco minutos jugando” o “para mí no existe tiempo”.

Una cuarta motivación tiene relación con la primera, consiste en videojuegos como forma de escape del mundo. Esto va un paso más allá de la motivación a jugar como entretenimiento, sigue una intención de evasión de la realidad, sus problemas y sus injusticias. Aquí, los videojuegos aparecen como una fuente de liberación de límites y restricciones del mundo real.

Dimensión Política

En cuanto al contenido político del discurso de los entrevistados, si bien en general no hubo insights sobre el tema en la mayoría de los entrevistados, en dos justamente surgieron posturas contrapuestas muy interesantes de analizar. Estas guardan relación con el potencial opresivo o liberador de los videojuegos.

Para una entrevistada, los videojuegos pueden ser fuente de alienación. Esto es comprensible por sobre todo en las disyunciones de Vicio — Normalidad en la forma de jugar; la entrevistada lo extrapola al plano político, identificando situaciones en que ella ve alienación en la juventud. Para ella, los videojuegos tienen un poder que debe ser manejado y controlado, no bien por las autoridades o los poderes fácticos, sino por una educación que emane desde padres y la sociedad. Ella intenta evitar un futuro distópico.

Por el contrario, el otro entrevistado ve los videojuegos como una fuente de liberación política. En este sentido, entiende los videojuegos como cualquier otra expresión artística, portadora de ideas políticas, como la literatura o el cine. Él mismo elige los contenidos que quiere consumir, que se ajustan a su visión de mundo, asumiendo un rol más activo frente a al objeto de estudio. Incluso llega a empoderarse, creando él su propio contenido, con sus propias ideas, para ser compartidas de forma alternativa. Así surge la

producción de videojuegos indie como forma de producción y consumo alternativo de videojuegos. Diferente a la piratería, porque no se enfoca en el consumo, sino en la producción local o globalizada, de nicho o general.

Es interesante que ambas perspectivas coincidan con la división entre videojugadores mayores y menores de 35 años, perteneciendo la primera visión a al grupo de mayores de 35 y la segunda al grupo de menores de 35 años.

Niños Ratas

Como ya se dijo en la etapa anterior de análisis, “Niño Rata” es un término que en el último año ha adquirido cierto recorrido entre la cultura gamer y las comunidades en internet. A falta de una fuente oficial que pueda dar una definición aceptada, en rasgos generales se puede definir el término como un joven o niño, usualmente varón, irritante para contrapartes mayores, y arrogante a pesar de sus pobres habilidades en juego (entendibles por ser pequeño aun). Su campo semántico consiste principalmente en el ámbito de los videojuegos, pero también se ha ido expandiendo y cambiando. Ya que el término salió en las primeras entrevistas de forma natural, se incluyó en las demás para profundizar en los discursos asociados.

Se encontró que en la estructura de discurso de los entrevistados que el término Niño Rata funciona como insulto. El sujeto “Niño Rata” es visto como un sujeto-videojugador de menor valor, no sólo por su poca habilidad a la hora de jugar, sino también por su actitud y su edad, que se siente molesta para jugadores mayores. Tiene cierta relación con el concepto de n00b (anglicismo que significa videojugador novato, tendencioso a cometer

VI. Conclusiones Finales

En cuanto a la hipótesis de investigación, se comprobó que las prácticas y discursos alrededor de los videojuegos están determinados por la edad de los videojugadores, más sin embargo la importancia de la cultura gamer en su vida no fue relevante.

En cuanto a los grupos proyectados en la hipótesis, se encontraron grupos levemente diferentes, los cuales se describirán a continuación.

Conclusiones estadísticas relevantes:

En primera instancia, debemos recordar que el análisis estadístico se usó como instrumento para acercarse con un mejor piso a un análisis de tipo cualitativo. Este trabajo busca caracterizar los discursos y prácticas de videojugadores chilenos, y no caracterizarlos desde un punto de vista estadístico. Esto nos permitió primero que todo identificar dos atributos que fueron relevantes a la hora de crear los grupos a los que sería relevante entrevistar:

El primero, es que hombres juegan más horas semanales que mujeres. Esto nos permitió encontrar que existía, al menos estadísticamente, perspectiva que no apareció dentro de las entrevistas, mostrando que ambos géneros jugaban una cantidad similar.

El segundo, y esto fuimos capaces de comprobar, es la existencia de tres grupos principales de videojugadores, los menores de 25 años (Jóvenes), el grupo de entre 25 y 35 años (Adultos Jóvenes), y el grupo de mayores de 35 (Adultos). Esta diferencia fue relevante para el estudio cualitativo.

Cotidianeidad:

Existe una dicotomía en cuanto a cómo se percibe la cotidianeidad en relación a los videojuegos. Como bien dice De Certeau (1990), en la vida cotidiana existe una posibilidad de alienación y otra de revolución.

Una visión de lo cotidiano en los videojuegos implica una visión muy lefebvriana, entendiendo que los videojuegos, y el poder de la racionalidad científica y el consumismo, han fragmentado el imaginario colectivo cotidiano, sumiendo a los videojugadores en una búsqueda del goce por el goce. Desde el análisis de discurso, no le falta razón a esta perspectiva. Discursos relacionados con los problemas de la adicción, dificultades al iniciar las labores o responsabilidades por jugar videojuegos, motivaciones de jugar sólo para entretenerse, o los videojuegos como medios de escape de la realidad, y por último consumo a través de canales oficiales; dan sentido a un imaginario cotidiano colonizado por una producción capitalista, seductora y poderosa, y por sobre, el peligro político de control a través de dichas tecnologías.

Así, por ejemplo, existe una preocupación por el poder alienante de los videojuegos, en clave Huxleyiana, como lo atestigua Yamila (42 años). El peligro al control de la población por parte de poderes fácticos en un futuro cercano. Y así la necesidad de control y educación. Esta preocupación está relacionada con una visión de los videojuegos como meros objetos, muy similar a las investigaciones psicológicas sobre adicción en jóvenes videojugadores. Existe una línea de discurso desde esas perspectivas.

También podemos encontrar una forma de consumo como obligatoria, o moralmente importante. Siendo la piratería algo que puede ser vergonzoso de existir la posibilidad de consumir a través de medios oficiales. Además, se presenta un aumento de acciones anti-piratería por parte de las empresas, buscando obligar a sus consumidores a comprar sus productos.

Por otra parte, existe un contramovimiento. Como De Certeau plantea que dentro de la vida cotidiana existen micro-resistencias que vuelven la cotidianidad un campo de lucha de imaginarios y poder, en la vida cotidiana de los videojuegos la piratería, los juegos indies, y motivaciones identitarias, mueven discursos e imaginarios opuestos a una postura alienante.

Al ser vivenciados desde la juventud, los videojuegos, en grupos menores de 35 años, tienen un impacto en la identidad de dichas personas. Esto se expresa como un hobby, una actividad con sentido, que si bien puede traer beneficios como la entretención o el goce, también se realiza porque contiene una importancia personal para el sujeto que la porta. Se expresa como una motivación especial, *sui generis*, muy parecida a quienes practican algún deporte, o quienes realizan alguna actividad artística, estos sujetos *juegan videojuegos porque les hace sentido*. Desarrollan un *ethos* que los empuja a jugar. Una actividad con sentido similar no podría ser alienante. En ese sentido, estos sujetos habitan los videojuegos más que experienciarlos externamente.

La piratería permite, desde el consumo, ejercer un tipo de resistencia. Para aquellos sujetos que el consumo directo y legal de los videojuegos se vuelve difícil (por no decir

imposible), la piratería digital y física les da la oportunidad de disfrutar de dicha actividad. Esto se vuelve importante en sujetos menores que no pueden costear el precio de consolas o copias físicas, como también en sujetos mayores a quienes no les hace sentido un tipo de consumo desenfrenado de videojuegos, por el coste en dinero asociado. Así también se puede entender la descarga ilegal como un valor reivindicativo en contra de grandes empresas.

En esa misma línea, la posibilidad de crear y consumir juegos independientes (indie) también aparece como una contra-práctica al sistema consumista creado alrededor de la industria de los videojuegos.

Esta dicotomía se haya presente en el campo cotidiano de los sujetos que juegan videojuegos, dónde se juegan diversos discursos y prácticas desde la Alienación hacia la Oportunidad de Cambio Social. Los videojuegos, al ser comprendidos desde la perspectiva de De Certeau, constituyen un campo de lucha donde los discursos e imaginarios están en disputa.

Videojugadores

Se encontró una diferencia entre los significados y las prácticas asociados a los videojuegos por parte de los videojugadores, según su grupo etáreo:

Mayores de 35 ven los videojuegos como objetos, es decir, como una fuente de entretenimiento o escape. Los videojuegos les entregan placer, escape, o incluso como fuente

de ideas. No son parte de su identidad (se atestigua en la facilidad para abandonar la actividad, o de lo poco aberrante es que es su ausencia). Dan mayor importancia a sus responsabilidades que a los videojuegos, a pesar de, también, verse sumidos en el consumo adictivo de videojuegos.

Esta visión de videojuegos como objetos tiene su correlato político en los videojuegos como adicción. Son justamente estos videojugadores cuyas opiniones negativas hacia la juventud están más cargadas con discursos sobre adicción y responsabilidades, sobre todo con una fuerte carga negativa.

En cambio, los menores de 35 años ven los videojuegos como una actividad significativa. Se suele entender como hobby, pero un hobby que tiene un significado personal relevante. Los videojuegos son parte de su identidad, aunque no se definan necesariamente como gamers. Encuentran espacio dentro de sus responsabilidades para jugar, si bien no necesariamente las dejan de hacer, buscan un equilibrio.

Como tercer sujeto se descubrió además la existencia de un grupo nuevo de videojugadores: los jóvenes profesionales. Su grupo etéreo está entre los 25 y 35 años. Tienen los mismos discursos en cuanto al campo cotidiano de los videojuegos que sus contrapartes más jóvenes, pero cuentan con mayores recursos para consumo. Sin embargo se ven atrapados por otras responsabilidades, como sus opuestos en el grupo etéreo de Adultos, si bien dejan tiempo para su hobby, pues sienten una unión identitaria con ellos.

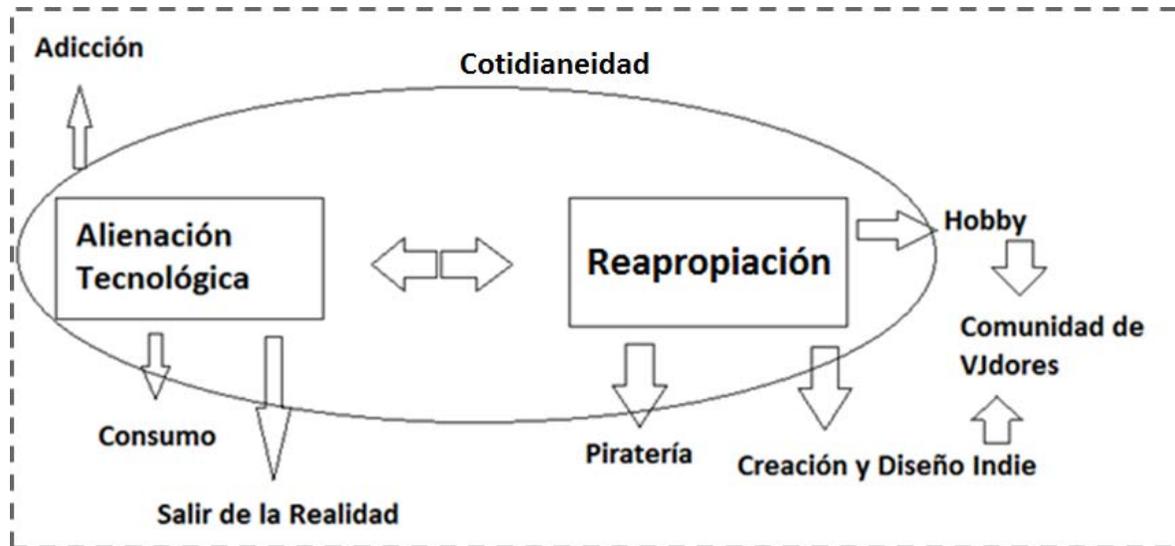
Conclusiones Generales: Luchas en mundos digitales

Los videojugadores chilenos habitan un país neoliberal en pleno periodo del capitalismo tardío, un mundo cotidiano en donde, según Baudrillard, el consumo deviene en control de nuevas fuerzas productivas, donde el consumo es una conducta obligada, una moral o una institución, que es en última instancia como un sistema de valores (Baudrillard, 1970, pág. 84). El consumidor es obligado a consumir, a buscar el goce y la satisfacción. Se le obliga a buscar la felicidad entre los signos luminosos de la publicidad (Baudrillard, 1970, pág. 83). Así, nuevos videojuegos y nuevas consolas son puestos en venta en tiempos cada vez más acelerados, y con la misma rapidez que son lanzados los consumidores los compran. Incluso se innova con nuevos modelos de negocio como el F2P (Free to Play, Juegos gratuitos pero con micro-ventas dentro del juego). En la sociedad de consumo de la era post-industrial existe una separación entre las necesidades reales y las necesidades de consumo.

No-gamer

Por otro lado, también han surgido otros tipos de consumos alternativos y de resistencia, como las descargas ilegales a través de internet, la creación de servidores independientes para juegos legales, la alteración de juegos ya existentes (mods), incluso la creación de videojuegos independientes. Prácticas que los videojugadores chilenos también han hecho suyas, ya no desde lo que una industria demanda que se haga, sino sus propias "maneras de hacer", como diría De Certeau, que *“constituyen las mil prácticas a través de las cuales los usuarios se reapropian del espacio organizado por los técnicos de la producción sociocultural”* (De Certeau, 1990, págs. XLIV-XLV). Estas prácticas son

multiformes y fragmentarias, están desprovistas de instituciones que las ordenen o ideologías organizadas, sus reglas son difusas.



(Elaboración propia)

Delante de los videojugadores se extiende un mundo de lo cotidiano, digital y físico, un ámbito social habitable, dónde se juegan, crean y practican los discursos que hacen sentido para su vida personal. Y en oposición, también han construido y colonizado este mundo los ámbitos de reproducción social y control, como la política y la economía, el ámbito laboral, y el tecnológico. En este mundo, casi como un campo bourdieano, todos los discursos y prácticas están mediados por dimensiones políticas y económicas, por generaciones y estructuras de pensamiento históricamente formuladas. Este mundo cotidiano puede llevar a una mayor alienación (Baudrillard y Lefebvre), o bien a una mayor involucración, resistencia, y al cambio social (De Certeau). Esto por supuesto atravesado por otras dimensiones como la dimensión política, económica (de consumo), artística, comunitaria e identitaria (culturas juveniles alternativas).

Recordemos que para Huizinga el juego es una forma de actividad, llena de sentido, y que tiene una función social. El videojuego no necesariamente tiene una correspondencia

funcionalista para aliviar ciertas emociones reprimidas, como lo pensaría Elías desde su Sociología del Ocio. Debemos entender estas prácticas cotidianas ejercidas en un tiempo de ocio no como una búsqueda del alivio del estrés del día, que si bien puede contener tal función desde un punto de vista recreacional, también son una actividad que se basta a sí misma para justificarse su práctica. Entendiéndolo así tiene mucho que ver con la sociología de los juegos en general, si bien la novedad de los videojuegos yace en los nuevos discursos y las nuevas luchas que se debaten en el mundo descrito. Como cualquier aspecto de la cultura, el mundo cotidiano de los videojuegos está tensionado por fuerzas que provienen tanto del poder como por fuerzas desde la ciudadanía, y entender cómo estas fuerzas se cristalizan en los sujetos es la tarea de la sociología.

Queda como tarea profundizar en las relaciones políticas y de género de los discursos de videojugadores chilenos, investigaciones específicas que abran la teoría hacia aquellos nichos encontrados en esta investigación, y que alcanzaron a ser esbozados y explorados. Se espera que este trabajo sea útil como piso para futuras investigaciones sobre videojuegos desde una perspectiva social, y que sea de utilidad para todo tipo de investigación sobre videojuegos y/o videojugadores en el futuro.

VII. Bibliografía

- Aarseth, E. (2001). "Computer Game Studies, Year One", *Game Studies*, 1, no 1.
- Adams, E. (2000, Agosto 1). *Gamasutra*. Retrieved from http://www.gamasutra.com/view/feature/131529/casual_versus_core.php
- Appter, M. (1991). *A Structural Phenomenology of Play In Adult Play: A reversal Theory Approach*.
- Arteaga, a. A. (2010). *Descripción de la Industria de los Videojuegos y las Tendencias del Mercado Chileno*. Universidad de Los Lagos.
- Axelsson, A.-S., & Regan, T. (2002). *How Belonging to an Online Group Affects Social Behavior - a Case Study of Asheron's Call*. Microsoft Research, Microsoft Corporation.
- Baudrillard, J. (1968). *El Sistema de los Objetos*. letra e.
- Baudrillard, J. (1970). *La Sociedad de Consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Siglo XXI.
- Bell, D. (1976). *El advenimiento de la sociedad post-industrial: un intento de prognosis social*. Madrid: Alianza.
- Belli y López. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Caillois, R. (1958). *Man, PLayer and Games*.
- Concejo Nacional de Televisión. (2014). *VIII Encuesta Nacional de Televisión*.
- De Certeau, M. (1990). *La invención de lo cotidiano I Artes de Hacer*. Universidad Iberoamericana Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.
- Economía y Negocios Online*. (2013, Noviembre 2). Retrieved 2015, from *Economía y Negocios Online*: <http://www.economiaynegocios.cl/noticias/noticias.asp?id=113865>
- Economía y Negocios Online*. (2015, Mayo 18). Retrieved from <http://www.economiaynegocios.cl/noticias/noticias.asp?id=146149>

- El Definido*. (2013, 11 11). Retrieved from http://www.eldefinido.cl/actualidad/pais/1353/En_que_esta_la_industria_de_videojuegos_chilenos/
- El Quinto Poder*. (2012, Mayo 05). Retrieved from <http://www.elquintopoder.cl/tecnologia/hasta-un-60-pierdes-al-estar-conectado-con-wi-fi/>
- Elías, N. (1998). *Apuntes sobre el concepto de lo cotidiano*.
- Elías, N., & Dunning, E. (1986). *Deporte y Ocio en el proceso de la Civilización*. Fondo de Cultura Económica.
- Frasca, G. (2007). *Play The Message*.
- Goonewardena, K. (2011). *Henri Lefebvre y la revolución de la vida cotidiana, la ciudad y el Estado*. University of Toronto.
- Habermas, J. (1989). *Teoría de la Acción Comunicativa*.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Editorial UOC.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Alianza.
- Ivory, J. D. (2013). *Video Games as a Multifaceted Medium: A Review of Quantitative Social Science Research on Video Games and a Typology of Video Game Research Approaches*. Virginia Tech, Blacksburg, Virginia, U.S.A.
- Juul, J. (2005). *Half-Real. Video games between real rules and fictional worlds. Ph.d.-dissertation*.
- Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*.
- Lindón, A. (2004). *Las huellas de Lefebvre sobre la vida cotidiana*. UAM-Iztapalapa.
- Mendiburo, A. (2011). Conductas y actitudes de los chilenos ante los videojuegos. In C. d. UNIACC, *Guerra y Paz en el Mundo Virtual*. Centro de Estudios Universitarios UNIACC.
- Muriel, D. (2015, 09 09). *ZehnGames*. Retrieved from Una definición sociológica de la cultura del videojuego: <http://www.zehngames.com/thinkpieces/una-definicion-sociologica-la-cultura-del-videojuego/>
- Newman, J. (2005). *Playing (with) Videogames*.

- Orellana, I. (2009). *“GameArt” Arte y Videojuego: Movimientos y Tendencias Artísticas*. UNiversidad de Chile, Facultad de Artes, Escuela de Postgrado.
- Orlandi, E. (2012). *Análisis de Discurso. Principios y Procedimientos*. LOM Ediciones.
- Prybylski, A., Weinstein, N., Murayama, K., Lynch, M., & Ryan, R. (2012). *The Ideal Self at Play: The Appeal of Video Games That Let You Be All You Can Be*. Association for Psychological Science (APS).
- Santander, P. (2011). *Cinta de Moebio Revista de Epistemología de las Ciencias Sociales*. Retrieved from Facultad de Ciencias Sociales Unviersidad de Chile.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of PPlay*.
- Teixeira, L. F. (2009). *(Digital)Game Criticism and New Media:*
- Ureña, E. (1998). *La Teoría Crítica de la Sociedad de Habermas*. Editorial Tecnos.
- Villagrán, M. (2007). *JUEGO, TECNOLOGÍA Y TIEMPO LIBRE: Estudio cualitativo sobre el papel de las prácticas Lúdicas digitales y su desarrollo como nuevas tecnologías de la comunicación y la información (NTCI) en Chile*. Santiago: Universidad de Chile.
- Wikipedia en Inglés. (s/f). *History of video games*. Retrieved 09 28, 2015, from https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games
- Yee, N. (2006). *Motivations for Play in Online Games*. CyberPsychology & Behavior.
- Zimmerman y Salen. (2004). *Rules of Play-Game Design FUndamentals*. Cambridge MIT.

VIII. Anexos

Transcripciones Entrevistas

Angélica, Mujer, 41 años. Talca

Entrevistador: ¿En qué dispositivo juega ud?

Angélica: El celular

Entrevistador: ¿Y qué juega en el celular?

Angélica: Ehh, ahora, el Farm Ville Saga (cuesta en la pronunciación). Ese es el que me tiene poseída.

Entrevistador: ¿Por qué poseida?

Angélica: Porque soy muy fanática. Yo me levanto y me acuesto jugando. Pero es mi única distracción, todo el rato que tengo lo dedico a jugar, y voy en el nivel 800 (risas), oh, soy muy fanática, pero mi marido es más.

Entrevistador: ¿Y más o menos cuando en el día juega?

Angélica: A ver, pongámosle en horas... (Piensa) ay, como poder calcularlo? porque son a minutos que uno agarra el celular, que yo en mi caso el minuto en que ahora, estaba sentada, estaba jugando. Pero después de las 5 pongámosle a ver, no sé, dos horas en el día. Osea si es hartito poco, pero, osea, poco no es (risas), pero dos horas es importante...

Entrevistador: ¿Pero ud considera que es hartito?

Angélica: Sí, no...

Entrevistador: ¿Por qué considera que es hartito?

Angélica: No, porque esta cuestión es como un vicio la verdad, porque nosotros nos sentamos, ponemos la mesa, y todos cada uno con su teléfono. Los hijos whatsappean, y los papás jugamos. Entonces estamos, no tenemos niuna comunicación, nosotros nos sentamos a ver el celular. Y tenemos la tele encendida y estamos con el celular, es así.

Entrevistador: ¿Y eso, digamos, les preocupa?

Angélica: No, no no no nos preocupa, porque yo creo que el tiempo... a ver cómo decirte... son otros tiempos. Son otros tiempos. No puedo esperar tener lo mismo que hacia yo cuando tenía la edad de ellos. Yo no pretendo eso, pero sí en los minutos...

Entrevistador: ¿Qué hacía la familia cuando estaban sus tiempos, digamos?

Angélica: No po' no existía el celular todavía po...

Entrevistador: Pero digamos igual hablaban, o...

Angélica: Sí, bueno, la verdad nunca fuimos nosotros muy conversadores, aparte que mi mamá murió cuando yo era chica, así que mi papá viejo de campo tampoco tenía mucho trato con nosotros, éramos las dos más chicas, dos hermanas, así que era re poco lo que conversábamos también po.

Entrevistador: ¿Estos tiempos han cambiado...?

Angélica: Muuuucho...

Entrevistador: ¿...pero en tecnología?

Angélica: Sí, no, también... Y sabes que yo creo que bueno, no es para que me estudies a mí, pero me pasa lo mismo que con mi papá, yo no tengo mala comunicación, pero me cuesta llegar. Me cuesta. Como que de un tiempo a esta parte me he puesto más fría. Menos cariñosa, por decírtelo de alguna forma....

Entrevistador: ¿Y cree que eso es por jugar hartoo...?

Angélica: Ahh, nooo, no no no no, estamos hablando de un todo... No, yo creo que no. Me quita hartoo tiempo, pero es que los lolos ahora es re poco el tiempo que también te ofrecen a ti, osea ninguno se va a costar conmigo, ninguno me regalonea, nada. Y yo lo asumo a la edad no'más.

Entrevistador: ¿Usted alguna vez ha comprado un juego?

Angélica: ¿Para mí?

Entrevistador: Sí

Angélica: No, para mí no. Para mis hijos sí.

Entrevistador: Algunos juegos del celular tienen la posibilidad de comprar cosas en el juego...

Angélica: Nooo, ni cantando...

Entrevistador: ¿Por qué no?

Angélica: No no, no gastaría plata en eso, noo, osea con suerte juego los juegos gratis y basta. Soy super... (Hace gesto).

Entrevistador: ¿Manito de guagua?

Angélica: Sí (risas), para estas cosas sí. No gastaría plata en eso.

Entrevistador: ¿Y cuando juega, cuando se pone a jugar, por qué lo hace? ¿Qué la lleva a agarrar el celular?

Angélica: A ver, ¿qué puede ser? No sé, una... oye, no sé, se vuelve como una necesidad, no te voy a decir que así como de vida o muerte, pero si lo tengo ahí yo ya estaría aquí jugando po'. El minuto libre que yo tengo, el minuto de... de espacio, lo ocupa para jugar.

Entrevistador: ¿De esparcimiento?

Angélica: Sí, lo ocupo en jugar.

Entrevistador: Y después que termina de jugar, ¿se pone a usar otra cosa?

Angélica: Sí po, no lo agarro al minuto, al ratito...

Entrevistador: ¿Esa otra cosa es... trabajo, es algo de la casa...?

Angélica: Las dos cosas, las dos cosas. Si estoy aquí es trabajo, si estoy en mi casa, cosas de pega, osea de casa.

Entrevistador: Pero, ¿hay alguna, digamos, alguna emoción invertida en eso? Digamos, ¿juega y se siente después más tranquila para poder hacer las cosas? ¿O no?

Angélica: No, de hecho, me incomoda dejar el celular. ¿Me entiendes? Me incomoda "Ya, bueno, tengo que preparar el almuerzo, ya", osea, estoy hasta el último minuto que puedo jugar, aunque esté apurada, estoy cocinando... Te posee hartito.

Entrevistador: ¿Antes de Farm Ville que estaba jugando?

Angélica: (...) El (indistinguible) (Slotho Manía??). No sé si lo has visto, son como juegos de así, son como juegos de azar. Ese también, y recuerdo que en ese pierdes plata po, pierdes en realidad, no es plata, son puntos, y a mí me cargaba, me tenía muuuuchas lucas, muchos puntos, y mi marido jugaba, y porque tú tienes que apostar ahí, no sé eso me cargaba. Por eso yo no gastaría plata en juegos, porque soy super apretada para eso. El Slotho y jugué casi nada el Candy... Candy Crush, no, nunca me gustó, no me llamó la atención.

Entrevistador: ¿Qué juego le gustan del celular? ¿Cuáles son los que más...?

Angélica: Los más fáciles (risas), juntar tres cositas, esas cosas (risas).

Entrevistador: ¿Qué no tenga muchas reglas? ¿Qué sea algo sencillito?

Angélica: Sí, correcto. Ya, te están pidiendo esto, tres ovejitas, tres manzanitas, esas cosas.

Entrevistador: ¿Sus hijos juegan videojuegos?

Angélica: ¿Videojuegos? Ellos no tanto...

Entrevistador: ¿Qué edad tienen?

Angélica: La mayor tiene 21, el Diego tiene 17, 16, y los mellizos tienen 14. Entonces tienen, más que jugar, whatsappean.

Entrevistador: ¿Ellos no juegan en el celular...?

Angélica: No, sí puede ser, pero yo no los veo, entonces no tengo idea si están todo el día, o whatsappeando o...

Entrevistador: Era para preguntarle qué opina por ejemplo de estos cabros que se empiezan a eniciar en los juegos en el computador...

Angélica: Sipo... ah ya. En el celular. Ya, pero sí en el computador. Bueno, mi hijo sipo, juega, ¿cómo el que está de moda ahora po?

Entrevistador: ¿El LoL?

Angélica: El LoL. Ese. Y puede estar, no se po, cuatro o cinco, de la mañana, de verdad que los posee. Eso sí que son poseídos porque "¡No pucha!" y se enojan y la cuestión. Sí.

Entrevistador: ¿Él es más poseído que usted?

Angélica: Sí po. Para el LoL. Porque quizás tiene otro juego que yo no he visto. Pero no, ese es el que le gusta.

Entrevistador: ¿Y él tiene problemas como con su vida diaria? ¿Entre el LoL, y clases, y estudios, y amigos?

Angélica: No. Quizás le dedica demasiado tiempo al juego más que al estudio po. Obvio. ¿Qué vamos a hacer?

Entrevistador: ¿Pero le ha ido más mal por eso?

Angélica: No fíjate, no. Es un cabro que no me da mucho que hacer. Y esa es su única distracción así que tampoco lo voy a dejar que, que no juegue.

Entrevistador: Eso sería todo... muchas...

Angélica: Nooo, de nada...

Camila, mujer, 23 años, Santiago

Entrevistador: Primero que todo, ¿qué cosas juegas usualmente? ¿Qué tipo de juegos?

Camila: De todo un poco, más que nada RPG, juegos de puzles, shooter. De todo un poco.

Entrevistador: ¿Y en que juegas?

Camila: Normalmente Final Fantasy...

Entrevistador: ¿En qué? En computador...

Camila: Ah, consola.

Entrevistador: ¿Qué consola tienes?

Camila: Play 3 y Play 4.

Entrevistador: ¿Y históricamente qué consolas has tenido?

Camila: Ahm, Play 2, Play 3 Play 4 (risas). Una SEGA Génesis. Y es de mi hermana, pero una Nintendo DS.

Entrevistador: ¿Pero también la usai tú?

Camila: Sí. La usamos las dos.

Entrevistador: Ehm. ¿De esos juegos cuáles estás jugando ahora?

Camila: ¿Ahora mismo? Bioshock Infinite, y Final Fantasy XIII, estoy sacando como otros juegos que me quedan y eso.

Entrevistador: Dale. Eso. ¿Los juegos tú usualmente los compras o...?

Camila: Normalmente los compro yo pero a veces me los prestan.

Entrevistador: ¿Los compras directamente al comercio o no sé, te metes a compra y venta, páginas de compra y venta o cosas así?

Camila: No, directo del comercio. Por ejemplo Zmart, o el paseo Los Leones.

Entrevistador: ¿Cómo haces para, juntas la plata lentamente o...?

Camila: A veces trabajo y a veces junto esa plata como de fotocopias, cosas así.

Entrevistador: ¿Y a qué negocios vas?

Camila: ¿Dónde más compro? Zmart. Mi primo también juega entonces, él tiene un amigo que trabaja ahí y siempre nos consigue los juegos a descuento o cosas así.

Entrevistador: ¿Cuánto tiempo juegas?

Camila: ¿Por semana? Es que depende de la u, pero normalmente juego hartito, por la tarde, noche, cosas así.

Entrevistador: ¿Tú sientes que esa cantidad es buena o es mala? ¿O es mucha o es poca?

Camila: ¿De sí para mí es entretenido o productivo?

Entrevistador: Claro, digamos que si tú consideras si es demasiado o...

Camila: Encuentro que está bien (risas).

Entrevistador: ¿Cuánto consideras que es demasiado jugar?

Camila: (Reflexiona) Como muchos días pero dejando de comer... cosas muy extremistas.

Entrevistador: ¿Alguna vez has visto gameplays?

Camila: Sí.

Entrevistador: ¿Para qué los ves?

Camila: Mmm, para ver como lo solucionan otros jugadores. Porque normalmente soy... como en Biosock Infinite como yo mato todo y después pregunto, hay gente que lo hace al revés, entonces veo como lo hacen otras personas.

Entrevistador: Dale. ¿Nunca has visto un gameplay para probar un juego? ¿Para ver si te gustará...?

Camila: Sí, si lo he hecho.

Entrevistador: ¿Y alguna vez eso ha implicado una decisión de comprar el juego?

Camila: Sí, sí.

Entrevistador: ¿Te consideras gamer?

Camila: Mm, es que no me gusta la palabra, pero sí juego mucho, así que en teoría sí.

Entrevistador: ¿En teoría sí? Digamos...

Camila: Es que es como muy encasillado. Es que todos se imaginan como, lo que yo me imagino con un gamer es como alguien que juega LoL todo el día, 24/7, y yo no soy tan así tampoco, igual tengo mi videoteca, cosas así. Pero la palabra en sí no me gusta.

Entrevistador: ¿Qué opinas del término niño rata?

Camila: Ehm, me parece muy descalificativo. Como demasiado cruel. Bueno a mí también me lo han dicho, pero como en broma, típico, pero "si no lo soy!", pero me parece muy pesado. Como que encasilla mucho a la gente, en este caso los niños.

Entrevistador: ¿Tú consideras a alguien niño rata?

Camila: Noo, es que si me desagrada la palabra encuentro súper tonto aplicarla después. No, no nadie.

Entrevistador: Ehm. ¿Has pirateado videojuegos?

Camila: Sipo, sí.

Entrevistador: ¿Cuándo lo hacías? ¿Actual o antes?

Camila: Aaantes. Play Station 2.

Entrevistador: ¿En qué parte de la vida estabas, en la básica, en la media?

Camila: Como octavo básico y la media, más o menos.

Entrevistador: ¿Por qué preferirías...?

Camila: Era más barato. Y en ese entonces ahí si que no tenía como juntar plata. Y mis papás no, osea mis papás siempre me ayudaban con, mis papás me compraron la Play. Pero, era como "ya, te la compramos pero tú te las arreglái con los juegos", entonces normalmente iba al Bio Bio, y de ahí como que miraba que comprar.

Entrevistador: (Entrevistador busca la pregunta). ¿Alguna vez has ido a una convención de videojuegos?

Camila: Sí. Al Festigame, el año pasado, porque iba Troy Baker. Y... eso es lo único que he ido. ¡Ah, no! Fui a un... a una competencia de LoL que me invitaron, y había Street Fighter y vi eso, porque no me gusta mucho...

Entrevistador: Ah, pero te invitaron a mirar no a...

Camila: Si si, no a jugar.

Entrevistador: ¿No juegas competitivo en nada?

Camila: ¿Cómo competidora? Noo.

Entrevistador: ¿Qué opinai de los e-sports? ¿Como juegos vueltos competitivos?

Camila: Mmmm, no sé, lo encuentro muy, es una buena pregunta, nunca me había preguntado. Mmmm (reflexiona). Creo que se salen del tópico de lo que es la gracia de jugar videojuegos. Porque obvio uno ve videos para pa poder cachar como hacen ciertas cosas, o tú juegas pa poder entretenerte y todo, pero cuando lanzas como competitivo, como que pierda la gracia el juego. A no ser que sea de pelea.

Entrevistador: (Risas) ¿Por qué la diferencia?

Camila: Porque las de pelea son como para eso, "te voy a ganar" y... pero por el ejemplo el LoL, no sé. Creo que se desborda de la idea de un juego. Para mí.

Entrevistador: Ehm, ¿qué rol tienen los videojuegos en tu vida?

Camila: ¿Cómo en qué me ayudan?

Entrevistador: Sí.

Camila: Mmm, me ayudan a ser más creativa. Osea, juego hartito, juego hartito porque también escribo hartito. Entonces, siempre como que me dan inspiración osea la música, o la historia... ehmmm, también liberan estrés, normalmente juego cuando me va mal en una

prueba o cosas así. Pero también son mi fuente de, como número uno de diversión, son lo que más me relaja.

Entrevistador: ¿Cómo sería tu vida si los videojuegos nunca hubieran existido?

Camila: Sería más monótono (risas). No sé, me hubiera dedicado probablemente a otras cosas. Habría sido más deportiva, pero... Ah, porque yo tuve una lesión, y, me lesioné y ahí empecé a jugar como... yo creo que si nunca hubieran existido y no hubiera tenido la lesión, habría seguido en el deporte. Pero no lo veo como "oh, los videojuegos, sin, no sería nada", no. Como que me veo haciendo otras cosas.

Christofer, Hombre, 27 años, Talca

Entrevistador: En general, ¿qué videojuegos te gustan? ¿Qué juegos te gustan?

Christofer: ¿Tiene que ver con géneros, cierto?

Entrevistador: Con géneros, ¿qué géneros te gustan jugar?

Christofer: ¿Tiene que ver con consolas, computador, etc.?

Entrevistador: Sipo, ¿qué géneros te gustan jugar?

Christofer: ¿Pero hablamos de videojuegos?

Entrevistador: Videojuegos.

Christofer: Ahh, ya, yo le iba a poner juegos de rol, de mesa... (Risas)

Entrevistador: Te había dicho videojuegos, pero filo...

(risas en general, conversación sobre la equivocación)

Christofer: Ehm, en general me gustan los videojuegos de misterios, como género, como detectivescos, me gustan mucho las novelas gráficas, las que tienen puzzles, en general. Principalmente eso. Cuando era joven, aún más joven, me gustaban los RPG también, que eran como de aventura. Principalmente esos, en el caso de, bueno, actualmente prefiero más los juegos de misterio, o bien los juegos de como vida cotidiana o como de drama... pero igual asociados un poco a thriller o a suspenso... como de esa onda. Así como novelas visuales, ¿cachai? Como que enfatizo más el tema de los argumentos que en otros aspectos. Por ejemplo hay cosas que no juego, como los juegos de acción, como que esos no me prenden mucho, ni los juegos online en general, no me gustan. Prefiero juegos como más... más de aventura, como dije anteriormente, enfatizo mucho el tema del argumento en la historia, en un videojuego.

Entrevistador: Principalmente, ¿a través de qué medio juegas videojuegos? ¿Usas alguna consola o el computador?

Christofer: No he tenido muchas consolas la verdad. En general, uhm, he jugado videojuegos por computador, y si bien he jugado videojuegos con consola... por el emulador (risas). Recorriendo a la... (Risas) (Habla con un interlocutor sobre cosas domésticas).

Entrevistador: ¿Has recurrido a la piratería por falta de acceso, por lo caro?

Christofer: Uhm, osea en general, bueno. Con el tiempo recurrí más a emuladores y programas, a otros programas, me era difícil tener acceso a una consola. Para un joven más adolescente o más púber, era, o es, más inaccesible. A menos que en la familia haya una situación socioeconómica o etc. Por eso principalmente. Ahora igual he accedido más a videojuegos de computador, bueno, y también tengo un computador de mayor rendimiento, que permita acceso a videojuegos más complejos en temas de gráficas, de nueva generación, etc.

Entrevistador: ¿Pero?

Christofer: Ah.

Entrevistador: ¿Pero? Si ahora tienes un pc mejor, y antes pirateabas, ¿quiere decir que ahora compras más juegos? ¿O sigues pirateando?

Christofer: En realidad tampoco compro videojuegos (risas). Muy bien. Supongo que en ese sentido, por el tema del internet y los accesos, y todo lo que tiene que ver con, en comillas piratería, pero de modo igual lo veo... Bueno, en ese sentido tengo una visión más contrapuesta en torno a ese tema... ¿cachai?

Entrevistador: ¿Cuál es esa visión?

Christofer: Como de la... mmmm, jum (piensa). Creo que no lo tengo tan resuelto (risas). En el sentido que, igual, bueno, en una parte, encuentro que es importante como apañar o financiar como ciertos proyectos de gente local que se empeña hartito en la realización de videojuegos, y más en línea indie, o que de algún modo retribuir. Pero al mismo tiempo tampoco, me hace ruido como... la intención más económica que tiene, pero igual entiendo que los videojuegos son un producto mercantil, ¿cachai? Que de algún modo se supone que mediante la compra de los videojuegos uno puede tener acceso. En el caso de los computadores y de este tema más virtual uno podría tener acceso de forma más, no sé si llamarlo ilícita, pero mediante descarga gratuita, gracias a unos (risas) grandes (risas).

Entrevistador: ¿Tú contabas que juegas de chico?

Christofer: Ummm, sí...

Entrevistador: En ese sentido, ¿qué rol han tenidos los videojuegos en tu vida? Ehm, digamos, ¿para qué, y qué crees que te han hecho ser la persona que eres?

Christofer: Uhhmm. No sé, en temas identitarios no me considero como gamer. Bueno, como hablaba antes igual, siempre le he dado hartito énfasis el tema de la historia, pa' mí es como un símil de las nuevas tecnologías, leer un libro, por ejemplo, en algunos casos. Creo que de algún modo invita como a, dependiendo de lo que juega, creo que hartito depende de lo que uno juegue ¿cachai? Por lo menos para mí, siento que no da lo mismo jugar un juego de guerra, un shooter, a otros juegos. En ese sentido como que siempre he tratado, últimamente sobre todo, de jugar ciertos juegos que me resulten más relevantes por ciertas temáticas. Entiendo que igual debe depender del proceso histórico personal de cada uno... Volviendo a la pregunta (risas) supongo que de algún modo han acompañado distintos momentos históricos de desarrollo que he tenido, probablemente eso igual ha tenido como alguna relevancia identitaria en ciertos momentos que en otros dentro de mi historicidad,

entonces... por ejemplo actualmente me gustan mucho ciertos juegos argumentativos, o sea que tienen argumento más densos de algún modo, incluso algunos que tienen mucha crítica social o hacen un reflejo de ciertos aspectos más contemporáneos, o se enmarcan en esos márgenes. Por ejemplo, hace poco, estaba jugando un juego que se llama War of Mine, que haciendo hasta de los mismos shooters, este juego también es de guerra, o sea más bien se enmarca en un contexto de guerra, pero en realidad, o sea, muestra o hace visible ciertos contextos de injusticia o de vulneración o de desigualdad en torno a los civiles, como que muestra la otra cara del contexto de guerra. En ese juego en particular uno juega como sobreviviente de una guerra, y se trata más bien como de recolectar comida, de... de preocuparse, casi como vivir en una okupa, de que esté bien armada tu casa, y lo que me parece más interesante igual te invita a tomar ciertas posturas o acciones morales, como por ejemplo, que viene tu vecino a pedirte ayuda y te solicita como un medicamento o fármaco, y puede ser que a ti te quede uno y que tengas no se po, un miembro de tu casa que está enfermo, entonces ahí viene el si tú le das el último medicamento que te queda o no, o por ejemplo viene un niño X y dice que, no se po, que no tiene comida, y te pide si tú le puedes dar alguna ración de tu comida. O ir en las noches, bueno, el juego tiene una modalidad en que uno en las noches va a otras residencias aledañas, y por ejemplo ahí uno puede irse a la casa de unos abuelitos, y uno puede ir a robar a la casa de los abuelitos, y saquear, incluso uno podría preparar armas ir y matar a todos esos y sacarles las cosas y llevárselas, depende de cómo uno juegue el juego. En ese sentido como que muestra una crítica, y sobre todo porque en el juego hay militares, y están como constantemente en peligro, te vienen a asaltar durante las noches, hay una nueva actualización del juego en que uno juega con niños también, dentro de la casa, y cómo los niños pueden pasar hambre, o necesitan distraerse y jugar, o por ejemplo si tú, el personaje vive el papá y el hijo, o por ejemplo el

papá tiene que ir a buscar cosas, y dejar al hijo sólo en la noche por ejemplo, y en la noche pueden haber entrado a asaltar, o a robar, o a saquear...

Por ejemplo otro juego que yo creo, osea, que me gustó mucho que rallé la papa mucho tiempo, y a mi parecer era mucho, y que es cómo contemporáneo, como incluso asociado a ciertos movimientos sociales, etc., es el Life is Strange. Creo que igual es un símil a otro juego que se llamaba Home. Que (ininteligible) igual se encuentra asociado a la línea LGTB...

Entrevistador: Ahh, LGBT.

Christofer: LGBT (risas). Que eso, es una experiencia de vida, no lo había visto en videojuegos, y que ahora esté y se pueda mostrar en videojuegos me parece súper interesante, súper relevante, y no desde como el estereotipo ni etiquetas clásicas, po, como que uno, igual siempre hay como ciertos estereotipos desde estos temas, incluso se prestan como que son más hegemónicos, se prestan incluso para el ridículo, o para llevar el personaje divertido. No po, aquí como que se lo toman con la seriedad y el realismo que tiene en lo cotidiano. Y eso encuentro yo relevante, po (ininteligible), en torno a esos argumentos, a esos cambios, quizás acordes a la nueva época ¿cachai?, a lo contemporáneo, y me da cierta esperanza, de que las cosas van cambiando hacia otros niveles, distintos. Y me hace pensar que un videojuego de algún modo puede invitar como a la reflexión, a la crítica, o incluso contribuir a la transformación social, o bien generar otros discursos que no son los dominantes, y habilitar otros distintos. De algo que supuestamente tiene una funcionalidad, entre comillas, para entretener, puede demostrar que puede tener otras funciones, aparte de eso, lo didáctico, o el ocio ¿cachai?, puede invitar a cierto grado de reflexividad, ¿cachai? sobre todo pensando en que, muchos jóvenes, me incluyo, en algunos pasan mucho tiempo en los videojuegos, ¿cachai? pero al mismo tiempo puede generar

instancias como de construcción y de formación importante para algunos, o bien se está habilitando ese espacio, y creo que es interesante para los que están desarrollando videojuegos. Igual dudo que tengan como esa intencionalidad política y todo, ¿cachai? pero siento que igual hay cierta distinción, por lo menos en algunos. De hecho, me ha parecido interesante que esos igual se han destacado harto.

Entrevistador: Pero tú igual has estado dedicado al desarrollo de videojuegos...

Christofer: Chan Chan. Pero eso no lo he dicho en la entrevista (risas)

Entrevistador: Tienes razón, pero yo lo sé todo... (Risas). En ese sentido, como desde el punto de vista de haber desarrollado videojuegos, ¿cómo ves el papel del desarrollador? ¿Cuál piensas que debería ser el papel o la intencionalidad que hay detrás de un desarrollador de videojuegos?

Christofer: Bueno, creo que varía harto del currículo oculto que tenga, o de la línea editorial o de la intencionalidad. Iba a comentar algo...

Entrevistador: Pero coméntalo po...

Christofer: (Risas) No que, bueno, no, iba a hablar un poco de los juegos indie. Que igual siento que los juegos indie en ese sent... osea, no he hecho como una lectura social, aunque podría darle una vuelta al tema, es probable que estuviéramos hablando... yo pienso que igual los videojuegos indie han como roto, hecho una grieta a la hegemonía más mercantil y comercial que tenían los videojuegos, osea que están teniendo los videojuegos, en ese sentido, creo que actualmente está haciendo como un giro, de hecho tengo la sensación de que hay varios giros en torno a los más hegemónicos dentro de los videojuegos, he sentido por ejemplo que... uhm, espérate (risas) es que no lo he reflexionado mucho... (Reflexiona). Ya, por una parte, una primera idea, asociada, cierto que se rompió esta lógica de que sólo las grandes compañías pueden crear videojuegos, y siento que habilitó esto de elaborar

videojuegos a lo local, así como que la gente puede generar videojuegos y puede tener como propuestas o ideas innovadoras dentro de como de lo mainstream, en general como otras modalidades de juegos, otras historias, otros relatos, otros personajes, y como romper con varios clichés, y siento que el panorama más indie ha hecho esta grieta de importante, osea ha abierto estos espacios y ha tomado más fuerza en el último tiempo. Y, bueno, los otros cambios que siento en los videojuegos en la época actual tiene que ver con esto de que los videojuegos actuales son episódicos, se está generando esa línea... y bueno creo que probablemente se puede deber a varios factores, e incluso comerciales ¿cachai? Como del juego en línea de tiempo de los usuarios y de los jugadores, de esto más globalizado, más flexible, incluso de los nuevos, las nuevas formas de pago ¿cachai? Eso también creo que puede ser interesante en las nuevas lógicas de videojuegos, que, incluso asociado a esto de la piratería, ¿cachai? de la respuesta de algunas compañías, o algunos grupos indies, la posibilidad de comprar online, con ciertos descuentos, o con otras modalidades de pago...cosas que antes no estaba tan a la mano, y siento que es como otro tipo de dispositivo para relacionarse... osea, como hay juegos que son gratuitos, o bien, o son... osea, incluso los propios desarrolladores de videojuegos... ¿cómo se llama esto que es como que la gente hace donativos, caxai?

Entrevistador: Ahh, como proyecto...

Christofer: Ahh, como proyectos...

Entrevistador: ¿Kickstarter o cosas así?

Christofer: Claro, sí, entonces eso creo que igual es algo que se ha habilitado ahora...

Entrevistador: ¡Crowdfunding!

Christofer: Eso, Crowdfunding, y se ha habilitado ahora, que igual responde hartito a mi parecer a nuevos contextos de globalización. Retomando la idea de (risas), bueno, por lo

menos a mí desde chico me motivaban hartos los videojuegos, quizás no me abandero como gamer, pero siento que es un espacio interesante como medio artístico y de expresión, para generar cosas distintas, y como toda obra de arte creo tiende mucho a la intencionalidad y los motivos. Entonces, haciendo un paralelismo, bueno, la gente habla de que lee libros y es como "ah, bakán, intelectual" ¿cachai? Pero creo que igual depende mucho de lo que uno este leyendo, que eso va (risas) generando distintas líneas, y es lo mismo en los videojuegos, en sí los videojuegos no podría satanizarlos, como tampoco un libro, si no que depende del videojuego y los contenidos, el desarrollo, las mecánicas, que uno explore, que tiene que ver con ciertos gustos, cierta intencionalidad, en ese sentido es bien diverso, cada vez existen más ofertas, y más... de forma muy agradable también hay más videojuegos indies, o más innovadores, o que apuntan a distintos segmentos, a otras historias, a otros relatos, otros contextos, apelan a otras emociones. Por ejemplo el Life is Strange a mí me pareció super innovador que apelarán más bien a la nostalgia, a lo cotidiano, al día a día, a las relaciones humanas y a lo más natural. Cómo de una forma súper... a mí parecer, ¿cómo respetuosa? Como cercano, así como... y bueno, y como desarrollador de videojuegos, a mí, por lo menos, ehm, por lo menos mi última entrega, así como el último juego que hice, nada extraordinario, pero... ehm, me gustaba esto de la crítica social, pero era mi intención de algún modo, generar como ciertos contenidos que habilitaran o invitaran a reflexionar sobre ciertas cosas. Tampoco así tan pomposo pero... ahora yo creo que me lo plantearía con un poco más de... uhm uhm uhm, ¿cómo se llama esto? Ehm ehm, de pretensión quizás, quizás sí, fuera a hacer un proyecto futuro, trataría de innovar más, o a apuntar más hacia esos factores...

Entrevistador: ¿Intencionarlo más?

Christofer: Intencionarlo más hacia allá.

Cristian, hombre, 38 años, Puente Alto

Fernando, hombre, 39 años, Santiago.

Entrevistador: ¿Qué estás jugando ahora?

Cristian: Termine de jugar hace poco el Inside, que es de la misma compañía de Play Dead, que es una compañía danesa que hizo el mismo (indistinguible) años atrás, estoy jugando el Final Fantasy Curtain Call de (indistinguible) que es un juego musical, que se juega con el stylus, bueno después (indistinguible), y estoy hace poco jugando el Life is Strange, que también está en Xbox One... (Se ponen a hablar del juego).

Entrevistador: Es que estoy jugando por Steam...

Cristian: El primer capítulo está gratis ahora.

Entrevistador: Sí, pero tengo que comprar el resto...

Cristian: Pero bájalo y párchalo, yo lo bajé y los parché weon, en pc, jejeje, bajé los 5 episodios y los parché y listo weón, listo. 0 pesos. 0 pesos. Para eso me compré un notebook heavy con tarjeta de 2 gigas de video, Nvidia de 2 gigas, para eso mismo, para jugar juegos de PC para que no jugarlos en el PlayStation por weón, pa' comprarme la PS4 ahora.

Entrevistador: ¿? (Indistinguible)

Cristian: Los juegos de PC, los juegos que salen en, en en Xbox o en PC, te los corre el equipo, el equipo que tengo corre casi todas las weas. Ahh, estuve jugando el Evil Within,

pero me aburrió weón... el de Shinji Mikami, el weón de los Resident Evil, pero no me... no me calentó la verdad, lo tengo ahí todavía la wea, weón pesa como 50 gigas la weá, pa' PC, se demoró como una hora y media en instalar, y la weá lo jugué y la verdad no me enganchó mucho, ahí lo tengo por si alguna vez me engancha de nuevo. También tengo instalado... ah, jugué el Shovel Knight, que es un juego de 8-bits, que es de una compañía... (Hablando del juego). Bueno, lo terminé de jugar hace algún tiempo, y después el juego que me descargué, obvio por torrent, venía con el DLC, con el contenido descargable de, de que jugai con uno de los villanos después, ¿caxai? venía con el DLC, ahí está el DLC, jugué la mitad del DLC, lo juego en la tablet así, entonces ya por lo menos el juego en sí ya lo terminé. Bueno, y tengo varios juegos en carpeta que los he bajado y que los quiero jugar. Puta está el Mighty Number 9, que esa wea del Keiji Inafune de los Megamanes, que sacó esa wea del Kickstarter weón, y que fue un fiasco la wea, porque la wea costó como 4 millones de dólares y el juego vale callampa weón, es horrible, no se justifica toda la plata que se juntó en su juego (indistinguible). ¿Qué más tengo en carpeta para jugar? El Resident Evil Revelations 2, el 1 ya lo terminé hace tiempo atrás, yyy ¿qué weá más? Ah, a todo esto, puta, tengo también, cuando salió la Wii, tengo la Wii con un disco duro con 200 juegos ¿caxai? instalados...

Entrevistador: ¿La Wii o la WiiU?

Cristian: Noo, la Wii. Me niego a comprar esa weá. Bueno en la 3DS me compré hace poco también (indistinguible), un poco el Star Fox 3DS, tenía 64, y me dieron ganas de jugarlo en 3DS, y me compré un RPG, el Bravelly Default, me dieron ganas de jugarlo. A mí me gustan mucho los RPG, es mi género favorito de juegos.

Entrevistador: ¿Desde cuándo, hace cuánto juegas?

Cristian: Desde que salió la Atari. Puta, chico, 7 años, yo ya iba a la casa de amigos, en esa época, yo tengo 38 weón, así que saca la cuenta, y era cuando estaba, puta, en tercer cuarto básico, para ir a ver la Atari en la casa de mi amigo, cuando Atari, puta, quedé loco weón, y ahí hinchando a mis viejos hasta que me compraron una Atari. Y todavía lo tengo. Cargando los juegos con casete y toda esa weá po, para poder jugar, ¿alcanzaste a jugar con casete?

Entrevistador: Noo, osea, con cartuchos.

Cristian: Con cartridge, no po, yo con casete. Todavía tengo los casetes guardados.

Entrevistador: ¿Después que otras consolas tuviste?

Cristian: Puta, de acá pasé el NES, de ahí al Super Nintendo, del Super Nintendo pasé al 64, del 64 salté a... jugué entre medio weás de GamBoy, pero prestadas, nunca me compre un Gameboy cuando era pendejo, mi viejo nunca me lo compró, después pasé al PlayStation, PlayStation 2, pasé por la DreamCast entre comillas, porque un amigo me la prestó una DreamCast, mía nunca tuve. PlayStation 3 nunca tuve, porque me armé un computador igual power, yy, bueno, para eso tiempo ¿cachai? Con tarjeta de 1 giga, ahora la wea queda corta con esa wea, ahí jugué muchos juegos que salieron en Xbox 360 y en PlayStation, si los jugué en el PC po weón, ahí jugué muchas weas, no se po, Resident Evil 5, puta, no sé (indistinguible), y ahora me dan ganas de comprarme un PlayStation 4 po, más que nada para jugar los exclusivos weón, de la consola. Así como me compré una Wii, también cuando salió la Wii en el año, después me compré una Wii, cuando ya estaba desbloqueada con disco duro externo, tengo un amigo que trabaja en esas weas po, y él me la desbloqueó y toda la wea. Y puta, también, me compré una Wii porque igual la Wii en ese tiempo era una buena consola, para jugar los exclusivos, que siempre me han gustado los juegos de Nintendo, Mario, jugar Mario, ¡Zelda! que los Zelda me encantan, tengo

todos los Zelda que salieron para Wii, los tengo todos en, y pa' GameCube los tengo todos en Wii, y jugué todas esas weas, que no pude jugarlas en PC, ¿cachai? No los pude descargar.

(Se ponen a hablar del Nintendo Switch y de otras cosas, habla sobre su trabajo como periodista)

Cristian: ...y, hace poco en la misma empresa que tiene (indistinguible) creó hace como año medio atrás creo Applause, que es un magazine que tienen desde tecnología, música, cine, y empecé a escribir ahí, sobre tecnología y videojuegos, y dije "ya, ok", igual me pagan, y bueno, ahí estoy con la(indistinguible), el tema de los videojuegos y la tecnología, llegando a la pega lo primero que abro o veo es en información veo diarios y veo portales de videojuegos y tecnología, ¿cachai? Cuando salió la Nintendo Switch me tocó hacer la nota, en Applause.com, y hoy me tocó hacer la nota de la película de Uncharted... (se pone a hablar de otras cosas).

Entrevistador: ¿Te consideras gamer?

Cristian: Es que, eso era antes, mira, (indistinguible) cuando me dicen, me habla un weón y me dice "soy gamer" o al weón le gustan los videojuegos, es típico que es el aweonao weón virgen culiao, sin vida weón, no sé po, que juega LoL y que juega Warcraft, puta, si ¿veí South Park? ¿iste el capítulo cuando los weones juegan, del capítulo del Warcraft? ¿Dónde tienen que subir de nivel matando bichos, weón? yapo, típico weón que está todo el día en el computador y los weones cagan ahí mismo casi, encuentro que el término gamer es para la gente, la gente está muy asociado a este tipo de weones que juegan en línea y que son unos sacos de weas weón, la verdad es que los encuentro terrible de aweonaos. Yo nunca he jugado en línea por lo mismo, porque tengo miedo weón de que, de que me atrape mucho la wea. Aparte la mayoría de los juegos en línea son FPS, ¿cachai? el que está de moda el

Overwatch y toda esa wea, puta, mi sobrino pasa jugando Overwatch. (Indistinguible) nunca me han gustado los FPS (lo llaman por teléfono).

(Llega un amigo, Fernando, quién también calza con la demografía de la entrevista, por lo que se decide unirlo a la entrevista como nuevo sujeto. A Fernando se le explica de que trata la entrevista, y si está dispuesto, y acepta).

Entrevistador: ¿Qué jugai tú?

Fernando: Ehh, bueno, en realidad soy más un jugador de... como de..., de equipos, ponte tú, juego FIFA. Claro, a veces en realidad es como casi el único juego que agarro, más de compartir el tema que de estar pegado yo sólo jugando, así, soy más de eso.

Entrevistador: Eres más social para jugar

Fernando: Claro, me imagino que esa es como... del, el tema así como mío. En realidad no me pego tanto jugando sólo, igual si juego, pero, de hecho tengo 1 juego (risas), el FIFA.

Entrevistador: ¿Cual?

Fernando: Bueno, ahora lo cambié al 17. Ahí tengo... así que me junto con amigos y jugamos campeonatos, cosas así.

Entrevistador: Cuando jugai sólo, ¿cuántas horas jugai?

Fernando: A veces 3, depende del día, en realidad, pero en general sí, en general puedo llegar a las 2-3, si no, puedo estar todo el día pegado también (risas), pero no tant, osea no más...

Entrevistador: Cuando te juntai con amigos a jugar, ¿es como contexto carrete?

Fernando: Mm, sí. Sí, o sea, eh, en realidad... yo creo que no porque, o sea, es contexto como compartir cerveza, lo que sea, comida, pero no más gente que de la que no juega, o sea nos juntamos para calzar que no sean 3, que seamos 4 o 6 o incluso a veces más, pero

generalmente 4, pa' que todos jueguen po, si fueran 3 onda tendríamos que estar todos jugando en el mismo equipo... sí, hacemos campeonatos (risas), hartas veces así...

Cristian: Sipo, si estos weones han hecho campeonatos, y a mí no me gustan los juegos de futbol, ¿cachai? no les encuentro ningún brillo a esas weas, a mí me gustan más los RPG... o sea igual juego Street Fighter jugando entre amigos, ¿cachai? Yo jugaría un campeonato de Street Fighter por ejemplo, wea, o de King of Fighter ¿cachai? pero las weas como de deporte, este weón, puta de repente se junta con los amigos, con amigos en común po weón, y así como "oye, anda a la wea, por último si no jugai weón, puta, te poni a tomar po", ahhh, la wea weón, raja curao y los weones jugando, noo, fome la weá po.

Fernando: A veces jugamos juegos de pelea, así como Mortal Kombat. El último que estábamos agarrando sería, en realidad me lo recomendó mi primo, el Injustice, como DC... ése, ese he estado jugando un rato, pero tampoco mucho.

Entrevistador: ¿Qué consola tení?

Fernando: La PS4, pero ese es como mi tema de los juegos...

Cristian: ¿Qué otras consolas has tenido en tu vida?

Fernando: Ahh, eh, la Nintendo, Super Nintendo, la PS1, la PS2, me salté la PS3 y ahora la PS4.

Entrevistador: Has jugado harto entonces.

Fernando: Sí, es que antes era máaaaaas, antes era super, así con (indistinguible)

Cristian: Éramos compañeros de colegio

Fernando: Sipo, íbamos al paseo Las Palmas, cuando iba a salir Mortal Kombat 2.

Cristian: Cuando salió Mortal Kombat 2, con este weón fuimos al paseo las palmas po, ¿cachai? (indistinguible) ¿Te acordai de esa wea?

Fernando: Pero bien, o sea, ahí tenía variedad de juegos, ahí jugaba distintos juegos así, pero ahora más, más... FIFA y chao así.

Entrevistador: ¿Qué pasó ente medio?

Fernando: Los tiempos yo creo. Antes...

Entrevistador: ¿El trabajo?

Fernando: Sí, yo creo que por ahí va. Antes tenía más tiempo libre (risas), y le dedicaba más tiempo al juego... ahora ya no. Bueno también creo que estar de pareja, de estar conviviendo.

Cristian: Te quita mucho tiempo pa' jugar weas.

Fernando: Claro, cuando estai sólo le dai a todos los juegos.

Cristian: (Risas) Encontrar, perdona, encontrar una mina que te aganche, que sea gamer, que le guste jugar...

Fernando: Bueno, con la Sole estamos tratando de gustar...

Cristian: Noo no, es que las minas , puta está el prejuicio de que se juntan puros hombres a jugar videojuegos, ¡pero es que no hay mujeres, weon! ese es el motivo, yo encantado weón, si tuviera una pareja, o una amiga, tengo una amiga, la Cata, una de mis mejores amigas ¿cachai? que, bueno, estamos por ahí con edad con la Cata, tu cachai a la cata po (a Fernando), la Cata, puta, con la Cata hablo todos los días po, hablamos que: tecnología weón, videojuegos, weón, música.

Fernando: Sipo, la Cata es super gamer...

Cristian: La Cata es otra amiga mía que tenemos la misma edad y es super gamer. De hecho, yo creo que es la mina más gamer que he conocido en mi vida weon (risas) La dura, en serio.

Fernando: Yo conocí una, bueno, viví con una amiga que jugaba al FIFA po, al PES, en ese tiempo era harto PES. Y, con su pareja jugaban, era super buena, era super sorprendente encontrar a alguien así.

Cristian: Bueno, esa weá no se ve, no se ve po weón.

Entrevistador: ¿A ti también te ha pasado eso de falta de tiempo para jugar?

Cristian: Sipo, obvio. Puta, que aparte de los videojuegos me gustan hartas cosas más, ¿cachai? Me gusta ver películas, me gusta ver series, y puta, no sé el tiempo weón, se va a la chucha po weón. Puta por tiempo el Life is Strange ayer lo jugué, ¿cuánto me habré demorado? ¿Una hora y media en jugarlo? Y terminé el episodio 2, ¿cachai? Hora y media po, o sea igual es tiempo, harto tiempo po weón, en lo que te veí una película. Puta ver una serie, un capítulo, 1 hora, ¿cachai? Ya, y luego de la pega a las 8, ¿cachai? onda, llegar a comer algo, 9, te tirai en la cama, vai a jugar dos horas, ya son las 12 weón, cachai pal pico. Como ese, como ese viejo, como se decía antes "cuando érai joven weón, tenía mucho tiempo y poca plata, ahora que estai más viejo weón tenía plata y no tenía tiempo weón", cachai, pa', cachai onda...

Entrevistador: ¿Podí comprar las cosas que no podíai comprar?

Fernando: Claro. Sipo, el tema es tener tiempo para jugarlos po weón. O sea lo que sea. Películas, videojuegos, lo que sea. Puta, si yo me consigo juegos, a no, el último que terminé fue el God of War 3, que también mi primo me lo prestó, y maté a Zeus (risas). ¿Ahh? El 3, el remasterizado. Ahí, pegado. Hasta que lo maté. Y, ¿cuál otro he jugado? Ah, eso. Mortal Kombat, siempre Mortal Kombat ha sido el de pelea que más me gustado. Pero en general siempre eran deportes. Así cómo que a todos les gusta mucho el fútbol entonces, es como el que más.

Entrevistador: ¿Qué opinai de las nuevas generaciones que juegan?

Fernando: Ehhh...

Cristian: Niños ratas, weón.

Fernando: Ehh, en realidad no comparto mucho con niños, así como gamers chicos, creo ponte tú, que empecé a compartir con mi sobrino, pero... y él, él es ya gamer full, pero compartí ahora ponte tú la primera vez el 18 que pasó. Ahí recién lo caché como una parte de, estamos hablando de un niño de 8 años, del resto no tengo idea mucho de la personas así como más, gamers.

Cristian: Tengo un hermano menor, que también es gamer, ¿cachai? Bueno, también por influencia, igual como en la música, ¿cachai? Yo creo. Y, bueno, mi hermana tiene 2 cabros chicos, la mayor tiene 8 años, y también puta le gusta caleta jugar. Puta, y es bakán esa wea, puta, no sé po, yo soy su tío, de repente jugamos juntos, ¿cachai? onda, no se po, demasiado la raja weón.

Fernando: Siiii, o sea bueno, él agarraba y... jugando pelea o futbol, trataba de hacerlas todas po, o sea, era super así como ¿Cómo hiciste eso? yaa, enséñame tío, cachai, trataba de...

Entrevistador: ¿Cómo se siente a alguien menor que tienen que enseñarle a jugar?

Fernando: Cómo... en general yo era, de hecho, ponte tú, lo noté en ese viaje, que soy mucho del compartir, o sea no tengo así como... entonces para mí es fácil como enseñarles, siempre he andado compartiendo como pasar esta etapa, una cosa así. En cambio no se po, mi otros primos que, ellos no po, les metían goles (risas), no les enseñaban nada, así como, era como "uhh". Entonces a él le gustó jugar conmigo por ejemplo porque yo le enseñaba hartito. Así que yo encuentro que soy bueno para compartir.

(Se hablan cosas de la comida en la mesa).

Entrevistador: Uds. dos jugaban desde que eran chicos, ¿qué rol tuvieron los videojuegos en sus vidas?

Cristian: Definitorio po weón, igual que la música en mi caso po. Siempre me ha gustado mucho la música también, igual el cine. Pero en el cine que empecé a descubrir que en el cine cachai más, puta, aprender como lenguaje técnico de cine, ¿cachai? Un poquito más audiovisual. Pero con los videojuegos con la música fue una weá más pasional, como que fue algo que me entró de una y se ha quedado conmigo hasta el día de hoy. No se por weón, y puta, gracias, puta por suerte he tenido la posibilidad de profesionalmente, igual, dedicarme entre comillas, como ganar lucas, con dedicándome a escribir sobre música y videojuegos, ¿cachai? Yo creo que eso es la raja. Y yo sabía que en algún momento me iban a (indistinguible) si me gustaban los videojuegos o en la música, e iba a terminar escribiendo en algún medio o dedicándome entre comillas a cachai a escribir de las weas que te gustan, que es la raja po weón, ¿cachai? Eso para mí responde parte de...

Fernando: ¿Cómo fue la pregunta?

Cristian: Que rol cumplieron los videojuegos en tu vida. O cumplen.

Fernando: Ehhh, (piensa). Más que nada entretenición, o sea, o sea, eso es, pa' mí. Compartir, no sé, como... ehh... era mucho de compartir el jugar, no tanto el de quedarme así como, no igual jugaba hartito (risas),

Cristian: De pendejo jugábamos caleta weón... íbamos a tu casa igual y jugábamos caleta...

Fernando: Por eso po, compartir po. Desde el inicio, o sea desde la primera consola, que como, claro, para llamar a los amigos, que llegaban, y todos jugaban...

Cristian: Cuando jugábamos King of Fighter, o Resident Evil weón, de PlayStation 1 po weón.

Fernando: Ehhh... igual siempre como desafío.

Cristian: Unos God of War por weón...

Fernando: Eran los videos, como los juegos, eraaa, ehh, era justo como el tema de... ehh... de lo que te me pasaba con los juegos era que al final te desafiaban a que tu pasarai y pasarai, onda, aprendierai, onda como se hacían, ponte tú, no se po, me acuerdo de los inicios ponte tu del Mortal Kombat cuando teníai que aprender fatalitys o brutality, no era como ahora po, incluso el mismo juego te los trae así como la "apreta x x", antes no po (risas). Las revistas...

Cristian: Claro po, comprar revistas po weón...

Entrevistador: ¿Uds. compraron las revistas?

Cristian: Síi, tengo la Club Nintendo como desde la n°1 como hasta la 120, ¿tendré todavía?

Fernando: Yo también la compré, como más o menos, deben haber sido como unas 70s...

Cristian: ...juegos, revistas españolas, tengo caleta de revistas todavía guardadas... La Club Nintendo como de la 1 a la 120, onda así como, como con las guías ¿cachai? con el nivel de los juegos weón. No se po, cuando salió el Super Metroid, para el Super Nintendo, me lo terminé con la guía 100% de la wea del, de la Super Nintendo, cachai, de la Nintendo. (Indistinguible) juegos de aventura gráfica, parecido a como lo que es ahora el Life is Strange, no sé cuál, ¿cachai el (Indistinguible)? Es una aventura gráfica de Nintendo, de NES, weón, juégalo en emulador, el juego es la raja (habla sobre el juego).

Entrevistador: Ehhm, ¿alguna vez han ido a alguna convención, a algo así como comunidad gamer?

Fernando: Yo no.

Cristian: No, es que, puta, los encuentro gamers que hacen acá como las weás que hacen en el Festigame valen callampa weón, están mal organizados... weón, no... Como que, no sé,

desorganizado. Puta, si vai a jugar weón, vai a jugar con cuea weón puta 5 minutos en una wea, no sé, no justifico el pagar una entrada, y aparte que la exclusividad no viene gente interesante, ¿cachai? como de otros países, no se no, la verdad que no, nunca le he encontrado ningún brillo.

Entrevistador: ¿Si estuviera bien organizado irías?

Cristian: Puta, no sé, no sé, puta, no sé. Mira, por ejemplo, el 2013 yo me pegué un pique, puta, me acordé, me pegué un pique a Europa y fui a dos festivales ¿cachai?, y anduve por (indistinguible) por Europa, y una de mis paradas obligadas weón fue en Berlín, que fue el primera... (Interrumpe mesera). Cuando llegué a Alemania, me acuerdo, cachai, puta a ver, llegué a Alemania, primero a Frankfort, y después me pegué un pique cinco horas a Berlín, que ahí me tenía que quedar, y en Berlín le dije a mi amigo, con el weón que viajé, puta, que es super amigo mío, le dije "weón, tu erís gamer, weón, o sea, tu caxai que hay uno de los museos de videjuegos más grande más importante del mundo está en Berlín? hay que ir po weón", "obvio que sí, hay que ir", y fuimos a la weá, y fue el segundo día de estar en Alemania, el segundo día de vacaciones, fuimos al museo de videojuegos, se llama el Computerspielemuseum, cachai, y entramos. Puta, la wea es super buena, sabí esa wea abre de lunes a sábado po weon, super expedito, o sea entrai cachai, onda tení las consolas, tení las, desde la Atari antigua, Comodore, cachai podí jugar las weas, tení arcade, tení la historia de los videojuegos, en inglés y en alemán, cachai, onda, la wea la raja weón. Fue una de las paradas obligadas cuando bajara a Europa, tenía que ir al Computerspielemuseum, que era uno de los museos más reconocidos más grandes, cachai, es como ÉL museo de los videojuegos en el mundo, que abre de lunes a sábado, ¿cachai? (cuenta una anécdota que no tiene que ver con la entrevista).

Entrevistador: ¿Qué futuro le vena los videojuegos?

Cristian: Que las consolas van a desaparecer. Todo, yo creo que todo, el cómo se llama, el... el juego futuro va a ser por streaming weón. El streaming, o en línea, o las consolas, o en pc, por último en pc, weón. Pero no, las consolas como sí van a desaparecer weón, no les veo... Los mismo, gente de la industria, de Microsoft, de PlayStation, también ha dicho que sí, que habrán con suerte 2-3 generaciones más de consolas, con suerte 2, pero, todo apunta al tema de la nube ¿cachai?, bajar las cosas, yo creo que se va a ir el tema. Lo que pasa ahora con Steam, caxai, ahora podí todo por Steam en PC y listo, PlayStation Network bajai la weá a la consola y listo, cachai, onda, el tema de juego físico ya como que ya no, pero igual lo veo más lento, a mí me gusta, como me gusta tener el CD, puta el disco, oh la wea, pero bueno, en todo caso, los juegos de ahora ya no vienen con artwork, o sea con bundle, igual que otra wea que se ha perdido caleta, cachai. Se ha perdido mucho.

Entrevistador: ¿Qué opinai? ¿Pa' dónde van los juegos? (se dirige a Fernando)

Fernando: Ehhm, sí, yo creo algo similar, así que van a las consolas previas ya no, no sé si van a ser tan necesarias.

Entrevistador: ¿Te incomoda?

Fernando: Noo, pa na, o sea, (indistinguible) abierto al futuro totalmente. Mientras más no se po, tecnología te pongan en el frente, yo feliz.

(Fuera de la entrevista, Notas de Campo)

Entrevistador: ¿Qué harías si no existieron los videojuegos? (Si jamás hubieran existido), ¿Cómo sería tu vida?

Cristian: Es q esa pregunta parte de una suposición..... No me habría influido yo creo. A lo mejor habría hecho deporte, que se yo. Como forma de hobby.

Entrevistador: Entiendo, ¿Cómo tu hubiera influido como persona?

Cristian: Lo q respondí antes... Habría buscado otras cosas en q gastar el tiempo de ocio

Diego, Hombre, 25 años, Talca.

Entrevistador: ¿Qué jugai?

Diego: Ehm, la verdad de varios tipos de videojuegos, tanto de, o arcade, de estrategia, de deportes, RPG, va dependiendo como de, mucho del estado de ánimo y del momento, de repente de cuando van saliendo videojuegos, si son shooters, o cosas así. Depende de lo que me vaya llamando la atención.

Entrevistador: ¿Cuál es tu favorito? De todas las categorías.

Diego: Tendría que ser estrategia y shooter como a la par.

Entrevistador: ¿Qué consolas tení?

Diego: PC... Master Race (risas).

Entrevistador: ¿Por siempre?

Diego: Por siempre. No, me gustaría tener una consola Nintendo como tiene ese tema de restricción de sus productos, enfocarme en eso. Como tener una Nintendo para poder jugar ese tipo de juegos. El resto, la verdad que los puedo jugar todo en computador, así que no me llama mucho la atención el tener consola, a menos que sea como un gran juego que sea exclusivo para una consola, lo que es raro.

Entrevistador: ¿Cuánto jugai al día? ¿Más o menos?

Diego: ¿Actualmente? Yo creo que como mucho una hora al día. Antes tenía, podía jugar unas cuatro horas al día, y en verano podía pasarme todo un día jugando, jugando Starcraft, jugando Battlefield o jugando FIFA.

Entrevistador: ¿Eso ahora es mucho o poco para ti?

Diego: ¿Las horas? Ehh... poco.

Entrevistador: ¿Por qué?

Diego: Que como, como que juego por, no sé, como para distraerme pero como un poco obligación. Es poco en cuanto a la capacidad de disfrute que tengo del videojuego. No es como "hoy día quiero jugar Starcraft y quiero hacer esto, quiero mejor mi skill" "no, hoy día me gustaría jugar Star Wars y voy a tal misión", como que juego por, como por cumplir conmigo mismo. Cuando estoy demasiado aburrido empiezo a jugar.

Entrevistador: ¿Jugai porque estai aburrido no más?

Diego: En el último tiempo, sí.

Entrevistador: Eh, ¿antes jugabas por otras razones? ¿Aparte de estar aburrido?

Diego: Eh, sí, parecerá demasiado de la mano, pero jugaba porque me entretenía. Osea, habían, habían unos motivos por los que quería jugar un juego.

Entrevistador: ¿Después de que terminabas de jugar como te sentías?

Diego: Ehh, era relativo a la situaciones (ininteligible), porque por ejemplo si era un juego nuevo, ehh, dependiendo de la calidad del juego puedo sentirme bien, mal, si es que el juego cumplía las expectativas. Si he pasado un tiempo jugando, y va a depender si lograba lo que quería.

Entrevistador: ¿Juegas online?

Diego: En el último tiempo, no.

Entrevistador: ¿Por qué no?

Diego: Mm, la verdad, mucho de los juegos que juego son como más primera persona, cosas así. Por ejemplo los de deportes no tienden a jugar mucho online. Porque más jugaba online un tiempo los de estrategia y los shooter. Shooter jugaba harto online.

Entrevistador: ¿Alguna vez fuiste a alguna convención, Festigame, o algo así?

Diego: No.

Entrevistador: ¿Te interesa algo así?

Diego: ¿Actualmente? Ehh, la verdad es lo único que me interesaría era el Blizzcon, pero un evento así es Chile la verdad... está difícil.

Entrevistador: Ejem... (Entrevistador se pierde). ¿Qué valor dirías cumplen los videojuegos en tu vida?

Diego: Mmm... La verdad, siento que igual son bastante importantes. No por una cuestión así como de vicio o algo, sino que son como... parte de quien soy. Osea, como parte de lo que me han ayudado a crecer. Parte de la persona que soy, son en parte por los videojuegos.

Ehm, por ejemplo aprendí muchas cosas como pensamiento analítico, capacidad de respuesta inmediata, puedo aprender inglés, en la época de nosotros, aprender de tecnología, obviamente uno va a aprendiendo entre comillas "a la mala", para ir adaptándose a las cosas de los videojuegos.

Entrevistador: ¿Cómo sería tu vida si no hubiera videojuegos? ¿Cómo serías tú? ¿Qué harías?

Diego: Probablemente buscaría otra cosa que hacer, siento como que por lo que son los videojuegos sería una persona un poco más aburrida. De hecho muchas cosas que uno termina estudiando por temas ociosos o cosas así, son preguntas que me salen jugando videojuegos. Por ejemplo así como, historias de fútbol, que me salen jugando FIFA, cosas espaciales que de repente me salen jugando Star Wars o Starcraft, o cosas de historia jugando Assassin's Creed.

Entrevistador: ¿Para jugar videojuegos los estás comprando o los estás bajando?

Diego: Una mezcla de ambos.

Entrevistador: ¿Estás pirateando entonces?

Diego: Sí.

Entrevistador: Ehm, cuando compras, ¿compras en Steam, o compras físico?

Diego: Por lo general, en digital. Por Steam, por Origin. Maldito Origin (risas).

Entrevistador: ¿Pero en cantidad está más o menos igual entre el pirateo y, el, digamos, la descarga... oficial?

Diego: Sí, sí igual en general sí.

Entrevistador: ¿Ves gameplays? ¿En YouTube?

Diego: Antes veía. Antes de aburrido veía. Después empecé solamente a ver dependiendo del juego que estaba jugando. Para ver si podía perfeccionar ciertas cosas, o cosas que no

podía solucionar que me quedaba atrapado, ayuda en Assassin's Creed o... o algunas técnicas de Starcraft o cosas así.

Entrevistador: ¿Alguna vez has visto un gameplay para comprar juego? Como, ¿viste el gameplay y te gustó, y compraste el juego?

Diego: Uhm... haber, que la idea de comprarme, el gameplay, sea el juego por el gameplay, eh... hasta ahora no. El único que me ha motivado, pero he tenido problemas con el computador, igual me gustaría comprar el juego sería el (indistinguible).

Javiera, Mujer, 22 años, Santiago.

Entrevistador: Primero que todo: ¿Qué juegas? ¿Qué videojuegos juegas? ¿Qué estilos?

Javiera: Los que más juego son, así como los de RPG o los de Shooter, más que, o los Simuladores de Vida (risas).

Entrevistador: ¿Cómo Los Sims?

Javiera: Como Los Sims. Me encantan Los Sims, o el Harvest Moon, que tienes tu granja... (Risas).

Entrevistador: ¿En qué juegas en general? ¿En computador...?

Javiera: Ehh, en computador y en Play.

Entrevistador: ¿Qué Play tienes?

Javiera: Tengo Play 3.

Entrevistador: En perspectiva histórica, ¿qué consolas has tenido?

Javiera: He tenido... la primera... bueno, no sé si cuentan esas como Joystick que se conectaban a la tele, y tenían como 9999 juegos (risas).

Entrevistador: Obvio que sí.

Javiera: Ya, esa fue como la primera (risas). Tuvimos dos de esos y después el Play 1, después el Play 2, después el Play 3. No somos tan bakanes para el Play 4. Todavía no, pero se viene, se viene.

Entrevistador: Dijiste que "somos". En general, ¿toda tu familia juega?

Javiera: Noo, no no, mi hermano. Con mi hermano. Sí, pero mi hermano ya no lo ocupa tanto. Cuando chico lo ocupábamos más, pero ya no juega tanto.

Entrevistador: ¿Él es mayor que tú?

Javiera: Sí, tiene 27. Yo tengo 22 (risas) (entrevistada da información personal).

Entrevistador: ¿Por qué juegas? ¿Cómo te sientes para jugar...? ¿Juegas porque estás aburrida...?

Javiera: Normalmente... mira, ya últimamente no juego tanto, porque, como que, siento un vacío en mi vida, como que, bueno, ya no voy a tener vacaciones, yo esperaba mis vacaciones para jugar Play, pero es que cuando juego me vicio mucho, entonces, por eso ya no juego tanto, pero normalmente cuando tengo hartos tiempo juego porque sí por rutina,

osea, no no, por rutina, no, no no, osea, no es porque sea aburrida y voy jugar, sino porque es como "obvio, voy a jugar", no tengo que tener como una necesidad para jugar, sino así como quiero seguir en la historia, estoy metida, o, "no, tengo que subir de nivel! tengo que vencer a este mono, me tiene picada!", pero no es una sola necesidad.

Entrevistador: ¿Cómo hacer para jugar los juegos? En el sentido de: ¿cómo los compras?

Javiera: (Risas).

Entrevistador: Pero está bien, quiero saber si ¿pirateas?

Javiera: Ya, hasta la Play 2, nunca me había comprado un juego, osea, el único juego comprado eran Los Sims, porque Los Sims eran como mi vida, y fue como el primer juego así como mío, porque todos los demás me los mostraba mi hermano, es mi primer juego como mío sólo mío, fueron los Sims, entonces eso fue lo único que tenía comprado hasta el Play 2, porque yo pasaba horas descargándome cosas aunque ni siquiera las jugaba así, pero con el Play 3 nunca la desbloqué porque me dio miedo como que nunca vi como que nadie la hubiera desbloqueado bien, entonces fue como "ya, filo, pa que me voy a arriesgar y me voy a echar como 300 lucas, no mejor no", entonces voy comprando de a poquito. Normalmente, no se po, a veces mi hermano compra, o yo compro, o mi pololo compra (risas), también.

Entrevistador: Entonces, ¿de Steam no compras nada?

Javiera: Es que recién, recién-recién me bajé Steam, hace como dos semanas, y me he bajado puros juegos gratis po, no he comprado nada en Steam, nada, una rata, totalmente una rata, no me importa. Y descubrí que me bajé un juego de Face, súper inteligente.

Entrevistador: ¿Cómo es eso?

Javiera: Bueno, osea, me bajé uno que se veía entretenido, así como de esos de buscar cosas en los pastos, y la cuestión tenía vida, me parece súper extraño, pero dije "ya, filo, obvio

para que uno compre las vidas" y de repente así que como lo googlié y "Facebook", era un juego de Facebook. Lo dejé de jugar (risas).

Entrevistador: ¿Tú has visto alguna vez un gameplay?

Javiera: Sí.

Entrevistador: ¿Para qué lo haces?

Javiera: Normalmente lo veo antes de comprarme un juego, o de bajármelo, para ver cómo es la jugabilidad, porque claro, a veces los trailers te muestran cuestiones maravillosas cuando en verdad es una mierda. Más que nada pa' eso, para ver si me lo compro o no me lo compro. O a veces igual como para pasarme partes po. Como, no sé po, necesito encontrar el objeto wachi-wachi, y no aparece.

Entrevistador: ¿Alguna vez has ido a una Festigame, o alguna convención similar?

Javiera: No. Una vez me gané una entrada pal Festigame, y yo estaba súper emocionada, pero nadie me podía acompañar y nadie me quería acompañar, y yo "si ya, filo, mejor no voy", porque hay mucha gente y muchas cosas entonces como que me dio como julepe (risas), pero nunca me he comprado ninguna cuestión ni para la Comic Con ni para el Animex, nada.

Entrevistador: ¿Pero te tincaba ir?

Javiera: Si, no, me tinca caleta ir, todo los años digo "voy a ir, voy a ir a algo, voy a ir a algo", nunca voy porque en realidad no tengo partner, porque en mi círculo cercano no hay nadie ñoño.

Entrevistador: ¿Te gusta en general la cultura, así como en general, gamer? Todo lo que está alrededor.

Javiera: Es que igual no conozco tanto. Por lo mismo, porque no, no tengo muchos conocidos. Osea está mi hermano, y mi pololo, pero ninguno está muy metido así como en

la cultura gamer. De hecho lo único que yo he cachado en la cultura gamer que, no se po, cuando una mina tiene que hacer videos de gameplay tiene que mostrar las tetas, y ya ahí como que yo dije nooo (risas), algo está mal acá, como que no me quiero acercar mucho a esto.

Entrevistador: En ese sentido, ¿tú no te sientes gamer?

Javiera: Es que, osea, es que, como no conozco tanto del mundo gamer, igual me siento gamer porque juego hartito, pero no estoy vinculada al mundo. Entonces claro, si me decí así como "ah, tú erí gamer, erí ñoña" es como "puta sí".

Entrevistador: ¿Te sientes más ñoña que gamer?

Javiera: Sí, me siento más ñoña, ¿por qué? Porque no es solamente los videojuegos, sino que también el anime. Entonces es como, todo (risas). Claro, todo junto.

Entrevistador: Todo junto en la ñoñez.

Javiera: Claro.

Entrevistador: Ehhhm, ¿qué rol juegan los videojuegos en tu vida? Ehhm, ¿qué hacen para tí que te gustan...?

Javiera: Igual son como muy parte de mi vida porque, ay qué triste, cuando chica yo no tenía muchos amigos, ahhh (gesto de tristeza como broma). Tenía mis amigos del colegio, pero como en el barrio así, nada, entonces yo pasaba, todo todo todo todas las tardes, cuando chica, desde muy chica jugando, entonces al final eran como, de chica, eran mi compañía así. Entonces, se hicieron parte de mí, y ya no es como "juego no más", sino que me involucro caleta con los personajes, con la historia, como que no puedo evitarlo.

Entrevistador: En ese sentido, ¿qué pasaría si jamás hubieran existido los videojuegos?

Javiera: Sería súper triste yo creo. Osea, en vez de haberme ocupado en los videojuegos, yo creo que me hubiera enfocado como en el anime. Porque igual ya era como: la tele con los

monitos, y el computador para jugar; y me iba turnando, así. Entonces me hubiera quedado pegada a la tele. Pero, igual no hubiera sido lo mismo, porque en la tele estás súper estático po, en cambio en los videojuegos, no se po, voy pensando, voy leyendo, de hecho con los videojuegos aprendí mucho inglés, porque no teníamos como ningún juego en español, y yo tenía 7 años (risas). Entonces no, no no, no hubiera sido lo mismo. Hubiera sido más triste yo creo (risas), más solitario tal vez (risas).

Entrevistador: Ehm, ¿qué opinas del término niño rata?

Javiera: (Risas), ¿Qué opino de ese término? Osea (risas). A mí me gusta caleta (más risas).

Entrevistador: Ya ¿Por qué? (risas)

Javiera: Debo admitirlo, me gusta caleta. Porque... porque weón, existen, están ahí, me cargan los niños rata. Porque osea, para mí los niños ratas son los pendejos culiaos, weón, osea, puta ya, además que yo algún día cuando pendeja también fui una niña rata, pero esos pendejos culiaos weón, como que no sé, pasan todo el día, y se la juran bakanes, y hablan mucho de Minecraft, y que, por cierto, nunca he entendido cuál es la gracia de Minecraft, lo siento lo siento lo siento (risas). Pero no sé, yo lo encontré muy chistoso, a mí me encantó el término, no me siento identificada con eso en todo caso (risas).

Entrevistador: ¿Cuánto tiempo juegas en general? ¿A la semana?

Javiera: ¿En promedio? No te voy decir ahora, porque ahora no estoy jugando tanto. Porque Candy Crush y esas cosas no sé si cuenten.

Entrevistador: Si, ¿por qué no?

Javiera: ¿Cuenta Candy Crush?

Entrevistador: Por supuesto.

Javiera: Ya, entonces juego mucho (risas).

Entrevistador: (risas) Más o menos, a la semana, o diario.

Javiera: Mira, yo creo que diario, yo juego como 3 horas mínimo, no sé, diario. Entre Candy Crush y otros juegos de Facebook. Y claro, a veces, no se po, me meto, ya, a Los Sims, no, cuando me meto a Los Sims, el tiempo no existe. Tengo un problema con Los Sims, serio. Siempre no existe.

Entrevistador: ¿El 3?

Javiera: Sí, el 3, porque el 4 no me gustó.

Entrevistador: ¿Hay 4?

Javiera: Hay 4. De hecho, con el 4 Maxis quebró porque le fue como el hoyo, y nunca van a haber más Sims (llanto falso en tono de broma). En serio.

Entrevistador: No sé, el 1 es el único que me gusta (risas).

Javiera: No eso, demás, si igual juego harto.

Entrevistador: Y ese tiempo, ¿tú crees que es mucho? ¿O está bien?

Javiera: Yo siento que es mucho... pero está bien (risas).

Entrevistador: ¿No te conflictúa?

Javiera: No, no, pa' na', pa' na', pa' na'. Siento que es mucho eso sí, pero, pero me gusta.

Entrevistador: "Es excesivo pero..."

Javiera: (risas) Está bien, sí, me gusta

Entrevistador: ¿Más gente te ha dicho que es excesivo? ¿O tú crees que es excesivo?

Javiera: Ehm, sí, osea, he hablado con gente sí, y es como "ya weón, si weón, qué onda tu vida" que así que "hagamos otra cosa por favor" (risas).

Entrevistador: ¿Pero te da lo mismo?

Javiera: Sí, me da lo mismo (risas). Ya bueno, si igual hago otras cosas, ¿ya? déjenme (risas). No sé po, mis papás cuando chica típico así como "no pases todo el día en la pantalla" (con voz fina) "pasas todo el día jugando", de hecho, cuando iba al colegio, yo

llegaba a mi casa, me ponían el Play y ahí estaba... oh, era tan rico a veces me quedaba dormida jugando, y despertaba y decía como "oh, voy acá", y seguía, y me quedaba dormida, y despertaba "oh, voy acá" ahh, era maravilloso. Pasaba todo el día, toda la tarde jugando (risas).

Entrevistador: "Lo extraño..." (Imitando voz de broma).

Javiera: (risas). Sí...

Entrevistador: Pero se vienen las vacaciones... ¿o no vas a tener vacaciones?

Javiera: No, si voy a tener, se viene, se viene... por ejemplo, tengo el último Final Fantasy XIII, porque son...

Entrevistador: "El último" (risas).

Javiera: Pero es que son varios (risas). Y lo empecé a jugar, porque osea, cuando terminé el Lightning Return, quedé así como "weón, noo, noo, noo, ohhh", y ya mi pololo me lo regaló así como "ya puta, te veí súper mal, así que tómallo" y yo "siiii ehh"; y lo empecé a jugar, y empezaron como las pruebas y todo, y lo dejé ahí, y lo necesito, lo necesito, como que todos estos días he pensado "¿y si lo juego? ¿y si lo juego?" y es como "no Javi, tienes otras cosas que hacer".

Entrevistador: ¿Es como una adicción?

Javiera: Sí. Si no, cuando yo empiezo, no paro (risas). ¡Es terriiiiible! (risas).

Entrevistador: ¿Y te bajai además las bandas sonoras...? No sé

Javiera: No, no, ah ah. Antes sí, no ya no.

Entrevistador: ¿Y por qué ya no?

Javiera: Porque... no. No me llama la atención no más. Osea no se po, por ejemplo, en algunos Final Fantasy, como ya, me llamo como ya, LA canción, y me bajo ya, ESA

canción. Pero, a veces escucho los OST de algunos juegos, pero en YouTube, no me los descargo.

Joaquín, Hombre, 14 años, Talca

Joaquín: Juegos de acción, de aventura, juegos de consola generalmente, que los de pc no me llaman a veces tanto la atención.

Entrevistador: ¿Tú tení' consola?

Joaquín: Sí

Entrevistador: ¿Tienes la PS4?

Joaquín: Sí

Entrevistador: ¿No tienes otra consola?

Joaquín: Tengo... la Play 3 se la llevó mi hermana, y tengo la Play 2 antigua que está ahí guardada.

Entrevistador: Entre pc y consola, ¿qué preferí?

Joaquín: Bueno... si tuviera un mejor pc, preferiría pc porque en pc están todos los juegos y eso, y en consola están algunos juegos no más.

Entrevistador: ¿Ahora qué estás jugando?

Joaquín: GTA5, Day and Light, que es de zombies, y Assassin's Creed, que estoy jugando en consola por el momento. Y más adelante voy a seguir jugando otros juegos...

Entrevistador: ¿Más o menos cuántas horas jugai al día?

Joaquín: Bueno, los fines de semana juego como (risas), como 5 hrs o menos, juego hartito, y los días de semana juego como 1 hora. Por ahí.

Entrevistador: ¿No tienes problemas entre el estudio y el juego?

Joaquín: No, porque estudio y después juego así, estudio rápido.

Entrevistador: Le das prioridad es el estudio entonces

Joaquín: Sí

Entrevistador: En general, en comparación con tus compañeros, ¿cuánto juegas? ¿Más que ellos o menos que ellos?

Joaquín: Yo creo que más, si...

Entrevistador: (Risas), ¿eso está bien? ¿Tus compañeros creen que juegas una cantidad de tiempo normal?

Joaquín: Osea, no sé, no les he preguntado, pero igual ellos juegan pero no lo suficiente.

Entrevistador: ¿Juegas online?

Joaquín: Sí, hartito.

Entrevistador: ¿Con desconocidos o con amigos?

Joaquín: Con desconocidos, porque obvio me meto en una partida y encuentro cualquier desconocido, pero juego con amigos generalmente

Entrevistador: ¿Alguna vez has hecho amistad con algún desconocido?

Joaquín: No

Entrevistador: ¿Antes jugabas con una PS2? ¿Qué jugabas ahí?

Joaquín: Hace tiempo... jugaba los juegos antiguos, GTA San Andreas, PES, los típicos juegos que están ahí, y los jugaba... compraba juegos piratas, y los jugaba.

Entrevistador: ¿Ahora pirateai?

Joaquín: Noo, ahora no, tienen que ser todos originales. Porque para comprar juegos piratas tengo que piratear la Play y no voy a poder jugar online si la pirateo. A no ser que haga un pirateo especial que es para los hackers, que ahí sí puedo jugar online...

Entrevistador: ¿Y es muy caro ese pirateo?

Joaquín: No sé el precio... pero el pirateo normal tampoco sé el precio.

Entrevistador: ¿Entonces compras los juegos?

Joaquín: Sí.

Entrevistador: ¿Cómo juntai la plata para poder...?

Joaquín: Con mi mesada y me auspician mis familiares.

Entrevistador: Dale. ¿Alguna vez has estado en un grupo de juegos, o tení un grupo constante de amigos con que juegas?

Joaquín: Sí, osea, ya no tanto porque, por los estudios ya no puedo jugar con varios amigos, y ya no tienen la misma consola tampoco.

Entrevistador: ¿Alguna vez has ido a una Festigame o algo así?

Joaquín: No.

Entrevistador: ¿A ninguna convención? ¿Te llaman la atención?

Joaquín: Siiii, me gustaría ir, pero no, no he ido, no he tenido la posibilidad.

Entrevistador: ¿Pero no se ha dado no más?

Joaquín: No.

Entrevistador: ¿Alguna vez has hecho cosplay?

Joaquín: Nooo

Entrevistador: ¿Te gustaría?

Joaquín: Nooo (incómodo), osea sí, depende, del cosplay que haga. De algo que me guste sipo.

Entrevistador: ¿Has visto, ves gameplays?

Joaquín: Sí

Entrevistador: ¿De quiénes?

Joaquín: De Jaidefinishon GOTH.

Entrevistador: ¿Todos los días?

Joaquín: Osea, los días que suben videos.

Entrevistador: Claro, ¿solamente GOTH? ¿O ves otros tipos gameplays?

Joaquín: Ehhhh, es que los otros, tengo puros canales de música también, pero veo principalmente Jaidefinishon GOTH, pero antes veía otros canales pero ya no (risas). Puros canales de niño rata, pero antes.

Entrevistador: ¿Para qué los ves?

Joaquín: Para divertirme, para entretenerme. Y a veces para aprender a jugar algunos juegos. Y para saber cómo son y ahí me pueden llamar la atención viendo los videos.

Entrevistador: ¿Alguna vez has comprado un juego porque te gustó el gameplay?

Joaquín: Sí. He comprado varios juegos que me han llamado la atención de videos de YouTube que he visto.

Entrevistador: ¿En general que rol tienen los videojuegos en tu vida, así como personal?

Joaquín: Ehhh, no sé... como un hobby, no sé, algo que me entretiene, que me distrae, de, por ejemplo, cuando estoy estresado y puedo jugar y me divierto y todo eso...

Entrevistador: ¿Juegas porque estás aburrido?

Joaquín: Sí.

Entrevistador: Y después de que juegas, ¿cómo te sientes?

Joaquín: Mejor, más animado, ya no aburrido.

Entrevistador: ¿Los videojuegos es más un hobby que un vicio?

Joaquín: Osea, un hobby no, pero algo como que es parte de mi vida. Que ocupado a cada rato, y eso. Que me entretiene.

Entrevistador: ¿Cómo sería tu vida si no hubiera videojuegos? ¿Sí no existieran...?

Joaquín: Estaría todo el rato estudiando y viendo tele, nada más ¡qué es eso!

Entrevistador: ¿Solamente estudiando y viendo tele?

Joaquín: Sí.

Entrevistador: Dale.

Joaquín: Y obviamente también tendría más vida social. Así salir a jugar y todo eso... A hartas personas les afecta eso, se quedan en la Play y no salen.

Entrevistador: ¿Tú dejabas de salir por...?

Joaquín: A veces. Es que, salía con amigos a jugar a la pelota, y a veces jugaba online con amigos. Por eso, y si no podía salir uno de los dos, nos quedábamos jugando los dos.

Entrevistador: ¿Ahora ya no?

Joaquín: No

Entrevistador: ¿Todavía sigues jugando a la pelota de repente?

Joaquín: Derrepente, pero ya no... El liceo, tengo que estudiar mucho y eso. De hecho llego tarde y aprovecho de jugar play un rato, cuando no tengo cosas que hacer.

Entrevistador: Eeeehm, si tuvieras que elegir otra consola, aparte de la PS4?

Joaquín: PC.

Entrevistador: ¿Siempre optas por PC?

Joaquín: Bueno, Xbox One tendría que ser. O más adelante va a salir la PlayStation Neo, que esa va a ser la más nueva que va a salir...y eso sería

Entrevistador: Osea te gusta ese tipo de juego, más de acción, más de aventura...

Joaquín: De supervivencia también...

Entrevistador: Dale.

Joaquín: Los sangrientos...

Entrevistador: ¿te gusta la sangre en los videojuegos?

Joaquín: Osea en los juegos siiii, es bakán, la acción poh. De shooter también me gustan los juegos.

Pablo, Hombre, 11 años, Talca

Entrevistador: ¿Qué juegos te gusta jugar?

Pablo: Juegos de estrategia o juegos como de shooter.

Entrevistador: ¿Qué shooters juegas?

Pablo: Ehhm, el GTA5, y... y ahora voy a comprar el SC-GO.

Entrevistador: ¿Y juegas en computador nomás?

Pablo: En play también

Entrevistador: ¿Y qué play tienes?

Pablo: El 3.

Entrevistador: El 3, ¿antes teníai otra consola? ¿Es la primera que tienes?

Pablo: No, si tenía la 3DS, el PLay2 y la Wii.

Entrevistador: ¿Y qué jugabas en la 3DS?

Pablo: Super Mario 3DS Land.

Entrevistador: ¿Y en la Wii?

Pablo: Mario Kart

Entrevistador: ¿De todos esos juegos cuáles te gustan más?

Pablo: Ah, y en la Wii también jugaba W 2K10 (¿¿??)

Entrevistador: De todos los que me has nombrado, de los de antes y los de ahora, ¿cuáles te gustan más?

Pablo: La 2K16, la 2K10 y el GTA5.

Entrevistador: ¿Por qué te gusta el GTA5?

Pablo: Porque... tiene distintos modos, porque puede ser más libre, uno puede hacer lo que quiera, o también puede hacer carreras, misiones, golpes...

Entrevistador: ¿Y hace cuánto tienes el GTA? ¿Hace cuánto lo estás jugando?

Pablo: Ehhh, desde el año pasado, pero se me perdió y lo volví a comprar.

Entrevistador: Jejeje, ¿lo compraste? ¿No lo pirateaste ni nada?

Pablo: No...

Entrevistador: ¿Y cómo lo compraste? ¿Te lo compró tus papás?

Pablo: El primero me lo compró mi hermana, y cuando vino mi primo me compró el segundo.

Entrevistador: ¿Juegas el GTA Online?

Pablo: Sí...

Entrevistador: ¿Juegas contra otras personas?

Pablo: Sí, con un amigo...

Entrevistador: ¿No juegas con desconocidos?

Pablo: Sí, con gente... que está, pero no le hablo, sólo están ahí.

Entrevistador: ¿Pero no les hablas...?

Pablo: No.

Entrevistador: ¿No has guardado ningún contacto con un desconocido?

Pablo: A menos que los conozca.

Entrevistador: ¿Y tu amigo qué más juega?

Pablo: Yo juego también Black Op 2, y él también. Black Op 3 también tengo. También juega Battlefield y... eso. Eso creo.

Entrevistador: ¿Cómo cuánto tiempo juegas normalmente al día?

Pablo: Ehm, los fin de semana, porque llego muy tarde a mi casa. O juego media hora y duermo.

Entrevistador: Normalmente, ¿has visto que algunas personas se quedan hasta muy tarde jugando, juegan mucho tiempo...? ¿Qué opinas de eso?

Pablo: Hay que aprovechar el día para... para estar afuera y no para jugar, porque eso hace mal para la vista, también.

Entrevistador: ¿Te gusta jugar?

Pablo: Sí...

Entrevistador: ¿Cómo te sientes cuando juegas?

Pablo: Se siente divertido porque es como... es como... no es como en la realidad, es como otra cosa, que uno pueda... no hay tantos límites.

Entrevistador: ¿Cuándo decides jugar, decides jugar porque estás aburrido, porque estás tristes, o porque estás contento?

Pablo: Porque estoy aburrido.

Entrevistador: ¿Y después de jugar, esa "aburrición" se te pasa?

Pablo: Sí.

Entrevistador: ¿Te sientes más tranquilo, más alegre, más...?

Pablo: Sí.

Entrevistador: ¿Cuánto rato más o menos juegas?

Pablo: Depende.

Entrevistador: ¿De qué depende?

Pablo: Por ejemplo, los días de semana llego y juego 15 min o media hora, y los fin de semana juego más, juego 2 hrs, y después juego online un rato.

Entrevistador: ¿Cómo lo haces con los estudios, para complementar los juegos y los estudios?

Pablo: Juego cuando no tengo que estudiar, cuando ya estudié todo, y ahí empiezo a jugar.

Entrevistador: ¿Tú alguna vez has hecho un dibujo de los juegos que haces, o juegas, o escrito algo...? Por ejemplo algunos juegos tienen novelas incluso, ¿las has leído, o te has metido en eso?

Pablo: ¿Cómo meterse a la página?

Entrevistador: Sí, o también hay gente que hace fanfics, y cosas así, de algunos juegos, ¿tú te has metido en esas cosas? ¿Las conoces?

Pablo: Nooo... no me meto.

Entrevistador: ¿Te metes mucho a internet?

Pablo: Ehhh, ¿A internet? Ahhh... a google. Nada más.

Entrevistador: ¿Pero no ha Facebook...?

Pablo: A Facebook sí.

Entrevistador: ¿...a Tumblr, Twitter?

Pablo: A Facebook no más y a Youtube.

Entrevistador: ¿En Youtube ves Gameplays?

Pablo: Sí (risas)

Entrevistador: ¿A ver, cuánto tiempo ves Gameplays? (risas)

Pablo: Eso sí lo veo hartito. Porque por ejemplo cuando no alcanzo a jugar una partida, completa, veo videos.

Entrevistador: ¿Buscas cualquier gameplay o sigues a algún youtuber en general?

Pablo: Sí, a uno, dos que juegan LoL, (indistinguible), a unos chilenos que se llaman Jaidefinishon GOT, esos. Y esos.

Entrevistador: ¿Por qué te gusta ver los gameplays, aparte de pasar los niveles? ¿O solamente para eso?

Pablo: No, porque es divertido, para aprender más.

Entrevistador: Si tuvieras que elegir entre ver el gameplay o jugar el juego...

Pablo: Jugarlo.

Entrevistador: ¿Ves un gameplay también cuando no tienes ese juego? ¿O buscarías la forma de comprar ese juego?

Pablo: Ahh, voy juntando plata o le pido a mi mamá, a mi papá, que me lo compren, mientras veo videos pa saber de qué se tratan. Veo los videos para saber si me gustan.

Entrevistador: ¿Qué pasaría si en tu vida, por ejemplo, no pudieras jugar videojuegos? ¿Cómo sería tu vida si no pudieras hacerlo?

Pablo: Sería distinta, porque por ejemplo, haría otras cosas.

Entrevistador: ¿Cómo qué?

Pablo: Haría... por ejemplo, estaría más... estudiaría más. Ehm, no sé si vería tele, porque no me gusta. Y eso.

Entrevistador: En general, ¿cuánto te gustan los videojuegos?

Pablo: Harto, porque por ejemplo, porque depende igual del juego. Porque hay juegos como los que no me puedo aburrir, como el LoL y el GTA, pero hay otros que sí me aburre, como el Live of Dead, son puros minijuegos, ese me aburre después de un rato.

Entrevistador: Entonces, para traducirte, te gustan mucho los videojuegos, pero depende si te entretienen o no, si te aburren, no.

Pablo: Sí.

Entrevistador: Si tuvieras mucha plata a tu disposición, que otros juegos podrías, te gustaría tener.

Pablo: Con una Play4 me compraría el GTA5, para poder jugar en primera persona, me compraría los, el Black Ops 3, el WoW, World of Warcraft, el SCCOD, el (indistinguible), y el Leaf4Dead.

Entrevistador: ¿Qué opinas de los juegos de celular? ¿te gustan?

Pablo: No sé, como qué no son tan buenos como los juegos de consola o computador.

Entrevistador: ¿Y qué prefieres, consola o pc?

Pablo: PC porque por ejemplo los juegos que están en la Play puedo descargarlos, comprarlos, en el pc.

Entrevistador: ¿Has pirateado juegos?

Pablo: Sí, mucho (risas), para el Play 2.

Entrevistador: ¿Para el PC no?

Pablo: No.

Entrevistador: ¿Y nunca desbloqueaste la Wii o tu PS3?

Pablo: El Play3 no, porque o si no no puedo jugar online. Creo.

(Comentarios fuera de la entrevista)

Entrevistador: ¿Pero solamente has descargado los juegos?

Pablo: Sí.

Entrevistador: ¿Te cuesta mucho, ahora, actualmente piratear juegos? Porque a mí me cuesta hartito, en pc.

Pablo: Depende igual el juego, porque tengo plataformas como Steam, y lo otro los bajo por download, por la página, y los demás por otras páginas, por MEGA, por Mediafire.

Entrevistador: ¿Has comprado juegos en Steam?

Pablo: Sí.

Entrevistador: ¿Y cómo los has comprado? ¿Con cuenta RUT, con tarjeta de crédito?

Pablo: Con tarjeta de crédito.

(Comentarios fuera de la entrevista)

Entrevistador: ¿Consideras el LoL un juego de estrategia?

Pablo: Sí, porque no es llegar y matarlos. Hay que pensar, hay que ver cómo hacer los movimientos.

Entrevistador: Entre el LoL y el DOTA2, ¿cuál prefieres?

Pablo: El LoL.

Entrevistador: ¿Por qué?

Pablo: Porque en ese tengo, lo conozco más, llevo más tiempo.

Entrevistador: ¿Entre el LoL y un COD, o el GTA5?

Pablo: (Risas) Está difícil. Yo creo que el LoL.

Entrevistador: ¿Por qué?

Pablo: Porque con ese me entretengo más, con ese... con ese no me aburro. Con el GTA tampoco, pero, pero no sé...

Entrevistador: ¿Alguna vez has ido a alguna FestiveGame, o alguna de esas cosas?

Pablo: No...

Entrevistador: ¿Por qué no?

Pablo: Porque pienso que es como ir a gastar plata para ir a jugar, online.

Entrevistador: ¿No te gustaría ir?

Pablo: Noo...

Entrevistador: ¿Con tus amigos se reúnen a hablar de videojuegos?

Pablo: A jugar.

Entrevistador: ¿A jugar no más? ¿No siguen hablando después, en clases, de que van a jugar, qué van a hacer, estrategias?

Pablo: Sí...

Entrevistador: ¿Con tus amigos de qué más hablan? ¿De videojuegos, u otras cosas?

Pablo: No sé, de cualquier cosa, por ejemplo, de los precios.

Entrevistador: Me refiero en general... como de qué más hablan...

Pablo: Eso, ehm, si trajeron pelota porque no siempre traen...

Entrevistador: Entre jugar en la calle o con tus compañeros y jugar videojuegos, que prefieres.

Pablo: Si es de noche, adentro porque me da frío. Y si es de día afuera.

Entrevistador: ¿Te cuesta como complementar el jugar afuera y adentro, o jugar con tus amigos a la pelota, o jugar videojuegos?

Pablo: Ehhh...

Entrevistador: ¿O hay como un balance?

Pablo: Hay como un balance, está como balanceado.

Entrevistador: ¿Sabes si hay amigos tuyos, o compañeros tuyos, que le cuesta hacer eso?

Pablo: ¿Jugar?

Entrevistador: No, digamos, claro, como que prefieren jugar mucho lo uno o jugar mucho de la otra forma.

Pablo: Sí... hay unos que por ejemplo... llevan su computador a clases a jugar. Que están muy pegados.

Entrevistador: ¿Y qué opinai de eso?

Pablo: Que no. Que no está bien porque, porque... porque hay que aprovechar de que hay varios, porque no siempre se puede estar con todos los compañeros.

Entrevistador: ¿Qué les dicen a los compañeros que llegan con computador?

Pablo: Ratas.

Entrevistador: (Risas), ¿Niños ratas?

Pablo: Sí.

Entrevistador: ¿Qué opinas de esa frase, o de ese...?

Pablo: Que me salvó la vida.

Entrevistador: (Risas), ¿por qué?

Pablo: Porque no sabía cómo decirle para, cuando estaban jugando. Estaban vicio. Y... ratas.

Entrevistador: (Risas). Ya. Ehm. ¿Tú no te consideras un niño rata?

Pablo: No, porque no estoy todo el día pegado ahí. Y no juego siempre que puedo, por ejemplo, de las 4 y media a las 8, me voy del colegio a gimnasia, a hacer deporte.

Entrevistador: ¿Haces mucho deporte?

Pablo: Ujum.

Entrevistador: Eso. Muchas gracias por tus respuestas...

Viviana, mujer, 29 años. Santiago

Entrevistador: ¿Qué cosas te gustan jugar?

Viviana: Tengo una pregunta: ¿solo...?

Entrevistador: Solo videojuegos.

Viviana: ¿Solo videojuegos? Entonces ninguno de los que tengo en la biblioteca (se refiere a juegos de mesa)

Entrevistador: Sí, videojuegos.

Viviana: Me gustan los... ¿shooters? Pero de esos que tienen "historia", ¿cachai? Como de Last of Us, Metro 2033, Bioshock, volah. Me gustan los juegos de pelea, en específico Street Fighter.

Entrevistador: ¿Todas las sagas?

Viviana: No. Tengo mis preferidos y mis odiados. Es muy raro. Ah, me gustan los MMO también, pero lo que más jugué fue como RO, WOW como que lo taché. Y hemos jugado TERA, que se yo...

Entrevistador: ¿Lineage?

Viviana: No, Lineage no. Tampoco me gustó, era como luminoso y eeeeeeeeeehm... Ahm, ¿qué más? No sé que otros juegos. No juego muchas cuestiones competitivas, eso es como lo que más tengo afuera, a pesar de que...

Entrevistador: ¿No jugai MOBA?

Viviana: Mmmmno, he jugado LOL. Pero igual jugué harto tiempo la verdad. Jugué como dos años LOL. Pero después se pudo como demasiado como "de moda". Y como no sé, 150 champions, fue como "ya chao", mucho. Y probé otros MOBAs pero no me gustaron, como el HOTS... uhm... los RPGs como que también me gustan, pero no los termino. Es como mi

karma (risas), no sé, pero como mi traba, como que nunca los termino, así. ¿Qué más? (Reflexiona). Plataforma tampoco me gusta mucho. Yo creo que lo que más juego son los Shooters y los MMO, es lo que más juego.

Entrevistador: ¿Qué consolas has tenido, históricamente?

Viviana: Super, 64, Play 1, Play 2, Wii Play 3, y ahí quedamos.

Entrevistador: ¿Y ahora, tienes, qué?

Viviana: Tengo Play 3, Super y Wii. Y el Computador que es como la base, siempre.

Entrevistador: ¿Juegas harto en el...?

V. Juego más en el computador. Como que la consola como que, le tengo un poquito de rechazo.

Entrevistador: ¿Por qué?

Viviana: Porque las nuevas como que no me tincan. Como que la Play 3 tiene hartos, títulos bien buenos, pero que en general es como jugar sola. En cambio el PC como que podí jugar un rato y después te desconectai, podí hacer otra cuestión, que sé yo. Tampoco estoy como tan metida ahora: trabajo.

Entrevistador: ¿El trabajo te quita mucho tiempo pa' jugar?

Viviana: Me quita TODO el tiempo para jugar (risas). Sí, me quita harto tiempo porque... porque trabajo tiempo completo, llego tipo 8 y después hay que hacer las cuestiones de la casa, hay que estar con la Marion (pareja), hola (risas), yyyt tampoco he encontrado juegos como que me atrapen demasiado últimamente. Que si me gusta algún juego, yo llego a jugar, ¿cachai? Como el Rocket League que ahora que lo agarré como... porque sí. Empecé a jugar a jugar y de repente como que juego no sé 2 o 3, partidas que duran 4 minutos cada una, entonces igual es como súper casual como para meterse un rato y después salir, chao. Tratamos de jugar Tree of Savior, como... como el "Nuevo RO", pero no he llegado muy

lejos (risas), es como que nos aburrimos, tenía mucho lag, y muchas cuestiones, pero eso, como que íbamos a jugar juntas y al final, no.

Entrevistador: Dale. Ehm pero como tú estás trabajando ya, ¿esa plata no te ha permitido comprar más juegos, en ese sentido?

Viviana: Sipo, osea antes era puro piratear, y no sé, servidores privados, que se yo. Ahora es como Steam Sale y mínimo te comprai 3 o 4 juegos porque, ¡porque podí po!... osea, aparte los juegos igual están baratos ahora. Si los comparai con antes, antes teniai que tener no se po, 30 o 40 lucas para comprarte un juego, y... mejor lo pirateabai en el PC po. Y ahora no, un juego vale 20 lucas, 15 lucas, y... pa' consola lo primero que hice con mi primer sueldo fue comprarme una Play (risas). Una tele y una Play. Y... tengo hartos juegos, ¿cachai? Pero como que ya... me compré después el PC, como a mi gusto, un PC bakán, y ya la Play quedó así, muy atrás.

Entrevistador: Tú dijiste que antes pirateabai hartoo...

Viviana: Sí...

Entrevistador: ¿Pirateabai todo? Así como, ¿bajabai todo?

Viviana: Sipo, no había otra forma de comprar. Para las consolas, ahí había que esforzarse un poco más, porque ahí como que... la Play 2 también la pirateábamos hartoo. Pero todo lo que es Nintendo no, nunca. Nunca pirata.

Entrevistador: ¿Porque no podíai o porque no...

Viviana: No me gusta. Porque... igual la Wii estaba desbloqueada, pero como que encuentro que es más bonito, no sé, Nintendo tiene como... su "qué", su algo, su lindo, en cambio los otros juegos son como más a granel, no sé cómo decirlo...

Entrevistador: En ese sentido tienes más cariño con Nintendo?

Viviana: Yo creo que sí. Porque la Super fue como LA consola, y después la 64 volando mentes con la cuestión de que ya era como 3D y toda la onda. Y la Play 1 nunca le llegó tanto. Osea igual tenía las dos, pero jugaba mucho más 64.

Entrevistador: Ehm, ¿en qué lugar? Haber, ¿qué significado tiene como en tu vida los videojuegos? ¿Cómo en qué lugar los pondrías en importancia, o...? o más fácil, ¿cómo te relacionas tú con los videojuegos en general? ¿Te han ayudado en algo tu vida? Ehm, ¿o constituyen una parte de ti...?

Viviana: Osea, es como lo que hago, digamos, en mis tiempos libres como lo que me gusta hacer. Aparte de los juegos de mesa como que ahora como que es algo nuevo para mí, pero, si tú me decí ¿qué haci en tus ratos libres? Veo una película o veo una serie o juego. Y si poní como esas tres, prefiero jugar.

Entrevistador: ¿Es como un hobby?

Viviana: Sipo, pero es como lo que desde chica, osea, desde siempre, desde que me acuerdo que me pasaron un PC, mi papá me dijo "métete", así como me enseñó los comandos básicos para meterme, y me dijo "ya, aquí tení juegos", y tenía el Doom, tenía unos juegos de carreras, tenía un juego que era como un maguito, y desde ahí que no he parado, ¿cachai? Osea, siempre ha sido así, ya desde el año 95, creo (inentendible, risas). Ahí jugaba caleta, y después con la Super.

Entrevistador: Ehm, ¿qué sería de tu vida si no hubieran videojuegos?

Viviana: (Reflexiona. Risas). ¿Cómo, como que si ahora no hubieran juegos? ¿O, imaginándose...?

Entrevistador: Imaginándose que nunca hubiesen existido. Cómo te verías a ti misma.

Viviana: (Reflexiona) No sé. (Reflexiona más). Yo creo que igual buscaría qué jugar, cualquier cosa. Por último cartas, que también es algo que, cuando chica jugábamos harto

cartas también. Osea como que siempre ha sido algo que me entretiene el este de jugar. No tanto la competencia, pero, sí jugar.

Entrevistador: ¿Alguna vez has ido a algún Festigame, o algo así, una convención de videojuegos?

Viviana: Ehm, una vez intenté ir, pero no alcancé a entrar (risas). A la TWG, parece que se llamaba. Pero es que no me llama mucho la atención eso.

Entrevistador: ¿Por qué?

Viviana: Porque son muy masivas, en eso eventos como que no disfrutai nada. ¿Y qué vai a ver? Un juego que después va a salir, y, ya, mejor espero a que salga y lo juego, en vez de ir como a vivir una experiencia que para mí es como ¿muy corta? ¿cachai?

Entrevistador: Alguna vez te has considerado como "gamer"?

Viviana: Nuuu.

Entrevistador: ¿No?

Viviana: Noo. Encuentro que es como demasiado... el gamer es como el compadre que ya, se dedica como a eso no más, y tiene una oportunidad de, no sé, ganar lucas y ahí sustentarse a base de eso, pa' mí gusto. Porque ahora como que la palabra está demasiada manoseada, el tema del gamer es como " ahh, él juega Call of Duty - ah, es Gamer", noo, ¿cachai? O esos locos que se llenan de accesorios como gamers y hasta que, no sé po, en cualquier lugar encontrái algo que como "gamer" (susurrando) ...y ahora hay harto marketing y harto, caleta de cuestiones así para consumir, igual creo que el término se ha ido, como, demasiado cochino, y pa' mí no pega. A mí me gustan los juegos, y los gamers, no.

Entrevistador: ¿Qué opinai de la palabra niño rata?

Viviana: Me da risa (risas), pero tú me dijiste que era peyorativa, yo no la encuentro peyorativa. Es chistoso no más. Como... es como que cualquier niño que juegue es un niño rata, ¿cachai? (risas) Pero no lo digo en mala (risas), que es como que, yo creo que los vejetes como, de 25 pa' arriba, como que nos, como que nos adueñamos un poco del mundo de los videojuegos, así como que "nosotros partimos, nosotros somos los que vimos crecer este mundo y ahora se masificó y todos juegan porque es lo que hay que hacer" osea, es lo que te presenta el mundo, digamos, entonces como que pa' mí el cabro chico que juega igual es rata, porque es chico no más, jodió, tú como vejete lo aplastai cachai, como que no te interesa él, además arruinan las partidas (risas). Hoy día me tocó un niño rata brasileño, imagínate esa, la combinación perfecta.

Entrevistador: ¿En el Rocket League?

Viviana: En el Rocket League. Y hacía puros autogoles, puros comentarios así como "ohh, que buen pase, oh ¿vieron mi pase?" y era como (gesto de duda), y era así como 10-0, ¿cachai? Porque el otro estuvo... osea, me dio lo mismo, osea, no, no me molestó, no lo entendía tampoco, cual era la gracia. Pero por eso te digo, así como yo también tengo primos que son más chicos, y también son como niño rata no más po, pero no lo encuentro malo, pa' náh.

Entrevistador: Ehm. Hablamos de como jugabai, qué jugabas, hablamos de ese campo de la vida en general (risas). Esta es una pregunta nueva, que no había incluido en otras entrevistas: ¿para dónde crees que va el mundo de los videojuegos en general? ¿Para dónde crees que va en general? Como cuál es el futuro, qué crees tú que va a pasar más adelante.

Viviana: Lo que creía que iba a pasar está pasando, digamos. Que es todo el tema del, como de los torneos masivos, como los e-sports, eso era como lo que yo pensé que iba a pasar, y

yo creo que todos pensábamos eso, como que iba para allá la cosa. Ahora no sé, yo creo que va a ser más masivo no más.

Entrevistador: ¿Qué pensai de los e-sports?

Viviana: Qué están bien, que... osea, a mí no me llaman la atención, que como yo no soy competitiva, es como que no, no, no me pongo a ver streamings ni nada de eso, encuentro que prefiero jugar, prefiero una experiencia como propia que ver a otros jugar, pero hay gente los sigue como si fuera un partido de futbol, y lo encuentro súper válido, osea, de hecho es súper interesante que personas que dicen "odio el fútbol", al final ven partidos de otras personas que es cómo lo mismo que decir "oye, porqué vei futbol y no salí a jugar si tanto te gusta?" al final es lo mismo, pa' que veí streaming si no estai jugando mejor.

Entrevistador: ¿Has visto, ves gamplays?

Viviana: Sí, si veo gameplays.

Entrevistador: ¿Para qué...?

Viviana: Para, para ver las mecánicas del juego, para ver si me tinca o no, para no perder como tiempo que no tengo en buscar o bajarlo o comprar, ¿cachai? Así, "ah, ya, si me tinca, me gusta el arte, no sé, me gusta la mecánica, la historia se ve buena" pero así como pedacitos no más, no no, no como todo el gameplay de todo el juego, porque, el otro día hablé con un compañero, y me dijo que jugara, no, la Marion me dijo que jugara Pony Island, y yo le dije ya, y este tipo me dijo así como "para que lo vas a jugar si puedes ver el video de alguien jugando el juego y yo creo que es suficiente", y lo miré con cara de (cara seria), prefiero jugar el juego porque ese mismo tiempo que voy a gastar viendo a alguien jugar, mejor lo juego y lo vivo como propio. Y eso fue como, como que al final lo jugué y me gustó. Pero me demoré poco, me demoré tres horas (risas).

Entrevistador: ¿Alguna vez has comprado un videojuego porque te gustó el gameplay, supongo?

Viviana: Ehhh, chuta...

Entrevistador: Cómo para probar, como para probarlo antes, como "oh, el gameplay me gustó y lo compré".

Viviana: Es que como que el Steam te ofrece algunas cosas de ese tipo, como que te metí y "ah, ya tiene un video, tiene el trailer". Un juego que me acuerdo que bajé y que jugué el del Tomb Raider, uno de los últimos que salió, vi una gameplay y me pareció interesante que no fuera tan cuadrado, fue como "woaa, woaa". Y, no, el Rocket League había visto a mi primo jugar. Mi primo que vive en Canadá, sube hartos juegos, videos, porque él se dedica como mucho a eso, y vi el Rocket League y me llamó la atención, pero no era como un gameplay de alguien había subido, sino que era la referencia de mi primo jugando Rocket League. Por eso lo compré. Fue buena.

Yamila, mujer, 41 años. Santiago

Entrevistador: ¿Qué juegas? ¿O qué juego sueles jugar? ¿Qué tipo de juegos?

Yamila: En consola... Play Station 3, los que juego, bueno, cuando tengo tiempo, son el, la saga de God of War, la de Príncipe de Persia, Assassin's Creed. Y algunos otros por ahí que me han prestado que es el... ayy, ¿cómo se llama? Bueno, los tengo acá en todo caso (risaquejido). Es que es como mis favoritos son los que te nombre, entonces... ah justo los otros que he jugado... tengo casi la colección completa de Assassin Creed por ejemplo... esta, Beyond: Two Souls, (indistinguible). Este no me gustó mucho porque es muy... muy pa' niños (risas).

Entrevistador: (risas) ¿Cómo es eso de muy pa' niños?

Yamila: Es que es muy... eh, haber, bueno, un shooter, en realidad, y... y es muy de, de comandos, una cosa así, entonces como que no tiene mucho mucho atractivo la historia. Entonces por eso encuentro que es muy para niños (risas). Varones, a eso me refiero.

Entrevistador: ¿Te interesa la historia en un videojuego?

Yamila: Claro. Por ejemplo el de God of War me gustó mucho. El de Assassin Creed ya, me deja loca. Y el de Príncipe de Persia también. Por eso yo compro las sagas, claro, ya hay algunas que están casi obsoletas, porque casi no los encontraí, pero han hecho reediciones. El Assassin's Creed por ejemplo, el uno ya casi no se pilla, y fue una casualidad, una tincá que un día andaba en Apoquindo, pa' una entrevista de trabajo, ¿caxai? Y de repente,

esperando a la persona, ahí, ahí en él, ¿cómo se llama este? Ese mall que está ahí que es uno de los más viejos...

Entrevistador: Ya, no importa

Yamila: No me acuerdo cómo se llama, pero ahí había una tienda de videojuegos. Pasé, y pregunté así, por casualidad, me dice "¡Sí! Tenemos una reedición", ya páselo pa'cá, me costó como 9 lucas, super barato, super barato. Entonces ahí hubo una anécdota muy cómica, me dice "¿lo quiere para regalo?", "ehh, sí", "¿para quién?" "para mí", me quedaron mirando así "¿cómo?", "Sí, para mí" (risas), y fue cómo "qué onda, que loco". Y así po, me ha pasa también con las otras partes que, por lo general, las mujeres no... No acceden a ellos.

Entrevistador: ¿No acceden? ¿Tú crees que no acceden? ¿Por qué?

Yamila: Mmmm, quizás, quizás sea por... por el tipo de juego, no sé. Yo he visto más mujeres jugando por ejemplo a estos del, estos los de baile; a mí también me encantan, pero... así conversar con alguien, mujer, que haya jugado Assassin's Creed, no he pillado ninguna, yo por lo menos, varones sí, que han jugado y todo, pero, no..

Entrevistador: Ehm, para comprar juegos, ¿usualmente lo haces así? ¿Vas a vitrinar juegos?

Yamila: No, voy con la idea ya. Claro, entonces por ejemplo que me h pasado con la saga de Assassin's Creed, empecé a averiguar cómo estaban, si habían compendios, porque Príncipe de Persia lo encontré así, porque también estaba discontinuado, entonces lo pillé 3 en 1, y venían los 3 juegos, ya, lo compré. Entonces así, no me desespera el hecho de comprarlo en el minuto, porque sale extremadamente caro. Entonces pasan los meses, y ahí veo, ya listo, el precio ya está bueno, ahora lo compro, y si viene en compendio mucho

mejor. Entonces eso es lo que más me atrae, para poder jugar seguido po, o si no me quedo con la ganas.

Entrevistador: No, en ese sentido no eres que necesita comprarlo al tiro y ser la primera en estrenar en juego...

Yamila: No, no.

Entrevistador: ¿Te consideras una fan extrema, o una fan normal?

Yamila: No, normal, normal. Para mí el videojuego es entretenición. Es abstraerme un poco de la realidad cuando está muy aburrida, o que la rutina ya me agarró entonces, no, necesito algo para salir, o es la literatura o los videojuegos, y más cuando los personajes son atractivos, o las historias son atractivas. Entonces para mí meterme en otro mundo y lo disfruto de tal manera que, a veces estoy, me ha pasado, no sé, empiezo a jugar a las 7 de la tarde y son las 5 de la mañana y no me he dado cuenta, entonces... es como, en el momento en que me dan las ganas de jugar. Yo no llego así desesperado "ohh, la Play", no, es por etapas, cuando se me da el espacio para poder jugar, ahí me pongo un poco obsesiva, para terminar, avanzar, avanzar, avanzar...

Entrevistador: ¿Qué consola tienes ahora?

Yamila: La PlayStation 3, es una edición especial, esa que está ahí, la blanca.

Entrevistador: Ahh, bakán. ¿No juegas en computador?

Yamila: Antes jugaba mucho en computador. Ahora, o sea, juego así como, a ver, ahmmmm, Tomb Raider, ese jugué hasta el 4 si no me equivoco, en computador. También me gustaba hartito ese juego. Ehm, pero eso fue hace mucho tiempo, jugué el Diablo 2, ese también me gustaba mucho. Así juegos directos para PC, comprados, o conseguidos por ahí (risas), pero ahora estoy jugando aahm, a ver, online pero por Face, estoy jugando uno que se llama, ayy, Escenas del Crimen, pero no me acuerdo del nombre exacto, es como CSI,

pero... Claro, es más que nada de búsqueda de objetos en una pantalla, pero me gusta, me gusta mucho. ¿Qué otro? Ah!, y por celular, estaba jugando uno de caballeros, Kingdoms and Lord o Lord and Kingdoms o algo así, pero llegué hasta un minuto en que me había desarrollado tanto, que ya no... Claro, ya no había más, a menos que ahora hecho unas actualizaciones buenas, pero no tengo idea. Y después empecé a jugar (indescifrable) Legends, y ese es el que he seguido hace ya tiempo, debo llevar como 6 meses jugando, ese cría de dragones, y a mí me gustan los dragones, entonces estoy fascinada con ese juego, y tienen hartos... han tenido hartas actualizaciones, cosas bastante interesantes después que salió Pokémon Go, ahí como que la actualización que tiraron fue muy buena...

Entrevistador: Para no perder...

Yamila: Claro, claro. No, y de todas maneras ahí estoy en un clan, hay hartos chilenos, y empezamos a remontar de a poco, entonces estamos subiendo de a poco de nivel, se está afiatando el grupo, está interesante. Y aparte de Pokémon Go, que también lo juego.

Entrevistador: Antes, digamos, tiempo pasado, ¿qué consolas tuviste, antes de la Play 3?

Yamila: Ninguna, no, sí, era la Play 3 fue como lo que yo quería comprarme cuando pudiera.

Entrevistador: ¿Cuándo te la compraste?

Yamila: Esto, cuando me cambié acá... como 4 años. Siempre dije que cuando tenga mi casa voy a tener una consola de videojuegos. Y se dio la oportunidad po, salió esta oferta que era esta blanca, que después salió una manchada así como con sangre, eso fue después y venía con el juego, o sea, con la saga completa prácticamente de God of War, la saga, o sea, la Colección Omega. Entonces, me di el gusto, entonces yo dije "no, esta me la tengo que comprar".

Entrevistador: Entonces, cuando eras joven... lo siento, cuando "eras joven" (risas).

Yamila: Pero si es verdad po!, Oye, si tengo 41 po (risas).

Entrevistador: (Risas) Pero cuando eras "más joven", digamos, ehm, ¿jugabai desde el pc? O sea, jugabai desde el pc, Tomb Raider, cosas así, y para acceder a esos a juegos, ¿los comprabas o los pirateabas?

Yamila: Es que los tenía mi ex-pololo.

Entrevistador: Ahh, ¿nunca pirateaste?

Yamila: O sea, a mí me regalaban ya "respaldado" (risas).

Entrevistador: Ahhh, (risas).

Yamila: "Respaldado" (risas). Pero, mira, esto de los videojuegos igual yo pasé por otra etapa, y que era videojuegos que solamente, eh letras, que era, la gente de mi época la va a cachar, que era el MUD, Multiuser Dungeons. Yo jugaba...

Entrevistador: Sí los cacho, ¿En serio?

Yamila: Sí...

Entrevistador: Que bakán.

Yamila: Cuando tenía veinti... alrededor de los veinte, justo antes de salir de la universidad, cuando estudié periodismo, estoy hablando del año, entre el 95 y el 97, y ahí jugábamos, en la universidad, en la USACH, y ahí nos conectábamos con gente de la Chile, con gente de Concepción, entonces de repente habían encuentros, y venía la gente, o íbamos nosotros pa' allá, y teníamos como buena onda, y eran LETRAS (entonación de impresión), entonces jugábamos rol, una adaptación de rol, pero era entretenido. Claro. Y de ahí salieron otras cosas, jugamos después Magic, rol mm de verdad, o sea, en mesa, en vivo, pero era el mismo grupo que jugaba MUD y que también jugaba videojuegos no se po, íbamos a unos que estaban ahí en Estación Central que cerraron que eran los RATAM, y ahí jugábamos, ehm, Marvel vs Capcom, en pantallas gigantescas, o sea, nos juntábamos a puro ir a ver las

batallas entre los chiquillos, entonces, la parte videojuegos ha sido como... ah... una unión para tener amistades.

Entrevistador: Ahh, ¿cómo un medio a través del cual socializar?

Yamila: Claro. Porque no era solamente él videojuego, sino que eran otros tipos de juegos, lo que te nombré po, Magic, jugábamos, jugábamos rol, el MUD, entonces era, éramos una generación que claro, estábamos en la U, teníamos nuestras responsabilidades, todo lo que quisieran, pero le dábamos rienda suelta a la parte más infantil, del punto de vista de "disfrutar la vida como cabros chicos". Entonces, nosotros veíamos un juego nuevo "ahh, ya", lo probábamos, no nos gustaba, no lo pescábamos, venía otro juego "¡ya!" o las actualizaciones o las extensiones de, o sea, las expansiones, perdón, del Magic por ejemplo, también, las disfrutábamos hartito, y jugábamos, pucha, a veces tardes completas.

Entrevistador: ¿Alguna vez te consideraste gamer?

Yamila: Así como bien... ¿metía en la weá? No, yo diría que soy un gamer nivel 1 o 2 con suerte. Porque... porque, no no, o sea, claro, llego a comprar ahora videojuegos porque tengo la posibilidad, pero son estrictamente escogidos con pinzas, entonces, ahora me gustaría comprarme los de Star Wars, los de El Señor de los Anillos si los pillo por ahí, porque son muuuuy específicos, muy relacionados con lo otro que me gusta a mí, que es la parte literatura y cine, entonces en ese aspecto soy como biennnn mañosa (risas). No es cualquier videojuegos, por ejemplo, los, ya jugar, no se po, los más famosos, los Mario Brothers, yapo puedo estar un rato, pero me aburre el tipo plataforma, noo, lo encuentro muy fome.

Entrevistador: Es la historia lo que te mueve en un videojuego.

Yamila: Claro, ir descubriendo capítulos, cosas interesantes, que, los mini-juegos, de repente algún puzzle pa' lograr algo, no se po, un poder especial, un arma, que no influye

así como "ahh, que terrible, si no lo tenía moriste en el juego", pero te ayuda. Entonces, eso es entretenido, me gusta mucho estos juegos de mundo abierto, también, porque te dan tantas posibilidades que, cada vez que tu comienzas de nuevo el juego, no va a seguir la misma línea, entonces puedes hacer casi lo que quieras dentro de un juego, antes era muy lineal entonces era como medio fomeque.

Entrevistador: De las nuevas generaciones de jugadores, de gente que juega, digamos, de los videojugadores más chicos, ¿qué opinas de ellos, en general? ¿Cómo los ves? Comparados con tu generación...

Yamila: Yo creo que están como más obsesionados, eso percibo. Ehm. Bueno, basta con ver de repente el Pokémon Go, los chiquillos andan por la calle todos cabeza gacha, cuando no es necesario andar con la cabeza gacha, porque el mismo celular te indica con vibración donde andan pokemon, y ahí recién podía mirar la pantalla, entonces creo que esta generación está muy muy digitalizada, encuentro que están... socializan mucho por las redes sociales, pero a nivel personal: nada, y ahí tenemos lo que ha pasado muchas veces a mí, alumnos que no, no saben dirigirse a un profesor, no saben dirigirse a sus compañeros, entonces es heavy, y yo los entiendo, y puedo llegar a ellos y hacerles ver que la cosa, la comunicación va por el lado de lo vivo, pero tu vez así, pasan por mal educados, porque no saben socializar, entonces, heavy, muy heavy, entonces estamos viendo puros niños solos.

Entrevistador: Hablando de niños, ¿qué opinas del término "niño rata", que se ha escuchado tanto este año?

Yamila: (Risas), mira, estuve intentando entender más o menos el concepto, no sé si será lo que yo pienso que es, cabro chico de mierda odiable total. Ehh, pero sí, de repente yo me he encontrado más que con niños ratas, con jóvenes ratas, que están muy, de repente, muy rebeldes por ser rebeldes no más, no tienen una... ahm, un motivo fuerte. Claro, yo entiendo

que en su casa a lo mejor tienen muchos problemas, todas las generaciones han pasado por lo mismo, pero a veces de la nada reaccionan tan mal, y a veces por estupidez no sé po, en Facebook, o sea si yo me enojara con todos los que interactúo en Facebook, con amigos, que de repente tenemos opiniones bien bien contrarias, uno dice "ohh noo, pelearon", puta yo estaría más sola que la cresta. Nopo, Facebook o cualquier otra red social es una cosa, y la gente cuando actúa así, rata, es tonta, o sea, no puedo entender como no pueden separar la cosa, una cuestión es digital, es un mundo paralelo, y la verdad está acá, con gente, mirarse cara a cara, tener las opiniones cara a cara. Entonces no sé, los niños ratas y los jóvenes ratas... hay que tirarles una pokebola y mandárselos a la...

Entrevistador: ¿Mandarlos al PC?

Yamila: Claro, convertirlos en caramelo y que no molesten más.

Entrevistador: Pasando como a cosas más tuyas, ¿más o menos cuántas horas juegas al día?

Yamila: ¿Cuando estoy así con el ánimo? A veces son 2, 3 horas. Y se me obsesiono por pasar un capítulo o terminar uno de los juegos, a veces puedo estar unas 6 horas. Siempre y cuando tenga tiempo, si no, las responsabilidades me limitan (risas).

Entrevistador: Eso te iba a preguntar, cómo compatibilizabas ese tiempo con el trabajo.

Yamila: Por eso por lo general, la parte de los videojuegos yo lo dejo para las vacaciones. Entonces, así como uno se programa para cumplir responsabilidades, también en parte uno se programa, por lo menos de mi parte yo me programo así, entonces en las vacaciones me reviento jugando videojuegos, me reviento viendo películas, porque, y no es tampoco todas las vacaciones, sino que, ese, las dos primeras semanas que estoy desesperada por hacer otras cosas, ahí, ahí. Entonces ya después se vuelve no se po "ahh, ya jugar un ratito, una hora dos horas".

Entrevistador: Y esas etapas de reventarse jugando, viendo películas, ¿lo encontrái que es una, es como, bien? ¿Saludable? ¿Correcto? ¿O que representan para tú un problema? ¿O no?

Yamila: Noo, para nada. Porque es lo mismo que cuando uno pasa por etapas de querer hacer mucho ejercicio. Uno necesita ese cambio, de simplemente no pensar, en la vida... normal, entonces lo que uno busca es disociarse un poco, y disfrutar de otra manera el mund..., el tiempo que tienes, entonces una vez ahí, estar en el mundo del videojuego, o estar haciendo ejercicio, o de repente si hay algún carrete, ir al carrete, conversar, bailar, que eso me gusta mucho también, reventarme bailando cuando voy a carrete, puede no haber comida, no haber copete, no haber nada más, pero hay música, y uno lo va a pasar bien igual. Pero eso es... es poder sacar toda esa energía, y muchas veces energía creativa, porque a veces cuando estai jugando, se me ocurren ideas para mis propias historias, entonces "ah, chuta, tengo que anotar" o me vuelo, entonces estoy pensando "oh esto podría servir para...", entonces es un cruce de cosas, y también necesario porque es energía acumulada que necesita salir de alguna manera, y a través del videojuego, en este caso.

Entrevistador: Ehm, ¿qué opinas de gente, de la gente digamos que está muy obsesionada en un videojuego, que ha hecho de su vida una adicción al videojuego?

Yamila: A ver (silencio, piensa). Podría darte como varias visiones. Una es: el "vive y deja vivir", onda, bien por él, o por ella. Que viva lo que quiera. Pero si yo lo llevo un poco más aterrizado, y digo "ya, ok, está bien que haga lo que quiera, pero tiene que ser super responsable por sigo mismo", porque si solamente se dedica a videojuegos, no puede esperar a que el resto del universo se preocupe por él, de su salud, de su alimentación, o sea, está bien, uno puede tener una pasión, pero que la pasión no te cague la vida, entonces de repente yo veo a estos cabros que, claro en videojuegos son unos reyes, maravilla, pero

afuera no pueden contactarse con la gente, no pueden ver a la gente a los ojos, no pueden mantener una conversación coherente. Ehh, andan como como muy compungidos, porque claro, no lo saben, no hay conexión con el mundo real, y eso es heavy, porque en ese grupo pueden encontrarse mucha gente que tenga problemas psicológicos heavy, podemos tener psicópatas, y no nos damos cuenta, entonces, en cierta manera es peligroso, si no hay un, estos cabros se dan cuenta de las embarradas que están haciendo con su vida, van a llegar a los 50 años, claro, siendo los mejores en videojuegos, pero un hueón que tiene problemas de salud, así en el mejor de los casos, tiene problemas de salud, está solo, y... ahí está po. Un ser humano abandonado, una isla. Que heavy eso.

Entrevistador: Ehm, para terminar. ¿Qué futuro ves, o sea, cuál es el futuro que ves que podría venir en los videojuegos? Cómo para dónde crees que van, o pa' donde crees que van a terminar, cual es el camino que siga.

Yamila: Uy. A ver, por un lado, a mí me encanta la tecnología. Entonces el asunto de los videojuegos para mí, por ejemplo, hace mucho tiempo, estoy hablando de finales de los 90s, cuando acá a Chile empezaron a llegar los famosos cascos virtuales, los guantes y todo eso, en esa época yo hice la práctica de periodismo en un canal de televisión, en un programa que se llamaba CyberRed, que duró tres meses, super poco, justo mi práctica. Entonces, ahí estábamos orientados a la tecnología, y había una de las secciones (incomprensible), y justo iban a traer el casco virtual y los guantes, pero llegó el puro casco, entonces para mí fue como un "woooooow", salir de la pantalla de pc a un casco que era una maravilla, o sea, más encima que era, tu podías regular por ojo, entonces, claro, yo uso lentes, y no tener que usar los lentes era "oh wow, al fin se cumplió mi sueño, ya no leseo más con estas porquerías que me molestan", entonces ese tipo de cosas de avances pa' mí son maravillosos, porque me permiten vivir más el videojuego, como los juegos 3D que

han salido, las mismas películas 3D, que uno se involucra tanto a nivel sensorial, que la experiencia es, es muy profunda, entonces por ejemplo, si yo pudiera jugar algún videojuego con estos sensores en que tu vai caminando por una plataforma, estai dentro del juego, en esos minutos en que estoy jugando, yo sería la mujer más feliz del universo, porque esa, meterse a un universo distinto al, en que nosotros vivimos, es el sueño de toda, de toda loca que escribe po, o de todo loco que escribe, que inventa cuestiones, fanzines, lo que sea, que crea mundos, porque se ve ahí, porque está concreto. Pero por otro lado, ehmm, por eso mismo, por siempre pensar en "y qué pasaría si...". Pa' mí el hecho de que la tecnología esté al alcance de todo, sin ningún tipo de restricción, o más que restricción: orientación, especialmente para los niños, porque muchas veces los papás ya con la tele los dejan ahí, los videojuegos los dejan ahí, y no molesten, eso es lo que yo siento muchas veces, cuando tú puedes perfectamente estar con tu hijo y compartir un rato jugando. Entonces tener esto otro que, se viene una revolución increíble, casi Matrix, o sea están creando mundo paralelos totalmente, y mucha gente a lo mejor va a tender a querer vivir en esos mundo, y a obviar el mundo real, y eso es penoso, es triste, es otra manera de control. Vai a tener a un montón de gente controlada que va a hacer lo que diga una elite que maneja justamente esta tecnología de los videojuegos, entonces para gente con criterio, pucha, una diversión, para gente sin criterio, o ganado, una manera de controlarlos po, y eso es peligroso.

Entrevistador: ¿Y cómo crees que se podría evitar, o sea, no evitar ese futuro, sino mediarlo para que no sea tan profundo el problema?

Yamila: Conversar más, con respecto lo que es la tecnología y como nos afecta en nuestra vida. O sea, hacerles ver a los papás que el asunto los involucra a ellos también, porque han dejado muy de lado que la educación: el colegio, ¡mentira! Tienen que partir primero por la

familia, ese es el primer ente socializador, y educativo. Después la escuela. Y ellos tienen que ser los más informados de todo para poder transmitirles eso a los cabros chicos, para poder guiarlos.

Entrevistador: Pero justamente las generaciones más antiguas, los más padres, están menos involucrados en tecnología.

Yamila: Claro, pero ahí hace falta algún tipo de... de atractivo. Porque por ejemplo los abuelos, cuando..., uno forma monstruos con los abuelos, o sea una vez que entran a Facebook, yyy, o sea los viejos se manejan pa' arriba y pa' bajo una vez que ya aprenden bien el computador o el celular, entonces ni creo que esté tan lejano eso. Lo que sí me parece que la generación del adulto joven, o de los padres, dejando pa' un lado a los hijos y para otro lado los abuelos, no tienen tiempo, entonces eso les juega en contra. El abuelo ya tiene tiempo, entonces se puede dedicar a aprender cosas nuevas, y el cabro chico... vive en eso po, si esa es la generación digital total, entonces los que están al medio, los papás, son los que les falta esa instancia para poder involucrarse, excepto los que ya somos de la onda, pero el resto, están perdidos, necesitan ayuda, necesitan información, que sepan que los niños no pueden estar solos en frente a un videojuego, no pueden, porque esos niños después van a ser los que van a crear videojuegos, los que van a manejar el país, los que van a estar trabajando por la economía, entonces se necesita una educación social total. Pero lamentablemente las autoridades no quieren eso, ya vemos, nos quitaron historia, cívica, estamos sin identidad, sin... ehm, sin conocer nuestros derechos y deberes, el arte, no pueden pensar en cosas creativas, no, tiene que ser lenguaje y matemáticas, porque eso es lo que se necesita, ¡por favor! si no toda la gente es eso... y el arte, en todas sus formas, música, dibujo, escritura, lo que sea, saca los sentimientos de las personas, pero están anulando, entonces es una cuestión de que las elites están manejando las cuestiones, son los

mismos que manejan los videojuegos, los mismos que manejan la tecnología. Entonces ahí hay una lucha importante.

Entrevistador: Una que hay que dar.

Yamila: Exactamente, pero de alguna parte hay que hacerlo (risas).

(Fuera de la entrevista, Notas de Campo)

Entrevistador: ¿Qué harías si no existieron los videojuegos? (Si jamás hubieran existido), ¿Cómo sería tu vida?

Yamila: si no existieran los videojuegos... sería igual de feliz, porque no son mi centro, hay otros hobbies que tengo, como la lectura, ver películas, bailar, entre muchas otras cosas. Mi vida es más amplia que centrarla en los videojuegos como una salida al aburrimiento o lo que sea.

Notas de Campo: Eduardo, Hombre, 40 años, Santiago

Le gustan los juegos de aventuras, plataformas, shooters. Cualquier cosa menos los de deportes.

Colecciona consolas. Juega con Tablet y pc. Jugó desde Atari hasta Xbox 360. Nintendo 64. Dreamcast.

Juega videojuegos cuando llega a casa, a veces. Depende del día y depende del juego.

Depende de la señora.

Se considera gamer, pero no se considera gamer. Le gustan los videojuegos, pero cree que ser gamer tiene un importante contenido social, y él no está dispuesto a jugar online.

Porque se conoce y sabe que caería en el vicio.

Jugaba desde chico Atari, pero desde los 19 entró más fuerte a ser gamer con la Dreamcast.

Piratea hartos, por temas de plata y también porque los juegos que le gustan ya no están en circulación.

Le cargan los cabros de Pokemon Go, cree que es demasiada inmersión.

Juega en la oficina y cuando puede. Depende de las ganas. Le gusta relajarse y disparar cuando está muy estresado. Los juegos profundos o con mucha trama los deja para después. En el futuro de las consolas se viene mayor inmersión y mayor 3D. No está de acuerdo con ello, ya que cree que puede provocar una disociación con la realidad. El mundo es más bonito.

Qué hubiera sido de tu vida sin videojuegos?: Nada, hubiese encontrado otra cosa que hacer. Meterme a alguna religión, saltar, brincar, no sé, volveré Hare Krishna. No digo que no hayan tenido un rol, pero no son vitales.