



Universidad de Chile

Facultad de Ciencias Sociales

Departamento de Sociología

# **Memoria de Título**

## **Videojuegos y construcción de identidad: Un acercamiento desde la teoría del Actor-Red**

**Memoria para optar al título de sociólogo**

Autor: Gabriel Nicolás Salfate González

Profesor: Bernardo Amigo

Santiago, 2020



## Contenido

Agradecimientos	4
Resumen	5
Abstract	5
Introducción	6
I-Problematización y Antecedentes	7
La irrupción de los videojuegos en Chile	7
Los videojuegos desde las ciencias sociales	9
El sujeto “pasivo” frente a la tecnología	12
Hacia un problema de identidad	14
II-Pregunta de investigación	17
Objetivos:	17
Objetivo General:	17
Objetivos específicos:	17
III-Marco teórico	18
Identidad	18
Una identidad fragmentada	18
Niveles de la identidad.	19
Procesos/Mecanismos de identificación	21
Teoría del Actor-Red.	25
Antecedentes	25
Pioneros de la TAR. Sociología de las asociaciones	25
Características de la TAR	26
El juego como fenómeno social	28
IV-Marco metodológico.	30
Técnica de producción de información	31
Entrevista Semi-estructurada.	31
Análisis.	32
Técnica de Análisis: Teoría Fundamentada	32
Muestra	34
V-Resultados	36
1-Mecanismos/Procesos de identificación	36
Historia de Vida.	36

Niñez	37
Adolescencia	39
Adulterez y proyección a futuro	41
Pertenencia a colectivos	43
Nacionalismos	44
Edad	45
Género	46
Atributos particularizantes	49
Referencia a otros	52
Rivalidad por plataforma	53
Rivalidad por Compañías	56
Síntesis mecanismos/procesos de identificación	57
2-Actores no-humanos	58
3-Espacio de Juego	60
Construcción de espacio lúdico	61
Espacio virtual	63
Espacio físico	65
Espacio enajenante	68
4-Identidades Parciales	70
PCgamer	70
Nintenderos	72
Sonyers	75
6-Conclusiones	80
Bibliografía	87
ANEXOS	92

## Agradecimientos

Quiero aprovechar esta oportunidad para agradecer a mi familia, amigos y compañeros de universidad que me apoyaron a lo largo de todo este proceso, sobre todo a mi hermano Sebastián que me ayudó hasta el último momento.

Me gustaría hacer mención especial a mi amigo y compañero Martín Pérez. Siempre tenemos eternas discusiones sobre el sentido de la existencia, el cosmos, la astrología y tantos otros temas. Sin su apoyo, esta memoria nunca hubiera llegado a su fin. Gracias Martín y viva la Liga del Mal.

También me gustaría mencionar a mi amigo Ismael Oyarzo. Fue uno de mis primeros amigos en la carrera y hoy en día seguimos en contacto. Siempre dispuesto a colaborar y apoyar en lo que sea necesario. Gracias Ismael y viva Star Wars.

Finalmente, y por sobre todo agradecer a mi profesor guía, Bernardo Amigo. Sus consejos me ayudaron a ordenar mi cabeza. Tuvimos varias reuniones que me ayudaron a replantear muchas veces mi objeto de investigación y llegar a un producto deseado.

## Resumen

En los últimos años los videojuegos se han transformado en un fenómeno de masas que divierte no solo a niños, sino que también a jóvenes, adultos, padres, madres, etc. Los jugadores de videojuegos son un grupo diverso al que se conoce como "Gamers", sin embargo, cabe preguntarse, ¿Cuáles son las implicaciones sociológicas de aquella identificación?

El fenómeno de la identidad y los videojuegos tiene una característica especial, ya que, jugar videojuegos es en sí mismo una interacción entre un sujeto y una máquina. Esta característica implica incorporar el rol de los actores no-humanos en los procesos de construcción de identidad. De esta manera, la teoría del actor red permite profundizar de manera adecuada en el fenómeno de los videojuegos, identificando los elementos humanos y no-humanos que participan en la construcción de identidad.

## Abstract

In recent years, video games have become a mass phenomenon which entertains not only children, but teenagers, parents and adult people in general. Video-game players belong to a diverse group known as "gamers", however, a further question arises: Which are the sociological implications regarding that labelling?

The identity phenomenon and video-games have a special characteristic as playing video-games is in itself an interaction between an individual and a machine. This feature involves incorporating the role of non-human actors in the processes of construction of identity. Thus, the Actor-Network theory allows us to go deeper into the subjects of the video-games phenomenon, identifying both human and non-human elements that are part of the construction of identity.

## Introducción

La presente memoria de Título tiene como objetivo problematizar la identidad en jugadores de videojuegos entre 18 y 30 años de la región Metropolitana. El fenómeno de la identidad y los videojuegos tienen una característica especial, ya que en sí mismo es una interacción entre un sujeto y una máquina. Por lo tanto, la teoría del Actor-red aporta un esquema teórico esencial para entender qué es lo que está detrás de la identidad de estos sujetos. Para esta investigación, la identidad se entendió como un fenómeno complejo, abierto y cambiante, en el que interactúan actores humanos y no-humanos.

La memoria de título está dividida en 5 secciones: *Problematización y Antecedentes*, *Pregunta y objetivos de investigación*, *Marco teórico*, *Marco metodológico*, y *Resultados*.

La sección de *Problematización y antecedentes* desarrolla el auge que han tenido los videojuegos en los últimos años, además de una discusión crítica de las ciencias sociales en torno a los efectos que los videojuegos producen en los jugadores.

La segunda sección expone la pregunta de investigación y los objetivos.

La tercera sección es la discusión teórica en torno al problema de investigación. Esta sección se divide en 3 conceptos claves: **Identidad, Teoría del Actor-red y el juego como fenómeno social**. Inicia con las principales corrientes teóricas para explicar la identidad en la actualidad y los procesos/mecanismos de identificación a los cuales se enfrentan los sujetos modernos. Posteriormente se expone la relación de la identidad con los aportes de la teoría del Actor-red para entender las interacciones entre seres humanos y tecnología. Finalmente, este apartado termina focalizando las perspectivas teóricas hacia el fenómeno lúdico en general, para señalar que el juego es un fenómeno sociológico.

La cuarta sección explica el diseño metodológico. El diseño corresponde a una investigación cualitativa con muestreo teórico de tipo bola de nieve. La técnica de producción de información es la entrevista semi-estructurada y la técnica de análisis es la teoría fundamentada.

Finalmente, el apartado de los resultados trata de manera individual los objetivos específicos para responder la pregunta de investigación. En él se exponen esquemas gráficos y citas obtenidos a partir del análisis de las entrevistas.

## I-Problematización y Antecedentes

### La irrupción de los videojuegos en Chile

El año 2013, la industria de los videojuegos generó alrededor de US\$76.000 millones a nivel mundial. De acuerdo a la consultora Newzoo, se esperaba que para el año 2016 la cifra aumentara a unos US\$86.000 (Economía y Negocios, 2014). Sin embargo, para el año 2016, la industria de videojuegos generó casi unos 100.000 millones de dólares a nivel global, superando ampliamente las expectativas de la consultora. En el año 2017 se esperaba que para finales del año 2018 la industria alcanzaría unos US\$113.300 millones (Rigmedia, 2017), y de acuerdo a la fuente, la industria habría alcanzado superar aquella expectativa en un 18%.

Con respecto a la situación en Chile, de acuerdo a la consultora Newzoo, en el año 2014 en Chile había más de 7,7 millones personas que jugaban videojuegos, lo que equivalía a un 45% de la población aproximadamente (Christiansen, 2014). La consultora también reveló que el gasto promedio del jugador chileno en videojuegos era de US\$33 al año. Se estimó que para el año 2015 la industria chilena facturaría unos 13 millones de dólares (cifra record hasta ese momento). Posteriormente, para finales del año 2016 Chile logró superar las cifras del 2015 facturando alrededor de unos US\$15 millones de dólares.

Con respecto a la cantidad de videoconsolas que hay en el país, la octava encuesta nacional de televisión estimó que el 20,6% de los encuestados tenía consolas de videojuegos fijas (Xbox, Playstation, Wii) y el 9,4% tenía videoconsolas portátiles (PSP, Nintendo DS, PSvita, etc), teniendo en promedio 1.1 de esas consolas en el hogar (VIII Encuesta Nacional de Televisión, 2014).

Actualmente, según la consultora Newzoo, nuestro país se encuentra en el puesto número 44 del top 100 de países que han generado mayores ingresos a partir de videojuegos en los últimos años (Newzoo, 2017). Chile, al igual que muchos países de América Latina, destacan por ser productores emergentes de videojuegos, con una industria bastante joven, con alrededor de 10 años de trabajo. En la actualidad, hay alrededor de 36 compañías nacionales dedicadas a desarrollar videojuegos, las que para el año 2015 crearon 160 videojuegos, distribuidos en PC, consolas, aunque fundamentalmente dispositivos móviles (celulares), logrando acaparar cerca de 2 tercios de la producción total de videojuegos en el país (Economía y Negocios, 2016). Esta industria se ha caracterizado por un auge de internalización con apoyo estatal, especialmente para asistir



a ferias internacionales y capacitación de cómo negociar con capitales extranjeros (Guasta, 2017)

Con esta información, se puede entender que el fenómeno de los videojuegos es algo que cada vez se va incorporado más en la sociedad chilena y que va avanzado a pasos agigantados.

En el año 2016, Adimark en conjunto con la feria de videojuegos Festigame, realizaron una encuesta a 600 asistentes del evento de ese año. A pesar de que la encuesta no cumple con criterios de muestreo aleatorio ni representatividad estadística, estos resultados nos podrían establecer una especie de continuidad con los datos anteriores. Al no poder acceder a la base de datos de la encuesta, los datos fueron obtenidos de los diarios online *latercera.com* y *publimetro.cl*.

Los resultados señalaron que un 52% de los encuestados eran *gamers* y un 48% eran *jugadores casuales*. La distinción que se hace entre ambos, es que los *gamers* serían aquellos sujetos que juegan en promedio 20 horas semanales, mientras que los jugadores casuales juegan en promedio 10 horas semanales (González, 2017). Otro dato relevante es que el 69% de los jugadores son del sexo masculino, mientras que el 31% restante corresponde a mujeres. El rango de edad se concentraría entre los 18 y 30 años de edad (González, 2017).

Con respecto al nivel socioeconómico de los videojugadores, la mayoría se concentra en la clase media, con un 35% para C2, un 25% para C3 y un 26% para D. En estos datos, solo un 14% corresponde al nivel ABC1 (Rehbein, 2017). La encuesta también permitió determinar que la mayoría de los jugadores prefiere jugar con amigos y/o con familiares a través de internet, representando a un 67% de los asistentes al evento. Un último dato relevante es que, el 70% de los videojugadores, paga por sus juegos, mientras que el 30% restante los obtiene pidiéndoselos a sus padres o de regalo a sus amigos (Rehbein, 2017).

A pesar de que estos datos fueron obtenidos solo desde los asistentes al evento de festigame y por lo tanto no poseen representación local o nacional, si nos permiten aproximarnos, aunque sea de manera exploratoria al perfil de los jugadores en la región metropolitana.

En síntesis, los sujetos consumen gran parte de su tiempo semanal en jugar videojuegos, no son jugadores solitarios, sino más bien, prefieren jugar con amigos. La brecha de

género existe, pero eso también podría deberse a las condiciones en las que fue ejecutada la encuesta en la festigame. Jugar videojuegos no sería una práctica exclusivamente de niños, sino que los mayores de 18 años juegan y siguen jugando a lo largo de su vida. Por último, la mayoría de los videojugadores pagan sus videojuegos.

Con esta información, una primera inquietud surge con respecto a la formalización del concepto *gamer* para referirse a las personas que juegan videojuegos. Este concepto se construye unidimensionalmente, puesto que la única variable que “permite” distinguir entre un *gamer* y un jugador normal, es la cantidad de horas que se dedican a jugar semanalmente. Solo mirando los datos del Festigame, existe un espectro de variables que no son incluidas para distinguir un *gamer* de un jugador normal y más aún, si agregamos elementos como cantidad de consolas, tipo de consolas, gasto promedio en videojuegos, entre otros, nos genera la interrogante de por qué estas variables no serían relevantes para distinguir y construir tipologías identitarias de quienes juegan videojuegos.

Es así, como surge la duda de por qué un *gamer* solo puede ser definido desde la cantidad de horas a las que se dedica a jugar, siendo que existirían múltiples elementos relacionados a los videojuegos que no son incluidos en estos análisis. Esta duda será retomada posteriormente.

### Los videojuegos desde las ciencias sociales

Si bien las cifras económicas son relevantes para observar la importancia del fenómeno, también lo son las investigaciones que se han llevado a cabo sobre los videojuegos y su irrupción en la sociedad. Dentro de los estudios que se han realizado sobre los videojuegos, podemos encontrar 2 grandes líneas investigativas. Una de ellas se refiere a los videojuegos desde las consecuencias negativas, es decir, patologías sociales, adicción, violencia, sexismo, mientras que la otra línea de investigación se refiere a los videojuegos como dispositivos culturales que fomentan el aprendizaje, el trabajo en equipo y el desarrollo de competencias tecnológicas.

En primer lugar, la visión *negativa* de los videojuegos se caracteriza por estudios de índole psicológica, en los cuales se coincide que el uso excesivo de videojuegos puede llegar a constituir un trastorno de adicción conductual, con características similares a adicciones con sustancias y que afectaría a un pequeño porcentaje de usuarios (Soto, 2014).

Desde esta perspectiva, la investigación se centraba más bien en el individuo como jugador en solitario y de juegos tradicionales, donde sólo interactuaba el jugador con la inteligencia virtual de la consola. Esta “*adicción*” en ciertos sujetos se entendió como una patología con dependencia psicológica, trayendo efectos perjudiciales a los jugadores. La adicción y el uso excesivo de los videojuegos, fomenta que se dedique menos tiempo e interés por desarrollar otro tipo de actividades, como principalmente las relaciones cara a cara, estudio u otras formas de ocio (Griffiths, 2012).

Además de las posibles adicciones y aislamientos que los videojuegos podrían producir en sus usuarios, autores como Fox y Tang (2014) señalaban que el contenido mismo del juego puede transmitir antivalores, violencia, sexismo, promover conductas agresivas y, sobre todo, desensibilizar la violencia en las personas que juegan frecuentemente. Mención especial a los videojuegos violentos los cuales gozan de una inmersión que puede generar conducta antisocial en el jugador (Etxeberria, 2011)

A pesar de que estas investigaciones se centran más en las consecuencias en los videojuegos tradicionales, con el auge del internet y la masividad de los juegos en línea, la problemática también se centró en la interacción que ocurre entre los distintos usuarios a través del juego (Carbonell, Talarn, Beranuy, Orbest, & Graner, 2009). Para estos autores, los videojuegos de rol en línea o los Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) serían juegos, que fomentarían una mayor capacidad de adicción (Soto, 2014). En ellos, la dimensión gratificante del jugar (principalmente el ocio) se perdería y en cambio se generaría un malestar psicológico en los jugadores, consecuencia de su adicción.

La MMORPG permiten a los jugadores introducirse en un mundo virtual en internet, e interactuar con distintos usuarios en tiempo real. Sin embargo, el problema sería que los mismos usuarios se alejan del mundo real para tomar parte del mundo virtual (Soto, 2014). Lo anterior se complicaría mucho más en personas con necesidades psicológicas, puesto que los videojuegos les permitiría alterar su identidad real, y reemplazarla por una identidad virtual dentro del videojuego (Soto, 2014).

Para ciertos autores las adicciones a los videojuegos entrarían dentro del subgrupo de adicciones tecnológicas. Estas adicciones serían conductuales e implicarían una interacción excesiva entre el hombre y las máquinas (Griffits, Kuss, & King, 2012). Es interesante mencionar que este tipo de estudios no dan cifras de “enfermos” en relación al universo de jugadores. Tal parece que las conclusiones patológicas de estos estudios sólo se aplican a jugadores específicos que cuantitativamente son marginales en comparación a todos los jugadores.

En un segundo lugar, las investigaciones *positivas* en torno a los videojuegos mantienen en común una visión del potencial instrumental que el uso de los videojuegos podría llegar a tener si es que se adecua a ciertos fines educativos, culturales, cognitivos, etc. Si bien, en estas investigaciones no caen en una apologización de los videojuegos, las patologías de adicción de algunos jugadores son interpretadas como una “defensa” ante otras deficiencias de la sociedad, como lo son las deficiencias familiares, culturales, educativas y sociales (Tejeiro, Pelegrina, & Gomez, 2009).

Estos autores entregan importancia a los videojuegos como tratamiento a diversos problemas médicos y psicológicos en las personas. Por ejemplo, el uso de videojuegos ayudaría a que niños autistas se relacionen con otros niños y también incrementaría la autoestima en personas depresiva (Tejeiro, Pelegrina, & Gomez, 2009).

En los estos estudios propios de la psicología educativa y psicopedagogía, descansa la importancia de investigar los videojuegos como entornos de aprendizaje, y que su inclusión en la malla curricular propondría un cambio en el paradigma de la educación (Contreras, Eguía, & Solano, 2011)

Los videojuegos serían el primer acercamiento a otras plataformas tecnológicas indispensables hoy en día (Sampedro & McMullin, 2015). Massa (2017) ve en los videojuegos el potencial de ser el dispositivo por el cual los usuarios aprenden las destrezas requeridas para la educación actual. En los videojuegos se generan destrezas manipulativas, agilidades en respuestas, descubrimiento de información, y estrategias de solución de problemas, al contrario de la educación tradicional basada en un modelo enciclopedista (Massa, 2017).

Finalmente, lo que se puede observar en este tipo de investigaciones, es que independiente del potencial **benéfico** o **patológico** que las líneas investigativas definen respecto de los videojuegos, ambas tienen en común una forma de ontología de lo social. Conciben al sujeto absolutamente maleable o pasivo, a tal punto, de que al estar en contacto con los videojuegos, inexorablemente se vería afectado (positiva o negativamente). Se refieren al sujeto como, ingenuo, débil y subsumido frente al “supuesto” poder que los videojuegos tendrían sobre él, transformándolo en sólo un receptor o consumidor sin ninguna capacidad de reflexión frente a lo que podrían entregar los videojuegos y las TIC en general.

### El sujeto “pasivo” frente a la tecnología

Esta forma implícita de ontología social recuerda a las clásicas tesis del *determinismo tecnológico*.

Esta tesis consiste en 2 cuestiones fundamentales (Aibar, 1996):

- *La primera* considera a la tecnología como un ámbito de la realidad relativamente autónomo. La tecnología avanzaría sin necesidad de la intervención humana y se desarrollaría de forma incontrolada. Esta tesis define una relación *unidireccional* entre tecnología y sociedad, donde solo la tecnología es capaz de influir en el orden social pero no al revés.
- *La segunda propuesta* se centra en la afirmación de que el cambio social se haya determinado estrictamente por el cambio tecnológico, tal que, todo cambio social, de alguna u otra manera está asociado a una revolución tecnológica previa.

El determinismo tecnológico consistiría en posicionar a la tecnología como factor determinante/condicionante del cambio social, pero no viceversa. Al mantener aquella perspectiva observando el fenómeno de los videojuegos, se reproduce una forma de comprender lo social amparada en una especie de *determinismo tecnológico*, disminuyendo importancia a la acción de los sujetos. Partir desde esta ontología social, sería un gran problema, porque el estudio de los videojuegos estaría anclado a una lógica lineal o relación *input-output*. Esto quiere decir que, jugar videojuegos siempre sería una *relación causal*, donde hay un *input* (videojuegos) y un *output* (patologías sociales/beneficios sociales)

Para evitar continuar con el esquema input-output, es necesario resaltar que jugar videojuegos está asociado a una multitud de elementos que están más allá de patologías o beneficios sociales. Estos elementos pueden ser algunos como: **comportamientos, gustos, prácticas, sentidos**, etc.

Un ejemplo de ello es que los jugadores no necesariamente juegan de manera solitaria, sino que comienzan a interactuar y a relacionarse con otros, expandiendo las fronteras del juego a lugares ajenos a la consola (Tejeiro, Pelegrina, & Gomez, 2009). Se ha investigado que en algunos casos jugar videojuegos se asocia a una mayor frecuencia de encuentro con amigos fuera de la escuela, mayor número de visitas a domicilios amigos, porque se generan temas de conversación, lazos de confianza y disposición a hablar. Los videojuegos serían un mundo de intereses compartidos, funcionando como base para la interacción social (Tejeiro, Pelegrina, & Gomez, 2009).

Lo interesante de esta forma de mirar la relación de los sujetos con los videojuegos, es que, a partir de la simple práctica de jugar, emergen interacciones más allá del ocio y que no se reducen a patologías o beneficios sociales.

Otro ejemplo es que los videojugadores no se limitarían a adoptar las normas dadas del juego, sino que continuamente se reinterpretan prácticas, significados y emergen nuevas formas de jugar que no fueron previstas por los diseñadores de los videojuegos (Puente H., 2014). Se ha investigado el *machinima* como práctica emergente de los videojuegos. El *machinima* puede ser entendido como productos que derivan del videojuego que han sido creados por sus fanáticos. Aquellos productos pueden ser la intervención, subversión o hackeo a los videojuegos, con la finalidad de modificar el juego a un nivel de programación (Puente & Ruiz, 2014). Esto permite la creación de nuevos videojuegos creados por los propios jugadores, utilizando de base el videojuego original (los denominados Hackrooms). Otro elemento *machinima* son las guías de juego, tutoriales o competiciones que se hacen los fanáticos a través de las redes sociales, llevando el juego más allá de la propia consola al momento de jugar. El *machinima* es un ejemplo de cómo los jugadores tienden a expandir el universo propio del videojuego, permitiendo así, la incorporación de productos emergentes que contribuyen a la transformación del videojuego y sus comunidades (Puente & Ruiz, 2014).

Dentro de los márgenes de los videojuegos, los jugadores tienen una capacidad de innovación que va mucho más allá de lo programado por los diseñadores. Los jugadores de videojuegos más que ser meros receptores, son agentes activos capaces de organizar boicots o revueltas en servidores online, rechazando alguna actualización o reglas del juego (Puente H., 2014). Entonces, de ser así, el potencial de agencia es mucho más potente de lo que aparentemente podría ser un sujeto maleable o pasivo.

Si observamos el fenómeno de los videojuegos como una interacción de muchos usuarios, prácticas, sentidos y aparatos tecnológicos, estaríamos frente a un abanico de interacciones que nada tiene que ver con un esquema lineal simple tipo input-output, sino por el contrario, constantes interacciones que dan cuenta de un sistema complejo en que los sujetos interactúan constantemente. Como hemos visto, estos sujetos tienen prácticas, sentidos y comportamientos en común, lo que va abriendo la interrogante de ¿Quiénes son? y ¿Qué tipo de relaciones los constituyen? Como hemos visto, un acercamiento conceptual hacia la comprensión de aquellos sujetos ha sido a través del concepto “*Gamer*”.

#### Hacia un problema de identidad

El concepto *Gamer* ha sido una forma de categorizar la identidad de aquellos sujetos que se relacionan con los videojuegos. Autores como Rosales (2014) señalan que el uso de los videojuegos demuestra cómo ciertos sujetos se van apropiando de prácticas, compartiendo y produciendo significaciones que se irían relacionando con la construcción de la identidad *Gamer*. El mismo autor agrega que no es posible tomar esta categoría como totalizante, ya que las características de los *Gamer* serían diferentes de acuerdo al entorno social. Mientras algunos autores entienden que los *Gamers* son aquellos sujetos que juegan videojuegos, o que juegan con mayor frecuencia, otros argumentan que la identidad del *Gamer* es solo virtual y está en relación al personaje que existe dentro del videojuego (Ayala & Romero, 2014). Incluso, algunos autores tienden a señalar que los *Gamer*, corresponden a una nueva interpretación del ser humano, denominado *Homo Gamer* (Riaño, 2012) que sería un tipo ideal que se caracteriza por ser lúdico.

Los ejemplos anteriores nos permiten entender que el concepto de *Gamer*, sobre todo para referirse a un contenido identitario, puede utilizarse sin ninguna precaución ni problematización. El uso que se le ha dado al concepto no nos permite entender si es que los *Gamer* son aquellos que solo juegan videojuegos, o si son aquellos que juegan con

más frecuencia, si son quienes juegan un tipo de videojuego en específico, si es que los Gamer son un tipo de diferenciación estética, o si es un problema de identidad en la juventud.

Así, parece difícil entender la idea identitaria de *Gamer* como un perfil bien definido y delimitado con atributos propios.

Con este problema, el **enfoque de la ciencia y tecnología** nos permite profundizar más en esta discusión a través de los **objetos sociales** (Ramos, 2016). Para este autor (2016), los objetos tradicionales se entienden como entidades delimitadas y autocontenidas, sin embargo, los *objetos sociales* son producto de redes de interacción entre agentes humanos y no-humanos, derivantes y cambiantes. Esto quiere decir, que los atributos de los objetos sociales más que ser algo propio de ellos, son resultados de un proceso de interacción entre redes y asociaciones. Las cualidades de los objetos sociales no dependen de sí mismos, sino que dependen de las relaciones que los constituyen como objeto.

Haciendo el paralelismo con el enfoque de la ciencia y tecnología, el concepto de *Gamer* podría ser entendido como un *objeto social* a tal punto de que, para comprender las características de un *Gamer*, se debe identificar y comprender el tipo de interacciones que los configuran.

Por lo tanto, el problema identitario no debe reducirse a tomar una categoría e intentar explicar la conducta de los sujetos a partir de esa categoría, sino más bien, identificar la identidad a partir de las interacciones, elementos, asociaciones y redes que existen en el entorno de los sujetos. Como hemos visto, en el caso de los videojuegos las asociaciones serían diversas, e irían desde elementos materiales (las consolas y los juegos) hasta sociales (amigos, comunidades online, eventos masivos, sentidos, prácticas, gustos), es decir, desde elementos humanos hasta no-humanos.

Para entender la identidad en el mundo de los videojuegos, se tiene que entender y caracterizar las interacciones que constituyen aquel proceso. Cabe preguntarse: ¿En qué consiste jugar videojuegos?

Jugar videojuegos tiene una característica especial, ya que, el mismo acto de jugar, es eminentemente una interacción entre un sujeto y una máquina, es decir, una interacción entre un humano y un elemento no-humano.



Queda en evidencia que el centro de esta investigación es la interacción que los sujetos establecen con elementos no-humanos, por ende, la perspectiva teórica por antonomasia es la **teoría del actor-red** (TAR) y el enfoque **sociológico de la ciencia y la tecnología**. A partir de esta teoría, es posible observar que los objetos nunca están “cerrados” (delimitados o autocontenidos) sino que están compuestas de **asociaciones**, las cuales no son más que interacciones entre elementos humanos y no-humanos. Así, la teoría del actor red permite preguntarnos sobre la identidad, asumiendo que esta puede ser entendida como un *objeto social*, es decir, algo construido a partir de las múltiples **asociaciones/interacciones** que los sujetos establecen con los videojuegos.

## II-Pregunta de investigación

¿Cuáles son las asociaciones que participan en la construcción de identidad en jugadores chilenos de videojuegos entre 18 y 30 años de la región metropolitana?

### Objetivos:

#### Objetivo General:

- Describir las asociaciones que construyen identidad en jugadores chilenos de videojuegos entre los 18 y 30 años de la región metropolitana.

#### Objetivos específicos:

- Describir los mecanismos/procesos de identificación que tienen mayor incidencia en la construcción de identidad.
- Identificar y jerarquizar actores no-humanos que participan en la construcción de identidad en jugadores de la región metropolitana.
- Identificar las características de los espacios lúdicos del mundo de los videojuegos.
- Identificar cuál o cuáles son las identidades que se construyen en jugadores de la región metropolitana.

### III-Marco teórico

El siguiente marco teórico está compuesto de 3 elementos claves. La **identidad, teoría del Actor-Red y el juego como fenómeno sociológico**.

#### Identidad

De modo general, la identidad es la representación que tienen los sujetos sobre su posición en el espacio social y la relación que establecen con otros sujetos, grupos, colectivos, etc. La identidad es un proceso social en construcción (Larraín, 2001) en donde, por un lado, los individuos se definen a sí mismos y por otro, es aquello que los sujetos necesitan construir para establecer vínculos con los otros. Se podría señalar que es la imagen que presentamos de nosotros mismos a partir de nuestros atributos que nos hacen únicos y distinguibles.

Desde esta pequeña definición, es necesario mencionar que no existe una única forma de conceptualizar la identidad, sino más bien es un concepto complejo que tiene múltiples vías de interpretación.

#### Una identidad fragmentada

El punto de partida es la globalización, en la cual la identidad expuso una ruptura con identidad estables para dar paso a una fragmentación a identidades sociales.

Según Bauman (1991) la modernidad en sus primeras fases fue fragmentando las sólidas bases adscriptivas de identidad que proporcionaba la consolidación de los Estados nacionales e ideologías políticas. Con el avance del capitalismo, la naturaleza del consumo de masas, la producción post-fordista, el capitalismo transnacional y la globalización; los sólidos cimientos sobre los que podía descansar la identidad del hombre se fueron fragmentando aún más.

Otro factor relevante fue el trabajo. Posterior a la segunda guerra mundial el trabajo tomó un carácter rutinario, precarizado, mal pagado, generando enajenación en el trabajador de clase media y obrera, obstaculizando su identificación con el rubro laboral. Debido a que el sujeto no podía realizarse a través de su propio trabajo, el sujeto comenzó a identificarse con el tiempo de ocio y diversión (Juarez, 1993).

Bauman (1991) señala que en la modernidad, la identidad se ha convertido en el sustituto de lo que fue la comunidad en el pasado. El mismo autor agrega que la identidad es un

hogar natural y que debido a las condiciones del mundo moderno, ya no es posible concebir un lugar seguro y acogedor. El individuo busca refugio en la construcción de una identidad que logre suplir aquella necesidad. Esta concepción de Bauman se refiere a que el hombre, por razones antropológicas necesita pertenecer a una comunidad de sentido para interpretar y comprender el mundo. En la sociedad actual, la identidad no es algo ontológico de cada sujeto, no es algo a priori, sino es algo que debe ser constantemente reafirmado porque cada vez toma un carácter más frágil (Martínez, 2006).

Castells (1999) señala que los actores irían construyendo su identidad y el sentido de su acción atendiendo a un atributo cultural (o conjunto de atributos) al que se privilegia más que otras fuentes de sentido. Para el autor, estas identidades forman parte de un “proyecto personal” y electivo. La gran variedad de atributos culturales que existen en las sociedades modernas implica que el sujeto tenga que seleccionar algunos atributos de su entorno para configurar su identidad.

En resumen, lo que estos autores plantean a modo de conjunto, es que, en esta búsqueda o proyecto de identidad, el sujeto moderno se enfrenta constantemente a fenómenos como la pérdida de sentido, la anomia y el desarraigo, lo que conlleva a una crisis de identidad. La identidad se transforma en un problema, un proyecto en que el sujeto debe ir incorporando los elementos culturales que se encuentran a su disposición para configurar una percepción de sí mismo. Estos elementos culturales están asociados cada vez más con la recreación, el ocio, el tiempo libre, la improductividad, etc.

#### Niveles de la identidad.

Al ser la identidad un concepto complejo y contingente para esta investigación, el punto de partida es el modelo EPES, que relaciona la *estructura social* y el *enfoque de la personalidad* (Vera & Valenzuela, 2012). El modelo EPES da cuenta de que ambas dimensiones de la realidad pueden ser entendidas en 3 dimensiones.

Según los autores, las dimensiones de la estructura social serían:

1. El primer nivel es la personalidad, compuesta por las estructuras psíquicas del funcionamiento humano.
2. El segundo nivel corresponde a la *interacción cotidiana*, basada en patrones de comportamiento.

3. El último, el *nivel estructural*, que está compuesto por la interacción entre los sistemas político y económico (fundamentalmente) y el resto de los subsistemas sociales.

Manteniendo este esquema básico en 3 niveles, se puede hacer una separación análoga entre los niveles de la identidad (Vera & Valenzuela, 2012).

1. El primer nivel, denominado *identidad del yo*, estaría compuesto por la estructura cognitiva del individuo, en la cual el individuo va conociendo el mundo a través de sus sentidos. Esta conformación de la identidad del yo sería el área de interés de la psicología evolutiva y que no será relevante para esta investigación.
2. El segundo nivel es el de la *identidad personal*, el que tiene como interés analítico las interacciones cotidianas entre los sujetos. En este nivel, los sujetos van conformando sus patrones de comportamiento concreto a partir de los encuentros cotidianos entre las diferentes esferas sociales, como lo puede ser la familia, la escuela, los amigos, etc. Este punto puede ser entendido desde la teoría del interaccionismo simbólico que se caracteriza por estudiar la acción social desde el momento de la interacción. En aquellos encuentros con otros, el actor va aprendiendo los símbolos y signos en cada situación, manejando su acción para que su papel sea convincente con la audiencia (Galindo & Mejías, 2013). También se pueden mencionar los aportes de Bourdieu (1995), en donde destaca el concepto *Habitus*. Bourdieu (2002) no asume la existencia de una identidad coherente y autónoma, sino más bien, muestra que los actores mantienen consistencias a lo largo del tiempo. Esto se debe a que el sujeto está inmerso en un universo de campos sociales en los cuales debe desarrollar estrategias de acuerdo a la posición que ocupan el sujeto en el espacio social (Galindo & Mejías, 2013). Podríamos señalar que la conformación de la identidad personal está a un nivel micro-sociológico, en la que un individuo va interactuando con otros, que pueden ser individuos, colectivos u campos, donde se iría conformando su identidad, pero esta identidad se va moldeando en la medida en que las interacciones sociales varían.
3. El tercer nivel correspondería a la *identidad social*, que teniendo como base los subsistemas sociales, la identidad se conformaría a partir de la posición que los

sujetos ocupan en la sociedad. Esto podría ejemplificarse con los aportes de Parsons (1999), el cual estudia la acción social desde un componente normativo compartido por los miembros de la sociedad (Galindo & Mejías, 2013). En este caso, la identidad social podría entenderse desde los conceptos estatus y rol, donde el estatus es la posición que el actor tiene en el sistema, mientras que el rol es el papel que desempeña en aquella posición (Parsons, 1999). La asimilación de aquellas pautas culturales entendidas desde el estatus y rol, es lo que conformaría la identidad social.

La tradición sociológica ha desarrollado conocimiento en las interacciones cotidianas, es decir, la *identidad personal* y también mantiene interés los subsistemas sociales, por tanto, en la *identidad social*. Ahora bien, siguiendo esta conceptualización, la identidad desde un punto de vista sociológico, tendría lugar en la dialéctica que existe entre lo micro y lo macrosocial. Por lo tanto, la identidad puede ser estudiada como la articulación entre estos 2 niveles de análisis.

La relación entre los niveles de análisis se lleva a cabo entre diversos *procesos/mecanismos de identificación* que la tradición sociológica ha estudiado como aspectos que generan identidades. Estos procesos de identificación funcionan como mediadores que se encuentran entre el *nivel micro* (identidad personal) y un *nivel macro* (identidad social), es por tanto que la articulación entre estos 2 niveles facilita la identificación de un sujeto. En vez de estudiar la identidad como una “cosa”, estudiar el proceso identificatorio es algo mucho más específico, ya que implicaría el momento de identificación con algo o alguien que nos va constituyendo en ese momento en particular (Navarrete-Cazales, 2015).

A pesar de la multitud de elementos que se han tomado en cuenta, es posible establecer un consenso en los siguientes procesos/mecanismos como los más importantes a la hora de crear identidades. Estos elementos serían: *pertenencia a colectivos, los atributos particularizantes, la referencia a otros y el pasado biográfico*.

#### Procesos/Mecanismos de identificación

En primer lugar, *los colectivos*, pueden ser entendidos como los grupos de pertenencia del sujeto. Estos grupos son importantes, ya que pertenecer a uno, es también compartir las representaciones sociales, valores, principios e ideología que caracteriza al grupo (Giménez, 1997). La influencia del grupo sería marco sociocognitivo sobre el cuál el

sujeto va interpretando el mundo, tal que, iría modelando las informaciones, creando opinión y actitudes sobre un objeto determinado.

Los colectivos son siempre independientes de los sujetos, pues su existencia es externa a ellos. Algunos colectivos pueden conformar *identidades esenciales* (Brubaker & Cooper, 2000). Las identidades esenciales o *acepciones fuertes de identidad* serían aquellas en las cuales se enfatiza en la permanencia de unas cualidades invariables a través del tiempo y las personas (Vera & Valenzuela, 2012). Estas identidades tendrían un carácter estructural, como la identidad nacional, algo esencial que poseen todos los ciudadanos de algún país y que los identifica mucho más allá de las contingencias históricas. Así, las identidades esenciales no residen en los sujetos, sino que están en un plano de abstracción mayor y no se ven alteradas directamente por las acciones individuales de estos.

Sin embargo, como puede esperarse, muchos de los sujetos que comparten características con un colectivo, no son idénticos a ellos, especialmente en casos como la identidad nacional, pero aun así se mantiene como idea la existencia de atributos genéricos. Goffman (2006) nos permite profundizar sobre este problema, pues para él, la sociedad entrega las herramientas para categorizar a las personas y los atributos que son considerados como normales dentro de los miembros de esa sociedad. El autor señala “*El medio social establece las categorías de personas que en él se pueden encontrar. El intercambio social rutinario en medios preestablecidos nos permite tratar con otros previstos sin necesidad de dedicarles una atención o reflexión especial*” (Goffman, 2006, pág. 12). A esta forma de identidad el autor la llama *identidad social*, que se encontraría al mismo nivel explicativo que la identidad de los colectivos. Es por tanto que la identidad social sería la identidad que poseen los colectivos y funcionaría como una *demanda en esencia* u *expectativas normativas* (Goffman, 2006).

Por último, la identificación a partir de identidades colectivas es compleja en sociedades actuales, debido a que los sujetos pertenecen a una diversidad de grupos que pueden ser formales, informales, adscritos, etc. Los sujetos al ser miembros de diversos de grupos de manera simultánea, van incorporando dentro de sí, diversas disposiciones y un amplio espectro de repertorios culturales por los cuales sentirse identificados (Arteaga, 2000).

En segundo lugar, los *atributos particularizantes* son entendidos como el conjunto de disposiciones, hábitos, actitudes, gustos, capacidades, pertenencias, que el sujeto selecciona para sí mismo e interioriza con un sentido de pertenencia y distinción (Giménez, 1997). Se podría mencionar que, en las sociedades modernas destacan las preferencias en el consumo y los estilos de vida. Larraín (2001) señala que también existiría un apego afectivo a un conjunto de objetos materiales que forman parte de nuestras posesiones lo que influiría en la conformación de la identidad. El autor agrega que el sujeto es la suma de todo aquello que considera suyo y que, al producir, poseer o modelar elementos materiales, el sujeto proyecta la imagen de sí mismo. Las posesiones influyen en la identidad humana, ya que el poseer ciertos elementos materiales, nos permiten pertenecer a alguna comunidad deseada (Larraín, 2001). Esto último es relevante ya que ayuda a comprender que la relación que el sujeto mantiene con los atributos particularizantes, es algo mediado por la dimensión simbólica y no solamente por el valor funcional que tienen los objetos.

En tercer lugar, se encuentra la *referencia a los otros*. Los “otros” también son grupos, pero a diferencia de los colectivos anteriormente mencionados, los otros son aquellos grupos de los cuales el sujeto no forma parte, sin embargo, toma como referencia para constituir su identidad. Al ser distintos al sujeto, los otros se transforman en aquellos cuyas opiniones internalizamos (Larraín, 2001). No hay que asumir que la construcción de la identidad es pasiva, construida solamente por las expectativas de los otros, sino que es un proceso de interacción en que se lucha por ser reconocido como tal frente a los otros. Giddens (1997) señala que los sujetos no pueden ser considerados como meros receptores que internalizan los procesos sociales, sino que los actores siempre son reflexivos, puesto que teorizan sobre lo que son, sobre lo que hacen, y, por tanto, los otros también reflexionan sobre ellos mismos y sus diferencias.

Los grupos ajenos al sujeto poseen modos de vida, costumbres, y valores distintos, por tanto, en virtud de la identificación el sujeto debe compararse con los otros y así acentuar sus diferencias (Larraín, 2001). Este proceso de diferenciación puede ser pasivo o reactivo, puesto que a veces se puede presentar como oposición y hostilidad, lo que podría ser denominado **identificación por oposición**. El sujeto tenderá a reafirmar su identidad en oposición a la identidad del otro, lo que puede exagerarse hasta generar procesos de exclusión, violencia, desconfianza (Larraín, 2001).



Por último, el *pasado biográfico* inmodificable es la trayectoria del sujeto a lo largo de su vida, su experiencia que se interioriza y forma su identidad personal (Giménez, 1997). Es inmodificable e inalienable porque remite a hechos biográficos en el pasado y al ser una relación a lo largo de su vida, implica el constante devenir que tiene la identidad individual. Sobre este punto se puede retomar los aportes desde Goffman y Bourdieu. Goffman (1972) a través de su concepto de *carrera moral*, da cuenta de la trayectoria recorrida por un actor a lo largo de su vida. La adición del concepto moral a la trayectoria se debe a que en el transcurso de su vida el sujeto va interiorizando la relación que mantiene con otros, estructuras o instituciones. Por su parte, Bourdieu (2002) entiende a la trayectoria como una serie de posiciones sucesivamente ocupadas por un mismo agente en un espacio, durante esta trayectoria ocurren incesantes transformaciones. En conjunto, los autores dan a entender que el análisis de las trayectorias, carreras o biografías van configurando al sujeto, pero que no necesariamente es un proceso lineal y coherente, ya que durante de la vida, hay constates variaciones.

Los procesos/mecanismos anteriores, articularían la identidad de los sujetos desde una perspectiva sociológica. La identidad de un sujeto sólo podría ser afirmada socialmente, en la medida en que se confronta con otras identidades dentro del proceso de la interacción social (Giménez, 1997). Tampoco podría señalarse que la identidad se reduciría a un conjunto de rasgos culturales observables por un agente externo, pues siguiendo a Giddens (2006) la identidad se relaciona con la selección subjetiva de datos, valores, atributos que el sujeto interioriza a lo largo de su vida y siente como parte de sí mismo.

En resumen, la articulación entre la *identidad social* y la *identidad personal* -propias de la *estructura social* y las *interacciones sociales* respectivamente- surgen 4 procesos/mecanismos de identificación que nos permiten analizar cómo se configura la identidad desde una perspectiva sociológica. Como jugar videojuegos es un acto de interacción entre un humano y una máquina, lo importante es entender cosas como: ¿En qué momento de su vida los sujetos comenzaron a jugar videojuegos? ¿Qué atributos o productos de los videojuegos poseen? ¿A qué grupos pertenecen por jugar videojuegos? ¿De qué grupos se distancian por jugar videojuegos? O sea, cómo se articulan los 4 procesos/mecanismos de identificación con agentes no humanos.

### Teoría del Actor-Red.

Como ha quedado en evidencia que el núcleo de esta investigación es la identidad que se genera a partir de las interacciones/asociaciones que los sujetos establecen con elementos no humanos, la teoría del actor red nos aporta un entramado conceptual adecuado para comprender las características que ha tomado el fenómeno en la actualidad.

### Antecedentes

La teoría del Actor-Red (TAR) tiene su origen en reflexiones provenientes de la sociología de la ciencia, fundamentalmente de los aportes de Merton. Este autor entendía a la ciencia como una institución social, es decir, como una institución que tenía su origen a partir de valores, creencias, normas, y no estrictamente en verdades científicas (Giner, Emilio, & Cristobal, 2006). De tal manera, Merton propondría que la ciencia se definiría a partir de una tensión entre los procesos de negociación dentro de los laboratorios y los mecanismos para la apropiación de información original (Giner, Emilio, & Cristobal, 2006).

A partir de este primer aporte, la sociología de la ciencia cambió su rumbo de investigación, abandonando la idea de investigar la ciencia como institución y centrarse bajo la premisa de que todo conocimiento científico debe ser tratado como un hecho socialmente construido (Bijker & Pinch, 1989), esto quiere decir, que las explicaciones de las teorías científicas (los hechos, las hipótesis, las comprobaciones) tendrían su respuesta en el mundo social.

### Pioneros de la TAR. Sociología de las asociaciones

Los pioneros de la TAR, Callon, Latour, Woolgar y Law, ven en la sociología de la ciencia el impulso del *constructivismo social* debido a que se daba a entender que la causa final de todas las cosas, serían las causas sociales (Echeverría & González, 2009). Para los autores pioneros de la TAR, este tipo de sociología es una sociología de lo social, la cual se ampara en utilizar lo social como una fuerza, dominio o causa independiente que genera efectos en la realidad (De Grande, 2013). Para Latour y los otros, eso es un error, ya que la sociología debería explicar cómo se mantiene unida la sociedad y no utilizar la sociedad para explicar las cosas (Devenin y Henriquez, 2011).

En este primer momento la TAR fue considerando que lo social no está en ningún lugar en particular, como una cosa, sino que simplemente es un tipo de asociación entre elementos muy dispares (Latour, 2008). Es así, como en vez de remontarse a una

sociología que explique todo a partir de causas sociales, la TAR se asume como una sociología de las asociaciones que intenta investigar lo que hay detrás de los *objetos sociales*. Estos autores señalan que los objetos de estudio de la sociología deberían ser las asociaciones entre personas y elementos no-humanos (Devennin y Henríquez, 2011).

La mención hacia elementos no humanos es de vital importancia, ya que tradicionalmente no son considerados como agentes importantes en las interacciones sociales, mientras que en la TAR, toman un rol crucial. De acuerdo a Michel Serres (1980) los objetos nos transforman, modifican y condicionan, de la misma manera que nosotros a ellos. Esto puede profundizarse ya que, en la TAR los elementos no humanos se definen como mediadores (Latour, 2008).

Los mediadores son entidades que transforman, traducen, distorsionan o modifican el significado de algo que deberían transportar (Devennin & Henríquez, 2011). En el caso específico, la traducción es el desplazamiento, invención o creación de un lazo que no existía con anterioridad y que en cierta medida modifica los elementos iniciales (Latour, 1999). De esta manera, los elementos no humanos deben ser considerados como actores ya que pueden generar cambios en las relaciones sociales.

#### Características de la TAR

En la TAR, la necesidad de superar la sociología de lo social se debe a que es necesario comprender las formas por las cuales los actores humanos se vinculan con otros actores no-humanos.

Los autores de la TAR, apuestan por la heterogeneidad de los elementos que participan en las interacciones, puesto que los elementos sólo están constituidos por redes de las que forman parte, es decir, los objetos sólo están constituidos interactivamente, ya que sin las interacciones, no tienen existencia.

De acuerdo a Thomas (2008) para que se forme una red, es necesario identificar 4 elementos: Intermediarios, actores, traducciones y convergencias.

1. Intermediarios: Son aquellos elementos que permiten la relación de un actor con otro y constituyen la forma y sustancia de la relación entre ellos.
2. Actores: Estos pueden ser humanos y no-humanos, solo con la condición de que sean capaces de asociar intermediarios. La única gran diferencia entre actores e intermediarios es que los actores son capaces de movilizar intermediarios.

3. Traducciones: Son operaciones que son capaces de dotar significados entre entidades. Un actor, cuando establece de significado a un intermediario realiza traducciones. Es términos técnicos podría señalarse que A traduce a B cuando A imputa en B intereses, deseos, proyectos.
4. Convergencia: La convergencia es la definición o estabilización de la red. Esto comienza cuando en la red se alinean por lo mínimo 3 actores y luego inicia el proceso de restricción del universo de posibles actores mediante constantes traducciones.

Entonces, teniendo en cuenta lo anterior, se puede establecer que las condiciones que generan a los actores no pueden interpretarse como procesos acabados (como las cajas negras), sino que siempre son entidades asociadas con otras entidades, insertas en cadenas de actores, intermediarios, traducciones, en las que se producen estabilizaciones dentro de la red u objetos sociales como fue mencionado anteriormente.

Para describir el tipo de asociaciones heterogéneas, así como los mecanismos que las transforman o consolidan, se introduce el concepto de *actor-red*. Un actor-red no es reductible ni a un actor ni a una red. Las redes se componen de una serie de elementos heterogéneos, animados o inanimados, que han sido vinculados entre sí durante un cierto periodo de tiempo (Aibar, 1996). Las asociaciones propuestas solamente se mantendrían estables si las distintas entidades involucradas aceptan los roles que se le han asignados de acuerdo a las traducciones. Sin embargo, el actor-red no debe confundirse con una red definida y estable, ya que las entidades de las que se compone el actor-red, pueden redefinir su identidad y sus mutuas interrelaciones o importar nuevos elementos a la red. Es por eso que un actor-red es simultáneamente un actor, cuya actividad es conectar elementos heterogéneos y una red que es capaz de redefinir y transformar aquello que la constituye (Aibar, 1996)

En síntesis, gracias a la TAR se puede mencionar que las interacciones entre humanos y no humanos forman redes, las cuales poseen características que se deben a la misma interacción o asociación. La identidad sería una relación especial que se produce dentro de una red de interacciones, por ende, un Gamer por ejemplo, podría ser un tipo de asociación en particular, es decir, un *objeto social* abierto en constante cambio por las interacciones entre jugadores y los videojuegos. Hay que recordar también, que jugar videojuegos es una acción particular, no es lo mismo que la política, el deporte o la

religión. Jugar es un fenómeno lúdico, por lo tanto ¿cómo se ha entendido el fenómeno lúdico desde las ciencias sociales?

### El juego como fenómeno social

Para caracterizar el juego como fenómeno social, uno de los primeros aportes ha sido Huizinga (1955) a través de su concepción del *homo ludens* (Hombre que juega).

En primer lugar, Huizinga en su afán de explicar la naturaleza del juego, decide explicar la actividad lúdica del ser humano y distinguirla de otros tipos de actividades. En esta conceptualización, el juego no sería parte del instinto de conservación de la especie, es decir, no sería el resultado de características estrictamente biológicas o físicas, sino que es algo inmaterial. Para el autor, el juego no debe entenderse como parte de otras necesidades vitales del ser humano sino más bien, como algo que posee su propia esencia (Huizinga, 1955).

El juego no es la vida corriente, pues mientras el sujeto juega, la vida corriente queda suspendida. Huizinga (1995) señala que el juego es capaz de crear su propio mundo, el cual se rige por un orden distinto al del mundo cotidiano. Este mundo está en otro tiempo y espacio, dentro de un orden que no tiene ninguna finalidad externa más que el propio juego. Esto implica que, dentro del juego, se delimita y territorializa un mundo distinto, ajeno a la vida cotidiana (Huizinga, 1995).

Con respecto a las características específicas del fenómeno lúdico, el autor señala que el juego es una actividad libre, espontánea que proporciona un gozo al jugador. La acción de jugar no es utilitarista (medios-fines) sino que es un fin en sí mismo (Huizinga, 1955).

Desde esta definición, la sociedad (vida cotidiana) y el juego irían por caminos separados ya que cada uno tiene un espacio específico. Con esa idea inicial se identifica un problema, ya que, de ser así, el juego no sería un fenómeno sociológico ya que estaría por fuera de la sociedad.

El espacio de juego señalado por Huizinga es al menos discutible, ya que según autores como Rodas (2015) el juego puede seguir configurando su espacio y ritmos propios, pero su significación simbólica y estética vienen desde la sociedad. Esto no quiere decir que ya no existan barreras entre los entornos lúdicos y los tradicionales, sino más bien que hay una imbricación entre estos. Por lo tanto, la idea de un espacio yuxtapuesto paralelo

a la vida en sociedad, debe ser reemplazada para entender al juego como un espacio situado dentro de la sociedad, pero no un espacio cerrado, sino uno con fronteras porosas que permiten salir y entrar en él (Rodas, 2015). Otra forma de discutir el espacio de juego es con la idea de *práctica lúdica*. Enriz (2011), la entiende como una experiencia transformadora de los sujetos y del grupo que juega. La acción de jugar produce transformaciones dentro del juego, pero al mismo tiempo el juego produce transformaciones en nuestra acción. A partir de esto, las prácticas lúdicas nos permiten desdibujar los límites de lo que es y no es el juego (Enriz, 2011). Esto quiere decir, que la acción de jugar termina siendo formativa para los sujetos ya que induce conocer los límites del juego, pero que están condicionados por la acción de jugar.

Como el juego ha estado presente a lo largo de la humanidad, para la sociología es sumamente importante al menos discutir la idea de que el juego está en una dimensión ajena a la sociedad, porque de ser así, el juego no sería un fenómeno relevante para el análisis sociológico.

Otra crítica hacia Huizinga proviene de Caillois. Este autor (1986) señala que el juego se caracteriza por una paradoja, es decir, dentro del juego se reúne en sí, la inutilidad y la productividad (dimensión creativa). La actividad lúdica permite la generación de estructuras abstractas, como modelos de comportamiento y conductas apropiadas para la sociedad, por lo tanto, el juego entrega los elementos necesarios para la cohesión social y la formación de comunidades.

Ahora bien, el juego, no sólo sería la acción que se ejecuta al jugar, sino también la totalidad de figuras o elementos (como lo pueden ser materiales, semánticos o simbólicos) necesarios para la actividad (Caillois, 1986). Es por esto que el juego no es algo simple, sino más bien implica una totalidad compleja. Dentro de este sistema complejo también es necesario hacer mención de elementos como el estilo con el cual se juega (la idea de libertad e invención de cada jugador al momento de jugar), el riesgo que el jugador está dispuesto a correr al momento de jugar, el sistema de reglas que definen lo que está permitido y prohibido al momento de jugar, lo que a su vez constituye un orden en torno al juego (Caillois, 1986).

A pesar de que el juego se define por su capacidad de libertad y espontaneidad, esto se ve irritado por las reglas que existen dentro del juego. Estas reglas son importantes, ya que a partir de ellas el juego puede conservarse en el tiempo.

Caillois (1986) a diferencia de Huizinga, considera que no es adecuado definir a todos los juegos como acciones sin interés material, pues de ser así, los juegos de azar o las competencias no podrían ser catalogadas como juegos. Así, la idea de que el juego sea algo desinteresado, no es capaz de definir la totalidad del fenómeno lúdico, sino más bien una característica particular de ciertos juegos.

En síntesis, se podría señalar el juego es un fenómeno universal no reducible a elementos biológicos ni físicos, que es capaz de crear un orden “ajeno” a lo cotidiano, pero está condenado a su inutilidad. Es en esencia una actividad espontánea e improductiva, en base al disfrute y el ocio, pero hay matices de acuerdo al tipo de juego, las reglas o el estilo con el que se juega. Las fronteras clásicas con las que ha sido pensado el juego son a lo menos discutibles, ya que se han visto cuestionadas debido a la propia penetración de diversas mecánicas del juego en esferas de la sociedad que no necesariamente son lúdicas.

#### **IV-Marco metodológico.**

Para la investigación se optó por utilizar metodología cualitativa, fundamentalmente porque ésta se orienta a comprender y profundizar los fenómenos, realizando una exploración desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto cotidiano (Monje, 2011).

En esta investigación, el medio ambiente fueron los videojuegos y la metodología cualitativa nos permitió comprender aquellas subjetividades y experiencias de los sujetos en su entorno cotidiano (Krause, 1995). A pesar de que la metodología cualitativa se basa en la vivencia del sujeto y por consiguiente no nos permite comprender la “vivencias” de los actores no-humanos, los discursos de los sujetos nos aportaron a entender las interacciones que se establecen con los elementos no-humanos y así determinar la importancia que estos tienen en la construcción de identidad.

Ya argumentada la orientación metodológica como cualitativa, el diseño en cuestión se estructuró en torno a la *objetivación del discurso* (Cottet, 2006), esto quiere decir que para la investigación los jugadores de videojuegos constituyeron un colectivo en base a un saber sostenido por sí mismos y por otros jugadores. Los sujetos entrevistados poseían un conocimiento sobre “algo”, y a partir de aquello se definió su posición con respecto a

los otros. Así, a partir de los sujetos informantes, fue posible identificar y recrear las interacciones/asociaciones que están detrás de la identidad de los sujetos.

Por último, la investigación es de tipo descriptivo y transeccional (Hernández, Fernández y Baptista, 2003). La opción por transeccional se debe a que la investigación fue realizada en un momento temporal determinado, y no se realizarán investigaciones para efectuar un seguimiento a los sujetos y/o variación de los fenómenos.

### Técnica de producción de información

#### Entrevista Semi-estructurada.

Se optó por utilizar la entrevista como técnica de producción de información para comprender los puntos de vista, actitudes, sentimientos o ideas de los entrevistados. La selección también se debe a que la entrevista más que ser entendida como recolectora de información, es más bien productora de discursos entre el entrevistador y el entrevistado (Blanchet 1989). Canales (2006) señala que la entrevista permite la obtención de información de doble tipo: Información verbal-oral (Lo que corresponde a las palabras y significados) y la información de tipo gestual/corporal (Lo que son las expresiones, posturas, silencios, etc.). Ambas informaciones deben ser interpretadas por el investigador.

Se decidió realizar una *entrevista semi-estructurada* la cual se caracteriza por carecer de una estructura rígida, porque inicia con una pauta o guía de preguntas (las temáticas centrales de la investigación), pero se puede ir profundizando en los temas de interés que vayan surgiendo. (Vargas, 2012). La decisión se debe principalmente a que tanto entrevistador como entrevistado tuvieran la flexibilidad de desarrollar sus ideas, asumiendo la complejidad y amplitud del objeto de investigación.

Durante las entrevistas, los tópicos a preguntar se transformaron en preguntas específicas y se fue profundizando dependiendo la densidad con la que el entrevistado respondía las preguntas. Debido al objeto de investigación, luego de las primeras preguntas, los entrevistados tomaban bastante confianza, creando un clima de horizontalidad y familiaridad. Poco a poco las instancias se fueron transformando en conversaciones agradables guiados por la pauta de preguntas.



La pauta utilizada para las entrevistas fue la siguiente:

Categorías	Tópicos de las entrevistas
<b>Identidad</b>	<p><b>-Historia de vida con los videojuegos:</b> Primera consola, recuerdos del primer videojuego que jugaron, emociones, nostalgia)</p> <p><b>-Atributos particularizantes:</b> Posesiones materiales relacionadas a los videojuegos (consolas, vestimenta, computadores gamer, juguetes)</p> <p><b>-Referencia a otros grupos sociales:</b> Distancia o cercanía con otros sujetos, de acuerdo a los gustos relacionados con los videojuegos.</p> <p><b>-Identidades colectivas:</b> Nacionalidad, religión, identidad de género, edad, etc.</p>
<b>TAR (Teoría del actor-red)</b>	<p><b>-Cualidades de la red de relaciones:</b> identificación de Intermediarios, mediadores, traductores, convergencia.</p> <p><b>-Elementos heterogéneos:</b> Aquellos elementos no humanos que participan en la agencia compartida, como: consolas, videojuegos, etc.</p> <p><b>-Rol de los elementos heterogéneos al momento de jugar:</b> Los elementos no-humanos que facilitan las interacciones sociales.</p>
<b>El juego desde las ciencias sociales</b>	<p><b>-Espacio del juego:</b> Jugar como una práctica asocial o como un a práctica dentro de la sociedad</p> <p><b>-Enajenación:</b> Sentirse alejado de las personas por jugar videojuegos</p>

Se intentaba seguir la lógica lineal de la pauta, sin embargo, con algunos entrevistados el orden de las preguntas fue flexible. Todas las entrevistas fueron grabadas como audios con el permiso de los entrevistados.

Finalmente, las entrevistas se realizaron entre mayo y octubre del año 2018.

### Análisis.

Para realizar el análisis de las entrevistas, se utilizó la técnica Teoría fundamentada y el Software de análisis Atlas Ti. Inicialmente, las entrevistas fueron transcritas a Word y luego de una lectura general, eran ingresadas a Atlas Ti.

### Técnica de Análisis: Teoría Fundamentada

Se decidió utilizar teoría fundamentada ya que gracias a ella es posible identificar códigos y categorías desde lo particular a lo general, lo que permitió establecer una mirada general del fenómeno a partir de información empírica (Glasser, 1990). Esto quiere decir que la

teoría fundamentada es un método inductivo que genera una formulación teórica, a partir de la realidad tal y como se presenta (Campo-Redondo, 2009).

Como el objetivo de la investigación es identificar las asociaciones que configuran la identidad como “objeto social”, la teoría fundamentada aportó en la construcción de una “teoría” e hipótesis que integra todos los resultados de la investigación.

El análisis se realizó de la siguiente manera:

- **Codificación abierta:** Se realizó una lectura general de todas las transcripciones de las entrevistas para ir identificando información relevante para resolver el problema de la investigación. A las citas identificadas se les asignó un código en Atlas Ti, el cual debía ser lo más cercano a lo que la cita se refería. Aquellos códigos, equivalen a las **asociaciones/interacciones** entre actores humanos y no humanos. Este proceso se realizó con todas las entrevistas siendo lo más exhaustivo posible. Para hacer más eficiente el proceso de codificación, cada código tuvo una definición construida a partir de las citas.
- **Codificación axial:** Esta etapa consistió en ir identificando categorías más abstractas a partir de relaciones entre los códigos ya existentes. La codificación axial es un proceso de categorización en la cual se identificaron dimensiones o niveles para ir resolviendo el problema de investigación. Durante este proceso muchos códigos fueron eliminados del análisis ya que no tenían relación con el problema. Muchos otros fueron ajustados para exponer de manera más adecuada la categoría en cuestión. Este proceso se tradujo en la conformación de **familias de códigos**, esquemas compuestos por relaciones entre códigos que interpretan categorías cada vez más abstractas.
- **Comparación constante:** Esta etapa es transversal y consiste en que a medida que se va registrando y analizando el fenómeno social, se van comparando los resultados preliminares con los nuevos resultados (Valles, 1997). Esto ocurrió a lo largo de todo el proceso de producción de información, lo que permitió que cada vez que se integraba un nuevo resultado, se iban ajustando los anteriores para mejorar la consistencia y coherencia del análisis. De esta manera el proceso de producción, registro y análisis fue **circular**, con avances y retrocesos. Todo con

la finalidad de profundizar las relaciones de los códigos, categorías, hipótesis, resultados y conclusiones.

### Muestra

Al ser una investigación cualitativa, más que representatividad estadística, lo que se buscó fue una representación socio-estructural de los sentidos circulantes en un determinado universo relacionado al tema a investigar (Monje, 2011). Para esto era necesario que las personas a entrevistar, fueran personas informadas sobre el tema y dispuesta a hablar ampliamente con el investigador. Esto se cumplió ya que se entrevistó a personas que efectivamente jugaban videojuegos, además de querer participar en la investigación.

El muestreo por antonomasia de la teoría fundamentada es el *muestreo teórico*. Este tipo de muestreo consiste en que las unidades de análisis se van seleccionando a partir del trabajo de campo y los temas que van apareciendo durante la investigación (Glasser & Strauss, 1967). A medida que se avanza en la investigación, se llega a un punto en que el investigador debe replantearse el objeto de investigación en función de los datos obtenidos, con la intención de integrar o no integrar nuevos sujetos para la muestra, que completen las necesidades de información.

El criterio por el cual se decide cesar el muestreo teórico es el de la *saturación teórica o de información* (Monje, 2011). Si al agregar un nuevo perfil a la muestra no se obtiene nueva información, el muestreo se termina ya que se obtuvo la saturación teórica.

Así, las decisiones iniciales para la muestra se basaron en una perspectiva sociológica general, lo que solamente determinó a los primeros informantes, pero a partir de ellos se fue decidiendo los siguientes perfiles a entrevistar.

El perfil de la muestra inicialmente era:

- *Género.*
- *Edad.*
- *Participación en torneos o competencias.*
- *Plataforma de uso: Consola, computador, Arcade, celular, otros.*

Estos perfiles fueron seleccionados ya que frecuentemente eran enunciados en los antecedentes teóricos y empíricos con respecto al mundo de los videojuegos. Se utilizó este primer perfil de muestra para contactar a sujetos y entrevistarlos, a partir de ellos, y utilizando la técnica de *bola de nieve*, se fue contactando con otros sujetos de acuerdo al

perfil inicialmente establecido. Al entrevistado número 13 se llegó al criterio de  *saturación de información*, encontrando saturación en las categorías de  *Edad*,  *Tipo de plataforma* y  *Género*. La categoría  *participación en torneos o competencias* no tuvo implicancia durante las entrevistas y no era considerada por los informantes, por lo que fue descartada.

Finalmente, la muestra terminó con las siguientes características:

**Características de la muestra**

	<u>Género</u>	<u>Tipo de plataforma</u>	<u>Edad (años)</u>
1	Mujer	Consola	22
2	Hombre	Computador	24
3	Mujer	Consola	22
4	Mujer	Consola	30
5	Hombre	Consola	30
6	Hombre	Consola	19
7	Hombre	Consola	28
8	Hombre	Consola	27
9	Mujer	Computador	27
10	Mujer	Consola	23
11	Hombre	Computador	25
12	Hombre	Computador	22
13	Mujer	Computador	24

Se mantuvieron esos 3 criterios muestrales ya que:

- Se encontraron diferencias en el discurso entre los hombres y mujeres.
- Se encontraron diferencias en el discurso de acuerdo al tipo de plataforma en que jugaban.
- Se encontraron diferencias en el discurso de acuerdo a la edad de los entrevistados.

## V-Resultados

Como se mencionó en el marco metodológico, a través del uso de Atlas Ti se codificaron las citas más relevantes para responder la pregunta de investigación. Ante esto, guiado por teoría fundamentada, se realizaron esquemas gráficos que permitían dar una visión general de los resultados a partir de los datos obtenidos.

En términos metodológicos cada código que forma parte de los esquemas corresponde a una asociación/interacción que compone a la identidad como *objeto social*. Cada código está compuesto por varias citas con las cuales se construyó una interpretación general del fenómeno. Sin embargo, ante la cantidad y densidad de las citas, en los resultados siguientes solo se muestran las más relevantes, explícitas o explicativas. En caso de que se quiera revisar la información con mayor profundidad, se puede revisar directamente desde las entrevistas en los anexos.

Los resultados están divididos de la siguiente manera:

1. Mecanismos/Procesos de identificación
2. Actores no-humanos
3. Espacio de Juego
4. Identidades Parciales

### 1-Mecanismos/Procesos de identificación

Como se detalló en el marco teórico, los mecanismos/procesos de identificación son 4: *Historia de vida, pertenencia a colectivos, Atributos particularizantes y referencia a otros*. Los resultados fueron los siguientes.

#### Historia de Vida.

Es posible señalar que la historia de vida de los entrevistados junto a los videojuegos se divide en 3 etapas:

- Niñez
- Adolescencia
- Adulterez y proyección a futuro.

Todos los entrevistados han pasado por las 3 etapas, aunque dentro de cada una de ellas existen diferencias, principalmente, por género o por edad.

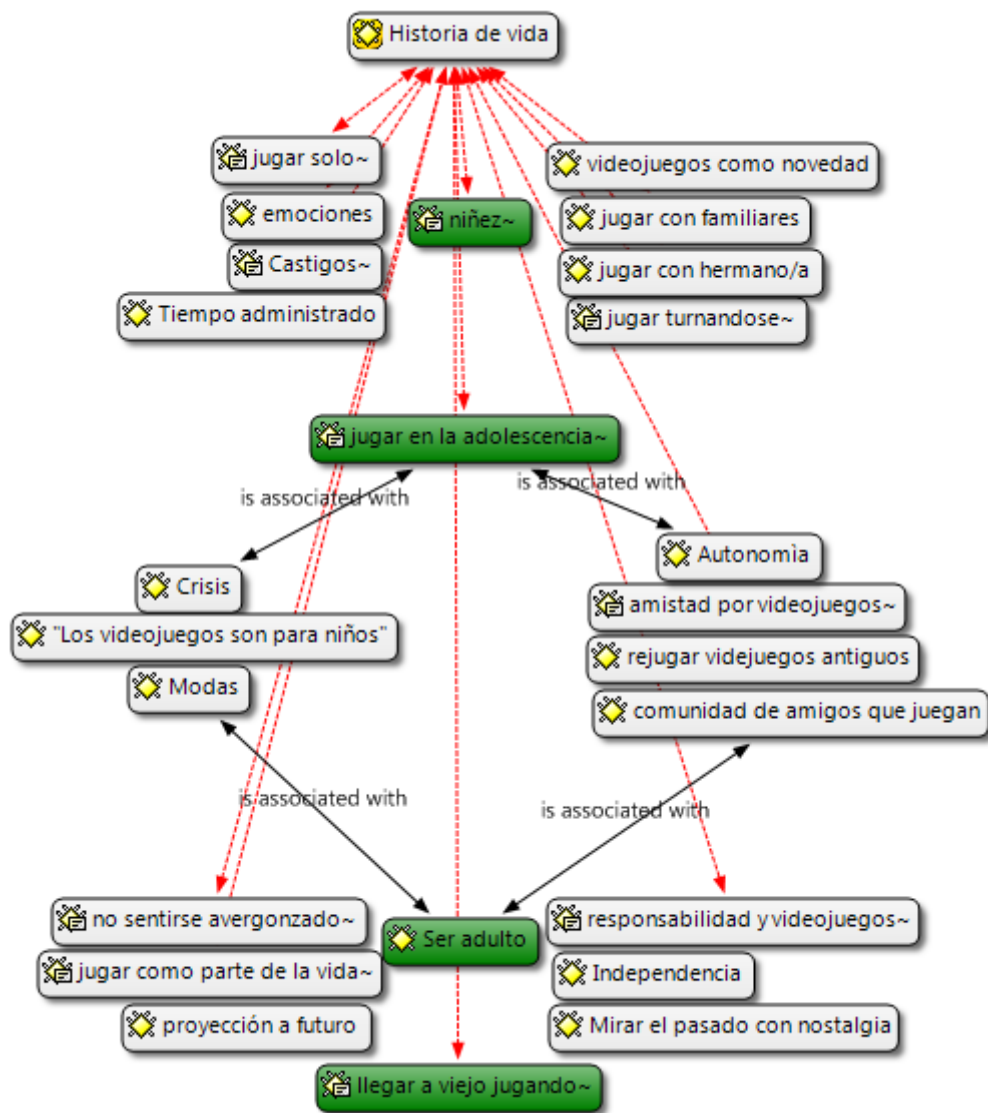


Ilustración 1: Historia de vida. Fuente: Elaboración propia en Atlas Ti.

### Niñez

La niñez se caracteriza por ser la etapa en la que los entrevistados conocieron los videojuegos. Esto sucedió porque sus padres, familiares, o cercanos, les regalaron alguna consola o computador. En aquel entonces, los videojuegos fueron una novedad en sus vidas.

*“Me acuerdo que mi mamá llevó a la casa un computador, un amigo se lo regaló. Era un tarro, todo feo, así que lo tenían puesto como en un mueble y ahí empecé recién con los videojuegos. Una vecina en ese tiempo me pasaba los disquetes con juegos y los metía al computador, y me ponía a jugar “(Hombre, Computador, 22 años)*

*“Todo se remonta al año mil no mentira (risas) no me acuerdo, pero si me acuerdo de que como a los 3 años mi tío que es el papá de la seba me regaló la Nintendo que era de él y de ahí yo empecé, así como por decirlo, en la pasta. Desde ahí empecé con el vicio. Así que prácticamente yo he pasado toda mi vida, toda mi infancia ya con los videojuegos o sea y ahí después fui como consiguiendo más consolas, 64 play 1.*

*(Hombre, Consola, 27 años)*

*“Ya los primeros son recuerdos, yo creo que tenía unos 5 años está más relacionado con la consola con el play 1, porque mi hermano mayor en esa época tuvo la suerte de poder ir a estados unidos donde un tío de allá, y compró un play 1 allá y lo trajo para acá. En esa época igual era como una apuesta porque el play era súper desconocido y la moda había sido algo así como el Nintendo 64” (Hombre, Consola, 28 años)*

Los entrevistados también recuerdan que como solo tenían un mando o solo había videojuegos para un jugador, debían turnarse para jugar, es decir, esperar que su amigo/hermano pierda una vida para poder continuar en el segundo turno. En caso de que tuvieran que turnarse, era normal que el hermano menor era quien observaba mientras que el hermano mayor era quien jugaba.

*“Yo empecé a jugar cuando tenía unos 6 o 7 años. Nos juntábamos en la casa de mi abuela en Pichilemu, que es como una casa de campo. Entonces teníamos un computador y éramos todos primos y nos poníamos todos a jugar Pokémon en el emulador y ahí jugábamos todos juntos, nos turnábamos a jugar y ahí a mi tío que tiene mi misma edad le regalaron una play 1 y ahí jugábamos Spyro, otro juego” (Mujer, Consola, 22 años)*

*“Ya yo empecé por mi hermano, mi hermano, nosotros tenemos 4 años de diferencia y él cuando tenía 10 yo tenía 6. Entonces él jugaba, pero yo siempre lo miraba, miraba como él jugaba, entonces si bien el juego era de un solo jugador, por ejemplo, cuando había acertijos y cosas así yo me encargaba de memorizar los números e iba ayudando a mi hermano, entonces era como que jugábamos juntos siempre” (Mujer, Computador, 24 años)*

*“Jugaba con mi hermano, pero no eran juegos cooperativos ni multijugador, eran juegos para un jugador, que por ejemplo yo jugaba primero así una hora después mi hermano jugaba una hora y ahí nos íbamos turnando después jugaba ese juego que era*

*más solitario que era el de estrategia y ahí jugaba solo podía pasar jugando solo todo el día” (Hombre, Computador, 22 años)*

Otra característica importante, es que, siendo niños solo podían jugar videojuegos en momentos determinados, no eran libres de jugar en todo momento, ya que muchas veces estaban limitados por la administración de los padres. Un ejemplo de esto, es el vínculo que existía entre *castigo* y *videojuegos*. Efectivamente, la niñez y los videojuegos no solo se caracterizaba por diversión y emoción, los entrevistados también mencionaron que se vieron marcados por momentos tristes como cuando eran castigados por jugar muchos videojuegos.

*“A mí me vivían quitando la 64 y me la guardaba mi viejo en su pieza o me desmontaba el pc cuando quería jugar counter strike. ¿Que sentía con eso? Frustración al respecto, de hecho, no sé, me sentía ansioso en esos momentos porque muchas veces me prohibían jugar no se po, me prohibían jugar el counter strike, lo único que quería jugar no había nadie vigilándome y lo jugaba igual, aunque lo tuviera perdido, mi hermano después me acusaba” (Hombre, Computador, 25 años)*

*“Siempre que me iba mal en el colegio, me inculcaron promedio 6 hacia arriba, entonces si en algún ramo yo tenía algún promedio más bajo, eso al tiro me quitaban el computador hasta tal hora o sacar el internet ya más adelante cuando era más grande no siguió pasando, pero siempre estaba relacionado a no jugar tanto” (Mujer, Consola, 23 años)*

### *Adolescencia*

En la adolescencia ocurrieron distintas situaciones. Algunos potenciaron estrictamente su pasión por los videojuegos. Redescubrieron el gusto que tenían por ese mundo, ya que siendo más grandes gozaban de cierta autonomía para adquirir juegos o para poder jugarlos sin requerir el permiso de sus padres. También fue posible finalizar algunos videojuegos sin ayuda de hermanos o amigos y también rejugarse los juegos que siendo niños no tuvieron oportunidad de disfrutar.

*“Ya después a los 13 o 14 años volví a jugar los juegos antiguos. Por ejemplo, el Crash lo terminé al 100%, solo, sin ayuda de mis hermanos. Ahora hace poco salió la remasterización también la terminé al 100%, la de play 4” (Hombre, Consola, 28 años)*



*“A los 14 o 15 más o menos me regalaron mi propio notebook que recuerdo para un cumpleaños y ahí ya yo elegía todo, entonces ahí como que más se me afianzó mi gusto. Ya también con internet en mi casa empecé también a conocer gente que jugaba las mismas cosas que yo, me hice un par de amigas que le interesaban las mismas cosas entonces ahí ya como que se afianzó todo eso” (Mujer, Consola, 23 años)*

*“Uno se empieza a meter y empecé a encontrar una comunidad dentro de todo y es como: sabí que, ya me da paja salir que hace frío. Hablaba con mis amigos y nos juntábamos en alguna casa, pedimos unas pizzas y nos quedamos jugando, y sin darte cuenta vas generando una comunidad con juegos que te gustan, en esa época no había tantos juegos baratos, entonces comprarte un disco significaba que pasaba por toda la comunidad para jugarlo, te lo prestabai, y finalmente lo pirateabas y aun así el juego pirata seguía pasando el mismo circuito de se comparte, se juega y se regala” (Mujer, Computador, 27 años)*

Quienes fueron afianzando aún más su gusto por los videojuegos, se dieron cuenta que no estaban solos en aquella experiencia, sino que, por el contrario, muchos de sus amigos cercanos también tenían interés en los videojuegos, y sin darse cuenta, iban configurando una comunidad que fortalecía aún más su vínculo con los videojuegos.

Otros que habían experimentado con los videojuegos en su niñez, mencionaron que en su adolescencia vieron como algunas de sus amigas no tenían gusto por los videojuegos, sino que se iban generando amistades por cosas como gustos musicales u otras modas, por lo que, muchas de ellas se fueron acercando a personas que tuvieran los mismos gustos por los videojuegos.

*“Si me pasó mucho en la educación media que hubo toda esta moda de Disney, de los Jonas Brother, entonces como que, yo tenía 2 mejores amigas que eramos como ese grupito y ellas, eran mucho de, del concierto, de la música de ellos, de las series, que estaban en su momento de Disney, y, yo terminaba relacionándome mucho más con las personas que jugaban como yo. También me acuerdo que en ese tiempo todo el curso que jugaba, se puso a jugar Pokémon en el celular con el emulador que había salido. Entonces yo como que estaba más metida en eso, que estar como o con Disney y esas modas que estaban en ese momento” (Mujer, Nintendo, 23 años)*

Es una especie de crisis existencial sobre qué atributo cultural es el que identifica a las adolescentes, ya que los videojuegos eran considerados como cosas para niños, mientras que en la adolescencia florecen cosas como las relaciones amorosas, los gustos musicales, proyecciones académicas, etc.

La adolescencia es el momento en que se fortalece el gusto por los videojuegos y se comienza a proyectar para futuro. Esta etapa de la vida es importante, ya que es la primera etapa en que los sujetos de manera autónoma y voluntaria se acercan a los videojuegos y fortalecen su práctica.

### *Adulthood and projection to the future*

En esta etapa, los entrevistados se dan cuenta que los videojuegos son parte de su vida y que no planean dejarla en el corto ni en el largo plazo. Por el contrario, proyectan su vida pensando que en un futuro e incluso en la vejez tendrán disposición para jugar videojuegos. Cuando son adultos ya muchos son independientes y gastan el dinero que ganan en videojuegos. Para ellos es un estilo de vida que no están dispuestos a dejar y para solventarlo incluso reflexionan sobre su situación financiera.

*“Para mí los videojuegos son una parte especial de mi vida. Ahora que trabajo y puedo darme mis gustos, al menos de lo que he gastado en el computador, que es netamente y exclusivamente para jugar, ya son más de 2 millones de pesos (Hombre, Computador, 25 años)*

*“Me pasa que con mis amigos decimos que nos metimos a psicología organizacional porque es la rama de la psicología que deja más plata, así tendremos más dinero como para gastar en juegos. A ese nivel de argumentación me nos importan los juegos, porque uno tiene que pensar en eso, porque igual son caros” (Mujer, Consola, 22 años)*

*“Mi hermano tiene 27 años y todavía juega, ya no lo hace tan seguido porque trabaja, pero cada vez que tiene tiempo libre juega. Y yo haré lo mismo, siempre voy a tratar de jugar, aunque sea una media horita o, aunque sea algo porque es algo que ya está completamente en mi vida. No me siento normal sin los juegos (Hombre, Consola, 20 años)*

Los entrevistados afirman que en la adultez es imperativo ser capaz de mezclar la responsabilidad y los videojuegos. Si bien algunos estudian en la universidad o ya están trabajando, no juegan videojuegos todo el día, ya que tienen que cumplir sus

responsabilidades y nunca han tenido problema en ello. Ven los videojuegos como su hobby o su momento de ocio tal cual lo puede ser el cine o las series para otras personas. Jugar videojuegos se va transformando en la instancia de relajación personal posterior al tiempo de trabajo.

*“De repente, era como oh que lata, cuando estaba estudiando auditoria, era como: tengo el periodo de examen y no me queda nada de tiempo para jugar. Ahí como que me daba mucha lata porque sentía que no me quedaba vida para distraerme de las cosas que estaba haciendo” (Mujer, Consola, 23 años)*

*“Creo que para mí los juegos siempre serán un complemento en mi vida, mientras no descuide otras cosas, yo por ejemplo ahora estoy trabajando y cuando tengo tiempo libre me dedico a jugar, siempre lo he hecho, entonces estoy segura que voy a mantener ese pasatiempo en el futuro” (Mujer, Consola, 23 años)*

Otro hecho que suele ocurrir en la adultez es la observación del pasado con nostalgia. Muchas de las cosas vinculadas a los videojuegos con las que los entrevistados crecieron, han ido desapareciendo con el paso de los años. Un ejemplo de ello son los salones de recreativas o arcades. Estos persisten hoy en día, pero su popularidad es menor. Estos espacios se caracterizaban por instancias de interacción con otras personas, se hacían amigos o compartían secretos o trucos.

*“Siento que es fome, lo miro con nostalgia porque la gracia era ir a jugar a un lado y compartir con harta gente que si estaba en el lugar, porque antes uno no competía, pero veía, de hecho, cuando tuve unos, de los 11 a los 13 años, yo iba a la pega de mi mamá y me acuerdo que había una pura máquina de videojuegos como esta máquina con 3 mil juegos y estaba en el video donde arrendaban películas y ahí me empecé a juntar con unos tipos que siempre jugábamos competíamos conversábamos, que terminábamos pasando toda la tarde en la maquinita” (Hombre, Computador, 25 años)*

Otro ejemplo de nostalgia es volver a jugar videojuegos que jugaron en la infancia o en la adolescencia. Lo hacen para recordar grandes momentos, como volver a ese pasado en que no existían preocupaciones y donde podían entregarse al ocio libremente. Sucede también que al mirar el pasado se sienten más viejos al darse cuenta de los años que han vivido.

*“Ahora grande es chistoso cuando nos juntamos a jugar. Igual nos sentamos a recordar viejos tiempos, y mientras jugamos conversamos. Siempre terminamos jugando juegos antiguos, juegos que nunca pudimos pasar. También jugamos juegos de play 1, como el Crash CTR y lo pasamos bien” (Hombre, Consola, 28 años)*

Por último, existe una especie de proyección a futuro. En cierto punto de sus vidas, los entrevistados se dan cuenta que los videojuegos forman parte de su vida y que llegarán a viejos jugando.

*“¿Cuándo tenga 50 años voy a seguir teniendo consola?, probablemente sí, voy a seguir teniéndola y voy a seguir jugando, de hecho, el otro día hablábamos con mis amigos y decíamos: si yo llego a un hogar de anciano, lo único que voy a querer tener probablemente sea una consola para poder jugar ahí hasta que me muera” (Hombre, Consola, 28 años)*

*“Claro, siento que jugaré hasta que sea vieja. Me encanta, me encanta jugar, me estreso, me divierto, me ayuda mucho con lo que voy viviendo. Incluso me han servido profesionalmente y como adulto” (Mujer, Computador, 27 años)*

#### Pertenencia a colectivos

Los colectivos mencionados por los entrevistados fueron 3:

- Nacionalismos
- Género
- Edad

No todos tuvieron el mismo nivel de importancia, sin embargo, los 3 tuvieron una mínima significancia para la construcción de identidad de los sujetos.

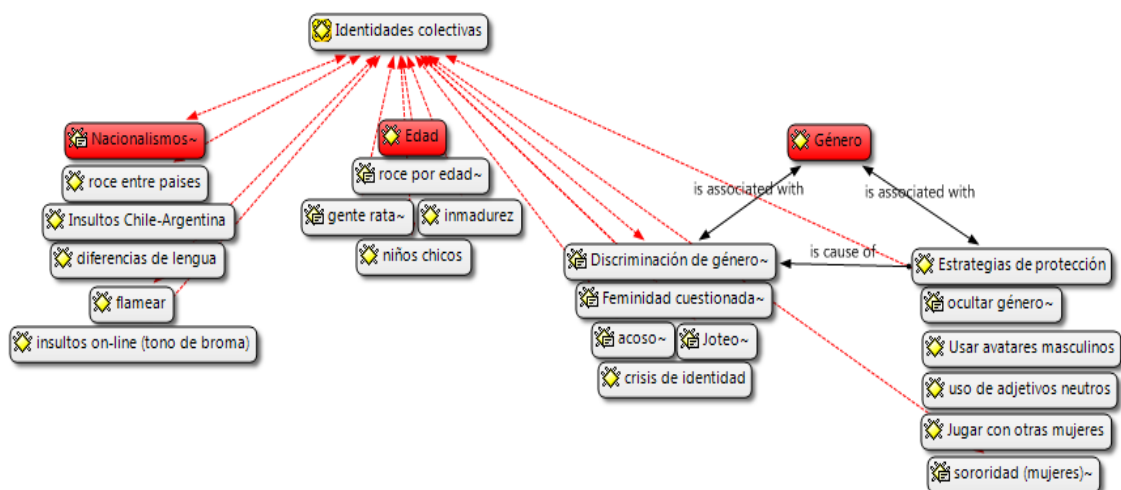


Ilustración 2: Identidades colectivas. Fuente: Elaboración propia en Atlas Ti.

### Nacionalismos

Los nacionalismos corresponden a la expresión de la identidad nacional dentro del mundo de los videojuegos. Esta expresión se da principalmente jugando on-line, ya que en aquel espacio existe la posibilidad de interactuar con personas de distintos países, así que suele suceder que los jugadores en línea se refieran a otros en términos de su nacionalidad. Es recurrente que esta interacción a partir de la nacionalidad se lleva a cabo a partir de bromas o insultos con otros jugadores sólo por el país del que se asume que proviene el rival.

*“No, es que jugar con japoneses es otro nivel. Son japoneses po, esos tipos nacieron con un procesador doble núcleo. No los odio, pero siento que son tipos distintos a nosotros, por eso es un poco complicado jugar con ellos, prefiero jugar con gente de latinoamerica (Hombre, Consola, 27 años)*

*“Bueno, yo no soy flamer<sup>1</sup> para nada, si hablo algo es para en pro de la partida, pero de repente no se po, un tipo se da cuenta que el otro es chileno porque dijo una palabra que se dice acá en chile y al tiro empiezan a decir cosas como: chileno puto, empezaste a flamear y hay mucha mala onda entre los países” (Mujer, Consola, 22 años)*

En el caso particular de los entrevistados, parece que el principal problema en los nacionalismos es la típica rivalidad Chile-Argentina.

<sup>1</sup> Flamer: Expresión que se utiliza en los videojuegos on-line para referirse a personas que insultan, pelean o discuten en el Chat con otros jugadores.

*“Bueno si te hablo a través del lol, casi siempre el roce que más existe es el de Argentina- Chile, la verdad es que jamás he visto un boliviano en el Lol. El roce entre Chile y Argentina es algo que se repite y se va a repetir al fin de los tiempos y en cualquier ámbito (Hombre, computador, 22 años)*

*“He visto muchas veces y también me ha pasado, por ejemplo, el Lol tiene un servidor latinoamericano. Latinoamérica juega en ese servidor y te encuentras con gente de latinoamerica. A veces uno escribe y si se te sale un modismo chileno sale un argentino y te dice: Che pete sorete papa frita (risas) o también los chilenos insultan a los argentinos y también lo que me ha pasado a mí es que me insultan por ser mujer (Mujer, Computador, 24 años)*

Este roce se da principalmente entre jugadores latinoamericanos, ya que está mediado por la lengua. Los insultos y bromas no funcionarían con jugadores que no entienden el español. Las discusiones se dan principalmente entre Argentina y Chile, algo como una forma de recordar discusiones simples como las que se dan dentro de un equipo de fútbol o cosas sobre la contingencia política y nacional.

### *Edad*

También se evidencian problemas de acuerdo a la edad de los sujetos. Suele suceder que las personas de mayor edad, y que no tuvieron vínculo con los videojuegos, critican a los entrevistados, señalando que los videojuegos son una práctica de niños. Así, Podría interpretarse que la edad como diferencia generacional, funciona como un colectivo.

*“Pasa muchas veces el tema de la edad, hay gente ya más grande que ve esto como una tontera, les parece poco productivo, me decían que mejor me dedique a otra cosa. He escuchado comentarios de parte de gente así. Para mí no tiene importancia, es un hobby que disfruto y es cómo lo mismo que esa gente que ve teleseries todo el día” (Mujer, Computador, 23 años)*

*“En verdad yo no tengo como una idea como ser niño o jugar videojuegos sea algo malo, me pasaba que mucha gente que antes me decía eso es para cabros chicos (Hombre, Computador, 24 años)*

A pesar de lo anterior, los entrevistados reproducen un tipo de discriminación por edad hacia jugadores más jóvenes. Este tipo de rechazo o diferenciación se hace generalmente con respecto a los *niños rata*. Los niños rata serían jugadores entre los 10 y 15 años, que

ven los videojuegos como un escape de su vida. Son gente “inmadura” y que desconoce todo el mundo que no tenga que ver con los videojuegos. Es la configuración de un estereotipo y concentraría todos los atributos negativos de quienes juegan videojuegos.

*“En el Lol también hay niños de por ejemplo 14 años 15 años. El problema del Lol es que te meten personas que tu no conoces y muchos pueden ser los niños chicos, los niños ratas, niños ratas. Son niños chicos, pero en el modo y la forma que tienen de ver los juegos son distintos a una persona de 20 años o 18 años” (Hombre, Computador, 22 años)*

*“Asumo que son niños chicos por lo que van diciendo y sacan argumentos y tú los ves y no tienen peso no tienen validez y siquiera un niño de 17 años puede saber que ese argumento tiene validez, sabi que te dai cuenta que son niños como de 15 años 16 años y están como en la plena adolescencia” (Hombre, computador, 22 años)*

Es interesante ver como los entrevistados dicen ser menospreciados por personas de mayor edad solo porque disfrutan los videojuegos, pero al mismo tiempo, menosprecian o denigran a los “niños rata”, inclusive, asumiendo su existencia sin siquiera saber qué edad tienen.

Por último, hay un discurso de aceptación por parte de los entrevistados, asumiendo que jugar videojuegos es un comportamiento natural de los jóvenes, pero que no está asociado a la inmadurez.

*“Yo creo que hoy en día cada persona ha jugado un videojuego alguna vez en su vida o ha tenido alguna experiencia con videojuegos, yo creo que no hay nadie que se safe de esa. Bueno, quizás hay gente muy adulta que en verdad sí, pero entre los jóvenes, nadie se safa de eso, entonces ya no tiene que ver con la madurez, yo creo que eso es algo que, avanzó en el tiempo como que jugar videojuegos no te hacía inmaduro, puede que te haga más maduro, porque hay cosas que te empiezas a tomar en serio” (Hombre, Computador, 24 años)*

### *Género*

El género y los videojuegos es algo que está estrictamente problematizado y fundamentado por las mujeres entrevistadas. Esto quiere decir que, siendo hombre y jugar videojuegos, no se asocia a ningún problema de género, sin embargo, ser mujer y jugar

videojuegos está asociado a múltiples problemas que no sufren los jugadores hombres y por lo tanto, no toman en cuenta ni afecta en la construcción de su identidad.

*“Un día que fuimos a jugar con un amigo a los Arcade, había unos locos jugando Street fighter y me dijeron cosas como no sabes jugar porque eres una machaca botones. También una vez estaba en el Flipering jugando y llegó un flaute y se metió con su ficha y cuando se vio perdiendo empezó a decir cosas feas como: “puta la wea maraca”. Muchas veces me han dicho: puta, zorra, lo hiciste bien, ándate a la cocina a lavar platos” (Mujer, Consola, 30 años)*

*“Por ejemplo, me dicen que vaya a la cocina a hacerles un sandiwch o me dicen: No sabía que el wi fi llegaba hasta la cocina. Tu puedes ser un buen jugador o un mal jugador, pero por ser mujer siempre te van a molestar por cualquier cosa, entonces yo ya prefería omitir pero igual es incómodo que se te recrimine solamente por ser mujer” (Mujer, computador, 24 años)*

*“Pasa de repente que te dejan ganar, pero al final te da como rabia porque no te están tratando como un igual. Sobre todo, pasa cuando te quieren jotear y te regalan cosas y ya empiezan a buscar algo más contigo y eso molesta” (Mujer, Consola, 22 años)*

Como se aprecia en las citas, las mujeres que juegan videojuegos sufren discriminación o se duda de sus habilidades como jugadora solo por ser mujeres.

Las mujeres desarrollan estrategias de protección para evitar este tipo de problemas. Por ejemplo, utilizan algún personaje masculino, o utilizan un nickname<sup>2</sup> neutral, que no permita determinar si es que una mujer o un hombre está detrás del personaje. Otra estrategia es no utilizar el chat de voz, ni el chat escrito, y en caso de utilizar el chat escrito, no utilizar adjetivos femeninos para referirse a sí mismas, ya que será un potencial de acoso por internet. También, hay una especie de sororidad o acompañamiento de algunas jugadoras con otras, para jugar juntas y protegerse de potenciales agresiones por internet.

*“En el Lol siempre critican a las mujeres, a mí me han dicho varias veces: Anda a la cocina. Nos tildan como que somos malas, somos jugadoras que dan pena. A veces muchas veces pasa lo contrario, como ven que somos mujeres nos jotean. Yo en el lol*

---

<sup>2</sup> Nombre virtual que se utiliza en videojuegos on-line



*intento tener un nick super neutral, no hace referencia a que sea mujer. A las mujeres que tienen un Nick femenino las jotean o insultan al tiro” (Mujer, Consola, 22 años)*

*“Pasa que las mujeres terminan jugando con avatares masculinos para evitar que las molesten y no hablar, cashai por el speaker que sea para evitar ese tipo de problemas, y porque también pasa que, como es un tipo segregación puede tener efectos negativos o positivos, y dependen mucho de cada grupo de, como los aproveche” (Mujer, Computador, 27 años)*

*“Mi rol es que mis amigas no se echen para abajo, por una persona que ni siquiera las conoce las menoscabe, y también dejar así mi Nick en el juego si quieren jugar alguna cosa porque hay personas que acá son muy sensibles y de verdad se afectan y las cuestionan y se dejan mucho llevar por las opiniones de otros y se bajonean al final. Yo trato de dar un apoyo también a esas niñas que les afecta tanto (Mujer, Computador, 23 años)*

También, por parte de los hombres, se duda que las mujeres sientan afinidad con los videojuegos, se les dice que lo hacen solo por moda. Siempre se duda y se cuestiona que les gusten los videojuegos y de sus habilidades solo por ser mujer. En el caso de los hombres nunca se cuestiona que ellos sean fanáticos de los videojuegos, sino que por el contrario es un hecho.

*“Muchas veces a las mujeres se les tilda de poseras porque le gustan los videojuegos porque muchas veces lo demuestran no solo jugando, sino que también, haciendo cosplay en la vestimenta. Es cierto que hay muchas mujeres que entran a este ámbito solo por moda, por aceptación por así decirlo y no tienen mucho conocimiento al respecto. A veces pasa que a una mujer que hace cosplay les preguntan sobre el videojuego y no saben nada. Aun así, pienso que el problema es que nos juzgan sin conocernos” (Mujer, Consola, 22 años)*

*“Complicado, porque siempre te están como tirando para abajo porque eri mujer y te ven como una persona rara. Por ejemplo, yo en media iba a torneos y había gente que decía que yo iba a puro buscar pareja a los torneos y entonces siempre hay un tema como de machismo ahí detrás. Por ejemplo, yo participaba en torneos y de repente los tipos se picaban mucho porque yo les ganaba porque yo era mujer” (Mujer, Consola, 22 años)*

Algunas mujeres experimentan crisis de identidad, porque a lo largo de su vida se les cuestiona su feminidad por ser mujeres y jugar videojuegos, algo que se entiende como si fuera un atributo estrictamente masculino. Esto puede traducirse en reafirmar su feminidad, o al menos dudar y sentir vergüenza por ser llamada marimacho o cosas por el estilo.

*“Si yo me acuerdo que cuando tenía 7 años, después de que jugábamos con mis primos le pedí a mi papá una consola y me dijo que no me iba a comprar eso porque yo era mujer y las mujeres no jugaban esas cosas. Entonces yo me sentía rara porque era chica, y uno piensa que las mujeres que juegan son marimachos. Cuando yo juego es como si tuviera que estar demostrando que no soy marimacho. También tenía una amiga a la que le pasaba mucho, entonces ella estaba muy preocupada de siempre, andar con vestido o flores, o cosas que mostraban que ella era mujer” (Mujer, Consola, 22 años)*

*“Para mí fue complicado porque a mí me gustaba mucho los videojuegos, pero, pasó que, no sé, quizás fue por algo de género. Yo intentaba como compartirlo con mis amigas de esos momentos, pero a ella no les gustaba entonces, se generó como una especie de rechazo porque mientras ellas estaban con el tema del pololo, o la tintura, o las uñas, yo estaba jugando videojuegos (Mujer, Computador, 24 años)*

Estableciendo una síntesis, en el caso del género femenino existe predominantemente una discriminación negativa que se caracteriza por insultar, menospreciar, cuestionar, dudar y acosar a las mujeres. Algunas también experimentaron una crisis de identidad en su vida, porque se les decía que jugar videojuegos era cosa de hombres.

Ante esta problemática las mujeres llevan a cabo estrategias de protección como ocultar su feminidad en internet, no utilizar avatares femeninos, jugar exclusivamente con otras mujeres, y cuidarse entre sí. Esta es una clara diferencia entre los jugadores hombres y mujeres, ya que en el grupo de hombres no se menciona en ningún momento este tipo de problemas, ni en ningún momento se ve interpelada su seguridad en base a su género.

#### Atributos particularizantes

De los atributos particularizantes destaca principalmente la posesión de objetos físicos vinculados al mundo de los videojuegos. Entre ellos podemos encontrar objetos tales como:

- Merchandising y ediciones Coleccionistas
- Consolas/Computadores
- Periféricos para computadores

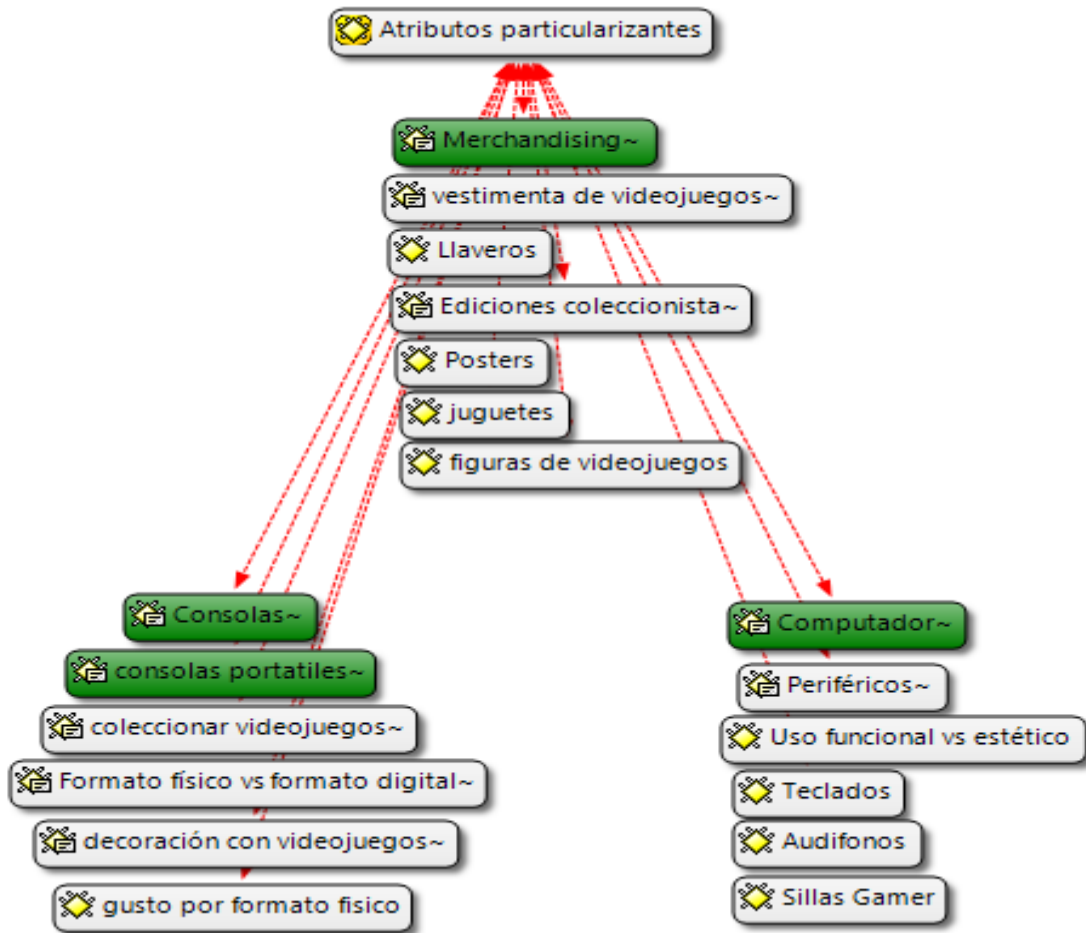


Ilustración 3: Atributos Particularizantes. Fuente: Elaboración propia en Atlas Ti.

Sobre el Merchandising, los entrevistados mencionaron que les gusta coleccionar ropa, llaveros, objetos, juguetes, figuras y posters que tengan que ver con los videojuegos. Muchas de estas cosas las compran con su propio dinero o las consiguen a partir de regalos. Los entrevistados afirman que todos estos objetos son innecesarios para su vida, sin embargo, los tienen porque los encuentran bonitos o tienen mucha emoción por tenerlos en su posesión.

*“Soy como enfermo para el merchandising, porque son re caras. Ahora tengo la suerte de poder darme esos lujos, pero son totalmente innecesarios, lo tengo muy claro, tengo un Crash y un Cortex por ejemplo” (Hombre, Consola, 28 años)*

*“Tengo todas mis cosas en un mueblecito que mi mamá me compro, es mío, está lleno de consolas, sobre todo hay cosas de God of war, también de Assassin's creed, tengo la saga completa, incluso tengo una figura de kratos. Mi papá en navidad me regaló un cuadro de Assassin's creed, también tengo cuchillas y cosas del juego” (Hombre, Consola, 20 años)*

La colección de merchandising es una forma por la cual los entrevistados extienden las fronteras de los videojuegos. Frecuentemente suelen admitir su inutilidad, pero aun así mantienen un vínculo con ellas, a tal punto de que decoran sus espacios con objetos vinculados a los videojuegos.

Un caso especial del merchandising, son las ediciones coleccionistas. Estas son ediciones especiales de videojuegos que se ponen a la venta para conmemorar algún hito importante, por lo general suelen tener un stock bastante reducido o limitado y, por ende, su precio suele ser mucho mayor que la versión normal.

*“A mí me encanta lo que son las ediciones de coleccionista, en especial figuras o cosas que vengan con lo que juego, tampoco me puedo permitir gastar en eso, pero, siempre he querido todas las ediciones limitadas de los dark souls, pero el problema es que como no las venden todas en Chile y llegan aquí a precio exorbitante, tampoco puedo comprarlas” (Hombre, Computador, 25 años)*

*“Yo creo que mi compra más cara fue un Playstation 4 rojo que fue una edición especial de metal Gear 5. Lo traté de buscar en Estados Unidos y traerlo para acá pero no había stock, pero justo yo estuve un semestre estudiante en Canada y me hice amigo de muchos japoneses, y había japoneses que estudiaban inglés allá, así que me coordiné con él a Japón, le mandé la plata y él me la envió acá para Chile” (Hombre, Consola, 28 años)*

Tanto el merchandising y las ediciones coleccionistas tienen su valor en la colección y en la acumulación de cosas relacionadas a los videojuegos. Son objetos preciados por los jugadores, a nivel de que no los sacan de su caja original, y ordenan y decoran sus espacios personales con ellas. Los entrevistados mantienen una conexión con los videojuegos a través de estos objetos.

Si bien el gusto por el merchandising no es exclusivo de los jugadores de consolas, si tienen mayor popularidad en aquel grupo que en jugadores de computador. Por su parte,

el equivalente funcional o alternativa para quienes prefieren jugar en computador es el interés con periféricos diseñados para mejorar la experiencia en los videojuegos. Estos periféricos pueden ser audífonos, teclados, sillas gamer y otras cosas. Si bien no tienen un afán absoluto, saben que con esos periféricos podrían jugar mejor, pero sería una inversión innecesaria si lo único que se busca es la diversión. De tal manera que los entrevistados valoran a los periféricos de acuerdo a un atributo funcional (sirve/no-sirve), en vez de mirarlo como un atributo simbólico.

*“Para mí los periféricos eran como, por ejemplo: Me voy a comprar esto y esto otro, y todo lo que existe en el mercado como para jugar mejor. Pero como yo no tenía plata, menos mal que no lo hice. Después comprendí que al fin y al cabo da exactamente lo mismo” (Mujer, Computador, 24 años)*

*“Más que nada yo no me guio tanto por lo estético, las lucecitas ni nada, sino por el tema de lo que significa el teclado mecánico, que es como, pero al tocar una tecla la reacción es mucho más rápido en el computador” (Hombre, Computador, 22 años )*

A partir de este apartado la construcción de identidad también estaría asociada a una determinada posesión de objetos basados en videojuegos. En este caso, encontramos merchandising, como figuritas, poster, poleras, y otros artículos, que los mismos entrevistados señalan que son innecesarios, inútiles y estrictamente caros, sin embargo, los tienen y los desean sabiendo de su improductividad.

Como se aprecia en las citas, la vinculación con posesiones físicas es muy importante de recalcar, porque hoy en día, existe el formato digital, que no requiere cartucho o un CD en el cual está contenido el videojuego, sin embargo, los jugadores todavía se decantan por el formato físico debido a que solo con él sienten que poseen realmente la experiencia en sus manos.

#### Referencia a otros

La referencia a otros grupos se basó principalmente entre diferencias y rivalidades entre el tipo de *plataforma en el cual se prefiere jugar y compañías de videojuegos*.

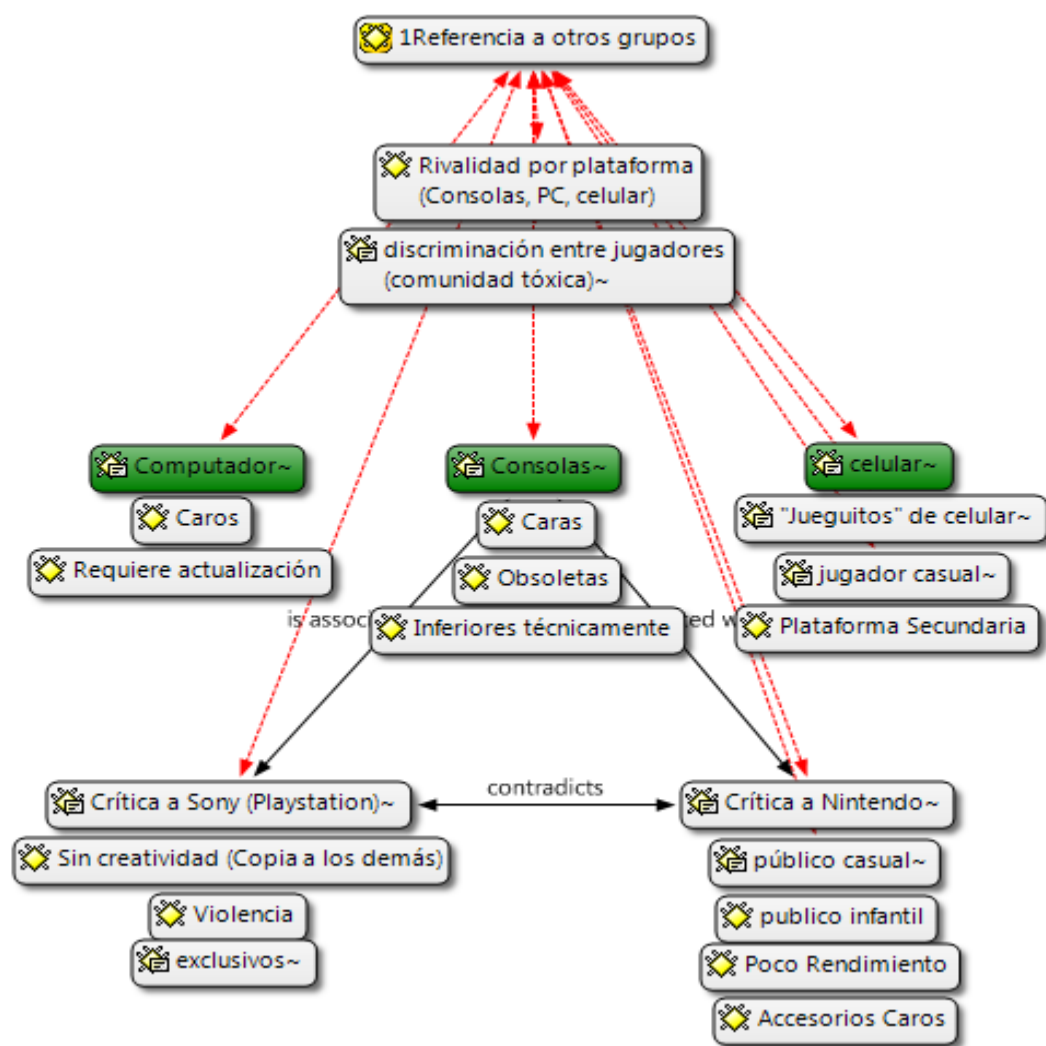


Ilustración 4: Referencia a otros grupos: Fuente: Elaboración propia en Atlas Ti.

### *Rivalidad por plataforma*

La primera distinción ocurre en la preferencia por jugar videojuegos en computador, consolas o celular. Estas rivalidades o distanciamientos se caracterizan porque los usuarios defienden su plataforma en función de las deficiencias de la otra. Esto quiere decir que los jugadores que prefieren jugar en consolas señalan las desventajas de jugar en computador, mientras que quienes prefieren jugar en computador, destacan las deficiencias que tienen las consolas. El celular es un caso aparte ya que se entiende como una plataforma secundaria.

Con respecto a jugar en computador como plataforma para jugar videojuegos, quienes prefieren las consolas señalaron:

*“La consola la puedes dejar programada para que haga sola las actualizaciones y así cuando llegas está listo. En PC te tienes que dar el tiempo de tu actualizarlo, de hacer lo necesario para que corra bien los juegos, en cambio yo le pago a Sony para que haga ese trabajo por mí” (Hombre, Consola, 28 años).*

*“La verdad siempre he pensado que es mucho más accesible tener la consola que un PC gamer, po qué, porque es mucho más caro un PC gamer, armarlo y todo, además tienes que estar renovándolo en ciertos años en cambio la consola no po, viene fija y solamente tienes que comprar, pagar una vez y después solamente tienes que dedicarte a jugar” (Hombre, Consola, 20 años).*

De acuerdo con los jugadores de consola, una de las desventajas de jugar en computador es la necesidad de estar al tanto de las actualizaciones para que el computador sea capaz de hacer funcionar bien un videojuego. En consolas esto no es así ya que los juegos están optimizados para que el usuario sólo se dedique a jugar.

Otra gran crítica, es que se asume que jugar en computador requiere una inversión financiera bastante amplia, ya que, para poder emular todo tipo de videojuegos, se requiere mucho más que lo que cuesta tener una consola. Además, el computador se debe ir armando por partes y, por lo tanto, se tiene que ir invirtiendo en actualizar cada parte por separado, lo que se asume como caro.

Por otro lado, los jugadores que prefieren jugar en computador también critican las consolas en aspectos similares a los anteriormente mencionados.

*“La gente del PC se cierra mucho a lo que es jugar en una consola. Sobre todo, con el tema de los gráficos que en pc siempre serán mejores, el rendimiento también será mejor en pc. A pesar de solo debería importar la jugabilidad, esa es una diferencia entre jugar en pc y en consolas” (Hombre, Computador, 25 años)*

*“Tiene que ver con el tema de la obsolescencia que tienen las consolas. Las consolas salen cada vez más seguidas, Xbox, PlayStation, realmente hay muchos juegos que salen para todas sus plataformas, entonces no le veo mucho el tema de comprarse una consola. Realmente aunque sean la misma consola 2.0 con una raya de otro color, esa cuestión encuentro que es, es cochina para quien quiera jugar, porque te obliga a recomprarlo todo y no es barato” (Mujer, computador, 27 años)*

Para quienes prefieren jugar en computador, no encuentran sentido tener una consola ya que son inferiores técnicamente y, debido a la progresión tecnológica, están destinadas a quedar obsoletas en cuestión de años y eso obligaría a los usuarios a comprar todo nuevamente. En cambio, jugar en computador no tendría esos problemas.

El caso de los celulares es un caso distinto a los 2 anteriores. Ningún entrevistado señaló que el celular es su plataforma de preferencia para jugar videojuegos. Por el contrario, para ellos es más que nada una plataforma secundaria, para matar el tiempo y con videojuegos bastante limitados.

*“Yo creo que los juegos de celular son para pasar el rato, son entretenidos, pero llega al punto en que te aburre, no es como un juego de consola, obviamente no se pueden comparar con un teléfono porque son plataformas totalmente distintas, pero no sé, para mí el teléfono es solo para pasar el rato, es como, unos minutos antes de que llegue el profe” (Hombre, Computador, 20 años)*

*“Es algo extraño, se dice que los juegos de celulares no son considerados juegos. Es una cuestión que todo el mundo piensa, no sabría decirte por qué, pero son distintos. Yo prefiero jugar en PC” (Mujer, Computador, 24 años)*

*“O sea, puedes jugar 15 minutos o 5 minutos un juego de celular, pero no vas a pasar 2 o 3 horas que puedes pasar jugando un juego de computador, eso significa casual, que es un juego de celular más casual” (Hombre, computador, 22 años)*

De las citas anteriores se desprende que los celulares no son la plataforma predilecta para jugar videojuegos en la actualidad. Se les menosprecia si se les compara con las consolas o los computadores, a tal punto que incluso se llega a dudar si sus videojuegos deben ser considerados como tales.

A partir de lo señalado por los entrevistados, las consolas y los computadores compiten por ser la plataforma principal para jugar videojuegos, mientras que el celular a lo más aspira a ser una plataforma secundaria. Esto podría deberse a que actualmente los juegos de celular no gozan de la calidad que tienen los videojuegos de consola o computador, ya que tienen mayor capacidad técnica y un mejor rendimiento. Por eso mismo, la importancia del celular queda desplazada por las consolas y los computadores.



### *Rivalidad por Compañías*

Dentro de los jugadores que prefieren las consolas, también existen referencias a otros “grupos” basados en la preferencia que se tiene sobre compañías desarrolladoras de videojuegos. En los entrevistados se evidencia una rivalidad entre quienes tienen afinidad con Nintendo y quienes tienen afinidad con Sony, aunque los jugadores de computador también entran en esta disputa criticando o defendiendo a alguna compañía.

Los entrevistados señalaron lo siguiente sobre Nintendo:

*“Yo siendo fan de PC, la crítica que le hago a Nintendo es que a veces es mucho merchandising y eso se traduce en mucha plata. Por ejemplo, la a consola 350 lucas es más cara que las otras 2 consolas siendo que no tiene mejor rendimiento, los controles a 80 lucas. Si quieres comprarle el control pro, 90 lucas más y no, se va en mucho accesorios innecesarios y muy caros” (Hombre, Computador, 25 años)*

*“Yo creo que Nintendo tiene altos y bajos. Ya no puede hoy en día competir con Sony como en el mismo segmento objetivo digamos. Yo creo que son totalmente distintos y es una pelea que ellos mismos ya la dieron por perdida, por eso mismo se han movido más a un público más casual, también se aprovechan harto de la nostalgia, por ejemplo, o de sus propias exclusivas” (Hombre, Sony, 30 años)*

De jugadores de computador y de Sony PlayStation, Nintendo se percibe como una compañía de productos caros, con tecnología de poco rendimiento, poca capacidad gráfica y especialmente enfocada en el público infantil y casual.

La percepción hacia Sony PlayStation a partir de jugadores de Nintendo y computador es la siguiente:

*“Como critica a Sony, creo que se cierran mucho los catálogos de los juegos, muchas veces por querer hacer juegos exclusivos ahí yo veo que, meten la cabeza al wáter y los juegos no se aprovechan. Si fuera por mí, muchos juegos que son exclusivos de Sony yo los hubiera sacado en PC, porque en PC el juego tendría mucho mejor rendimiento y hubiera vendido mucho más” (Hombre, Computador, 25 años)*

*“O sea es que yo creo que van dirigido a un público que es diferente a lo que yo soy, entiendo que hay gente que le gusta caleta jugar a esos juegos y está bien, lo que me molesta es de personas como los papás que les compran a sus hijos esa consola que no*

*está hecha para niños, con suerte tienen 1 o 2 juegos para niños” (Mujer, Nintendo, 22 años)*

*“Sobre Sony, mira la verdad pienso que copian mucho a Nintendo. Nintendo sacó la wii y sony sacó controles por movimiento. Nintendo tiene el Smash, y sony sacó un smash pero con sus personajes. No se, siento que no innovan en nada, solo se roban lo que ya hace Nintendo. Además de que siento que se van mucho en gráficos e historia, pero sus juegos son malos. Yo prefiero jugar un buen juego divertido en vez de algo realista”*  
*(Hombre, Nintendo, 28 años)*

Se critica a Sony porque cierra su catálogo de videojuegos y los mantiene como exclusivos para sus consolas. Además, se le critica el hecho de que su contenido es casi exclusivamente para un público adulto, ya que sus videojuegos más importantes están asociados a la violencia, contenido sexual, drogas y otros. Aquí también se puede apreciar una clara rivalidad entre Sony y Nintendo, ya que los jugadores de Sony criticaban a los fanáticos de Nintendo por su contenido infantil, mientras que los jugadores de Nintendo critican a Sony por su contenido adulto.

Intentando encontrar un punto neutral en el debate, al parecer las diferencias naturales de ambas compañías son identificadas por los jugadores y a partir de ellas se establece una rivalidad o distanciamiento que se puede entender como una identificación a partir de la oposición con el otro. Esto indicaría que los jugadores que prefieren Sony Playstation, no lo hacen solo por las garantías que les entrega la compañía, sino que también lo hacen para establecer diferencia con otra compañía como lo es Nintendo.

A modo de síntesis, los principales grupos de referencia con los cuales se comparan se distinguen a partir del tipo de plataforma y la compañía favorita. En estos 2 elementos la identificación se da principalmente a partir de la diferencia y oposición con el otro, esto quiere decir, que los jugadores de consola se identifican con ellas a partir de las diferencias con los jugadores de computador, los fanáticos de Sony se identifican con la compañía a partir de las diferencias que tienen con quienes se identifican con Nintendo.

#### *Síntesis mecanismos/procesos de identificación*

Los 4 mecanismos/procesos aportan evidencia para identificar las diversas asociaciones/interacciones que experimentan los sujetos que juegan videojuegos a lo largo de su vida. Las dimensiones abordadas más que ser excluyentes son bastante

complementarias y permiten entender los procesos desde una perspectiva mucho más holística.

La historia de vida de los entrevistados está eminentemente asociada a los videojuegos, desde su niñez, adolescencia y adultez. Con ello tiene sentido que cuando comienzan a experimentar autonomía, compren diversos objetos como consolas, computadores, merchandising, etc. La pertenencia a colectivos pareciera tener menos nivel explicativo que el resto de las dimensiones, pero entregó grandes hallazgos para comprender qué elementos están detrás de la construcción de identidad en una mujer que juega videojuegos.

Un último elemento importante es la identificación de rivalidades y distanciamientos que los jugadores aprecian y producen dentro del mundo de los videojuegos. Como se mencionó en la problematización, muchas veces se asume que por jugar videojuegos, los jugadores tendrían características similares, sin embargo, a partir de los resultados eso es discutible, porque si bien, todo el mundo juega videojuegos, dentro de ese mundo existen bastantes contradicciones por cosas como: *tipo de plataforma en que juegan, la afinidad con una compañía*, etc. Estas diferencias iniciales se condensan a tal punto que se asocian a procesos de identificación distintos, e inclusive a la configuración de identidades distintas, lo que será retomado más adelante.

## 2-Actores no-humanos

En la historia de vida de los entrevistados aparecen diversos actores no-humanos que participan en el proceso de construcción de identidad. Es importante dar un apartado específico para identificar aquellos objetos más importantes.

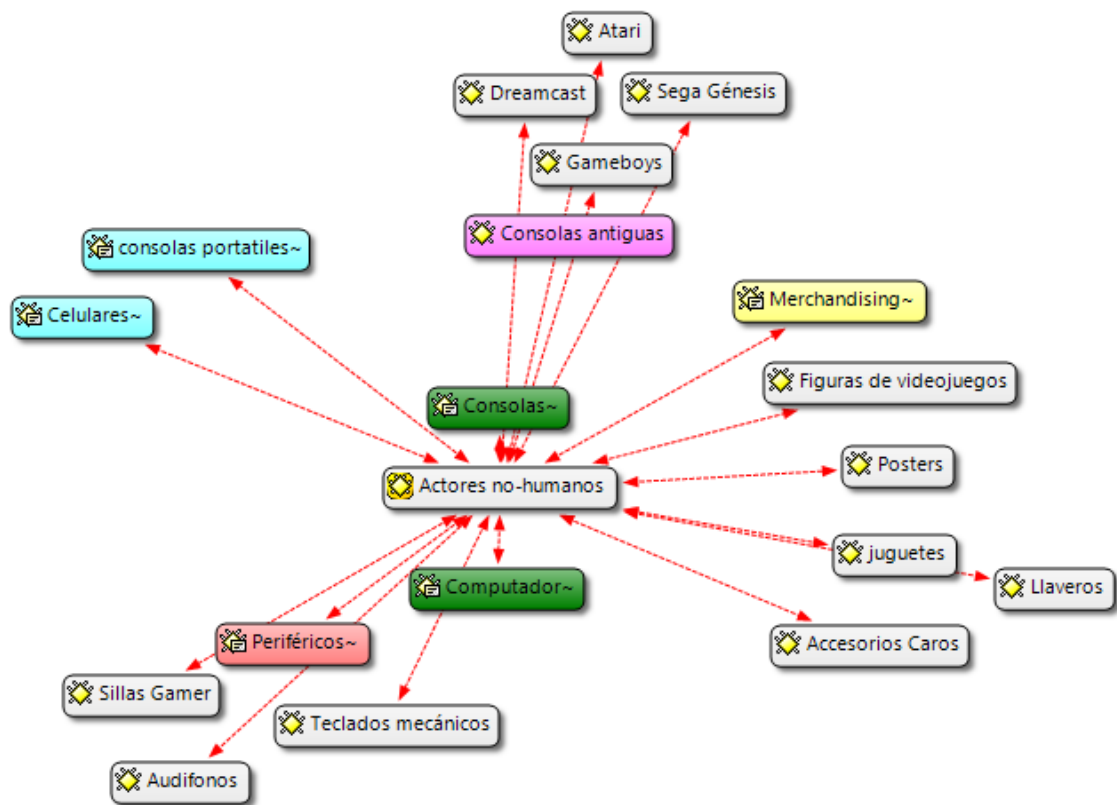


Ilustración 5: Actores no-humanos. Fuente: Elaboración propia en Atlas Ti.

La imagen muestra la distribución de los diversos elementos materiales o actores-humanos con las cuales interactúan constantemente los sujetos. Esta red de elementos heterogéneos ha sido construida a partir de las distintas citas de las entrevistas.

El orden se basa en la fundamentación que tiene cada código dentro del análisis, por lo que los códigos que se acercan al centro serían más importantes, y van perdiendo significancia a medida que se alejan del centro.

A pesar de que el esquema ha sido construido en base a la cantidad de fundamentaciones, no tiene una validez cuantitativa, sino que solo tienen la finalidad de ser un apoyo para la presentación de los resultados.

Como se ve en el esquema, los objetos materiales fundamentales en el proceso de construcción de identidad son las consolas y los computadores. Lo anterior no es ninguna sorpresa ya que con ellos se juega videojuegos. Luego de este núcleo central van apareciendo otros elementos de menor importancia.

Tenemos el merchandising que ya fue mencionado en el apartado anterior, compuesto principalmente por figuras de videojuegos, posters, juguetes y otros accesorios que se

caracterizan por ser caros. El merchandising es una forma en la cual se va expandiendo el mundo de los videojuegos.

Por otro lado, y cercano un poco más al computador, tenemos los periféricos como Sillas Gamer, Teclados mecánicos y Audífonos Gamer. A diferencia del merchandising, los periféricos tienen una función distinta ya que con ellos los sujetos pueden ser más eficaces al jugar. Por ende, no son objetos pasivos sino que tienen un rol un poco más activo que el merchandising, el cual cumple principalmente un rol decorativo.

También fueron mencionadas las consolas antiguas o consolas retro. En el esquema se dejaron algunos ejemplos de ellas como el Atari, Dreamcast, Sega Genesis o Gameboys. Es relevante mencionar este grupo ya que las consolas constantemente van quedando obsoletas con el avance de la tecnología y la llegada de consolas de última generación. Esto indicaría que el valor o vínculo que mantienen con las consolas más viejas no es solo funcional. Es un hallazgo que para los entrevistados las consolas viejas sean relevantes en la construcción de su identidad.

Por último, tenemos el grupo de los celulares y las consolas portátiles que están un poco alejadas del centro ya que durante las entrevistas tomaron un rol bastante marginal. Para los entrevistados no era muy relevante el uso de celulares para jugar videojuegos. Las consolas portátiles tuvieron un poco más de fundamentación, pero aun así siempre tomaban un carácter secundario, como de apoyo a la consola principal y/o al resto de objetos materiales.

La identificación de estos objetos materiales tiene que ver con que el jugar videojuegos no se reduce solo a una interacción con las consolas o computadores de la generación actual, la frontera es mucho más amplia ya que hay otro tipo de elementos materiales con los cuales los sujetos interactúan y toman importancia para la construcción de identidad como actores no-humanos.

### 3-Espacio de Juego

En el marco teórico se mencionó que Huizinga entendía el juego a partir de fronteras delimitadas, en un espacio alejado de la realidad y por ende, no necesariamente algo social. Vimos cómo eso podía ser discutido señalando que, si bien el juego tiene un espacio delimitado, puede verse permeado por diversos aspectos de la sociedad y viceversa.

Los resultados de las entrevistas arrojaron que el espacio delimitado por el juego perdura hasta hoy en día y es menos permeable de lo esperado.

En los apartados anteriores, se puso en evidencia que las fronteras de los videojuegos no empezaban ni terminaban en el acto del jugar, sino que, se iban expandiendo a diversas interacciones, como la posesión de consolas, merchandising, periféricos, identidades colectivas y otros grupos diferenciados por el tipo de consola o plataforma que tenía para jugar. Por lo tanto, los videojuegos producen diversos tipos de interacciones que no se reducen exclusivamente a jugar. Una de las interacciones más importantes, es la construcción de *espacios lúdicos*, espacios similares a los señalados por Huizinga en el marco teórico.

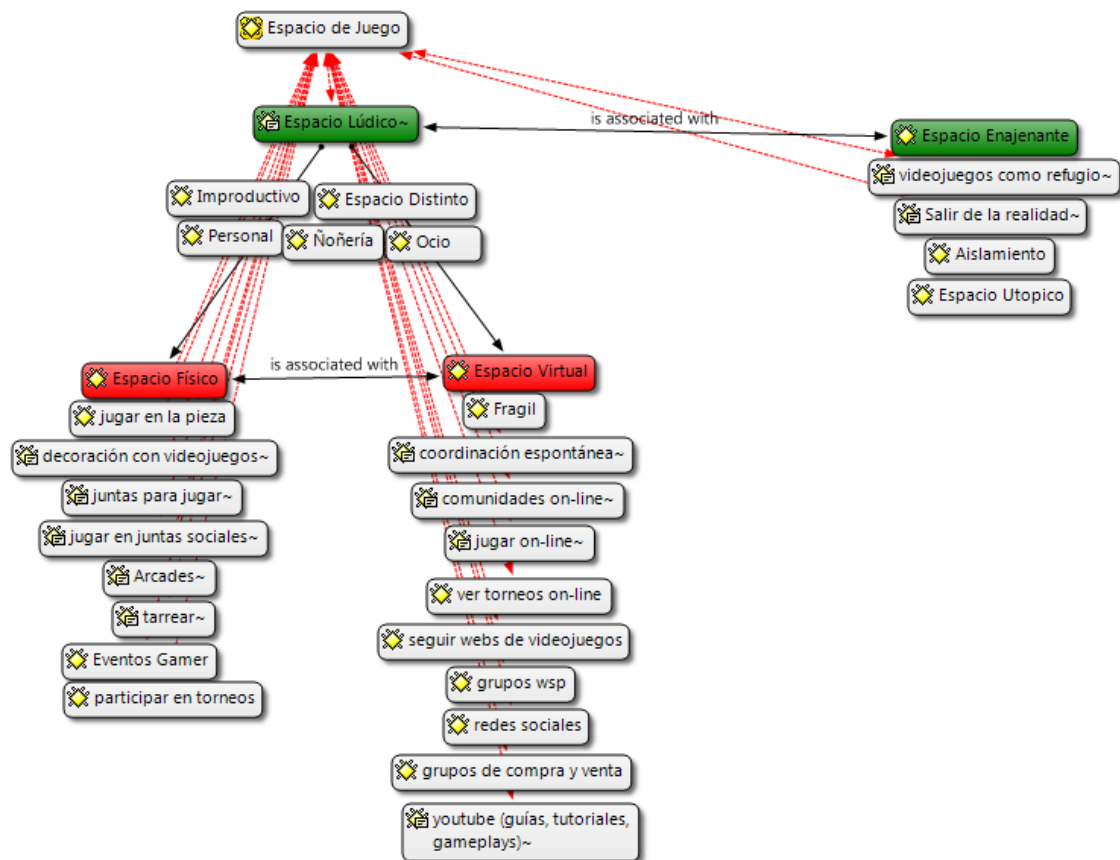


Ilustración 6: Espacio de Juego. Fuente: Elaboración propia en Atlas Ti.

### Construcción de espacio lúdico

La posesión de atributos particularizantes, como consolas, computadores, figuritas, juguetes, ediciones coleccionistas, etc; daba indicios de que estas posesiones materiales cumplían un rol especial. Por lo general sucedía que los entrevistados sentían una especie

de vínculo con ellas, y tenían plena disposición de decorar algunos espacios con temática de videojuegos.

*“Es mi espacio, es mi forma de demostrar lo que yo soy, entonces de repente va gente a mi pieza y oie tengo un Funko, que son como estas figuritas que se arman, va la gente en mi pieza y es como: “Ohh tienes esto” y empezamos a sacar las cosas y a jugar con ella, entonces es como parte de lo que soy, es como parte de mi identidad” (Mujer, Consola, 22 años)*

*“Me gusta conservar las consolas antiguas, es que las tengo conectadas a una tele, en distintas entradas, entonces igual como que me gusta ordenar un espacio específico para ellas “(Hombre, Consola, 28 años)*

El espacio al que se están refiriendo los entrevistados, no es cualquier espacio. No pueden decorar cualquier lugar con temática de videojuegos, porque para ellos existen espacios ajenos a lo lúdico que no pueden verse irritados por los videojuegos. Por ejemplo:

*“Alguna vez tuve las consolas en el living, pero sentía que invadía como los espacios de mi casa, igual era super extraño, pero sentía que ese era un espacio en común, un espacio donde la familia quería ver tele y no podía porque yo estaba jugando, entonces más que nada para no molestar y tener mi propio espacio, las empecé a tener en mi pieza y así” (Hombre, Consola, 28 años)*

*“Para mí es súper importante tener las consolas y los juegos en mi pieza. Tengo un mueble especialmente para eso, con compartimientos y cosas así, donde cada consola tiene su propio espacio, y decoro la pieza con algunas cajas de juegos o cajas de algunas consolas que tengo guardadas. En caso de no tenerlas, para mí sería como un vacío, es como si fuera una cocina y no hubiera refrigerador” (Hombre, Consola, 27 años)*

*“El tarro que tengo en mi pieza es el tarro es como: ya terminé mi día de pega y este lugar es donde la ñoñería gana y acá veo mis series, me pongo a leer mis mangas, veo mis películas, mis series koreanas y tengo mis videojuegos, entonces es el espacio como de ocio finalmente” (Mujer, Computador, 27 años)*

La presencia de objetos relacionados a los videojuegos, como las consolas o el merchandising, crea un entorno lúdico que se distingue de un entorno tradicional. Esto es

sumamente relevante, ya que solo son objetos inertes que no están funcionando en todo momento, pero son capaces de crear un espacio que se distingue de otros entornos.

Como se ven en las citas, los entrevistados señalan que no pueden dejar sus cosas de videojuegos en cualquier lado, como el living de la casa, por ejemplo. Los productos de los videojuegos transmiten, construyen o proyectan un espacio lúdico, un espacio que opera con lógicas distintas a los espacios tradicionales como el trabajo y la familia.

La vinculación de su espacio personal con el espacio lúdico llega a tal punto que les cuesta concebir su espacio personal sin los videojuegos. Este espacio construido es entendido como un espacio personal, lúdico, de improductividad, y donde se deja aflorar la *ñoñería*.

Esta sería una expresión doméstica del espacio lúdico, pero perfectamente es extrapolable hacia otros entornos fuera de casa que tienen que ver con los videojuegos. Dado lo anterior, es posible distinguir 2 niveles. El **nivel físico** y el **nivel virtual**.

El nivel físico correspondería a espacios de interacción física, instancias cara a cara mediadas a través de los videojuegos, mientras que el nivel virtual serían instancias de interacción por internet.

El nivel físico no debe entenderse en oposición al virtual, ni el virtual es menos real que el físico solo por ser virtual. Ambos son niveles de la realidad, pero se distinguen por las características de las interacciones que se generan.

### *Espacio virtual*

El espacio virtual sería una sección o nivel del espacio lúdico. No es menos real que el espacio físico solo por ser virtual, sino que posee características y lógicas distintas a las del espacio físico. Como espacio lúdico, es un espacio de interacción en la que los sujetos interactúan a través y con los videojuegos.

Una forma de interacción en este espacio virtual lógicamente es jugar videojuegos. Hay muchos videojuegos que se juegan por internet, y se puede jugar con conocidos o con personas de distintos lugares del mundo.

Para jugar con amigos, los entrevistados señalaron que realmente no planifican las instancias, sino que simplemente se coordinan unos minutos antes de iniciar una partida. Es una coordinación espontánea a través de redes sociales, o plataformas para chatear online.



*“Cuando quiero jugar con mis amigos, lo hacemos sin planificación. Nunca es más de una hora de antelación y cuando vamos a jugar estamos conectados, en discord y ya. Estamos conectados en el canal de discord y de repente empieza a llegar la gente y se arma la grande” (Hombre, Computador, 25 años)*

*“Juego on line con mis amigos. Nos coordinamos entre nosotros y a veces dejábamos la sala abierta para que llegue alguien de la comunidad y se nos unió un tipo de Portugal. Al principio el me mandaba mensajes de textos y después se dio cuenta que jugábamos con micrófono, así que se metió al chat de voz. Lo invitamos y jugamos. Terminamos los 3 hablando, el hablaba en inglés también. Decía algunas cosas en español como: Vamos amigos. Gracias a él pudimos ganarle al jefe de esa zona” (Hombre, Consola, 28 años)*

El espacio virtual también se utiliza para conseguir información en páginas de noticias especializadas en videojuegos, redes sociales, grupos de compra y venta, foros de opinión, etc.

*“Estoy constantemente viendo noticias. Veo Facebook primeramente, me suscribo a canales de Youtube de Nintendo, entonces me llega la notificación. Los canales oficiales, Nintendo y Nintendo España. Y a parte tengo el grupo de chicos de discord, que siempre hablan de noticias y cosas de jugos en particular” (Mujer, Consola, 22 años)*

*“Siempre de hecho no hace muy poco estoy usando una guía para sacarme donde están todas las cosas del Castlevania, el lord of shadow 2, para buscar donde están las mejoras de vida, de armas, así. Más o menos para cashar ubicación o que es lo que hay que hacer bien para poder sacarlo” (Hombre, Consola, 20 años)*

Este espacio virtual es un lugar en donde puede entrar cualquier persona, de cualquier perfil y hacer menos amena la estadía en internet. Por ejemplo, pasa que algunos entrevistados tiene cierto rechazo de jugar videojuegos on-line, porque la comunidad de jugadores en aquel espacio no es de su agrado.

*“Porque hay mucho niño rata, mucha gente gritando, puras estupideces, hay mucha gente que se cree buena y no es buena.. Por ejemplo, la gente que jugaba Minecraft, lo que hacen es estorbar. Creen que lo saben todo y no lo saben todo, no admiten que les enseñen bien, si tú los matai se enojan y empiezan a agarrarte a chuchas y no es la idea*

*po, si los juegos para pasar el rato y pasarlo bien, no para enojarse” (Hombre, Consola, 20 años)*

Otros por su parte, lo valoran positivamente como un espacio de interacción, donde se puede hablar con otras personas, no hay interrupciones, se puede coordinar entre jugadores para superar algún nivel difícil, etc. Se entiende como un espacio en que la gente se desenvuelve en algo que le gusta, se disfruta y todo termina siendo divertido.

*“Para mi igual era muy entretenido porque recién en ese momento se abrieron los servidores de Chile entonces toda la gente que jugaba ahí era chilena y a mi lo que me gustaba de eso era que yo pudiera hablar con otras personas, no había como ninguna interrupción de por medio, por ejemplo lo que hacía era ir a matar un monstruo por ejemplo y le pedía ayuda a la gente, la gente me acompañaba y de la nada se generaba una conversación” (Mujer, Consola, 24 años)*

### *Espacio físico*

A pesar de la masividad del internet y de su indiscutida importancia en el mundo de la tecnología y los videojuegos, los espacios de interacción física perduran hasta hoy en día.

Inicialmente, algunos entrevistados recuerdan los salones de arcades, también conocidas como juegotecas. Espacios con máquinas arcade, flipper, máquinas de baile u otros, donde la juventud iba a pasar el tiempo después del colegio. En el pasado eran el único lugar en donde los entrevistados podían conocer y experimentar con los videojuegos y con otras personas de gustos similares.

*“Yo estuvo yendo a un local hace unos 4 años, fui unas 3 veces por semana y he ido a puro competir en el Street fighter, pero con otras personas, era llegar poner una moneda no nos decíamos ni hola, pero la pasaba bien y de repente cuando las partidas eran muy buenas terminábamos conversando con las personas” (Hombre, Computador, 25 años)*

*“Si, uno que está cerca de mi casa, el Fliperling. Pucha igual no voy tan seguido, aunque siempre me gustaría ir de nuevo. Me acuerdo que cuando era más chico iba con mi hermano que le gustaba usar las máquinas de baile y jugaba con él. Conocí más gente, podías interactuar más con las personas, a veces estás jugando y se mete uno y tienes que ganarle” (Hombre, Consola, 20 años)*

Como mencionaron los entrevistados, estos lugares se caracterizan por interacciones cara a cara con otras personas.

También es notorio el hecho de que los arcades actualmente se miran con nostalgia, porque cada vez hay menos, e ir a jugar ahí es recordar algo que se hacía en el pasado. Esto tendría bastante relación con el hecho de que las personas que frecuentan aquellos lugares tienen inclusive más de 30 años, gente que vivió su niñez y juventud en estos lugares y que vuelve a ellos a disfrutar aquella experiencia.

A pesar de que estos lugares de arcades o juegoteca ya no gozan de popularidad y son muy pocos los que se encuentran activos en Santiago, en el último tiempo han emergido otros espacios de interacción que podrían ser considerados como equivalentes funcionales. Uno de ellos son los **eventos masivos de videojuegos**.

En Chile y especialmente en Santiago, frecuentemente se celebran festivales de videojuegos. Estos eventos pueden ser masivos (de alcance internacional) o también locales.

*“Iba por competir a los torneos. Yo creo que todos van con la idea de ganar, y a conocer gente po, porque, o sea, yo, al menos yo los juegos los veo como una forma de relacionarse con la gente. Entonces, a través del juego podí conocer a mucha más gente de lo que podrías hacer con otra cosa. Yo no soy muy buena relacionándome, entonces a través del juego como que tienes una herramienta como para hablar con otra persona” (Mujer, Consola, 22 años)*

*“A la festigame he ido como 2 o 3 veces más o menos, por eso te digo que el 2014 fue el mejor de hecho fue uno de los años en que sacaron los mejores juegos de hecho, que otra cosa hice ese día, compre una pistola que puede estar en el mercado a 50 lucas. Una pistola para un control y la compramos a luca. Incluso tengo las cajas de todas esas cosas todavía guardadita” (Hombre, Consola, 20 años)*

*“Ves gente de todas las edades, ves familias que van con sus bebés, que van a ver todo lo relacionado con videojuego, hasta gente de nuestra edad o incluso más o gente que colecciona. Entonces, ahí también ves al coleccionista regateando, viendo lo que le falta y para eso es súper entretenido, también y en el fondo hay de todo, no tan solo con juego sino en general para todo público diría yo también están los stand de comida y considero que es súper diversos” (Mujer, Computador, 23 años)*

En los eventos masivos se conoce gente, se ven novedades sobre videojuegos, se participa en torneos, se pueden comprar diversos artículos exclusivos, etc. Si bien no son idénticos a los espacios de arcade, si cumplen una función similar, al ser un espacio de encuentro entre personas que disfrutan de los videojuegos que inicialmente no se conocen entre sí.

Los eventos masivos y las pocas salidas a juegotecas no son los únicos espacios de interacción física mencionada por los entrevistados. También los entrevistados mencionaron que siguen disfrutando de jugar videojuegos con sus amigos en sus casas.

*“Nos organizamos para jugar. Ahora vamos rotando las casas, generalmente nos juntamos en mi casa porque es más céntrico, pero la última fue la casa de un amigo que vive en Pedro Aguirre Cerda, nos juntamos a jugar y jugamos, jugamos Overcooked”*

*(Mujer, Consola, 22 años)*

*“Es como juntarse con amigos y a jugar Cashai, de hecho, hasta hace muy poco también lo sigo haciendo como que no me molesta, nos juntamos con amigos del trabajo y a jugar play así (risas). Compramos unas chelas y jugamos play, pero siempre como que no se po, alguien llegaba con un juego nuevo nos juntábamos a probarlo Cashai”* (Hombre, Consola, 28 años)

*“A veces me junto con amigos, estrictamente a jugar, es chistoso porque jugamos juegos de la infancia. Nos organizamos y cuando todos tenemos tiempo jugamos con una tele Full HD, pero juegos super añejos”* (Hombre, Consola, 27 años)

Con la masividad de internet no es necesario juntarse físicamente con cercanos para jugar videojuegos. Sin embargo, el jugar on-line no es capaz de superar la importancia de jugar físicamente con amigos al lado. Considerando los tiempos y las responsabilidades, juntarse a jugar, es como si fuera un evento.

*“Jugar con amigos es mucho mejor y más divertido, aunque cuesta un poco, depende de la cantidad de gente como para coordinarse para jugar, por ejemplo, de a 2 es super fácil porque si estás libre, solo necesitas que otra persona esté libre y listo, pero ya cuando son 4, es más difícil coordinarse, porque si uno puede y los otros no y así”*

*(Hombre, Computador, 22 años)*

*“Yo prefiero jugar con mis amigos al lado mío. Amigos, así una sesión multiplayer así como en los 90, los 4 controles los 4 en una sala. Un cooperativo real cara a cara*

*agarrándose en smash los 4 ahí. No se siento que eso es mejor, como que e se disfruta más” (Hombre, Consola, 27 años)*

Jugar de manera cooperativa local era algo que caracterizó la época de los 90, donde no había soporte para jugar on-line en los videojuegos, y la única forma que había para interactuar con otros, era ir a las casas y jugar, por eso mismo, sorprende el hecho de que esta práctica siga existiendo en la actualidad y se prefiera en comparación al modo cooperativo-online.

En síntesis, los espacios lúdicos son espacios generados por los videojuegos que se distinguen de otros espacios ya que sus interacciones se basan en el fomento del ocio y la improductividad. Jugar videojuegos no solo es interactuar con una máquina, ya que la conformación del espacio lúdico se encuentra en 2 niveles, uno físico y uno virtual. A pesar de que la distinción del físico y virtual parece ser una distinción ontológica, aquello no necesariamente es sostenible, ya que para los entrevistados esa distinción no es tan evidente. Ambos niveles confluyen, se interrelacionan y forman parte del espacio cotidiano para los jugadores.

Retomando a Huizinga, el espacio de juego seguiría siendo delimitado, pero este espacio puede ser físico (material) o virtual (internet) gracias a la interacción que los sujetos mantienen con consolas, espacios de arcade, internet, eventos masivos, etc.

Estas 2 formas espaciales no son excluyentes entre sí, sino que confluyen y se complementan. El nivel virtual por lo general se caracterizaría por ser un espacio que permite la interacción con múltiples personas instantáneamente, donde además de jugar, se puede obtener información, participar de comunidades virtuales, ver videos, etc, sin embargo, es un espacio frágil ya que los vínculos que ahí se generan no son duraderos. Por el contrario, el espacio físico es más robusto, ya que se interactúa con las personas cara a cara, se participa en torneos y se fortalece el vínculo jugando con amigos de toda la vida.

#### *Espacio enajenante*

Por último, el espacio lúdico no está exento de problemas, ya que, en ciertas circunstancias, en vez de ser un espacio de recreación, ocio e improductividad, se transforma en un espacio de enajenación y asilamiento para los jugadores.

*“De repente en mi casa había algunos dramas. Como que con los videojuegos yo me escapaba de todo eso, me metía en el juego y no salía de él, es algo que como que te*

*sacaba de la realidad. Por ejemplo, a mí en ese tiempo cualquier cosa que fuera mala o que me hiciera daño, con los videojuegos me sentía fuera de ello. Los videojuegos me daban muy buenos momentos (Mujer, Consola, 22 años)*

*“En algún momento de mi vida pasé por cosas difíciles, como violencia intrafamiliar. Entonces como una manera de escapar de eso, me puse a jugar videojuegos. Fue una forma de escaparme de la realidad, eso le daba un significado diferente en tiempos difíciles” (Mujer, Consola, 22 años)*

Algunos entrevistados encontraron en los videojuegos un refugio a problemas que enfrentaban en su vida cotidiana. Al dedicarse a jugar, entraron a un espacio lúdico, pero enajenante, donde todas las carencias de la sociedad no existían y que, por el contrario, todo era más fácil y feliz.

*“Yo igual tenía problemas sociales porque en realidad mis compañeras... no era aceptada por mis compañeras. Yo me refugié en un momento en los videojuegos, porque ahí justamente la gente no me decía nada, la gente no me criticaba por ser como yo era” (Mujer, Computador, 24 años)*

*“Me gustaba porque ahí no había discriminación por decirlo así, por lo menos en esos tiempos, como que nadie se discriminaba entre nadie todos hablaban y todos se llevaban bien era casi como utópico, pero en el colegio claro, era de que tu ibas y te molestaban porque tenías el pelo de esta manera, por la ropa que usas. Entonces a mí lo que me incomodaba del colegio era que había tanta segregación, pero en el internet no, entonces yo me sentía más como distinto, porque era como que nadie me prohibía ser yo” (Hombre, Computador, 25 años)*

Los videojuegos se pueden transformar en un espacio de escape a todos los problemas que se encuentran en el mundo cotidiano. Algunos entrevistados señalaban que en ese espacio lúdico se sentían fuera de la realidad y eso les permitía sentirse libres y plenos.

La enajenación causada por los videojuegos suele suceder cuando los entrevistados se enfrentaban a situaciones emocionales que no podían superar en aquel tiempo, y buscaban un refugio en un espacio en particular. En aquel momento de sus vidas, los entrevistados percibían a los videojuegos como repositorios de un mundo paralelo en donde todo era agradable. En este espacio se creía que los jugadores compartían entre sí, no había discriminación, todos se llevaban bien, era un espacio utópico.

A fin de cuentas, el espacio lúdico se distingue de otros espacios de la sociedad, sin embargo, nunca se separa de la realidad, solo es un espacio asociado a un contexto en particular. Como se apreciaba en las citas, hay ciertas situaciones que pueden transformar el espacio lúdico en un espacio enajenante pero no en la totalidad de los casos.

#### 4-Identidades Parciales

Como hemos visto el mundo de los videojuegos se caracteriza por estar compuesto de múltiples asociaciones entre elementos heterogéneos que van configurando espacios lúdicos. A partir de estas interacciones también emergen identidades de acuerdo al tipo de interacciones que las componen. Nos referimos a ellas como identidades parciales, que funcionan como tipos ideales o esquemas heurísticos a partir de los atributos recabados en el trabajo de campo.

La primera gran distinción es la diferencia entre jugadores de computador y de consola, a tal punto que los jugadores de PC configurarían una identidad en sí misma.

#### PCgamer

El jugador de computador o *PCgamer* es distinto al jugador de consolas. En primer lugar, el jugador de computador se caracterizaría por tener más libertad y autonomía que el jugador de consolas. Esto se debe a que los jugadores de PC tienen que “armar” su computador en base sus gustos y necesidades. Ellos pueden elegir en qué priorizar, porque teniendo el dinero suficiente y la habilidad necesaria, pueden configurar su computador para jugar cualquier videojuego.

Por ejemplo, los gráficos en PC pueden llegar a ser mejores que en las consolas, ya que dependen netamente del gusto del jugador y si es que desean que sus videojuegos tengan mejor resolución, mejores gráficos y mayor tasa de frames por segundo, pueden hacerlo invirtiendo en mejores componentes para su computador.

*“Un computador se puede actualizar, se puede actualizar para juegos y eso mejora completamente el PC, porque aumenta la velocidad y otras cosas por el estilo. En tanto tú aumentes la capacidad de procesamiento del computador eso arrastra todo, y eso se puede hacer cuando tu actualizas solo para jugar” (Hombre, Computador, 22 años)*

*“Si priorizo hartito los juegos por sobre otras cosas. es que estuve ganando mucha plata un tiempo y me armé una máquina más o menos buena. Eso es más o menos lo que me gusta del computador, que tú puedes elegir en qué priorizar a diferencia de una consola que solo puedes jugar algunos juegos” (Hombre, Computador, 25 años)*

El jugador de PC también privilegia el hecho de que un computador no solo sirve para jugar, ya que también sirve para trabajar, estudiar o disfrutar otro tipo de ocio (redes sociales, videos, películas). El PC funciona como una plataforma multitarea.

*“Es la ventaja de tener PC, porque en el PC además de jugar puedes entrar a Facebook, youtube o hacer múltiples cosas, es mucho más dinámico y tiene más funciones” (Hombre, 24 años, Computador)*

*“Tarro y notebook, o sea la principal razón es una razón económica, uno tiene un pc y el pc te sirve para trabajar, para jugar y te sirve para todo” (Mujer, Computador, 27 años)*

Otro elemento que también caracteriza a los jugadores de computador es la habilidad que necesitan para hacer posible jugar un videojuego.

Este punto es bastante complejo, pero en el mundo del PC, la posibilidad de jugar un videojuego está asociada con la capacidad para hacer posible aquella posibilidad. Los jugadores de computador tienen que realizar diversas acciones como actualizaciones, emulación, hackeo, intervención del código del juego, crackeo, etc, que hacen posible jugar cierto tipo de videojuegos.

*“A veces para jugar un juego, de partida hay que tratar de encontrar una página donde pudiera encontrar el juego pirata que quisiera porque la mayoría de las veces uno se encuentra un juego pirata. Ver que poder descargar el archivo que estuviera correcto, tratar de no descargar cuanto virus hubiera” (Mujer, Computador, 27 años)*

*“En las consolas lo único que puedes hacer es jugar, tu metes el juego y solo juegos, en cambio en el computador tú puedes modificar el juego quizás, podías meterte a internet y buscar otras cosas. Por eso, creo que el computador te permite más cosas que las consolas” (Hombre, Computador, 22 años)*

*“Tener tarjeta de video, una buena ram también, no es tan fácil, pero quizás, uno puede descargar y todo el cuento pero que ande bien, que no tenga como los bajones de frames, al emular el juego, es otro tema” (Hombre, Computador, 25 años)*

Esta es una característica que no se encuentra en los jugadores de consolas, ya que ellos solo pueden jugar los videojuegos que están disponibles de manera oficial, o los que su capacidad de consumo les permite. Por eso, el jugador de PC se caracterizaría por ser un



tipo de jugador mucho más activo que el jugador de consolas, ya que es él quien tiene que preocuparse del funcionamiento óptimo del videojuego.

*“Los mods te permiten como arreglar el juego, tienes distintos tipos de mod, funcionan un poco, como algunos que arreglan cosas o incluso algunos agregan cosas. Por ejemplo, en algunos juegos teni mods que hacen que los monos no se vean tan feos. Entonces los mods te permiten jugar, y es volver un poco al pasado y es como instalaste mal un mod, perdiste todo lo que tenías guardado y teni que volver a empezar entonces de repente cuál de los 50 mods que instale es el que le quitó la cabeza a mis personajes” (Mujer, computador, 27 años).*

*“Igual en algunos juegos, tu les puedes instalar mods. Tienes que o buscar alguna página o una comunidad del juego, y ahí sacai unos mods. Los instalas en tu computador y te cambia el juego. Podi poner trajes raros en tus juegos o cosas así. Igual es entrete porque los mods la mayoría de las veces los hace la misma comunidad” (Hombre, Computador, 25 años).*

Como los jugadores de computador tienen que estar mucho más preocupados de que su juego funcione de manera óptima, es fundamental la importancia de acciones como el hackeo, el crackeo o el uso de mods, ya que estas acciones muestran la creatividad de la comunidad de jugadores de PC, algo que no ocurre en jugadores de consolas.

Estas acciones evidencian que el jugador de computador es siempre un sujeto “activo”, porque no es solo un receptor de lo que los videojuegos o compañías entregan, sino que al mismo tiempo es un creador de experiencias para mejorar los videojuegos o alguien que interviene directamente en cuestiones técnicas de los videojuegos. Por lo mismo, para ellos, los videojuegos no son experiencias acabadas o inmoldeables, sino que son objetos gestionables, editables y mejorables a través de una intervención directa.

### Nintenderos

Los *nintenderos* serían aquellos sujetos que tienen afinidad con las consolas o productos de Nintendo. Una primera característica de los nintenderos es que ellos prefieren videojuegos más amigables o “infantiles”, es decir, no buscan violencia o realismo, por el contrario, lo que buscan son gráficos caricaturescos, agradables y coloridos a la vista. Este tipo de jugador prefiere que el videojuego se desarrolle en un mundo “mágico”, divertido y/o familiar, en vez de intentar emular la realidad.

*“Es como el estilo que a mí me gusta, me gustan más los juegos que son como caricaturescos y que son pensados como más para niños. Juego otros juegos, pero no me gusta eso como de la violencia entonces me choca ver shooters que son muy realista y tú le disparas a las personas y sale sangre y eso como que me choca me da como nauseas ver como sesos y cosas así, entonces prefiero más el mundo caricaturesco más de magia que no es tan explícito, eso está asociado a Nintendo” (Mujer, Nintendo, 22 años)*

*“Me gusta que sea un poco más, cartoon<sup>3</sup>. Los personajes se ven más bonitos, más amigables. Es algo del diseño artístico. Por ejemplo, los juegos de pc son como hiperrealistas, todo en 3d, no lo encuentro malo, pero no me gusta mucho, por eso me gusta más Nintendo” (Mujer, Nintendo, 30 años)*

Otra cualidad que caracteriza a los nintenderos es la valoración por la innovación dentro del mundo de los videojuegos. La innovación es entendida muy abstractamente, sin embargo, es algo que es mencionado sólo por los nintenderos y se asocia principalmente a las consolas nuevas de Nintendo que son exponencialmente distintas a las anteriores. Los entrevistados señalan eso porque no sólo innovan en términos de videojuegos, sino también en términos de jugabilidad, es decir, de cómo se juega a los videojuegos en vez de qué tipo de videojuegos nuevos se puede jugar.

*“Si pudiera catalogarme, yo creo que soy nintendero, crecí con Nintendo, con Mario, con Zelda, con donkey Kong, y bueno, he tenido casi todas las consolas de Nintendo. No es como que las otras consolas sean malas, sino que no se, como que no me gustan. Las de Nintendo tienen magia, como que siempre innovan, en los controles, con la portabilidad, con los exclusivos, no se” (Mujer, Nintendo, 23 años)*

*“Nintendo es como innovación, todas sus consolas son distintas. La Wii es distinta a la switch, no se po, la 3ds también es distinta a la gameboy, yo creo que la cosa va por ahí. Siempre son sorpresas, entonces como que uno va encariñándose con esa compañía en vez de otras” (Hombre, Nintendo 27 años)*

Para los nintenderos, Nintendo se asocia a la innovación porque gracias a ella se van generando experiencias radicalmente distintas a las anteriores. Por ejemplo, la consola Nintendo Wii se caracteriza por incluir controles que detectaban el movimiento, ya no

---

<sup>3</sup> Estilo artístico de dibujos animados

eran solo botones para jugar, sino que ahora el jugador interactuaba de manera distinta con la consola. También el caso de la Nintendo ds, la cual tenía 2 pantallas. En una se visualizaba la acción, mientras que en la segunda pantalla se podía ver elementos de apoyo, menú u otros, que podían ser guiados a través del control touch.

El concepto de innovación no es algo relevante para los jugadores de PC o para otros jugadores de consolas, por eso es importante mencionarlo, ya que los nintenderos se caracterizan por valorar la innovación en el mundo de los videojuegos, pero no es una innovación en tanto avance tecnológico, sino que es una innovación sobre la acción misma de jugar. Esto quiere decir que los nintenderos prefieren experiencias en donde la acción de jugar no solo sea a través de los medios tradicionales (A partir de un mando/control clásico, o teclado y mouse) sino que buscan experiencias distintas como controles por movimiento, controles táctil o portabilidad.

*“El tema de la portabilidad es como súper importante para mí, porque yo participo en hartas comunidades entonces por ejemplo, cuando me compré la 3ds participé en la comunidad de pokemon de Rancagua entonces a través de eso conocí a mucha mucha gente conocí a mis amigos que son mis amigos hasta ahora y claro como es portátil la llevamos para todos lados y jugábamos, de hecho a veces nos sentábamos a jugar y llevábamos las consolas y entonces era como muy entretenido” (Mujer, Nintendo, 22 años)*

*“La portabilidad es importante porque te permite llevarte el juego a cualquier lado, como que es super cómodo, así que con Nintendo estás jugando en todo momento. Por ejemplo ahora con las switch puedes estar jugando en tu casa, tomas la consola y te vas, y puedes ir jugando en el metro, entonces es como eso, la portabilidad está solo en Nintendo y por eso me quede ahí” (Hombre, Nintendo, 27 años)*

La innovación también se ve en la portabilidad, la cual es valorada positivamente por los nintenderos y la consideran parte de su esencia. El hecho de poder disfrutar de sus juegos en cualquier lugar es una característica que no se encuentra en el resto de los jugadores, por ende, la valoración por la portabilidad es algo que caracteriza a los nintenderos.

Los nintenderos también se caracterizan por valorar lo que es la jugabilidad por sobre otros aspectos de los videojuegos. El tema de la jugabilidad está asociado a la idea de innovación, pero la jugabilidad es un componente interno de los videojuegos, no como en la innovación que se caracterizaba por el cómo jugar. Los nintenderos prefieren y valoran

videojuegos que sean novedosos en el tema de la jugabilidad, en los cuales no se haga siempre lo mismo, que sean divertidos, y que sea únicos. Experiencias que según señalan, no se puede encontrar en ninguna otra plataforma.

*“Si yo pudiese jugar Zelda en la consola lo andaría trayendo para todos lados porque el juego me dejó loca, el tema de, de, de los detalles dentro del juego son, algo que destacar, que tiene Nintendo, y detalles. Yo he jugado mundos abiertos antes, pero el Zelda es como único dentro de su género. Nintendo como que les pone alma a los juegos, es realmente como si, estuvieras en un lugar de verdad” (Mujer, Nintendo, 22 años)*

*“No se po, los juegos de Nintendo, no distinguen muchos por sus grandes historias, pero son divertidos, se pueden jugar con amigos y todos pueden disfrutar. Como que hacen todo lo posible para que jugar sea fácil. No se po, el mario kart lo puede jugar cualquier persona, pero la jugabilidad es tan buena, que hasta hay competitivo de ese juego” (Mujer, Nintendo, 23 años)”*

Para los nintenderos la jugabilidad está por sobre lo que serían los gráficos, las historias, la narración, u otros aspectos en los videojuegos. La jugabilidad para este tipo de jugadores es la clave que hace que un videojuego sea divertido y que valga la pena de ser jugado.

Cabe destacar, que hay una identificación clara de los jugadores con respecto a ciertos atributos que ellos prefieren, lo que configura una identidad parcial. Los nintenderos se caracterizan por entender a los videojuegos a partir de atributos como la valoración de la jugabilidad, los gráficos animados o caricaturescos, videojuegos aptos para todo público o de tipo familiar y también el gusto y apreciación por la innovación y el descubrimiento de nuevas formas de jugar proporcionadas por las consolas de Nintendo. La existencia de esta identidad tiene sentido ya que se asocia al tipo de jugador o perfil a la que la compañía intenta apuntar.

### Sonyers

Los *sonyers* serían los jugadores y fanáticos de playstation, tanto de sus consolas como de sus videojuegos o merchandising exclusivo. Este grupo puede ser entendido como una identidad parcial dentro del ámbito de los videojuegos ya que tiene ciertos elementos característicos que los distinguen de los demás grupos o identidades mencionadas.

En primer lugar, la familia de consolas Playstation han sido desarrolladas por Sony, una empresa que no solo desarrolla videojuegos, sino que también desarrolla televisores, audífonos, sistemas de audio, etc. Es una empresa de tecnología y electrónica, por lo tanto, es relevante el hecho de que los sonyers valoren los videojuegos desde un punto de vista centrado en el desarrollo tecnológico que han experimentado la familia de consolas Playstation a lo largo de los años.

*“En la época del play 2 fue un reinado absoluto de playstation y de ahí siempre tengo las consolas de Sony hasta la actualidad. Y no solo consolas, también como que tengo la tele Sony, me gustan los audífonos sony y cosas así. Debe ser como que la marca es buena entonces uno se va comprando cosas de esa marca porque funcionan bien”*

*(Hombre, Sony, 28 años)*

*“Soy más cercano a Sony, siempre he crecido con ello, de hecho en mi casa la radio es Sony, la tele es Sony, y claro, en las consolas todo era Sony Playstation”*

*(Hombre, Sony, 20 años)*

Como la compañía Sony tiene múltiples dispositivos tecnológicos, los jugadores de Playstation también valoran la consola como un dispositivo que muestra la evolución y la tradición que se tiene con esa compañía en particular. A diferencia de los nintenderos, como vimos, ellos valoran o entendían los videojuegos desde una propuesta más centrada en la innovación o jugabilidad, en tanto los sonyers ven los videojuegos desde una mirada centrada en la tecnología interna de la consola.

*“Playstation va puntero en la tecnología en los videojuegos, casi como que compite con el PC. Entonces, tienen la mejor experiencia en comparación a las otras compañías. Yo personalmente me acostumbre a jugar a 60 frames por segundo y en buena resolución. En Nintendo por ejemplo a algunos juegos van a 30 frames y se nota mucho, entonces como que utilizan tecnología obsoleta”*

*(Hombre, Sony, 20 años)*

*“Es que la playstation es superior, tiene más **potencia**, tiene mejores exclusivos, tiene mayor catalogo, tiene de todo. Entonces por eso me siento más cercano a playstation, porque estás como en el lugar donde puedes jugar de todo, no tienes que recoger migajas de algunos juegos, porque por ejemplo, en Nintendo tienes exclusivos pero no third partys, y en Xbox tienes third partys pero no exclusivos, en play hay de todo”*

*(Hombre, Sony, 30 años)*

El énfasis en la tecnología o de las capacidades técnicas de las consolas de Sony es algo que caracteriza a estos jugadores. No suelen referirse a los videojuegos en términos de jugabilidad, innovación, diversión, sino que se refieren a ellos en tanto rendimiento técnico. El tema de la *potencia* es algo que ejemplifica muy bien una de las características de quienes sienten identificación con Sony. La “potencia” coloquialmente puede ser entendida como todas las garantías técnicas de una consola o computador, que permiten que un videojuego funcione de manera óptima. La potencia se aprecia en tanto resolución o cantidad de píxeles, tasa de frames por segundo, tiempos de carga, etc. Por ejemplo, videojuegos con mucha carga gráfica, que se ven en 1080 píxeles, a una tasa de 60 frames por segundo, requieren mucha “potencia”.

La valoración por la tecnología o la potencia, por sobre elementos como la jugabilidad y la diversión que mencionaban los nintenderos, muestra claras diferencias entre estas 2 identidades, porque para una, los videojuegos deberían apuntar a mejores tecnológicas evidentes, mientras que para otros los videojuegos deberían apuntar a la innovación en términos de jugabilidad.

Otro elemento que caracteriza a los sonyers es valorar los videojuegos que tocan temáticas más realistas o más maduras. Para estos jugadores, los videojuegos deben entrar a planos no tan coloridos, sino que tocar otro tipo de realidades a partir de historias profundas y complejas.

*“Mira, porque me siento más identificado con playstation, no se, es que yo igual crecí con Nintendo, pero sus juegos es como para cabros chicos cashai, puros Mario, Mario party, Mario kart, Mario futbol, hay de todo. Entonces, en Sony tu encuentras juegos más maduros, que tienen una historia y personajes complejos y cosas así” (Hombre, Sony, 20 años)*

*“Los juegos de playstation son como juegos más maduros, porque tocan temáticas más adultas como violencia, sexo, acción y cosas así. Entonces los juegos como que se toman en serio, porque van enfocado a un público que no solo busca unos gráficos bonitos, sino que buscan profundidad, no solo apretar botones, sino que es algo más” (Hombre, Sony, 28 años)*

A diferencia de las identidades anteriores, para los fanáticos de Playstation es crucial la seriedad y madurez de las temáticas que tocan los videojuegos. Se sienten atraídos por situaciones más realistas, de violencia, guerra o una narrativa profunda que cuenta la

historia de los personajes. Este punto es una clara diferencia con los nintenderos, quienes no mostraban interés en temáticas adultas, y se centraban en experiencias más familiares y divertidas, por el contrario, los Sonyers no se centran solo en lo divertido que puede llegar a ser un juego, sino también en su profundidad narrativa y/o conceptual.

Como ya vimos, algo que caracteriza a los sonyers es la madurez que esperan en los videojuegos, en términos de narrativa o historia, pero eso también se extrapola a cuestiones etarias. Los fanáticos de Playstation tienden (en mayor proporción) a señalar que los videojuegos son un hobby normal y que no tiene nada que ver con una práctica infantil. Es como si quisieran alejarse lo más posible del estigma de que los videojuegos son algo para niños, algo peyorativo para ellos.

*“Hay gente que no le gustan los videojuegos, esa gente cree que alguien que está ligado a los videojuegos es como un cabro chico cashai, como que no ha madurado, pero yo creo eso po. O sea, uno puede madurar, pero cada cual tiene sus propios gustos y para mi tener mi play no me hace ni menos ni más maduro” (Hombre, Sony, 28 años)*

Esta idea de “madurez” no aparece ni en los PCgamers ni en los nintenderos. Es por eso mismo, que la identificación como alguien adulto o maduro que juega videojuegos, en contraposición a la idea de que los videojuegos son para niños, es algo que aparece con mayor frecuencia en los Sonyers.

Para resumir, se pueden conformar identidades en jugadores de videojuegos a partir de los atributos o cualidades que caracterizan el mundo de los videojuegos. De esta manera, atributos tales como los gráficos, la narrativa, la comodidad, innovación, etc, van determinando cuestiones esenciales dentro de cada identidad con respecto a que atributo se valora más que otro.

Por ejemplo, los PCgamer se caracterizan por tener libertad a la hora de elegir los componentes de su computador y priorizar en gráficos, frames u otras características. En el grupo de las consolas, los Sonyers prefieren los videojuegos como experiencias narrativas, serias y maduras, de carácter realista o cinematográfico, mientras que los Nintenderos prefieren videojuegos como experiencias divertidas, de tipo familiar con gráficas caricaturescas o amigables.





## 6-Conclusiones

Detrás de la identidad de jugadores de videojuegos hay múltiples interacciones o asociaciones que no se reducen única y exclusivamente a jugar videojuegos, por el contrario, hay una multitud de elementos heterogéneos que pueden ser, elementos materiales, virtuales, sociales, hasta actores humanos y no-humanos. Es importante recalcar que el proceso de identificación en este tipo de fenómenos no se remite a una única variable a observar, sino que se debe ampliar la mirada y pasar desde un esquema lineal, simple, input-output a una perspectiva compleja, que sea capaz de identificar la multitud de variables que participan en la construcción de identidad.

Los resultados de esta investigación permiten dar cuenta de que la identidad como *objeto social* de jugadores de videojuegos no está cerrada como una caja negra, sino que siempre se irán descubriendo nuevos tipos de interacciones/asociaciones que aportan en la configuración de una identidad en particular. Aunque como vimos, no todas las interacciones/asociaciones tienen el mismo poder explicativo e importancia para la conducta de los sujetos. Factores como: cantidad de horas jugadas por semana, tipo de videojuego o participación en torneos, tomaron un rol bastante marginal para explicar la identidad de los sujetos. Más bien, lo esencial eran factores como: Tipo de plataforma en la que se juega, merchandising, rivalidad entre compañías, asistencia a eventos masivos, juntarse a jugar con amigos en la casa e inclusive el género. El mismo hecho de jugar videojuegos en celulares, que inicialmente se esperaba que tuviera bastante incidencia en el fenómeno, toma un rol estrictamente secundario a tal punto de que los mismos entrevistados cuestionan que los celulares sean una plataforma formal para dedicarse a jugar videojuegos.

Los resultados de la investigación también nos aportan en comprender la importancia de tomar en cuenta el rol que cumplen los objetos materiales o inanimados en las relaciones sociales.

Los entrevistados solían decorar sus espacios personales con productos vinculados a los videojuegos. Además de consolas y computadores, tendían a decorar con posters, merchandising, juguetes y otros elementos. Todas estas acciones terminaban por configurar un espacio lúdico, espacio generado por los videojuegos, fomentando el ocio, la improductividad, el disfrute y donde el jugador se entrega a la “ñoñería”. Este espacio único se distinguía de entornos tradicionales como la familia y el trabajo.

Es sumamente relevante mencionar que este espacio es responsabilidad compartida tanto de los entrevistados como de aquellos objetos inanimados, ya que sin ellos no sería posible. Como señala la teoría del actor-red, los objetos materiales son actores no-humanos ya que generan cambios en el entorno a través sus acciones. Actúan creando espacios lúdicos, posibilitando acciones, vinculando a personas desde distintos lugares del mundo (a través del internet), etc.

En esta investigación, esencialmente pudimos identificar la importancia del espacio lúdico, cuyas características nos recuerdan a las afirmaciones de Huizinga sobre lo que implican los juegos en general. Como habíamos mencionado en el marco teórico, Huizinga señalaba que el juego territorializaba un espacio distinto a lo cotidiano, inclusive ajeno a la sociedad. Esta investigación intentó discutir aquella idea para sostener que el juego tenía fronteras porosas y que compartía espacios con ámbitos como la familia, el trabajo, etc. Sin embargo, a partir de los resultados no es posible sostener aquella idea ya que mostraron todo lo contrario.

Los jugadores de videojuegos no juegan en cualquier lugar, no dejan sus posesiones en cualquier lugar de sus casas, al contrario, suelen decorar sus habitaciones u otros lugares personales en los que pueden jugar videojuegos sin interrupciones. Cuando se dedican a jugar videojuegos, es como si entraran a un espacio distinto a lo cotidiano, sin necesariamente llegar a ser enajenante (lo cual está documentado en los resultados, pero solo ocurría cuando los entrevistados tenían inestabilidad emocional), donde solo disfrutaban su ocio, de manera libre y espontanea sin tener preocupaciones.

Los entrevistados claramente podían distinguir espacios en los cuales podían jugar videojuegos y espacios en los que no, señalaron frecuentemente que no podían dejar sus consolas en el living ya que ese espacio era de la familia, o que si lo hacían sus madres o padres solían molestarlos cuando jugaban, etc. Inclusive también se podría mencionar que, en el caso de jugadores de PC, el uso de periféricos como sillas, mouse o audífonos son accesorios que además de permitirles un mejor desempeño cuando juegan, también serían elementos que funcionan como una barrera (especialmente los audífonos) que los integran totalmente en estos espacios lúdicos.

A partir de estas ideas, no sorprendería el hecho de la poca importancia que tuvieron los celulares para explicar la construcción de identidad. Los celulares carecerían de aquel espacio físico decorado con productos de videojuegos en donde los sujetos suelen pasar

la mayor parte de su tiempo jugando. Los celulares solo los usarían para matar el tiempo en transporte público o antes de entrar una clase, pero por si mismos no serían capaces de modelar o proyectar espacios lúdicos que logren contener al sujeto.

A pesar de que actualmente los celulares (y consolas portátiles) no gozan de la importancia suficiente para explicar la identidad de los entrevistados, podrían ser mucho más relevantes en el futuro, sobre todo en las nuevas generaciones cuya vinculación inicial con los videojuegos serán los celulares y no las consolas o computadores (también arcades o juegotecas) como lo fueron para la generación de los entrevistados. Además de que estos dispositivos portátiles podrían cumplir un rol distinto, ya que, a pesar de no estar anclados físicamente a un lugar en particular, son un acceso al nivel virtual del espacio lúdico, en donde se puede interactuar con multitud de sujetos y elementos del mundo de los videojuegos. Parece relevante mencionar que a futuro perfectamente podrían ser un puente mucho más eficiente entre los espacios lúdicos y tradicionales, y así finalmente hacer porosas las fronteras entre estos espacios.

La identificación del espacio lúdico también permitió detectar de que al menos está compuesto por 2 niveles, uno físico y uno virtual. Ante aquellos resultados se podría llegar a pensar que lo más importante es el espacio físico ya que el virtual no sería un espacio real. Aquella distinción es un prejuicio, porque el espacio virtual no es menos real que el físico solo por ser virtual, sino que ambos espacios son niveles de la realidad no excluyentes entre sí, en el cual los entrevistados se mueven constantemente sin establecer una división evidente entre estos niveles. Es más, la propia división entre un nivel físico y uno virtual es una distinción analítica para la investigación, porque a nivel de experiencia, ambas ocurren de manera simultánea y están estrictamente imbricadas. Los sujetos no podrían interactuar por internet si es que no tuvieran el dispositivo material para hacerlo, por lo tanto, la interacción entre estos niveles siempre se da de manera simultánea.

Sin menospreciar la importancia del internet, los entrevistados siempre preferían jugar con sus amigos cerca. De acuerdo a los resultados se podría señalar que esto es así ya que los entrevistados tuvieron una historia de vida en particular, en la cual los videojuegos aparecieron en su niñez, momento en el que los videojuegos aun tenían un estricto componente material, casi como un equivalente funcional a los juguetes de aquella época. Esta forma de relacionarse y entender los videojuegos perduraría hasta la actualidad en

los entrevistados, y el espacio virtual sería un agregado que cada día va tomando más relevancia en la conformación de identidad de los sujetos. Por lo tanto, hay que retomar la importancia de los objetos materiales o actores no-humanos para comprender la identidad de los sujetos que juegan videojuegos.

Los objetos materiales son el soporte, el anclaje que modela u ordena las relaciones sociales. En el caso de los videojuegos, aquellos elementos materiales más esenciales, como las consolas, los computadores o el merchandising, actúan y generan distorsiones en el entorno. Debido a las limitaciones de esta investigación, la red de elementos vinculados a los videojuegos podría ser mucho más amplia. Por ejemplo, no se entrevistaron perfiles como: **jugadores profesionales** (que se dediquen exclusivamente a competiciones nacionales o internacionales) **desarrolladores de videojuego** (tomando en cuenta el crecimiento de la industria), **jugadores veteranos** (mayores a 35 años) u otros. Es probable que el vínculo que aquellos perfiles mantienen con los videojuegos sea distinto a los perfiles entrevistados en esta investigación. La identidad de estos perfiles podría deberse a tipos de interacciones que no hemos podido identificar. La red de todas las posibles interacciones que estarían detrás de la construcción de identidad en jugadores de videojuegos tendría límites aún más extensos que requieren de investigaciones específicas para aquello.

De las asociaciones/interacciones identificadas de la red, hay que recalcar que no solo se trata de una historia de vida en particular o de posesiones materiales, sino que también aparecen rivalidades entre grupos, distanciamientos, discriminaciones, etc. Con todo aquello parece improbable que el resultado sea una identidad homogénea y coherente para todas las personas que juegan videojuegos, sino que muchas veces las identidades que emergen son producto de procesos que incluyen contradicciones.

El caso de las identidades parciales permitió ejemplificar aquella situación, ya que si bien, los Nintenderos, Sonyers o PCgamers se distinguían como identidades a partir de su preferencia por tipo de plataforma y ciertos aspectos de los videojuegos, también se evidenciaba como entre las identidades existían rivalidades o distanciamientos que iban conformando la identidad propia. Este tipo de identificación por oposición caracteriza un fenómeno interno al mundo de los videojuegos, en que los jugadores van sintiendo identificación con alguna plataforma o compañía, y a partir de aquello, emergen

discusiones o conflictos (especialmente en internet) por cuál es la mejor compañía y/o plataforma destacando las virtudes de sus favoritas y los defectos de las otras.

Así, es un hallazgo de la investigación determinar que la identificación tiene un importante componente de oposición y de observación del otro. Este hecho que, si bien pudo sonar esperable, discute la idea de que los jugadores de videojuegos son una entidad homogénea, cuando claramente dentro de la red de interacciones existen múltiples elementos que permiten distinciones entre sí. Hay una “guerra” o discusión ideológica entre los jugadores, sobre qué son o cómo deberían ser los videojuegos. Estos elementos dan cuenta de que no es una identidad homogénea o caja negra, sino que es un *objeto social* abierto compuesto de múltiples operaciones, asociaciones e interacciones que merecen ser profundizadas.

Hay que mencionar que estas rivalidades o distanciamientos no generan víctimas reales ya que por lo general ocurren a través de internet, en foros o grupos de discusión, y además de insultos, no generan otro tipo de violencia que pueda llegar a ser perjudicial.

Lo anterior se explica ya que estas identidades no definen completamente al sujeto, es decir, además de ser jugadores de videojuegos, los entrevistados tienen una vida ajena a ello, por lo que su vida no gira en torno a los videojuegos. Por mucho que los disfruten y consideren que forman parte esencial de su vida, tienen pleno control sobre las horas que juegan y el dinero que gastan. Al referirnos a estas identidades como identidades parciales, queremos señalar que no son totalizantes ya que claramente no definen a los sujetos en ámbitos como el político, sexual, académico, espiritual, sino que lo definen en el plano de su ocio personal y hobbies. Otro hecho a mencionar es que, a pesar de las claras diferencias entre los Nintenderos, Sonyers y PCgamers, no existe nada realmente formal que los defina con aquella identidad. La etiqueta en muchos casos es una autoidentificación o simplemente la asumen como tal si es que sienten un vínculo especial con la plataforma o compañía, pero los entrevistados pueden poseer consolas y computador, disfrutar ambas y no sentir distanciamiento con ninguna. Estas identidades parciales funcionan como tipos ideales compuestos por similitudes entre atributos, pero que en la realidad aquella distinción no necesariamente es tan evidente y solo cumplen una función heurística para comprender la conducta de los sujetos.

Estas identidades están estrictamente alineadas con el mercado de los videojuegos ya que, tanto consolas como los computadores son las plataformas esenciales para jugar

videojuegos, por ende, no sorprende el hecho de que las identidades estén asociados a ello.

Lo mismo sucede con las compañías Sony Playstation y Nintendo, las cuales son 2 de las compañías más importantes en la industria de los videojuegos. Sin embargo, existe una tercera compañía que también se dedica a crear videojuegos y consolas, la cual es Microsoft con su consola Xbox. Como los Nintenderos y los Sonyers están evidentemente alineados con las compañías, resulta extraño que, en las entrevistas, la mención hacía Microsoft y Xbox haya sido marginal, porque sería esperable que los fanáticos de Xbox conformaran una identidad tal cual lo hacen los fanáticos de Sony y de Nintendo.

La ausencia del grupo de **Xboxers** (por ponerles un nombre) es una deuda de la investigación y se debe a un sesgo en la muestra, ya que el perfil de jugador de Xbox no fue relevante, no fue mencionado y ningún entrevistado mostró preferencia o cercanía por la consola y/o la compañía. Esto no quiere decir que no exista aquella identidad, pero queda abierta la duda para futuras investigaciones que puedan tomar de base los resultados de los Nintenderos y Sonyers como guía para comprender la forma en que configuraría aquella identidad y las diferencias que mantiene con los grupos ya identificados.

Además de estas identidades parciales, con los resultados de la investigación podemos volver a preguntarnos ¿Quién o qué sería un **Gamer**?

Basado en la perspectiva del Actor red y los *objetos sociales*, un Gamer sería un tipo especial de interacción dentro de la red del mundo de los videojuegos. Esto quiere decir que un Gamer no es solo una persona que se dedica a jugar, sino que es una persona que se vincula y/o asocia con múltiples elementos del mundo de los videojuegos.

Como vimos, un nintenderos se caracterizaría porque su vínculo con los videojuegos solo toma en cuenta algunos aspectos, como, por ejemplo, la jugabilidad, gráficos caricaturescos y la innovación. Por su parte, un Gamer sería un sujeto que se vincula con una mayor cantidad de elementos de la red. Un Gamer podría ser un sujeto que ha experimentado una historia de vida con los videojuegos, que posee tanto consolas como computador, merchandising, asiste a eventos, juega por internet, va a juegotecas, participa en foros o en páginas de videojuegos, etc. Mientras mayor sea la vinculación con el

mundo de los videojuegos, sería más Gamer. No se trata tan solo de cantidad, sino también de la cualidad o naturaleza del vínculo que mantienen con los videojuegos.

Un Gamer no se podría definir solo por una variable, sino que por un tipo especial de vinculación con múltiples elementos que caracterizan el mundo de los videojuegos. No todas las personas que juegan videojuegos experimentarían aquella construcción de identidad, por lo que no todos los jugadores serían Gamer, Nintenderos, Sonyers o Niños ratas, sino que muchos serían solo personas que buscan disfrutar un tiempo de ocio.

Finalmente, el acercamiento al fenómeno de construcción de identidad en jugadores de videojuegos a través de la teoría del Actor-Red permitió profundizar el análisis y aportar grandes hallazgos. De no haber utilizado aquella perspectiva teórica, es probable que la importancia de los objetos materiales, el espacio lúdico o la conformación de identidades parciales, hubieran tomado un carácter marginal y los resultados tan solo se hubieran centrado en buscar qué es un Gamer a partir de mecanismos/procesos de identificación sin haber profundizado en todas las interacciones que hay detrás de este fenómeno de construcción de identidad.

Quizás el desafío más importante de la investigación fue mirar a los objetos como actores y poder identificar cuál sería el rol que cumplen en los procesos de identificación. Lograr pasar desde una mirada centrada en el sujeto a una centrada en las interacciones entre el sujeto y las “máquinas” fue algo que implicó un desafío teórico, epistemológico y práctico. El acercamiento hacia este tipo de fenómenos a través de la teoría del actor-red solo tuvo la finalidad de entrar a una discusión desde una perspectiva distinta para aportar al desarrollo de la comprensión de este y otro tipo de fenómenos.

Los resultados de esta investigación no buscan revolucionar la ontología ni epistemología de los estudios de identidad, pero si abrir la mirada hacia una perspectiva compleja que integre la relación entre humanos y tecnología. Por lo tanto, el interés de utilizar la teoría del actor-red se basó en cuestiones pragmáticas y no ideológicas.

## Bibliografía

- Aibar, E. (1996). La vida social de las máquinas: Orígenes, Desarrollo y perspectivas actuales en la sociología de la tecnología. *Reis*, 141-170.
- Alfageme, B., & Sánchez, P. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Comunicar*, 114-119.
- Ander-Egg. (1982). *Técnicas de investigación social*. España: Humanitas Alicante.
- Arteaga, C. (2000). *Modernización agraria y construcción de identidades*. México: Centro de Estudios para el desarrollo de la mujer. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales.
- Ayala, A., & Romero, R. (2014). *La identificación del Gamer con los personajes de los videojuegos*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Bar-yam, Y. (1997). *Dynamic of Complex Systems. Studies in nonlinearity*. Boulder: Westview Press.
- Bauman, Z. (1991). *Modernity and Ambivalence*. Cambridge: Polity Press.
- Bijker, W., & Pinch, T. (1989). The social construction of facts and artifacts: or how the sociology of science and the sociology of technology might benefit each other. En T. Pinch, W. Bijker, & H. T. Thomas, *The social construction of Technological Systems; New directions in the sociology and history of technology*. Cambridge: The MIT Press.
- Bourdieu, P. (1995). *Las reglas del arte: génesis y estructura del campo literario*. Editorial: Editorial Anagrama.
- Bourdieu, P. (2002). *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. México: Taurus.
- Brubaker, R., & Cooper, F. (2000). Beyond Identity. *Theory and Society* (29), 1-47.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Campo-Redondo. (2009). La teoría fundamentada en el estudio empírico de las representaciones sociales: Un caso sobre el rol orientador del docente. *Opción*.
- Canales, M. (2006). *Metodologías de investigación social: introducción a los oficios*. Santiago: Ediciones LOM.
- Carbonell, X., Talarn, A., Beranuy, M., Orbest, U., & Graner, C. (2009). Cuando el juego se convierte en un problema: El juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, 201-220.
- Castellana, M., Sanchez-Carbonell, X., Graner, C., & Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de comunicación e información: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del psicólogo*, 196-204.
- Castells, M. (1999). *Globalización, Identidad y Estado en América Latina*. Santiago: PNUD.



- Christiansen, A. (27 de julio de 2014). Estudio revela que 7,7 millones de chilenos juega algún tipo de videojuegos. *latercera.com*, Recuperado en: <http://www.latercera.com/noticia/estudio-revela-que-77-millones-de-chilenos-juega-algun-tipo-de-videojuego/>.
- Contreras, R., Eguía, J., & Solano, L. (2011). El videojuego como entorno de aprendizaje. El caso de "Monturiol el joc". *ICONO*, 249-261.
- Cottet, P. (2006). Diseños y estrategias de investigación social: el caso de la ISCUAL. En M. Canales, *Metodologías de investigación social*. Santiago de Chile: Editorial LOM.
- Cuadra, Á. (2003). *De la Ciudad Letrada a la Ciudad Virtual*. Santiago de Chile: LOM ediciones.
- De Grande, P. (2013). Constructivismo y Sociología. Siete tesis de Bruno Latour. *Revista Mad*, 48-57.
- Doménech, M., López, D., & Tirado, F. (2004). Centros de inercia, Tic y Nuevos espacios exitucionales. *Revista electrónica de Geografía y ciencias sociales*.
- Durkheim, É. (1987). *La división del trabajo social*. Madrid: Akal.
- Echeverría, J., & González, M. (2009). Teoría del Actor-Red y la tesis de la tecnociencia. *Revista ARBOR*.
- Economía y Negocios*. (23 de Febrero de 2014). Recuperado en: <http://www.economiaynegocios.cl/noticias/noticias.asp?id=117384>
- Economía y Negocios*. (1 de Agosto de 2016). Recuperado en: <http://www.economiaynegocios.cl/noticias/noticias.asp?id=276517>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Heide, J., & Pajares, S. (2012). Understanding Video Games: The essential Introduction. *Routledge*, 703-723.
- Enriz, N. (Octubre de 2011). *Scielo*. Obtenido de Scielo: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1850-275X2011000200005](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-275X2011000200005)
- Fox, J., & Tang, W. (2014). Sexism in online videogames: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in human behavior*, 314-320.
- Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. *Comunicación*, 37-44.
- Frosch, S. (1999). Identity. En A. Bullock, & S. Trombley, *The new Fontana dictionary of Modern Thought* (págs. 20-24). London: Harper.
- Galindo. (1998). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. México: Addison Wesley Longman.
- Galindo, A., & Mejías, C. (2013). ¿Es posible un enfoque sociológico unificado de la identidad? En M. Galicia, *Identidades en perspectiva multidisciplinaria. Reflexiones de un concepto emergente* (págs. 35-47). México: IIA-Universidad Nacional Autónoma de México.

- García, E., Gil, J., & Rodríguez, G. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Archidona: Ediciones Aljibe.
- Giddens, A. (1997). *Modernidad y la identidad del yo: El yo y la sociedad en la época moderna*. Barcelona: Ediciones Península.
- Giménez, G. (1997). Materiales para una teoría de las identidades sociales. *Frontera Norte*, 9-28.
- Giner, S., Emilio, L., & Cristobal, T. (2006). *Diccionario de Sociología*. Madrid: Alianza Editorial.
- Glasser, B. (1992). *Basic of Grounded Theory Analysis: Emergence vs Forcing*. Mill Valley: C.A. Sociology Press.
- Glasser, B., & Strauss, A. (1967). *El desarrollo de la teoría fundada*. Chicago: Illinois: Aldine.
- Goffman, E. (1972). *Internados. Ensayos sobre la situación social de los enfermos*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Goffman, E. (2006). *Estigma. La identidad deteriorada*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- González, C. (31 de Mayo de 2017). Uno de cada tres gamers chilenos juega más de 20 horas semanales. *latercera.com*, Recuperado en: <http://www.latercera.com/noticia/uno-tres-gamers-chilenos-juega-mas-20-horas-semanales/>.
- Gramingna, A., & Gonzalez-Faraco, J. (2009). Videojugando se aprende: Renovar la teoría del conocimiento y la educación. *Comunicar*, 157-164.
- Griffiths, M., Kuss, D., & King, D. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 308-318.
- Henriot, J. (1969). *Le Jeu*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2003). *Metodología de la investigación*. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens; a Study of the play-element in culture*. Boston: Beacon Press.
- Juarez, M. (1993). La cultura del ocio y su función de cambio social hacia el final del siglo XX. *Revista compultense de Educación*, 29-52.
- Klabbers, J. (2003). The gaming landscape. En M. Copier, & J. Raessens, *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up* (págs. 54-68). Utrecht: University of Utrecht.
- Krause, M. (1995). La investigación cualitativa: un campo de posiibilidades y desafíos. *Revista Temas de Educación*, 18-39.
- Larraín, J. (2001). *La identidad chilena*. Santiago de Chile: LOM ediciones.

- Latour, B. (1998). La tecnología es la sociedad hecha para que dure. En M. Domenech, & F. Tirado, *Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona: Gedisa.
- Latour, B. (1999). *La esperanza de Pandora. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*. Barcelona: Gedisa.
- Latour, B. (2000). When Things Strike Back: a Possible Contribution of "Science Studies" to the Social Sciences. *British Journal of Sociology* 51, 107-123.
- Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos. Ensayos de antropología simétrica*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Latour, B., & Woolgar, S. (1979). *La vida en el laboratorio. La construcción de los hechos científicos*. Madrid: Alianza.
- Martínez, I. (2006). La identidad como problema social y sociológico. *ARBOR. Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 811-824.
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Neiva: Universidad Surcolombiana. Facultad de ciencias sociales y humanas.
- Navarrete-Cazales. (2015). ¿Otra vez la identidad? Un concepto necesario pero imposible. *Revista Mexicana de investigación educativa*, 461-479.
- Newzoo. (2017). *Newzoo*. Obtenido de Newzoo: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>
- Parsons, T. (1999). *El sistema social*. Madrid: Alianza.
- Puente, H. (2014). El poder del consumidor digital: Agencia y Emergencia entre videojugadores online. En J. Sierra, & D. Rodrigues, *Conteidos diitales en la era de la sociedad conectada* (págs. 179-201). España: Fragua.
- Puente, H. (2015). *Interacción, performatividad y socialidad en espacios de juego en red: El caso de los jugadores españoles de género rol, (DIABLO III)*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Puente, H., & Ruiz, M. (2014). Nuevas formas de producción de contenido: El caso de los videos machinima inspirados en los videojuegos de rol. En J. Sánchez, & D. Rodrigues, *Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada* (págs. 87-106).
- Rehbein, C. (2 de Junio de 2017). Adimark-Festigame: ¿Cómo son los gamers chilenos? *Publimetro.cl*, Recuperado en: <https://www.publimetro.cl/cl/tecnologia/2017/06/02/los-gamers-chilenos.html>.
- Riaño, D. (2012). *Vértigo. Guía del Homo Gamer y del avatar enfrascado/emancipado/glorificado*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

- Rigmedia. (8 de Marzo de 2017). Rigmedia. Obtenido de Rigmedia:  
<http://rigmedia.com.ar/tag/newzoo/>
- Rodas, I. (2015). El juego como objeto de conocimiento de la antropología, un acercamiento a través del juego de cartas Yugi-oh! en Guatemala. *Ciencias sociales y Humanidades*, 55-64.
- Rosales, R. (2014). Dinámicas de identidad y representación en la cultura Gamer ecuatoriana. *Chasqui*, 68-75.
- Serres, M. (1980). *Le parasite*. París: Grasset.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Antioquia: Editorial Univerisdad de Antioquia.
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gomez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 235-250.
- Thomas, H. (2008). Estructuras cerradas vs. Procesos dinámicos: trayectorias y estilos de innovación y cambio tecnológico. En H. Thomas, & A. Buch, *Actos, actores y artefactos*. Buenos Aires: Universidad de Quilmes.
- Tirado, F., & Domènech, M. (2005). Asociaciones Heterogeneas y Actantes: El Giro Postsocial de la teoría del actor-red. *Revista de Antropología Iberoamericana*, 1-26.
- Valles, M. (1997). *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid: Síntesis.
- Vargas, I. (2012). La entrevista en la investigación cualitativa. *Revista Calidad en la Educación Superior*.
- Vera, J., & Valenzuela, J. (2012). El concepto de identidad como recurso para el estudio de transiciones. *Psicología & Sociedade*, 272-282.

## ANEXOS

**Letra negrita:** Entrevistador

### ENTREVISTA 1 Y 2

**(Mujer, Consola, 22 años) Y (Hombre, Computador, 24 años)**

**Como ustedes son 2, intenten no interrumpirse tanto.**

A ya, así como en el fondo como fue

**O por último igual se complementan si es que tienen experiencias juntos, pero intenten no pelearse, así como eso.**

Ya ya, no vamos a pelear (Risas)

**Bueno entonces si ya están listos, bueno igual me gustaría preguntarles su edad**

Yo tengo 22

Y yo 24

**Ya, 22 y 24, ya, perfecto. Entonces, ya más o menos como entendieron que era de videojuegos y cosas así entonces, me gustaría que al menos esta primera pregunta como que partan ustedes contándome sus primeras experiencias con los videojuegos.**

Ya, parto yo. Yo, voy a partir, e, yo de chica veía a mi hermano mayor jugar, como juegos como el age of empire o el wow, y yo no los jugaba pero si los veía y después empecé a jugar juegos hartos más simples por ejemplo, el pokemon, los de la 3era generación, el safiro, el esmeralda el ruby, y como juegos emulados por el gameboy advance. Ese tipo de juegos, así de chica o el GTA en la play 2, con mi primo chico, eso fue como, por mi hermano yo empecé a, como, yo no juego mucho pero si, si me gusta.

Y yo, empecé bueno, empecé jugando en la sega génesis, pase tiempo jugando el especialmente, el Sonic, después de eso por lo que en realidad me metí en los videojuegos porque en ese tiempo era cabro chico y pasaba más en la calle que en los juegos, con la Nintendo 64 cambio mi vida con el zelda el super smash y el pokemon stadium con esos juegos no iba ni al baño por jugar, no en serio y como que ya mis amigos más grandes no salimos a la calle nada y yo lo pasaba jugando todo el día

**Ya, entonces me gustaría que mas o menos me cuenten como que sentían cuando jugaban, así como que intenten recordar esas sensaciones de chicos**

Ay no se, no se, me sentía como, fuera de, de repente en mi casa habían algunos dramas y todo como que, me escapaba de todo eso, me metía en el juego y no salía de él, es algo que como que te sacaba en realidad de lo que se ha por ejemplo a mi en ese tiempo lo que fuera malo, lo sacaba de eso, me hacía sentir como, no se, no se en que sentido como es algo que haga antes y me gustaba o que disfrutar pero no se, la pasaba bien, me daba muy buenos como momentos de, de jugar videojuegos.

Ya bueno, pa mi, la verdad es que, no, yo no tenía mucho dramas en la casa en realidad, así que la gracia para mi jugar era el competitivo, que el jugar solo, con mis primos o contra mis vecinos, en realidad lo que más jugaba era el smash, no se si lo conoces, el super smash bros. El de 64, soy un especialista en el de 64 lo jugué por años y hasta hoy en día compito con mis amigos en el smash.

### **En el de WII U?**

No, si, jugamos el de Wii U de repente, o jugamos más el de 64, o lo que sea.

### **Ya, ehm, ustedes tienen a parte del smash tienen algún videojuego favorito.**

A ver, los 2 jugamos el LOL, y para mi al menos, no se, es que tengo varios favoritos, el lol el zelda, el pubg, el binding of issac.

Yo, creo que como juego favorito, está peludo, el prácticamente no soy muy metida en el tema pero diríaque ahora un juego que me gustó mucho es el botw, el zelda, y bueno el lol lo juego ahora a veces por el tema de la U pero igual me gusta ahora el juego, a veces me saca de mis casillas me hace decir cosas feo, pero es lo que más juego ahora, pero me gusta. Es como, lo juego ahora es eso, lol y zelda. Todo en el pc eso si porque no tengo consola yo.

### **Ya y, claro tu tienes pc, y ¿consolas nunca has tenido?**

Yo tuve play 1, onda así muy chica, super Nintendo, y desaparecieron mágicamente y de ahí que no tengo desde la era del super Nintendo.

Y lo que es yo, yo tuve unas cuantas, empece por la sega, después tuve la, mi Nintendo enterteiment, después la super Nintendo, la 64, la gamecube, wii, wii u, tuve la Xbox 360, la play 3 y play 4.

### **Ya, has tenido como de todas las consolas, como que siempre tienes las consolas o no?**

No me dedico a comprarlas de hecho vendi la play 3 y play 4 el año pasado y me compre un pc y ahora planteo comprarme la switch en octubre porque mi hermano va a viajar a japon y sale muy barata.

Estai anotando todo esto, como para no hablar tan rápido

### **No se preocupen, estoy grabando, perdón no les dije que estaba grabando, así que no se preocupen, está todo bien. Entonces, me gustaría que reflexionen o si se acuerdan como que pasaba cuando, ustedes eran chicos y los castigaron alguna vez, quitándoles las consolas, o el computador?**

A mi nunca me lo quitaron.

No, a ninguno

No a mi no, al menos no. Yo no era muy brigida para jugar todo el día, después me dio con el anime y ya ahí con un poco, pero los videjuegos jamás.

Y a mi, si me vivian quitando la 64 y me la guardaba mi viejo en su pieza o desmontaba el pc cuando quería jugar counter. Que sentía con eso, frustración al respecto, de hecho, no se, me sentía ansioso en esos momentos porque muchas veces me prohibían jugar no se po, me prohibían jugar el counter en ese tiempo yo tenía como unos 13 o 14 años, lo único que quería jugar no había nadie vigilándome y lo jugaba igual aunque lo tuviera perdido, mi hermano después me acusaba.

**Ehm y a ustedes les gusta el merchandising de videojuegos, o sea, no se po, figuritas juguetes, poleras, poster, etc.**

A mi me gusta mucho. Yo no soy una persona adinerada no puedo comprarla, pero vez que veo algo, pero ahí como que, con las cositas así como, no se po, llaverito, las poleras igual me gustan mucho, me gusta mucho comprarme ropa, pero me gusta mucho como, que queden, hay ropa muy innovadora y cositas muy bonitas, yo creo, que las cosas más como, creo que me gustan por ese lado, pero si me gusta hartito el merchandising, el mercado que tienen los videojuegos, es carísimo pero me gusta

Y lo que es yo, bueno, a mi me encanta lo que son las ediciones de coleccionista, en especial figuras o cosas que vengan con lo que juego, tampoco me puedo permitir gastar en eso, pero, siempre he querido todas las ediciones limitadas de los dark souls, de los dark souls, pero el problema es que como no las venden todas en chile y llegan aquí a precio exorbitante, tampoco puedo comprarlas, vivo comprándome cositas chicas como parches o algunas figuritas pequeñas, pero, eso más que nada.

**Y ustedes, bueno, para las figuritas o cositaso juguetes, o que yo, o merchandising que poseen, donde suelen ubicarlo en su casa.**

Bueno, los tengo, por ejemplo, tengo algunas cositas colgadas en las paredes, y la verdad es que no tengo repisa así como para ponerlas, en realidad no tengo casi ninguna figurita y si tengo la tengo guardada, pero, lo veo por tema de espacio que no, o por no tener muebles para ponerlas que no las tengo puestas, pero me gustaría tenerlas en una repisa o los poster, colgarlos.

Y yo, por lo general las pongo en mi escritorio, ahora estoy en época de cambio me hice un escritorio nuevo así que elimine todo y el año pasado vendi casi todo lo que tenía, así que ahora la verdad es que no tengo sabes que, no tengo ninguna figura y las que tengo que son las minimas están guardada en caja por el tema del orden de la pieza, después voy a volver a tener cosas, es que el año pasado literalmente vendi mucho mucho. Hay cosas aasí, controles y cosas y todo eso.

**Ya pero pero por ejemplo todas esas cosas relacionadas a los videojuegos, lo tendrían en la sala de estar en el living de su casa.**

No, no me pertenece.

**Por qué no?**

Es que no me pertenece, si fuera mi casa puede ser, pero aun así es que son cosas bien personales es que para mi estarían, mi habitación o mi escritorio

**O sea que tu como que me hablas es que hay un salón de juegos para jugar.**

Si es que fuese mi casa, si tuviese una casa propia, que ahora no los puedo poner en la sala, porque mi mamá me mata, bueno no me mata pero... se entiende.

Si si , entiendo entiendo, ya.

Yo creo que, depende como sea el, como el articulo, si lo pondría en el living

Ahí podríamos mandarle a la Ivana,

O tengo una prima que también es brigida para los videojuegos, si de ahí te lo mando, es rayada por Nintendo, tiene una repisa tremenda en la pieza llena de amibos, figuras, todo, juegos de japon, ediciones de coleccionista, u de todo. Una montonera y ella te puede ayudar mucho en esta pregunta

**A ya, después me dai el contacto, ya po, entonces, ehm, personalmente podríamos decir que le gustan mucho los videojuegos, como que son una parte de su vida.**

Si bueno, para mi, creo que soy más de ver anime que como jugar videojuegos, siempre he sido de ese lado, pero si los videojuegos como que, no son tan importante en mi vida, pero son, de repente me pego y me gustan mucho

Y yo, para mi, yo creo que si son una parte fundamental, yo creo, no se si hay una pregunta relacionado con esto más adelante, pero al menos lo que he gastado, en el computador que es netamente y excluicamente para jugar ya son más de 2 millones,

**A ya ya, bueno, tampoco quiero meterme en tus gastas, pero como que siempre gastas en juegos.**

Si priorizo harto los juegos por sobre otras cosas, es que estuve ganando mucha plata un tiempo y me armé una maquina más o menos buena.

**Me imagino.**

Si, me parecen bastante importante más o menos.

**Ya entonces, ustedes como alguna vez se han sentido avergonzados por ser como, amante de los videojuegos**

Yo cuando iba en el colegio era como muy, de una amiga y, yo siento igual como que el tema de yo era muy timida y retraida no se si fue primero el videojuego o fue primero que haya sido retraida, pero en realidad yo creo que fui retraida de muy chica y por lo mismo, como que me fui refugiando en el tema de los videojuegos y de ver series y anime y todo eso. Y, no me acuerdo de la pregunta

**Si te has sentido avergonzada por jugar videojuegos.**

Ah, en el colegio en la básica un tiempo, fue como, molesto o me hicieron bulling por así decirlo porque yo era super callada, pero no directamente por los videojuegos, por eso, creo



que en realidad no por los videojuegos no jamás y además estábamos como en una época en que todos estaban alucinando por las consolas y eso, no nunca me sentí avergonzada.

Yo creo que no jamás me he sentido avergonzando a pesar de que en la universidad hay compañeras, bueno estudio enfermería tengo casi puras compañeras, casi a ninguna le gusta los juegos, son todas bien light para sus cosas son pocas a la que le gustan los juegos, jamás me he sentido discriminado ni nada de eso, nada me produce vergüenza ni nada y por lo general los grupos en los que me junto mi círculo cercano casi todos tienen relación con los juegos así que tengo mucho tema de conversación al respecto.

**Ya**

De hecho me siento orgullosa.

**Pero, o sea, podría sentirse orgullosos, podrían decirlo si quieren obviamente, llegan a ese nivel.**

Yo me siento hasta orgulloso ahora tampoco es como que voy a salir disfrazado a la calle y es que, nada, pero, ese es el asunto.

**Ya veo, hasta este punto ustedes más o menos, ustedes como que alguna vez se han sentido gamers. O se sienten gamers directamente ya**

Yo no.

E, no se, yo creo que es un término que se ha ridiculizado mucho últimamente, el tema de ser gamer o no, y la verdad es que me vale si me considero gamer o no, lo que me importa en realidad es pasarla bien, quizás si, a vista y paciencia de otras personas soy gamer. Manejo de muchos temas.

El pancho igual casha mucho de videojuegos, yo no, lo veo como más un pasa tiempo y nunca en el lol, nada de eso no rankeo ni nada porque nunca lo he visto como nunca he tenido objetivos por los videojuegos, siempre he sido como muy pasiva en ese sentido por eso jugo más rpg y todo ese tipo de cosas, porque, es como para pasar el tiempo, reír, relajarme, no es como, más que eso,

**Ya, ehm perdón, me perdí. Si claro, e ya, ahora bien, alguno de ustedes tiene alguna compañía favorita de videojuegos.**

Yo de Nintendo.

Y yo, la verdad es que, no me gustan las compañías,

**Puede ser pc también, compañía, Xbox, sony pc, Nintendo, el pc no es una compañía pero si una plataforma.**

A mi me gustan más las desarrolladoras que la compañía

**Ya ya, pero primero como con compañías ¿te sientes cercano a alguna?**

Me siento más cercano a, entre sony y Nintendo,

**No no, entre sony, nintend, Xbox, pc, que se yo, etc etc.**

Si po, no para mi las más cercanas serían yo creo que Nintendo un poco más que sony por los juegos que jugaba cuando niño más que nada.

**Ya, entonces, los 2 serían más afines a Nintendo digamoslo así. Pero cuando, hoy en día, prefieren jugar en consolas de Nintendo o en pc.**

En pc, totalmente, a parte, emulamos Nintendo desde el pc.

Claro claro, no prefieres las consolas de Nintendo, como que prefieren pc

Yo yo, ahí yo prefiero pc

Yo si pudiese elegir entre jugar los juegos de Nintendo en un pc o en una consola, yo creo que es como la consola, yo me voy por la consola, si pudiese tenerla, pero es que no puedo.

No pero, esto claro, imaginando.

Consola.

**Me gustaría, que claro, como, como uno se queda en pc en Nintendo, me gustaría que reflexionen sobre que piensan sobre el resto de las compañías o sobre el resto de las plataforma, por ejemplo que pensaría alguien que juega en pc del resto de las consolas por ejemplo.**

No se, bueno yo ahí te puedo hablar un poco porque igual estoy metido en el asunto es que los de pc, como más bien los que son bien cerrados si hablamos del pan, como que se cierran mucho a las, a la posibilidad de jugar en una consola por el simple cosas como los gráficos, el rendimiento de los juegos cuando en realidad no es lo que importa, sino que lo que importa es la jugabilidad y lo entretenido que puede ser un videojuego más que como se ve.

**Ya, algo más? Es como, digámoslo así, siendo afin a Nintendo, con más afinidad a Nintendo y sus consolas, que piensas del resto de las plataformas, que piensas de pc por ejemplo.**

Ya mira, ehm, peludo.

**No pero pensemos, que ventajas tendría ser, fanático de Nintendo y sus consolas que no tienen otras compañías por ejemplo.**

Ah yo creo muchas veces me refiero a las ultimas consolas que han salido, el tema de la portabilidad, la calidad de los juegos, bueno el último juego que estoy jugando y el único que creo que he jugado de la switch, es el botw y de verdad ese juego me dejó loca, yo creo que ese juego fue magia negra o vendieron el alma de alguien para hacer ese juego.

**Lo juegan en pc?**

Lo tenemos emulados en pc, si yo pudiese jugarlo en la consola lo andaría trayendo para todos lados porque el juego me dejó loca, el tema de, de, de los detalles dentro del juego son, algo que destacar, que tiene Nintendo, y detalles. Como que le pone alma a los juegos, es realmente como si, estuvieras en un lugar de verdad.

Lo que es eso, yo siendo fan de pc, como critica a Nintendo es que es mucho merchandising es mucha plata, eh, no se la consola 350 lucas le gana a las otras 2 consolas siendo que no tiene mejor rendimiento, los controles 80 lucas y si queri comprarle el control pro 90 lucas más y no, se va en mucho accesorios innecesarios y muy caros.

**Ya, ya perfecto, que piensan, por ejemplo, de la compañía y los que adoran PlayStation por ejemplo.**

Bueno e si yo tengo 2 consolas de sony y tengo más de 300 juegos en la biblioteca, pero así como critica a sony, es que también se cierran mucho los catalogos de los juegos, muchas veces por querer hacer juegos exclusivos ahí yo veo que, meten la cabeza al wáter y los juegos no se aprovechan, no se si conoces la saga de dark souls y el bloodborne si fuera pro mi ojalá el bloodborne hubiera salido en pc también y el juego hubiese tenido 20 veces más ventas de las que hubiese tenido en play, es que hay almenos, los fan de sony, `porque he estado metido en varios grupos de venta, en ps3 y ps4 los fan de sony llega a ser ridícula la pelea entre fan de sony y fan de Xbox, como que no se meten en eso.

**Pero, más o menos que has visto en estos foros, que discuten. Que, hay una pelea, ¿qué sucede ahí?**

Siempre se discuten cosas como que sony los juegos exclusivos, que que consola tienen los mejores exclusivos y que consola corre mejor los juegos. El rendimiento en realidad no es más de un 5% entre consola y consola y el 4k vale callampa porque todavía no correo lo que correo en el full HD.

**Ya pero, esas cosas tú las ves como en los grupos.**

Los grupos de ps4, los grupos de compra venta y de hardware de consola, también las peleas entre el pc gamig y las consolas y el pc dice que tenemos 4k y 60fps, y puras otras estupideces.

**Sobre este punto algo más que agregar.**

**Ahora un ejercicio parecido, pero con cuales o si es que tienen algún genero de videojuegos favorito y que piensan del resto del género más o menos.**

A mi siempre me han gustado los rpg, me gutan los juegos on-line también, pero me pasa algo con los juegos on-line que es que me pongo muy nerviosa en relación a mi desempeño, porque la verdad, yo soy lo que podríamos llamar una persona manca, pero no soy tan manca pero la verdad es que si me pongo muy nerviosa

**Podrías explicarme en qué consiste ser manco, como concepto.**

Eh, que te cueste aprender porque podi ser malo, yo soy normal pero yo llevo casi un año y medio jugando lol y de verdad considero que soy mala como que mi cerebro no es compatible con el juego. O sea, no me considero tonta, o me cuesta el juego (risas) a pesar de que la paso bien jugando a veces no la paso bien, los juegos on-line si uno compite contra otro con gente de verdad me pone ansiosa y nerviosa, por eso siempre me ha gustado los rpg porque juego tranquila en mi vida, y pokemon y todo.

Ya y yo, uf, está super peluda la pregunta porque la verdad es que hay muchos géneros que me gustan mucho, me encanta el género de, aventura con acción, que no se po, son un amplio variedad de juegos, me gusta mucho el fps y el competitivo on-line yo creo que ahora lo que más me tiene es el pubg, e no se si lo conoci, el pubg me tiene atrapado, sabes que lo estoy jugando re poco, pero igual cuando los juegos me emocionan mucho, y no me hace perder la paciencia como el lol, creo que, estoy prefiriendo el fps el on-line competitivo y el resto de los generos que tengo, es muy bueno que hayan hartos generos y es bueno que existan hartos más porque me gusta todo en realidad

**Y como jugador de pubg, ¿que opinas de fornite?**

Que es ridículo (risas) no una broma, yo creo que es super bueno que haya un juego fre to play, el fornite lo haya con unas mecánicas super interesante y me gusta que esté también lo otro, tantas veces no me adapto muchas veces al estilo de juego, porque es quizás un poco más dinámico, no tiene que ver tanto con la, bueno, si tiene que ver mucho con la habilidad del jugador, pero, no se, me gusta pero no lo juego, porque estoy muy acostumbrado al otro. Me da paja empezar a jugarlo, no se po, si tu jugai lol, no vay a jugar dota porque es muy pajero, el dota es bueno, pero no se, la otra vez jugué una partida y duré 80 minutos y ya a los 40 minutos no sabía que hacer, estaba aburrido.

**Ya y sobre este punto de jugar on-line. Mm, ustedes, suelen jugar con amigos, o juegan con gente de cualquier lugar del mundo.**

Bueno, yo el lol es el único juego que puedo jugar ahora y lo que hay los servidores ahora son de latino america, o sea digo, que es lat, y suelo jugar con amigos, en, realidad casi siempre juego con el pancho, y el resto no ves que son team de 5, los otros 3 casi siempre son aleatorios o amigos de él, porque en realidad ya no, ya no tengo amigos. Un poco, en el , pero si con conocidos, suelo jugar siempre con conocidos, casi nunca juego sola

Y lo que es yo, siempre prefiero jugar con amigos, el pubg, casi siempre lo juego acompañado de uno o 2 amigos, cuando juego solo, igual juego mucho solo, pero no no, no he jugado ninguna partida solo desde hace como unas 3 semanas.

**Ya, en el lol, y en el pubg más o menos siempre juegas con amigos cercanos.**

De juego aleatorio la verdad nunca pesco a la gente, pero, no, amigos nomás.

**Ustedes alguna vez han sentido como una especie de roce entre países, cuando juegan on-line. Ya más o menos cuéntenme como es ese roce cuando juegan on-line, cuando juegan en el espacio online obviamente.**

Como era la pregunta, como era el roce entre países.

**Expliquenme como es la dinámica de roce o discriminación o conflicto en el juego que jueguen, en el lol por ejemplo.**

Bueno, yo no soy flamer para nada, si hablo algo es para en pro de la partida, pero de repente no se po un tipo se da cuenta que el otro es chileno porque dijo una palabra que se dice acá en

chile y altiro empieza, chileno puto, empezaste a flamear y hay mucha mala onda entre los países.

Y lo que es yo, al menos, bueno si te hablo a través del lol, casi siempre el roce que más existe es el de argentina chile, la verdad es que jamás he visto un boliviano en el lol, bueno, el roce entre chile argentina es algo que se repite y se va a repetir al fin de los tiempos y en cualquier ámbito, al menos yo tampoco tengo roce con nadie en el lol y me suelen terminar agregando todos porque termino carreando a veces las partidas

### **Qué es carrear, que me podrías explicar**

Es echarle la partida al hombro por así decirlo, o ayudar, ayudar al resto del equipo a que, avancen por así decirlo.

**Y entiendo los términos, pero si me los explican tengo la cita, por eso les pregunto a ustedes po.**

Ah ya,

Carrear es como, llevar la partida, e, tu, aportar más que le resto. Hacer más que tu pega. Suele pasar en realidad en los juegos, y en realidad es casi lo mismo que pasa en el lol, me da lata, pero a veces pasa. Ya ya, en donde iba perdón

E no, es más que nada, como era el roce, que en argentina chile, lo fundamental, la discriminación.

Bueno en el pubg está lleno de brasileños, no se lo que dicen, no me importa y es divertido.

**Alguna vez han tenido un problema por discriminación de género, han visto alguna vez en los juegos online.**

En el lol siempre critican a las mujeres y como a mi cocina, porque dicen que todas son como support. Nos tildan como que son malas jugadoras a penas ven que son mujeres, o muchas veces se ve lo contrario, no en el sentido de que sea buena jugadora, porque se las jotean, me han joteado en el lol, pero en realidad mi Nick no es como, no hace referencia a que sea mujer pero si hay mujeres que tienen en su Nick como su nombre y altiro las jotean o las putean porque son mujeres jugando. Juegan mal porque es mujer, es lo mismo que cuando uno maneja.

**Y si fuera el lol, digamos en ese espacio cotidiano, en la vida real, hay algún problema con ser mujer y jugar.**

Si también, muchas veces las mujeres se les tilda poseras por ser que le gustan los videojuegos porque muchas veces lo demuestran no solo jugando sino que también, haciendo cosplay en la vestimenta, si muchas veces, hay muchas mujeres que en realidad se meten al ámbito solo por moda, por aceptación por así decirlo que muchas veces no tienen muchos conocimientos al respecto. A las mujeres le preguntan sobre el videojuego que están haciendo cosplay y muchas veces no saben y hablo como de que juzgan sin saber. Pero llegan y juzgan sin conocer a la persona.

**No y por ejemplo, tu me comentaste que tenias como un grupo de amiga pero tu jugabai y tus amigos como que no jugaban.**

No, de amigos.

**Pero por ejemplo tu si tienes un grupo de amigas que no juega, piensas que te mirarían raro por jugar.**

E nunca me lo han dicho directamente pero a mis amigas nunca les ha interesado el tema. Como que no les importa que a mi me guste.

**Y, el caso contrario, por ejemplo que pasaría si, tu grupo todo tu grupo de amigos juega y tu también juega, como que hay más afinidad piensas tu.**

Si, de hecho todos mis amigos de la U juegan videojuegos, como 2 que no juegan el resto son como, todos juegan.

Si, todos vivimos tirando la talla. Es como una lengua especifica

**Y crees que hay un trato especial a ti porque eres mujer y también juega.**

Eh si, pasa

**¿En qué consiste ese trato?**

No se, de repente, estai hablando con un tipo y sale el tema a la conversación y quedan así como oh en serio jugai, como que quedan sorprendidos.

**Ya, okey, y esta pregunta tiene que ver como, con la edad, ustedes suelen con personas de su edad verdad.**

Si, aproximadamente.

**Ya y alguna vez les ha tocado jugar on-line con gente más joven, como niños.**

Los niños rata quizás. Seguramente pero nunca me he percatado

Nunca has tenido problema con eso.

Yo en el lol al menos tampoco me fijo, si alguien juega mal na, quizás lo reporto pero no lo pesco.

Pero nunca han tenido un problema con eso.

Si es niño no, porque no me interesa preguntar.

**Ya,eh, ustedes, cuando juegan con sus amigos on-line,, cómo lo hacen, se planifican durante la semana o esto es espontaneo, un día x y es como oie juguemos y juegan altiro.**

En mi caso es espontaneo, es como que estamos en la noche y como oie un lolete y ya po, nos conectamos. Generalmente no lo planifico, a menos que en la vida he ido a 2 tarreos, o a uno, y bueno obviamente son como, ya po juntemosnos tal día en tal casa y todos llevan su notebook

y nos juntamos a jugar, pero cada uno en su casa, así como todos desde su casa jamás ha sido como organizado.

Y yo también, si, una planificación nunca es más de una hora de antelación y cuando vamos a jugar estamos conectados, en discord y ya, como estamos conectados en el canal de discord y de repente empieza a llegar la gente y se arma la grande.

**Ustedes me dijeron que jugaban juegos on´-line, pero les gusta jugar competitivo real, así como ranked.**

A mi no, yo recién jugué mi primera ranked hace 2 semanas. A mi no me gusta mucho jugar ranked.

Y yo, a mi me gusta competir, me entretiene, pero, al menos en el lol como que le hago el quite, al menos las ultimas 2 son ranked hasta llegar a oro y los otros a las primeras 10 y no rankie más.

**Pero en el lol en el pubg, juegas en competición o juegas solo como para divertirte un rato.**

Yo creo que juego solo como más para divertirme, pero bueno en el pubg juego una partida que es competitivo on´line y ya estás empezando a rankear.

**Ya muy bien, pero tu intención en el juego es competir o divertirte**

Mi objetivo en el juego es primero me divierte matar mientras más pueda.

**Ah ya ya,**

Así como si necesito ganar o sacar primer lugar, no es que no, prefiero jugar, y claro, mi objetivo es quedar primero y no es que me mate quedar primero.

**Y ustedes ven como videos de competiciones, ven torneos en youtube por ejemplo.**

Eh si, yo, cuando fue el del lol, ya pero, yo anduve igual pendiente de los torneos del lol y en youtbe yo igual veo de tipos que juegan sus ranked, pero simplemente para aprender a usar unos campeones, eso pero si fue, e, de partidas competitivas, o igual como te sientes o pendiente de eso

Y yo, bueno, yo creo que nunca me he interesado por el competitivo y tampoco como se juega ni nada por el estilo, me gusta como crear mi propio estilo de juego, si he visto videojugar, no se si conoces a shrow, un tipo que juega pubg, lo he visto unas 3 o 4 veces porque es impresionante, yo creo que nunca había visto un weon tan increíblemente bueno para un juego, es una wea que te deja mal, como de 10 partidas que juega gana 8, y el que gana es uno entre 100,

**No si casho, si por eso es harto.**

Si po, pero bueno, es por lo impresionante más que nada, pero por mirarlo, en realidad no me interesa mucho.

**M ya veo ya. Ehm, alguna otra cosa que agregar más o menos en este punto.**

Ehm nop.

**Estamos llegando a la ultima parte de esta entrevista, esta parte se asocia como, se parece un poco a la inicial que es como que hacían cuando eran chicos y cosas así pero, cuando era chico o ahora que se yo, en toda su vida de jugadores, ustedes prefieren jugar on-line u off-line con amigos al lado.**

Yo, off-line

Yo también.

Con amigos al lado.

E si, bueno yo no tenía amigos cuando chico pero con mi primo, mi prima, mi hermano, si prefería jugar juegos así, off line.

Y yo, es que no se, está rara la pregunta, te refieres así o lan party o jugar todos viéndonos.

**Claro claro, si ustedes jugar online o jugar con la misma gente pero junto, siempre así en tu casa.**

Estilo lan party, yo prefiero jugar con los amigos, estando en el lugar, porque bueno, no se más divertido es más entretenido y cuando chico jugaba smash y para mi me dejaba loco que fueran todos mis amigos en la casa y tener 4 controles del 64.

**Ustedes frecuentan algunos lugares para jugar, no se, tiendas de arcade, los juegos diana por ejemplo.**

No los frecuentamos pero hemos ido a los juegos diana, nos gusta. Bueno, hablo por mi en realidad, me gusta ir a los juegos diana.

Si hemos ido re poco la verdad, las veces que hemos ido, no hemos competido con nadie, yo estuvo llendo, no se po, hace unos 4 años, fui unas 3 veces por semana y he ido a puro competir en el Street fighter, pero con otras personas, era llegar poner una moneda no nos decíamos ni hola, pero la pasaba bien y de repente cuando las partidas eran muy buenas terminábamos conversando con las personas y todo era como, yo creo que esa fue como mi gran momento en el competitivo, deje hace rato que no juego Street fighter lo hecho de menos.

**Y en la infancia ustedes iban a estos lugares, porque hace tiempo habían más lugares así.**

Si po, si me acuerdo, yo cuando era chico chico chico, cuando todavía no tenía Nes ni la sega, yo iba a lacasa de mi abuela para puro ir a jugar a los flipper y a las máquinas, me acuerdo que yo jugaba Street fighter the King of foghter, de repente el metal slug, y no competía con nadie, era más sano yo creo que al principio. A parte lo de las monedas eran escasas.

Y que sientes ahora que ya no están esos espacios disponibles.

Yo siento que es fome porque la gracia era ir a jugar a un lado y compartir con harta gente que si estaba en el lugar, porque antes uno no competía, pero veía, de hecho, cuando tuve unos, de los 11 a los 13 años, yo iba a la pega de mi mamá y me acuerdo que había una pura máquina de



videojuegos como esta máquina con 3 mil juegos y estaba en el video donde arrendaban películas y ahí me empecé a juntar con unos tipos que siempre jugábamos competíamos conversábamos, que terminábamos pasando toda la tarde en la maquinita, yo me daba vuelta los juegos con una moneda, si lo hecho de menos la verdad es que era genial que hubieran espacios así ahora y los espacios son super pocos, y ya no se juegan con fichas sino que con tarjetas y son super caras. Si po una ficha que antes te costaba 100 pesos ahora te cuesta como 450 pesos la partida.

### **A ustedes les gusta ir a eventos masivos de videojuegos:**

No nunca he tenido la oportunidad de ir a esas cosas. En las cosas de anime más que nada, pero no de videojuegos, pero, nunca he ido a una expo solo de videojuegos.

Y lo que es yo, bueno, antes me gustaba ir a los eventos y yo no estaba, incluso trabaje, cuando existía, al menos en Chile, fui 3 veces seguidas, creo que fue el 2011 el 2012 y el 2013, si po, después en adelante no, no me interesó mucho ir a los eventos porque a parte que son extremadamente caros, el tema es la comida también que son precios ridículos, no se, lo hayo charcha, y me gusta si pudiera iría solamente por el merchandising, por lo que regalan o lo que puedo comprar adentro, lo digo porque trabajé en las últimas 2 festigame, los últimos 2 años trabajé en las festigame. Si trabajé ahí, estuve ahí los 3 días y la verdad es que ya me tiene loco y aburrido.

**Ya mira, esta es como la parte final final, pero esta es como de imaginación igual, me gustaría que me hablen cual es la mejor forma de jugar según ustedes. Esto es complicado, por eso ustedes prefieren jugar así como sentados, parados, jugar con una consola portátil, jugar encerrado, en un calabozo, jugar, a eso es lo que me refiero. Imagiinen, según ustedes, cuál es la mejor forma de jugar.**

E, a mi me gustaría, tener una tele grande, con un buen sistema de audio y tener, tener una habitación como destinada a eso, y un sillón muy cómodo y sentarme, en cada, no como es, jugar con las consolas y con las cortinas cerradas.

Y para mi, cuál sería la mejor forma de jugar un videojuego, mira si es solo en el escritorio más comodo del mundo, yo fabrico mis propios escritorio, de hecho ahora estamos hablando desde mi escritorio.

### **Tu preferías jugar solo**

Depende, es que tengo 2 facetas jugando, es que es solo y jugando con un grupo de amigos. Si es solo, sería en un escritorio, creo que voy en camino a lograr lo del escritorio, estamos todavía recién empezado. Este es el tercer escritorio que me hago, y, me gustan los periféricos y los audios y no es como, audifonos, pero preferiría un sistema de sonido muy bueno, tengo un buen sistema de sonido pero quiero comprarme uno bueno

### **Que otros periféricos te gustan**

Tengo teclado mecanico, tengo un mouse pasable, me gustaría tener un mouse nuevo en realidad, y la pantalla me gustaría una pantalla que sea mejor, una de 27 pulgadas,

**Entonces claro, tu mejor forma de jugar, sería en computador**

Si, eso si es solo, ahora si es con amigos, me gustaría tener una habitación destinada a los videojuegos, ojalá con asientos cómodos, un sofá grande con un buen sistema de sonido también. Ojalá que fuera amplio y con espacio para conversar y jugar al mismo tiempo. Y Bueno, múltiples consolas más que solo PC.

**Ya, perfecto. Ya e miren, ya cubrimos todas las preguntas, he, gracias, si ustedes quieren agregar algo más que se les fue en algún momento o si quieren decir cualquier cosa pueden decirlo no hay problema, pero ya cubrimos todo.**

No, creo que ya se ha dicho todo.

### ENTREVISTA 3

**(Mujer, Consola, 22 años)**

**Me gustaría que me cuentes tu historia más antigua relacionada con los videojuegos.**

Yo empecé a jugar cuando tenía unos 6 o 7 años que nos juntábamos en la casa de mi abuela en pichlemu que es como una casa de campo entonces teníamos un computador y eramos todos primos y nos ponamos todos a jugar pokemon en el emulador y ahí jugábamos todos juntos, nos turnábamos a jugar y ahí a mi tío que tiene mi misma edad le regalaron una play 1 y ahí jugábamos spyro, otro juego y eso po, así empezó como jugando en emulador.

**Ya y ¿después en la adolescencia como fue esto?**

Después nos fuimos a vivir a Rancagua con mi papá, tenía un emulador, jugaba juegos de gameboy de ds, y después cuando mis papas se separaron yo entré al liceo y mi papá me regaló una 3ds, esa fue mi primera consola. E, me regaló la 3ds y ahí empecé a jugar y ahí empecé a conocer más gente como gente que jugaba en mi liceo y empecé como a jugar más po, o sea, jugar con más gente porque antes igual jugaba, y eso, hicimos como un grupo de juegos de hecho, organizamos el día de alumno en el liceo claro, y entonces, fue entretenido.

**Lo organizaron, como en base a juegos.**

Si

**¿A y como fue eso?**

O sea éramos como 5 personas, con mis amigos dijimos un día como oie el día del alumno siempre hacen como actividades, siempre hacían cafés literario cosas de artes y en mi liceo en el oscar castro de Rancagua tienen como una modalidad que es el, la toma cultural que es un día que el liceo se abre a la comunidad entonces todas las áreas pueden como mostrar lo que ellos hacen, los de artes mostraban su arte, folklore y cosas así y dijimos, oie podríamos hacer algo, pero como que empezamos primero por el día del alumno, nos conseguimos a los profesores para que nos apoyaran y fue fácil porque los profes eran jóvenes y ellos también jugaban y fue como Oh si podrían hacerlo y tuvimos que pelear algunos espacios si porque, por ejemplo querían usar el casino para hacer nuestra cosa, que era el espacio más grande del liceo y no nos querían dejar porque como que era de la junaeb, era una institución a parte y tuvimos

que hablar con la directora pero al final nos dejaron hacer todo lo que quisiéramos y así fue creciendo, fuimos haciendo áreas pequeñas primero y después fue como, agrandándose y ahora fui de nuevo a la toma cultural a mi liceo antiguo y las personas que eran como de años anteriores que nos ayudaron ahora están organizando ellos ese espacio y han crecido caleta, tienen mucho más espacio tienen tiendas que los apoyan entonces es un espacio de encuentro que es como que creamos nosotros y es lindo ver como ha crecido y bueno ahora entré a la universidad y eh, entre medio pasaron muchas cosas, o sea como, con los juegos como que, estuve en varias comunidades, compré varias consolas que luego vendí y ahora tengo la switch que es mi consola favorita.

**E, cuéntame ahora de la universidad, como en el mundo actual. Que tan, este, que tanto te ha costado o te ha facilitado mezclar responsabilidad y videojuegos, como adultez y videojuegos.**

E no tanto, es que yo igual soy como organizada, y la carrera no es tan demandante en tiempo sinceramente. Entonces igual me da como tiempo para jugar y estudiar. Obviamente en tiempos de pruebas dejo de jugar un tiempo pero igual de repente en tiempos de ocio, a parte que yo creo que psicología una de las cosas más importantes es el autocuidado, entonces a pesar de que tengas muchas cosas que hacer tú tienes que darte esos espacios para conectarte contigo mismo y descargarte porque si vas como una maquina siempre mirando hacia el frente viendo lo que tienes que hacer al final te terminas rompiendo, entonces esas instancias de autocuidado que son para todos diferentes que pueden ser pintar o hacer ejercicio, para mi es jugar, entonces esos espacios que yo me doy para mí, son muy importantes incluso desde la formación donde nos enseñan.

**Entonces como que ya llegaste a un límite en donde no dejaras de jugar nunca.**

O sea, no se si nunca.

**Pero digamos, no es como que ya, no se cuando tenga 30 años ya no.**

A no, no creo, no es como que yo diga así, como ya a tal edad voy a dejar de jugar, no, porque, o sea yo creo que siempre voy a estar jugando quizás no con la misma intensidad o frecuencia, pero siento que voy a estar jugando.

**Va a haber un tiempo específico, como que no va a terminar mañana.**

Claro, es como parte de mi vida.

**Ya perfecto, y cuéntame de las consolas, como que consolas has tenido. O perdón, o si juegas en computador también.**

Eh ya, mira, yo empecé jugando en emuladores de computador, de gameboy y de ds y ya como a los 12 o 14, mi papá me compró una 3ds y yo estaba muy feliz y mi hermano también estaba muy feliz porque íbamos a poder jugar los 2, mi hermano tiene, como 5 años más que yo. E y , la compramos y me acuerdo que salió mala y la tuvimos que ir a cambiar, y salió como un poco más de plata y le pedi ayuda a mi mamá y mi mamá estaba muy enojada porque decía a te vas a pasar jugar y no, pero fue como ya pero no importa, me dio lata, pero después pasó y ya, todo eso, después pasé por varias ds, tenía una ds morada chica, después pasé por una 3ds xl, después

por una new 2ds, new 3ds que era la de animal crossing y después esa la vendí y entre medio tuve una wii que me regalaron para navidad y después de esa wii la vendí y me compré la wii u, después vendí la wii u y la 3ds y me compré la switch, esas son como todas las consolas que he tenido.

**Ya pero tu ahora prefieres jugar en consolas o en pc.**

En consolas, lo que pasa es que mi pc no es muy bueno, de hecho se me pega hasta el lol.

**A pero también juegas lol**

Jugue un tiempo, como 2 meses, como para probar, porque mis amigos jugaban, pero ya no, no vale la pena es espantoso.

**Ya pero entonces en las consolas, veo que tienes más afinidad con Nintendo.**

Si

**Ya, por qué esa afinidad.**

Si, si pudiera catalogarme sería nintendera, crecí con nintendo. He tenido la mayoría de las consolas de nintendo. No es como que las otras sean malas, sino que no se, como que no me gustan. Las de nintendo tienen como magia, como que siempre innovan, en los controles, con la portabilidad, exclusivos nose. Es como el estilo que a mi me gusta, me gustan más los juegos que son como caricaturescos y que son pensados como más para niños, porque hay otros juegos que son como más igual, juego otros juegos pero no me gusta eso como de la violencia entonces me choca ver como de repente shooters que son muy realista y tu le disparas a las personas y sale sangre y eso como que me choca me da como nausea ver como cesos y cosas así, entonces prefiero más el mundo caricaturesco más de magia que no es tan explícito y eso, igual, e jugado algunos juegos como shadow o the colosus que es un juego super buen o sea es como caricaturesco y real, entonces, igual es entretenido.

**Ya pero, esos juegos, pero con respecto a la, compañía en si y a la disposición que son las consolas, tienes afinidad con eso, es decir Nintendo.**

Mm, como, a las consolas, en qué sentido.

**Claro, por ejemplo, no se, tu dices quiero una consola de Nintendo porque, no solo por los juegos solamente, por ejemplo, es portátil, tiene controles de movimiento, etc.**

A, claro, el tema de la portabilidad es como super importante para mi porque yo participo en hartas comunidades entonces por ejemplo cuando me compré la 3ds participé en la comunidad de pokemon de Rancagua entonces a través de eso conocí a mucha mucha gente, entonces a través de eso conocí a mis amigos que son mis amigos hasta ahora y claro como es portátil la llevamos para todos lados y jugábamos, de hecho a veces nos sentábamos a jugar y llevábamos las consolas y entonces era como muy entretenido y yo creo que igual va por el lado de la comunidad porque por ejemplo cuando jugué lol era una comunidad super toxica, entonces eso para mi era muy molesto, porque para mi, jugar es pasarlo bien. Entonces si voy a jugar un juego en el que la comunidad siempre te está como tirando cosas molestas, te está diciendo cosas

incluso por ser mujer te molestan o que jugai mal o cualquier cosa porque está recién empezando como que eso molesta con las cosas de Nintendo la gente es como más amable.

**Tú has visto eso en personas y virtualmente también.**

Claro la gente es como mucho más amable. Y te enseña y no es como que te digan no eri malo así que chao, puede ser porque es un público más joven igual, yo creo que la gente que juega como play o Xbox es gente más vieja, están diseñados para gente más mayor.

**Claro.**

Eso

**Ya, y te gusta el merchandising de videojuegos, figuritas, juguetitos, poleras.**

Si por supuesto, hace tiempo compraba cosas muy innecesarias, como chapitas poleras y cosas así, pero ahora trato de comprar lo menos posible, porque obviamente cuando sale algo uno tiene Hype que es como que se emociona y queri comprarlo todo, a parte que hacen las cosas como para que, para que tu lo quieras comprar, pero uno tiene que tratar dejar pasar el tiempo y ver si realmente lo quieres o si no va a servir de algo entonces, si tengo cosas, tengo juegos, no mucho, porque trato de tener los juegos que juego solamente, entonces los que no juego los voy vendiendo, tengo amigos, tengo amiibos, tengo la colección completa de animal crossing que es mi juego favorito, tengo como unos 30, están colgados en mi pared. Lo que pasa es que estaban baratos, 3 lucas, 5 lucas, lo que pasa es que animal crossing es una franquicia que no es muy popular, entonces sacaron muchas cosas y las tiendas las estaban rematando.

**Ah si, en japon igual es muy popular.**

Si pero acà no po, entonces las cosas llegaron y no se vendieron y las tiendas las empezaron a rematar.

**Igual es mucho, es mucho dinero, no solo para ti, sino para la empresa que gana con 30 amiibos distintos. Los tienes en su caja, o no ¿**

Si en la caja.

**¿Por qué?**

Porque son bonitas y son más fáciles de colgar en la pared y en caso de que después quiera venderlos, le añade valor que tenga la caja y también tengo libros de arte, de splatoon que es mi juego favorito del momento. Es un juego muy bueno.

**Pero es bueno solo en multiplayer.**

Si po, jugamos on line, con unos amigos, de hecho tengo como un clan que somos como 5 personas que siempre jugamos. Jugamos on line, hablamos por discord. Las partidas son rápidas, entonces como 5 minutos y ya jugaste una partida.

**¿Y los servidores van bien y todo?**

Si, ahora el próximo, o, mañana empieza el on line de pago.

**Pero no es el primero de septiembre, es como la quincena creo**

Probablemente, pero no es caro, vale la pena,

**¿Tu piensas suscribirte?**

Si obvio, si juego splatoon.

**Ya, bueno, hablando sobre las figuritas, que más tienes.**

Tengo libros de arte que me ha regalado mi pololo la verdad, y el los compra por amazon y llegan, son más baratos, tengo el de splatoon, y eso tengo, posters.

**Ya y como tienes estas cosas, en tu pieza, en tu lugar especial.**

En mi pieza.

**Ya, que significa ese lugar para ti.**

Es mi espacio, es mi forma de demostrar lo que yo soy, entonces de repente va gente a mi pieza y oie tengo un Android, que son como estas figuritas que se arman, va la gente en mi pieza y es como y teni esto y empezamos a sacar las cosas y a jugar con ella, entonces es como parte de lo que soy, es como parte de mi identidad.

**Ya pero digamos, como que hay un lugar específico para tener tus cosas, esas cosas asociadas a los videojuegos. No las tienes en el living ni en ningún otro lugar.**

No lo que pasa es que yo arriendo acá, arriendo y tengo las cosas en mi pieza claramente.

**Claro entiendo, nunca tuviste problemas con, cuando vivías con alguien que estaban tus cosas de videojuegos en un lado que te los sacaban te decían mételos en tu pieza.**

No, nunca tuve problema así.

**Ya, okey, ahora me gustaría que hablemos sobre si tienes alguna opinión con respecto a otra compañía con respecto a sony, Microsoft, o con lo que sería jugar en computador. Puede ser por parte por si tienes muchas opiniones.**

O sea es que yo creo que van dirigido a un público que es diferente a lo que yo soy, entonces entiendo que hay gente que le gusta caleta jugar a esos juegos y está bien, lo que me molesta si de esas, no de las compañías en si, sino que, de las personas de los papas sobre todo, que los papas como que les compran esas consolas que no están hechas para niños, no están hechos los playstation ni para Xbox, no tienen juegos para niños, tienen 1 o 2, de toda la gama, entonces, van le compran esas consolas sin saber, porque el cabro chico está pidiendo y después se quejan de que es muy violento, tiene contenido sexual, drogas y en realidad nunca se informaron sobre eso, pero no es culpa de las compañías en si y bueno, las compañías siempre han estado atrás de Nintendo, Nintendo según yo es el máximo exponente de los videojuegos, pero las otras tampoco se quedan atrás, apuntan a un público diferente y eso está bien.

**Y sobre los jugadores de estas compañías, has visto algún roce entre ellos por las compañías.**

E, déjame pensar, no, en realidad hay como harto respeto, yo he visto eso, igual te digo de lo que yo he visto, de amigas que también juegan de otras compañías, tengo una amiga que juega mucho Xbox, y no, siempre ha habido respeto y a parte los juegos de Nintendo son como familiares, igual todos lo pueden jugar, no es como que algo te vaya a molestar de algo.

**Ya entiendo y tienes alguna afinidad con algún género en particular de videojuegos.**

No, me gusta de todo en realidad.

**¿Cuál es tu juego favorito?**

Splatoon ahora,

**Splatoon es raro, porque es un shooter especial, pero por ejemplo algún otro, o si tienes alguna opinión sobre los juegos de deporte, juegos de carrera, juegos battle royale, que están de moda ahora.**

Nunca he entedido lo que es un batle royale.

**No conoces fornite.**

Si, pero no entendía lo del genero

**Es que es un genero nuevo, eso es, fornite es como el exponente, como que, multitud de jugadores sobrevive 1 y eso sería un battle royale, hay varios, está el pubg, hay uno que no me acuerdo el nombre, pero hay como varios, no es solo fornite.**

Ya, RPG me gustan, son entretenidos, juegos de deporte no juego mucho, juegos de música, como de ritmo si juego, juego, soy super mala pero juego, en los juegos de ritmo, así como el haven, un juego de ritmo de la wii que soy super mala, el just dance juego harto, que es como música deporte, estuve en una comunidad de just dance, como de Santiago, e, shooters, me gustan, fornite no he jugado, no se, he jugado mucho.

**No tienes ninguna opinión bien marcada con respecto a tu genero favorito.**

Yo creo que uno tiene que estar dispuesto a probar de todo, es que hay juegos RPG que son muy buenos y hay otros que son muy malos.

**¿Pero no es como que odie un género?**

No

**Es que hay mucha gente que si lo hace por eso pregunto.**

Un género así como que odie y no me guste jugar, los juegos de firem emblen, los juegos que son como de tablero de que teni que ir moviendo las piezas, esos me cargan, pero me cargan porque yo soy muy mala y lo tengo muy asumido y entonces como ya chao.

**Y ahora hablemos de otro tema, cuéntame más o menos que se siente ser mujer dentro de todo este mundo de los videojuegos.**

Complicado, porque siempre te están como tirando para abajo porque eri mujer y te ven como una persona rara porque, de repente no se po, vay a, yo en medio iba a torneos y había gente que decía que yo iba a puro buscar pareja a los torneos y entonces siempre hay un tema como de machismo ahí detrás y la gente de repente se pica mucho, porque cuando, por ejemplo yo participaba en torneos y de repente los tipos se picaban mucho porque yo les ganaba porque yo era mujer.

### **Torneos de que**

De smash

### **O tambien juegas smash**

Por supuesto

### **Ohh que buena**

Es que mi amigo del colegio hacían torneos de smash, en rancagua, igual ahora ya no hacen eventos, pero eso. O sea, yo siempre me he rodeado como de gente que es más amable porque siempre hay gente que es molesta entonces, habían tipos con los que yo jugaba y se enojaba porque yo les ganaba en pokemon smash, x juego pero igual en mi grupo de amigos por ejemplo en el grupo que organizamos ese evento en el liceo eramos 3 mujeres y 2 hombres, eramos más mujeres que hombres y todas jugábamos, y no era como que hubiese un tema de genero ahí, pero al llegar ahí igual a Santiago y jugar con otros hombres, uno se da cuenta de que igual te miran como raro, como que no es normal que tu estés ahí, y a parte que de repente hay como 20 hombres y vay tu y es como raro.

### **Y, alguna discriminación positiva por ser mujer en este mundo de los videojuegos, en el sentido como que te han regalado cosas, te han dejado ganar.**

Ya si pasa, pasa que de repente te dejan ganar pero al final te da como rabia porque no te están tratando como un igual, pero si po osea, y sobre todo los tipos que te quieren jotear y te regalan cosas y te y dicen cosas y es como,

### **Tu te das cuenta al tiro.**

Si po demás, hay gente y gente, siempre hay tipos que están buscado tipas para jotearse y tipas que van a esatr dispuesta a eso también, pero también hay personas que no les importa y eso es bkn.

### **Y tu, digamos, en tu niñez, adolescencia, adultez, ahora, has tenido algún conflicto con mujeres amigas tuyas porque tu juegas y ellas no, como alguna ves te sentiste excluida, o algo así.**

No, o sea, creo que no, pero así como conflictos no porque, yo tampoco juego tanto, el juego no es mi vida, entonces por ejemplo, si ellas tenían intereses diferentes yo igual trataba de entrar en esos intereses y a parte seguía jugando con mi cuenta, entonces no, igual, también la mayoría del tiempo he estado rodeado de gente que también juega, mis amigos ahora también juegan entonces es como obvio que no he tenido conflictos por eso.



**Pero nunca digamos tuviste problemas de identidad femenina por jugar videojuegos.**

Eh,

**Nunca te sentiste menos mujer o te hicieron sentir menos mujer por eso.**

Si yo me acuerdo que cuando, cuando o sea, que a los 7, después de que jugábamos con mis primos, e, le pedía a una consola a mi papa y me dijo no te voy a comprar una consola porque eri mujer y las mujeres no juegan a esas cosas, entonces uno se siente como raro porque que onda si es una cosa que te entretiene, pero, como es un mundo mucho de hombres como que uno tiende a pensar que las mujeres que están ahí son como marimachos uno tiene que estar como luchando para demostrar que no es un marimacho, a mi amiga le pasaba mucho, entonces ella estaba muy preocupada de siempre, en andar con vestido o florcita o cosas que mostraban que ella era mujer, porque lo hacían sentir como que tienen que comportarse de cierta forma, entonces si, siempre hay discriminación de que esa idea los juegos son para hombres.

**Ya pero, eso fue la infancia y ¿creciendo dejó de pasar, ya no pasa?**

No ya no tanto, o sea me pasó, como a los 12, pero después ya no, no era como, juguemos ya si juguemos, yo después de que entré al liceo me encontré con un grupo de gente que también jugaba entonces, oh bkn.

**O a veces me pierdo, perdóname, como que es difícil memorizar tantas cosas. E ya, tu juegas con line, a pero juegas solo en la switch.**

Ahora estoy jugando en el computador, el pokemon tcg que es como el juego de cartas de pokemon

**El antiguo yo creo.**

El nuevo

**El nuevo, y lo juegas en el computador.**

Si po, juego lo que me corre, entonces igual antes como que en segundo año jugaba con mis amigos de la U, y eso lo jugábamos como todos juntos, y ahora estoy jugando un juego de cartas porque me meti como hace 2 semanas.

**Y sobre jugar on line, que tan interesada estás en la competición.**

En la competencia, ya como que si o que no, yo se que es como entretenido competir, pero es difícil llegar lejos porque hay mucha gente que juega, entonces, es como, para llegar a jugar, a competir como profesionalmente, tienes que pasarte muchas horas de juego jugando, y yo no estoy dispuesta a eso, porque tengo otras cosas más importantes en mi vida que jugar entonces, pero yo conozco gente que si po, que se dedica mil horas a jugar un juego que no duerme por jugar.

**¿Y encuentras que dedicarte mucho a jugar estaría mal?**

Yo creo que si deja de hacer sus cosas o de tener su dia normal por jugar si

**No pero por ejemplo un tipo que dice, voy a ser el mejor jugador de lol del mundo, pero duerme y come y todo bien o sea como en vez de estudiar, como que entrena en el lol, y todo lo demás lo hace bien.**

A si lo demás lo hace bien si cumple con sus relaciones sociales.

**Así como si fuera deportista, pero este tipo juega lol**

El problema es que la gente se envicia mucho y deja de hacer cosas por, o sea, por esas cosas.

**Y actualmente, ¿vas a torneos, me dijiste que ibas antes, pero ahora lo sigues haciendo?**

Juego en torneos on line de splatoon pero no he ido a ninguno presencial, porque, igual Rancagua eramos como todo del mismo nivel, y ahora, es como que voy y me vuelan así como, puff, xao nos vimos.

**Pero en Rancagua, ¿fuiste a torneos de pokemon, de qué más?**

Fui a torneos de pokemon y de smash

**Y que tal el ambiente. Era importante para ti, por qué ibas? Solo para ir a competir, o habían otras razones.**

Iba por competir obviamente, yo creo que todos van con la idea de ganar, y a conocer gente po, porque, o sea, yo, al menos yo los juegos los veo como una forma de relacionarse con la gente, entonces, a través del juego podí conocer a mucha más gente que, de lo que, podrías hacer con otra cosa, con mi forma de relacionarme, porque yo no soy muy buena relacionándome también entonces a través del juego como que tienes una herramienta como para hablar con otra persona, veo gente jugando 3ds a la universidad y le hablo, me acerco porque ya tienes una base, algo que dice.

**Oh que simpática eres.**

Esta persona es como, es como de mi onda,

**Y ¿has hecho amigos así? ¿has conocido gente así?**

Si po, mi amigo, el, el moradito, de ingeniería, lo conocí así, así como que estaba jugando un día smash o algo no me acuerdo, y estábamos jugando y fue como ohh juguemos, y nos pusimos a jugar y somos amigos hasta ahora.

**Así partió su amistad.**

A no, de hecho mis amigos del liceo, nos conocimos jugando smash en una biblioteca, como que, estaba jugando en una biblioteca y fue como oíee están jugando smash, puedo jugar.

**Que genial tu liceo, como que todos jugaban, pero.**

O sea no todos

**Pero igual había mucha gente que jugaba**

Suele pasar que la gente más inteligente es ñoña, y como era un liceo de excelencia, y los que no jugaban igual cashaban.

**Ya entiendo, ya eh, y actualmente frecuentes como eventos masivos de videojuegos o cosas así.**

Si a la feria friki voy casi siempre, es que a mi pololo le encana, mi pololo trabajo en microplay, y siempre está metido en el mundo de los juegos.

**En donde trabaja.**

En micrplay de Rancagua, en el junbo, trabaja bien lejos, de hecho nos conocimos jugando.

**Pero eso no es malo.**

Si nos conocimos jugando porque yo participaba en una liga de pokemon, que en Rancagua tenías que ir a los lugares de diferentes líderes y enfrentarlos. Era como, lo que pasa es que como un grupo pequeño toda la gente ñoña se conoce, como que había gente que era líder de gimnasio, y si lo derrotabas te ganabas un premio. Yo una vez no lo podía matar y tuve que ir muchas veces y ahí nos poníamos a conversar, él era un líder, es que es super viejo, el tiene 30 y yo tengo 21. Claro, él era como de la generación anterior a la mía, entonces esa generación como que empezó la comunidad entonces eran como super movido, venían a Santiago, con juegos de cartas y Rancagua es super movido en ese tema, de los juegos de cartas, de hecho, tenemos al jugador más viejo de pokemon, tiene como 70 años ya, juega cartas pokemon.

**Es cuatico, porque el partió jugando cartas cuando él era muy grande ya.**

Claro él empezó como a los 30, 40, empezó a jugar, y sigue jugando, y es super buena onda, y a parte de la comunidad, claro como es pueblo chico somos pocas personas todos nos conocemos.

**Me voy a ir a vivir allá, suena muy bien, y a parte de estos lugares, o eventos, otros lugares para jugar por ejemplo las tiendas de arcade, bares, frecuentes lugares así.**

Si, por ejemplo, para mi cumpleaños fuimos al insert coin con mis amigos y entretenido y o sea se agradecen los espacios dentro de cualquier lugar, de cualquier cosa.

**Y que viste en el insert coin, a parte de ustedes como que tipo de gente había ahí**

Había de todo, parejas, grupos grandes, y en realidad, es como un lugar agradable como para pasar el rato, y gente ñoña y esas cosas.

**No es que, mira, ya, pero igual, me gustaría que me cuentes como, tu participación en estos grupos on-line que tienes de videojuegos. Que haces**

A ver, sobre las noticias yo siempre trato de estar actualizada sobre las cosas que van a salir sobre todo de la switch ahora que están saliendo muchos juegos.

**Que haces para ver esas noticias.**

Veo Facebook primeramente, me suscribo a canales de youtube de Nintendo, entonces me llega la notificación. Los canales oficiales, Nintendo y Nintendo España. Y a parte tengo el grupo de chicos de discord, que siempre dicen así como vas a ir tal escenario tal arma y tal día. En discord.

### **Splatoon, va, actualizándose constantemente.**

Si va actualizándose semana a semana y todos los meses tiene splatfest que son como festivales de splatoon y son como, 2 equipos y tu tienes que elegir el equipo y después se ve quien gana en todas las peleas, entonces estos chicos se ehan vuelto mi grupo de apoyo porque venir a Santiago con gente que no conozco, no tengo ningún familiar aquí tampoco, entonces es, como complicado adaptarse a vivir solo, entonces, en ese momento los amigos tienen un rol super importante y te ayudan a adaptarte en todo lo que es Santiago, sobre todo para alguien que es de región y no casha nada. Entonces de repente nos juntamos a jugar y es como entretenido.

### **Hay juntas que son solo son para jugar.**

Si

### **Se organizaron así como oíe juntemos nos a jugar. Que hacen donde juegan.**

Ahora vamos rotando las casa, generalmente nos juntamos en mi casa porque es más céntrico, pero la ultima fue la casa de un amigo que vive en Pedro Aguirre Cerda, nos juntamos a jugar y jugamos, jugamos overcooked

### **El de cocina.**

Si el de cocina, es un juego multijugador, siempre, jugamos taiko que es un juego de ritmo de tambores, salió en japon, un amigo lo tenía de la eshop japonesa y ahora salió el parche a inglés, así que bkn, se supone que ya el otro mes sale en la eshop americana. O sea, siempre ha sido así, de hecho, cuando con mis amigos del liceo también nos juntábamos a jugar y comer, jugábamos just dance si, porque a mi me gusta y terminamos jugando igual. A parte los juegos multijugador siempre se agradecen cuando estás con amigos, y eso.

### **Ya po, y estamos terminando, esta es la ultima pregunta, como te ves en unos años más, crees que vas a seguir jugando.**

O si,

### **Que tan así.**

De hecho me pasa que con mis amigos decimos no si cuando salgamos, que nos fuimos a la mención organizacional, porque la psicología de recursos humanos, de selección de personal, entonces los que más tienen pega y ganan más plata y decimos oíe si vamosnos a eso porque así vamos a poder comprar juegos, los juegos no se van a comprar solos. A ese nivel de argumentación, porque uno tiene que pensar en esas cosas también si los juegos son caros.

### **Por eso, tu te proyectas, si ganas tanto, podrás comprarte algunos juegos y tomas decisiones en base a eso.**

Si por supuesto, y no y a parte tener una estabilidad económica siempre es bueno, sobre todo si tus hobbies son caros. O se me olvidó la pregunta,

**Era como te veías en unos años más, si es que vas a seguir jugando.**

A por supuesto.

**Y teniendo consolas supongo, consolas de Nintendo.**

Yo creo que a la switch le quedan varios años todavía y a parte mi pololo juega y tenemos planeado vivir juntos y jugar juntos claramente, y si po, y aunque no sean videojuegos también están los juegos de rol que son como los más de persona a persona y también juego po, y yo creo que si voy a seguir jugando por siempre, o hasta que me dure la plata.

**Ya mira, cubrimos todas las preguntas, pero si tu quieres decir algo más, por ultimo, va a quedar grabado.**

Yo te comenté igual lo del tema social de videojuegos, e, pasa también que, en un momento como difíciles de la vida, por ejemplo a mi me tocó lo de violencia intrafamiliar, entonces mi papá nos pegaba todos los días, entonces como una manera de escapar de eso yo me puse a jugar y yo antes no jugaba tanto, entonces como una forma de escapar es jugar, y entonces como que eso le daba un significado diferente, como que en tiempos difíciles, escaparte de la realidad siempre es útil.

**Estás bien. Disculpa, no era mi intención hacerte sentir mal. Ya voy a cortar aquí. Saludos.**

## ENTREVISTA 4

**(Mujer, Consola, 30 años)**

Entonces yo empecé con esto más o menos como no me acuerdo si fue como a los 7 por ahí, cuando nos juntábamos con mis amigos del barrio y de ahí, bueno, en los paseos familiares, en los arcades de la playa o en lugares más cercanos a mi casa, o en el colegio más cercano con mis compañeros, cuando mis compañeros llevaban sus game boys, ya después más no se, más adolescente podía ir o como, a ir como a los centros, ya como la juegoteca que estaba cerca del colegio o las maquinas que estaban frente al colegio, y, después fui conociendo más gente que le gustaba esto igual, como más grande igual que yo.

**Ya, eso como fue, como en qué edad más o menos.**

E desde, o en la adolescencia.

**No por eso, en la adolescencia, eso más o menos que empezaste a jugar ahí.**

Que jugaba ahí. Pucha lo que había en la juegoteca me acuerdo que en ese tiempo, estaban los fighting games más que nada habían eso siempre estaba y algunas maquinas de baile. Si po, eso era como el boom eso era como en el 2003 más o menos ahí yo tenía 13. Cuando ya podía como salir sola, así que, si, como ahí ya más independiente igual, así con las amigas, con los compañeros, cosas así.

### **Y alguna vez como tuviste no se po, en tu adolescencia, consola de videojuegos o computador o solo salías a jugar a esta juegoteca**

Cuando chica tuve la primera consola, fue una nes, y a ver, adolescente ya más grande había un pc en la casa, pero, como que no, como que no nos dejaban usarlo mucho como para jugar ni cosas así ni tampoco rendía tanto como, no se, como después a ver más grande, pucha a ver, como en la media puo haber sido, que corría así como el Doom de ese tiempo. Después, no se, cuando tenía a ver, como, yo creo que 17, conocí el half life y ese es hasta ahora es mi juego favorito de la vida.

### **Desde los 17 años conociste este juego y lo sigues jugando hoy en día**

O sea lo juego cuando tengo ahí nostalgia ahora estoy jugando de ese mismo el black mesa que fue una remasterización que sacaron como hace un par de años atrás que igual, lo sacó una empresa que se llama crombach, entonces ahí ellos estaban desarrollando como un juego, como por fans, cashai. No directamente el desarrollo es de valve, entonces, ese juego de repente, porque es el uno remasterizado así bkn, se ve bonito

### **Tienes algún juego favorito a parte del half life**

A ver, son varios, los pokemon me gustan caleta, me gustan los KOF, son varios, no sabría decirte, me gusta caleta el max pein.

### **Y después cuando fuiste creciendo decidiste jugar en consola o computador o en la juegoteca**

No po, la juegoteca después la cerraron. Después iba al los diana, porque jugaba el marvel vs capcom 2, o el flupering que esta en puente alto, están los guilty gear también. Quien más, pucha no después siempre jugué en el pc.

### **Y por qué pc y no consolas por ejemplo**

Pucha después cuando o sea tuve la chance de tener consolas de nuevo tenía una gamecube, tenía como 20, pero nunca le di mucha bola (risas) y después como consolas hubieron ya cuando me case, llegaron las Nintendo las 3ds, la pley, ahora la switch que es como la última que se obtuvo acá y un pc que tiene mi esposo que es bkn para jugar.

### **Tu prefieres jugar obviamente en pc.**

Es que ahí es como pucha, cuando estoy acá si po, si no, es como me gustan las portátiles,

### **Las consolas portátiles, ¿cuales tienes?**

La 3ds. Y la, y la switch que también es portátil, o sea son 2 3ds y la switch que es de mi esposo pero está acá

### **Pero entonces, el pc es como lo central y las otras consolas portátiles es como cuando te mueves o sales y por qué esa afición por PC**

Por graficos puede ser, por comoidad y por vista, lo que pasa es que yo ya no veo muy bien y si voy a usar como la tele hay algunos juegos que se me dificultan más y por eso prefiero el pc porque puedo ver mejor la pantalla

### **Te gusta el merchandising de videojuegos.**

Mira no podemos tener muchas figuras porque tenemos gatos, porque las botan, pero me gusta lo físico.

### **Y tienes cosas**

Si, juguetes, pero asi como chiquitita, algunos libros del tema, y mis ootras colecciones son aparte

### **Y por qué te gusta lo físico**

Porque me gusta coleccionar, me gusta tener repisa con mangas, me gusta tener libros, caleta, ahora que, que quiero comenzar a coleccionar figuritas tendríamos que comprar una vitrina, igual la opción no es tan lejana igual nos gustaría hacerlo. Así que además es bueno tener las cuestiones como ahí, bonitas.

### **Tu te sientes más cercana a los videojuegos por tener las figuritas**

No necesariamente, si por tener ediciones de colección, yo creo que eso le da un plus a todo, las figuras en ese caso no tanto porque las teni ahí nomás, se les puede perder una pieza en cambio los demás pueden tener un librito o traen algún código y está ahí y hay distintas ediciones que tu puedes coleccionar y como que brillan y cosas así

### **Y mas o menos que ediciones coleccionistas tienes**

A ver, m, zelda puede ser

### **Que tienes, Botw**

Si, si ese es el ultimo, pero los otros no po, del Ocarina del tiempo, está el majora también, que más, a un juego que compro el seba que es el team y los pokemon a y también tenemos uno que se llama readem sengoku, es para ds ese juego pero bkn, me gusto harto pero es bkn.

### **Ya ya, tu alguna vez te has sentido avergonzada por jugar videojuegos, te han dicho algo pesado**

Depende, porque hay varios contextos, desde un dia que fuimos a jugar con un amigo, estaban unos locos que jugaban Street fighter, fue hace varios años atrás, es que vamos como desde atrás para adelante, como lo que me dijieron antes hasta lo que me han dicho un par de años atrás y a como que no sabes jugar porque eres una machaca botones en el flipering una vez estaba jugando guilty y llego un flaite y se metio con su ficha y cuando se vio perdiendo empezó a decir cosas feas, puta la wea maraca y comenzó con destroye esa cuestión es imposible cubrirte es una combinación y ganai el juego, era la única forma el loco no sabia ganar era la única forma de jugar bien y opto por eso pa poder sacarme luego despue de que dijo algunas webas cashai, donde hay más agresión yo creo es en el lol por ejemplo, y hay horarios cuando

pasaba esto era por horarios, si tu jugabas en la tarde como a eso de las 2 3 4 5 te encontraba con cabros chicos que son bien insolentes verdad, te dicen cosas bien feas, si igual tienen que ver es como pucha puta zorra lo hiciste bien ándate a lavar los platos ándate a la cocina, estuvo como bien de moda decirle eso a las mujeres un tiempo yo creo que en ese juego ha sido muy feo pero lo demás es como lo que recuerdo de los arcades ahí era más cuatico con los niños sobre todo que no lo decían de frente lo decían cuando perdían, menos si jugai contra una mujer es como mal visto que te gane una mujer en el juego

### **Por ejemplo, tu alguna vez tuviste problemas con tus amigas mujeres**

Pucha es que ahí hay como 2 grupos, las que en verdad no entienden y les da lo mismo y las otras que son contadas no se 3 serán a lo mucho, 4, bueno, una sobre todo es jugona, juega todo el rato tiene como una pime donde lleva juegos para eventos, lleva consolas, con su esposo y todo, ella bkn con ella puede hablar, como de los juegos, te insta para que juegues de otra cosa, y es como bueno y las otras no afectan tanto yo no soy tan activa como lo fui en algún momento, recién estoy retomando, como cuando conoci a estas chiquillas de la asociación de las mujeres en la industria, eso es como un impulso igual, además hay cosas que quiero aprender a jugar, pero mims amigas de por si no están ni ahí o esas 2 o 3 que tengo, que les da lo mismo

### **Y en tu adolescencia y adultez nunca tuviste problemas de ir conociendo tu feminidad jugando videojuegos**

Esto era como cuando era más chica, ahí era más por lo que te decía, por lo que me decían en verdad, jugar era de niños y tu eras como marimacho, igual yo, en este tiempo, como adolescente, para mi la feminidad estaba sobrevalorada y yo era más ruda, era porque me tenia que mostrar de cierta forma porque a o si no si te ven como mas débil o algo así, fome, más si te juntas con puros niños, entonces de por si es como los grupos de niños que frecuento, yo hace un monton de años como nunca me han dicho nada por jugar al contrario, como que mis amigos son niños como, normales, no son fachos ni nada, son todos ñoños, se habla como el mismo lenguaje por así decirlo, pero de construcción de feminidad, tengo un monton de gustos, soy mujer y considero de que el feminismo ni ningun movimiento del que yo me siento parte me tengan que hacer aparte de lo que yo considero de que puedo explotar como mujer, a mi me gusta maquillarme y me gusta usar vestdos y eso no me trae mayores problemas, consumo material que es para niñas que te dicen que eso es más para niños pero no, luego, la niñez que fue más compleja, porque a ti te hacen ver como un marimacho, la cuestión que más te decían era maria 3 cocos, solo por saber que yo jugaba, no se po en ese tiempo porque tenia un álbum que se yo, de dragon ball z por ejemplo, muchos muchos años atrás, después adolescentes si un poco, porque usaba el pelo corto, porque me decían joven en la calle, pero bien.

### **Ya, y bueno, pasemos un tema más divertido, no quiero ser tan grave tampoco. Tienes algún genero favorito de videojuegos.**

Fighting games.

### **Por qué te gustan**

Porque son rapidos, la diversidad de personajes. Estos me gustan porque igual te puedes enfrentar a los demás yo siempre que juego algo así, juego, y competimos y es bkn.



**Te gusta competir y pelear y todo eso? Y tienes alguna opinión de otros generos**

Es que a ver, pucha, shooter, así como en línea

**Lo que sea, local individual**

Si me gusta, soy fan de half life, pucha, a donde existía donde también hay harta rivalidad es en el counter yo ya no juego counter, con la vista ya no puedo jugar, ahora que está como, es difícil que yo pueda jugar ahí. Así que, o sea que no me gusta, que no me gusta, a mí un juego que no me gusta, es ragnarok.

**Pero los juegos tipo ragnarok no te gustan.**

No solo ragnarok.

**Y tienes alguna afinidad con alguna compañía de videojuegos, o Nintendo, sony Xbox o pc**

No, me gusta Nintendo.

**Si tuvieras que calificarte serías nintendera**

Si

**Por qué prefieres Nintendo**

Me gusta que sea un poco más cartoon, de que sean como más shivis, así más bonito de que sea solo arte, por ejemplo en los juegos de pc, ese hiperrealismo, todo 3d, como que no, me gustan si bkn, pero me gusta más Nintendo.

**Y tienes alguna opinión sobre sony o Xbox**

De Xbox no puedo decir mucho, porque no he tenido ninguna Xbox

**Y de play station**

Pucha play4 no he jugado y no creo que haya muchos juegos tan bakanes, y el play 3, no tampoco.

**No tienes ninguna rivalidad con la compañía**

No nada, ningun problema

**Y con respecto a las consolas de Nintendo, tu te ves teniéndola a futuro.**

Absolutamente, si uno ya está grande, es distinto cuando uno es chico y lo ve muy lejano, pero ahora si le gusta algo se lo compra nomás.

**Ya ya, entiendo. E, perdón me perdí en la pauta. Más o menos tu podrías identificarte como gamer.**

No, yo creo que es una palabra sobrevalorada, es como algo bien cuatico, yo creo que varias personas opinan lo mismo. Tu no te puedes catalogar así si juegas una pura cuestión en la vida

o si jugai actualmente como mucho lol o este juego que es muy feo fornite por ejemplo (risas) o la gente se cree muy muy gamer por eso y en verdad me dan risa porque conozco gente así actualmente tengo una amiga que solo juega un juego y lo juega hace muchos años y trata como a las demás niñas que quieren como jugar igual las trata como que son inferiores a ella porque ella es muy gamer, también pasa mucho en los niños, y los niños en verdad siempre han tenido eso.

**Esta niña es como de tu edad.**

No un poco menor, pero es como de mi generación igual.

**Ya ya, entiendo**

Pero eso yo creo que la palabra está valorada yo creo que un a persona puede denominarse así como cuando está en una liga.

**Como cuando compiten**

Si po todo el rato, tampoco me molesta cuando una persona se denomina así y pasa todo el día con eso, hay gente que juega por gusto y otros porque se les va la vida en el juego igual, es bien cuatico eso de no saber diferenciar, pero yo creo que para ser un gamer hay que ser un competidor.

**Tu relacionas gamer como un tipo full dedicado a competir, ya full dedicado a eso**

Si po, todo el rato que aquí hay re poco.

**Si entiendo, claro y más o menos, tu has tenido como un contacto con el mundo de la competición. Individualmente que hayas jugado o que conozcas un grupito que juega**

Grupos si, personas que han competido si conozco, y que tal, pero yo no compito.

**Y ellos, que has compartido con ellos.**

A, pucha, experiencia, de que, se debiese como de ir por esa línea, que uno debiese ser mas competitivo para poder competir y cosas así y como que se siente bkn cuando ves su nombre con un buen puesto y como que intentan mantenerse en un buen puesto, como que les gusta estar en un centro de atención y por lastima conozco puros niños y niñas no conozco como que tengan un puesto así en algo, yo se que pueden existir pero no las conozco y eso es fome, por ejemplo hace poco hablábamos cuando fue el evento principal del internacional de dota, que aquí lo estaba viendo, pero oíee no hay mujeres, y no que igual estaba el espacio para las mujeres pero no hay mujeres profesionales y después conversando con una amiga y me decía como pucha pero Cynthia de que onda las mujeres tienen otras cosas tienen otras labores, no solo del hogar, pero otros intereses del juego y por eso no se dedican al 100% como estos niños que están en las ligas, el espacio yo siento que se va acomodando, pero ahroa está super en boga la visibilidad, la inclusión, y yo creo que por eso me, me junté de estas chiquillas y por otros gustos también para poder hacer visible a la mujer.

**Y más o menos que han hecho por eso, que han intentado hacer.**

Pucha yo entré hace poco, no se si las niñas tienen pensando hacer algo, por otro lado conozco de que hay algunas que están desarrollando y es lo que a mi me gusta y llamamos la atención igual y eso, no cashe me fui.

**No hay problema. En la actualidad en qué momentos juegas videojuegos**

En los break de clases, cuando estoy estudiando y cuando llego a mi casa, y a veces, en la noche.

**Son como momentos específicos para jugar o es como cuando te sobra el tiempo**

Depende, hay días como cuando me sobra y otros en específicos.

**Cuando es específico dedicas un tiempo solo para jugar.**

Si

**Ya, donde, generalmente donde lo haces, en tu casa asumo, pero cuando tienes que salir igual llevas la portátil y eso como para matar el tiempo o para jugar portátil te dedicas así**

Ambas

**Y en tu experiencia que tanto te ha costado mezclar responsabilidades y videojuegos**

E no, no he tenido problemas con eso.

**Nunca has tenido algún problema como grave**

No, no en ese ámbito si en otras cuestiones como que he tenido que ir a algún lugar y se me olvido, o como cancelar cosas como que, u me enfermé y cosas así, como que ahí, yo creo que tu conoces ese tiempo, ese tiempo de vicio, entonces cashai ese tiempo y pucha a veces se te olvida nomás.

**Tu que tan informada estás de la industria de videojuegos.**

Actualmente más.

**¿Si tuvieras que decirme cuantas veces a la semana ves noticias juego, más o menos?**

Depende, en las noticias van llegando, ahora que uso el twitter más activo, si es como puras noticias todo el rato, y también mi esposo también me comenta hartas cosas.

**Ambos son similares.**

No, el me supera todo el rato, juega más. El juega wow, entonces son como las drogas más pesadas entonces el como dedica horas del día a jugar cashai, y como hay este vacío este último tiempo como sufrí ese vacío, como que siempre está ahí, pero como oíee yapo, como siempre llega un juego nuevo como para poder incentivar eso y seguir en lo mismo.

**Y suelen jugar de 2 player, cooperativo**

Si, el kof.

### **Y no juegan cooperativo, o siempre pelean**

Si, en un tiempo jugábamos lol y ahora que los 2, yo quiero aprender a jugar dota

### **Y una consulta, en la switch no tiene mario kart, no les gusta**

Lo que pasa es que en el mario kart las pistas son medias cuaticas y no las puedo seguir ahí mal, pero si o sea cuando hemos jugado mario kart, jugamos en la Nintendo, jugamos cada uno en la suya.

### **Ya y actualmente frecuentas lugares, así como los que me constaste, otros lugares como para jugar.**

Si voy a los diana, cuando puedo a los flipering.

### **Y los eventos masivos de videojuegos**

No, últimamente no

### **No pero, la afinidad de ir, la intención, son importantes para ti**

Si, una escala de uno a 10 es como 4, lo que pasa es que los eventos no me gustan, pero ahora no se que hay varias niñas que están como aca lo que pasa que conocer a estas chiquillas me gustó caleta y como ser activa bkn y las chiquillas todo el rato te incentivan a que puedas seguir, entonces además de que donde estudio igual también es como oiee puede leer este libro a ver si desarrollai este jueguito.

### **Y es como una motivación, que tan importante ha sido eso para ti, conocer a estas chiquillas.**

De una escala de uno a 10, pucha, si es como por un cambio en la vida, te obliga a ser un ser más sociable, cashai,

### **Nunca había pasado esto en tu vida que conociste un grupo que jugaba**

Conoci un grupo de mujeres que jugaban magic,

### **Jugaban cartas**

Si pero igual, hay un estereotipo bien marcado, entonces esa cuestión me llevaba para atrñás, pero las cabras que conocí el otro día son bacanes, querían hacer comunidad, y eso marca un 10 altiro

### **Mira estamos terminando ya, me gustaría que mas o menos me cuentes como te proyectes tu en unos años mas, crees que seguirias jugando o teniendo consolas**

Si pero otro paso más grande al desarrollo igual, porque eso es lo que estudio, me llama harto la atención, hay estaré, y por esto mismo de la visibilidad, yo creo que es importante hacer visible a la mujer en todos los espacios, y todo este otro lado geek, hay que visibilizar a la mujer tanto en el comic como en el juego que yo creo que es bastante importante y sobre todo en la programación se necesita la gente y por eso me veo también y en lo mismo, es más competitivo

**Ya mira ya cubrimos todas las preguntas, pero si quieres decir algo más, no hay problema.**

Lo mismo, que los espacios se abran para la competencia femenina, yo no veo diferencias entre niños y niñas, no es que los niños sean más aplicados, solo que tienen responsabilidades distintas. Existe exclusión a las mujeres, lo he visto y escuchado, porque es como una invasión al espacio masculino, por eso es necesaria la organización de mujeres para poder romper este esquema y poder romper en estas niñas bacanes. Somos muy capaces de hacer eso.

**Entiendo, ya po estamos entonces. Te pasaste, muchas gracias por todo y gracias de nuevo, saludos.**

## ENTREVISTA 5

**(Hombre-Consola-Sony-30 años)**

**Ya mira me gustaría que me hables más o menos de tus primeras experiencias con los videojuegos, desde niño si quieres empezar**

Ya, Yo desde que tengo uso de razón que juego con consola, mi primera consola fue un atari entonces con mi hermana cuando crecimos yo me fui criando como ligado a los juegos siempre me llamó la atención cuando iba creciendo bueno igual mi familia no tenía mucho poder adquisitivo entonces como que jugaba más en la casa de mis amigos me gustaba como todo tipo de juegos en verdad como que no tenía como fijos cashai yo se que hay distintas ramas de juegos pero no soy como tan metido pero si me gusta me gustan los arcades y todo lo que es computador todo lo que es consola también el mismo portable cashai y bueno e tenido muchas consolas e

**¿Puedes nombrarlas, cuáles eran?**

Mira tuve Nintendo, tuve super Nintendo, tuve dreamcast tuve sega, el primer sega el génesis, si, el playstation 1, el 3 el 2 no me lo compré el 3 y el 4 po. Y también tue Wii, entonces si caleta

**¿Y como era jugar en la niñez, cuando niño, cómo era?**

E, más por competencia, por lo menos en mi grupo de amigos hacíamos campeonato y jugábamos entre nosotros jugábamos no se po el super Nintendo jugábamos mortal kombat 3 cashai o pucha no se un el mario no es un juego como más individual entonces no se po era eso era uno de futbol siempre bueno yo más por afinidad siempre me ligue más a los juego de futbol porque yo juego futbol entonces como que me iba más por el lado de deportes cashai entonces como que seguí todas las ramas del pes cashai, fifa, ahora juego fifa porque no me gusta el pes

**El pes salió para play 4 ya o no?**

Si si está, está el 2018 pero la modalidad de juego no es la misma que, pero yo lo asocio más como a la realidad cashai, porque pa mi pes es como que es hay movimientos que uno no, que yo al jugar por ejemplo en la vida real no los podi hacer cashai entonces, el fifa es más técnico para mi esa es la percepción entonces es como más real no como en gráficos porque no varía mucho pero como en jugador así en las tácticas eso es más es más más cercano a la realidad.

**Ya y... cuando fuiste creciendo, por ejemplo en la adolescencia seguiste jugando, cómo era eso, como era jugar en la adolescencia?**

Lo mismo mira, mi colegio amistades del barrio también nos juntamos a hacer pucha, muchas veces le hice como el tarreo pero no era tarreo

**Pero qué era el tarreo**

Es como juntarse con amigos y a jugar cashai, de hecho hasta hace muy poco también lo sigo haciendo como que no no me molesta nos juntamos con amigos del trabajo y a jugar play así (risas) no se po nos compramos unas chelas y jugamos play como que ese era, no pero siempre como que no se po alguien llegaba con un juego nuevo nos juntábamos a probarlo cashai no alguien no podía tener ese juego, lo jugábamos también en el colegio tenía muchos amigos que tenían gameboy entonces también yo nunca tuve gameboy entonces si jugaba con los de ellos no se po pokemon el señor de los anillos kirby toda esa wea.

**Y como has sentido, has sentido que ha habido un cambio de pasar como de la adolescencia como de la adultes pero seguir jugando**

Si hay un paso si porque cuando estai más chico teni más tiempo como para dedicarle no se por ejemplo juegos de historia por ejemplo el gta cashai o el the last que tu podí dedicarle tení más tiempo cuando eres más joven cashai y cuando estai como ya en el trabajo como que lo dejai un poquito de lado porque no teni mucho tiempo cashai yo igual ahora no estoy con trabajo pero cuando estaba hace poco e siempre le dedicaba no se po como una hora a jugar y jugaba un partido y lo apagaba cashai como que no tenía mucha mucha dedicación como pa jugar juegos de historia porque no me da el tiempo cashai como que igual se va dejando un poquito de lado cuando eres más joven teni más la dedicación no se po si te quedai te podi quedar hasta las tantas terminándolo así te vay quedado pegado, pero ahora esa transición ha sido como bien marcada

**Em ya, tienes algún primer videojuego que jugaste, como que recuerdes. El primero o el primer género que te llamó mucho la atención.**

El super star soccer.

**Ya, cuéntame sobre él, como juegos de deportes**

Si y de historia, cual puede ser el mario.

**Y esos juegos los seguiste jugando en el futuro o solo fueron en la niñez**

No hasta ahora

**Que sientes cuando lo juegas**

No es como más nostalgia cashai como, o sea si bien ahora todos los juegos antiguos los podi descargar al computador entonces es como o este juego yo lo jugaba así como y el contra también el primer contra también lo tengo en el computador entonces es como nostalgia po, como de volver al pasado cashai, cuando erai niño, no lo dedicai tanto pero lo tení ahí lo cuidas.

**Ya em, tu me dijiste que eras dueño de consolas actualmente. Tienes alguna preferencia sobre alguna consola o computador?**

Mira, si, verdad si. Entre todas las de Nintendo, sony, o Microsoft prefiero sony.

**Ya por qué?**

Por no se yo como que el joystick lo hayo más comfortable más simple que los otros como que no se po pa mi Xbox es como un control gigante que tiene muchos botones entonces para mi yo empecé con el primer playstation como que no ha variado mucho el control pero si es como la predilecta para mi la misma línea.

**Y por qué otra cosa te gusta sony?**

Eh, por la interfaz que tiene a veces las otras son más engorrosas, igual tuve las de Nintendo son bien confortables pero aun así como que no me llena como en gráficas, el nivel gráfico de Nintendo todavía es como más, más plano, como que no tiene mucha variación como a la realidad cashai para mi como que es más completo sony en ese sentido si en la interfaz en el nivel gráfico como que es más se demuestra mucho más que en otras consolas entonces para mi es como eso. Como dicen es que la playstation es superior, tiene más potencia, tiene mejores exclusivos, tiene mayor catalogo, tiene de todo. Entonces por eso me siento más cercano a playstation puede ser, porque estás como en el lugar donde puedes jugar de todo.

**Y teni alguna opinión sobre Xbox o Microsoft en general?**

Ehm, a mi la única crítica que le tengo es más que nada por el control y la interfaz que tiene porque en gráfica creo que es mucho mejor que la play cashai pero aun así prefiero quedarme con el otro

**Y sobre el tema de los juegos también?**

No son juegos puntuales, o sea es como más que nada la modalidad de como usuario y consola cashai

**Y con respecto al PC?**

Eh, es que el pc para mi.

**Se me olvidó preguntarte si jugabas en pc.**

No si tengo mis juegos y alguna vez si le dediqué como mucho, pero como que en el fondo lo utilizaba más para trabajo como que para mi el computador, es que bueno mi carrera yo soy diseñador industrial entonces siempre como que estoy ligado al computador cashai, entonces para mi es como solo para trabajar más que nada si tengo algunos juegos pero como que ya ahora no tengo cashai

**Y alguna vez has tenido alguna discusión o conversación con por ejemplo un nintendero, un pcero o un xbozero,**

Ah si po

### **Qué hablan, qué te ha pasado?**

A mi siempre me dicen que el pc es mucho mejores que anda más rápido que tiene mejores gráficas, te podí armar una consola para ti cashai, como que siempre me recalcaron eso como que tu podí hacer tu consola en pc cashai pero para mi no, o sea era su versión cashai como, pero eso más que nada como que me decían eso y amigos que jueguen Nintendo es como más que nada por los juegos que hay porque son tan exclusivos por ejemplo mario no está pa playstation, cashai que son dedicados a ese tipo de juegos y como no lo van a cambiar porque están esos juegos está zelda también que también es bueno cashai, pero como que lo defienden más por esos lados y xboceiros no he escuchado mucho.

### **Pero nunca has tenido un distanciamiento formal entre esos grupos**

La verdad es que si (risas) yo tenía un amigo que tenía Xbox y siempre me invitaba a jugar y a mi no me gustaba porque nunca me familiaricé con el Xbox y a como que lata, como ya que te acompaño pero como que no iba con muchas ganas eso como que si pero

### **Que curiosos (Risas)**

No que lata (Risas)

### **Me gustaría que me hables más o menos donde tienes las consolas como en tu casa.**

En mi pieza

### **En tu pieza, ya**

En mi pieza de hecho cuando empecé a trabajar fue como lo primero que me compré así, cashai que me compré un play, era el play 3 y nunca había estado tan actualizado.

### **Lo tuviste los primeros años del play 3?**

Si, estaba haciendo como la práctica, ya ahí me pagaban la práctica, ahorraba un poco más de plata, fue lo primero que me compré y después más adelante cuando estaba en un trabajo más establecido me compré una tele grande cashai para solo por jugar, es como el sueño de todo niño, teniendo ese espacio para jugar y al final como que más que nada era que, de niño nunca pude tenerlo entonces como ahora, es recordar esa anelar las cosas cashai y comprarlos.

### **Y como, las tienes como, las consolas antiguas las tienes a la vista, como que tienen alguna función en tu pieza las consolas antiguas.**

Si po es que las tengo conectadas cashai pero todo a la misma tele y en distintas entradas entonces, (risas) como que igual le dedicado quería buscar algo específico pa eso

### **Como que sientes que al menos esas consolas como que le dan una identidad a tu pieza**

Si igual, igual me molestan de que soy un vago, me molestan así como no se po, como que de cabro chico así, a mi mis viejos todavía me decían eso como puta madura, así, (risas) pero no siempre yo creo que hasta viejo voy a seguir igual

### **Tu crees que cuando viejo vas a seguir jugando (risas)**



No nunca voy a dejar de jugar.

**Ehm, por qué más o menos por qué piensas que no podrías tener las consolas en el living?**

E algunas vez las tuve en el living pero sentía que invadía como espacios de mi casa que cashai como que es todo un común po entonces no se po si alguien de mi familia quería ver tele no podía y yo estaba jugando entonces era como más que nada para yo estar en mi espacio y que nadie me molestara y que nadie me moleste a mi po. Era como más que nada por eso, pero a mi igual me gustaba en el living porque no se cuando llegaba gente como que igual se enganchaba a jugar po cashai pero eso más que nada así como por los espacios por respeto a los espacios de la casa.

**Alguna vez tuviste algún problema o no problema o algo?**

No nunca, para nada, o sea como que me di cuenta solo

**Ah ya, nunca te castigaron escondiéndote las cosas**

No jamás, en el colegio obviamente cuando no se po le dedicaba mucho tiempo al juego y menos a los estudios así como que me llamaban la atención como que jamás me quitaban las cosas y no no jugai en el fondo era como para darse cuenta solo

**Tu crees que es posible ser repsonsable y seguir jugando**

Si obvio yo lo he experimentado, ahora más que nada trabajando y cumpliendo con mi labor de empleado y llegar a la casa e igual como tener mi espacio para jugar claro

**Ehm, te gusta el merchandising de videojuegos?**

Si

**Qué tienes?**

Si tengo cosas alusivas a juegos

**¿Como qué?**

No se po, tazones, figuras, poster, poleras no (Risitas) no como que no me gusta, lo encuentro muy nerd, es como andar con una etiqueta en la cabeza así como "yo juego" como que a mi no me gusta soy como muy bajo perfil en ese sentido no me gusta estar con accesorios que son alusivos a los videojuegos en el fondo no me siento como, me siento como que quiero atraer a alguien pero no, es como andar con una etiqueta para mi no,

**Pero en tu casa teni, como no poleras, pero juguetes y todas esas cosas? Más o menos que tienes?**

Mira, tengo una figura de last of us

**El the last of us, el juego?**

Si si, tengo un cuadro del gta así, y como no como no si igual tengo poco, no y unos llaveros y más como relacionado con los comics, igual están como ligados de alguna manera. Si como que soy muy, tengo muchos comics, tengo tazones, bueno todo lo de marvel así como.

**Te gusta marvel**

Si

**A mi no me gusta tanto marvel,**

Te gusta más DC

**O sea, es que empecé a jugar injustice, como que la primera vez que entré a los superhéroes entré por injustice, la historia como que igual me gusto empecé a leer dc, entonces como que marvel estaba en el cine hace tiempo y era muy bkn y yo como que no le agarré el hiloy como que se me fue, y se estrenó batman y Superman y empecé a ver esa ya que estaba empezando y ahí me quedé.**

Yo cuando chico jugaba en maquinas y arcades, en fichas ahí y todo. Y yo me enganche con marvel por marvel vs capcom,

**A mi me pasó ese juego a mi me pasó nunca lo pude pillar, era muy rápido**

Yo también me enganché por eso, vi los superhéroes, vi como que eran muchos

**Esa cosa, como que yo entré por el juego.**

Claro, como que también los juegos te van guiando como a las cosas a tu afinidad.

**Si como yo quedé impactado, después como que leía hasta los comics de los superhéroes, como que me pasó, todo en un año.**

Ehm, no pero eso, no no tengo muchas cosas pero tengo .

**Otra pregunta, tu me dijiste como que te daba cosa, como andar con una etiqueta, alguna vez te has sentido avergonzado por el hecho de mostrar como que te gustan los juegos?**

Eh si, si,

**Como ha sido eso?**

Más que nada porque hay gente que no le gusta entonces para mi la percepción que tiene la gente es que cuando uno crece como que no como que si estai ligado a videojuegos es como alguien como cabro chico cashai, que no ha madurado pero yo no creo eso po o sea uno puede madurar pero cada cual tiene sus propios gustos y para mi tener una consola no me hace ni menos ni más maduro que un adulto como que más que nada chocaba por eso así como que ya po suelta las consolas si ya estás grande pero para mi no, no es algo trascendental en mi vida, así algo que afecte para nada.

**Nunca entonces?**

Nunca me he avergonzando de decir que juego pero si hay gente que no piensa igual que uno y van a pensar que eres un niño rata.

**Qué sería un niño rata más o menos en esa?**

No se po los cabros chicos que juegan los minecraft (risas) o que andan con las poleras y toda la mierda y juegan celular cashai como que son muy dedicados a esos juegos de niños entonces como que se asocia a eso. Claro como que hay un cierto recelo a ser llamado niño rata. Eso pasa, como que mucha gente me dice lo mismo, llega al punto y ah los niños rata, como que salen solos

**Es como la peor ofensa que te pueden decir. Ehm. Tienes algún género favorito de los videojuegos.**

Los deportes y los shooter.

**Por qué te gustan?**

Los de deportes porque yo practico eso por eso como que me voy ligado a eso, los de pelea también, a mi me gusta, me gusta pelear (risas)

**Los de pelea como cuales juegos?**

El mortal kombat xl, estoy jugando harto

**Ese es como igual al injustice, es como lo mismo**

Es bueno, es más que nada lo juego no por lo tengo más que nada por compartir eso, cuando llegan amigos como que es típico así como oie una pelea, me gustan más por eso, también tengo el dragon ball z fighter, igual me gustó, me gustó harto.

**Ese no lo he jugado, pero es como el marvel vs capcom**

Si si, pero lo que me gustó es como que se respetan mucho la historia con la serie, entonces hasta los mismos sonidos, muy buena, está muy bien hecho ese juego y bueno los de deportes, los shooter que como el the last, tengo el call of duty,

**Estamos hablando de play 4 cierto?**

Si, si, todos son de play 4

**Entonces como consola así como actual?**

Si eso es lo que estoy jugando ahora. Si eso más que nada el GTA 5 a veces lo juego

**Y por ejemplo géneros como de plataforma o de carreras, te llaman la atención?**

Si, pero no se como que a veces si a veces no. Como que por tenerlos los tendría pero no es algo que me, como que ha si oh lo necesito ahora no, como si no, en algún momento si lo podría comprar pero,

**Y estos géneros como de rpg**

A si po cuando más chico los jugaba pero como que siento que ahora no hay mucho, me gustaba más jugar en computador, jugaba pokemon, castlevania, así como ese

**Y este género, el cosas como el lol, que sea más Moba, te llaman la atención, como la competición on-line?**

No, no se como que lo probe una vez y como que no me, no me llamó tanto la atención y no se por qué, como que simplemente como que no me gustó la modalidad del juego como que lo podí perfeccionar pero no me gustó mucho quizás porque está ligado al computador y yo también no pesco mucho el computador entonces yo creo que es más que nada fue por eso pero si conozco muchos amigos que están así como envidiado con eso así como o con el ahora el fornite

**Tampoco te llama el fornite? Por qué no?**

No se, está para play 4 pero no me llama la atención

**De hecho, creo que es gratis**

Parece que si, si si tengo muchos amigos se juegan on-line pero a mi nunca me llama la atención la modalidad on-line, no me gusta, no se por qué, no se. O sea lo único on-line que juego es así como fifa.

**Que tal es jugar on-line el fifa?**

Es más difícil que el juego normal, si pero bien, o sea me gusta caleta jugar fifa, como que una vez me inscribe a un campeonato porque al comprar el juego como en preventa tenía como podíai participar en un campeonato si igual fue entretenido

**Y fue on-line?**

Si, la experiencia fue buena, no hay gente muy bueno y pasé como 2 rondas y a la tercera y jugai 3 partidos y ahí veíai, los mejores resultados, igual es entretenido. A parte que ahora se está dando mucho que los clubes están contratando

**Los clubes de futbol**

Si los profesionales están contratando como gamers como para representarlos al nivel de videojuegos

**Ah pero, están contratando gamers como para?**

Para representar al equipo, a la institución, para otros campeonatos

**Como que colo colo tiene un equipo de gamers que los representa?**

Si eso,

**Ah buena buena**

Si y de hecho también se está dando en el lol, o sea lo lei,

**Ah está como apadrinando así como para que los representen.**

O sea yo creo que es como una tendencia que está teniendo ahora muchas instituciones le están dando más énfasis más importancia

**Si yo tuviera plata haría lo mismo (risas)**

Yo igual, si por mi me pudiese como dedicar a jugar fifa, es como, sería maravilloso, cashai, así que te pagaran por eso sería bkn.

**Ehm, y tu como que te gustan los accesorios como para jugar?**

Así como... skin?

**No no, skin, audifonos como con blue tooth?**

No, solo para mi, me gusta como lo clásico, no me gusta mucho eso como más que nada para jugar on-line, no le aplico mucho al jugar on-line, no se porqué, como que nunca me gustó, nunca me gustó eso. Le traté de buscar el gusto pero no

**Solo en el fifa?**

Solo en el fifa juego on-line,

**Y en los de peleas tampoco?**

Más o menos?

**Y entonces tu prefieres jugar off-line y con amigos?**

Claro como compartir ahí si, pero con gente on line, no no no se, no se por qué.

**Em y, a parte de las consolas hay alguna, tu me dijiste que jugabas arcade cuando chico, sigues jugando ahora?**

Pucha es que a donde iba a jugar lo cerraron porque en el camino eso se fue perdiendo

**Pero más o menos hasta cuando jugaste en los arcade?**

Como hasta los 15, 14, por ahí siempre. No se po a mi, yo iba a vacacionar con mis amigos, yo tenía un grupo de amigos allá y como que ese era el fin de la noche, era jugar, comprar fichas y jugar el metal slug,

**Siempre había como un juego de las tortugas ninjas, el de los simpsons, siempre había uno**

Si, también el punisher

**El punisher verdad, ese juego era muy bueno, estaba con Nick fury,**

Si era muy bueno ese juego. Yo alucinaba. Tambien estaba el marvel vs capcom

**Más en cima el ultimo era kingpin**

Si era muy bueno, pero en el camino se fueron, desaparecieron, después como que cambiaron más los objetivos, así como que después ya no ibas a jugar como, era como no se como, juntarse a carretear, porque si me preguntaran de nuevo como si vamos a jugar fichas, si iría

### **Entonces no frecuentes otros lugares para jugar?**

No, porque siento como que se ha perdido eso como del barrio cashai, que hay, antes existían como esos espacios como para jugar, ahora como que no hay, de hecho me acuerdo cuando estaba en el colegio había como, en los cyber había como para arrendar play, y como que eso igual te generaba espacios para jugar y ahora como que, no se da, no se da y se fue perdiendo, yo hace poco vi en el mall, que hay como una consola donde una puede jugar

### **Cuál mall?**

En el plaza norte.

### **Aha ya, me queda lejos.**

A mi me queda cerca de la casa

### **A vives para allá, yo pensé que vivias en maipu.**

La paulina vive en maipu. De extremo a extremo, no y así vi que había un espacio como para jugar como que nunca había gente y yo no se por qué, se da porque ya como que cada cual tiene su consola y como que antes era más difícil como poder adquirir ese tipo de productos entonces siento como que ahora no, simplemente cambió.

### **Claro. Ehm, te ha tocado, alguna vez jugar, ehm no po, pero por ejemplo, ugar físico u offline con mujeres.**

Si juego hartito con mi hermana.

### **Y que tal es jugar con tu hermana. Crees que hay un distanciamiento entre hombres y mujeres por jugar**

Mira mi hermana siempre jugamos fifa pero para mi por ser es la única mujer que conozco que juega bien fifa porque como que no es no se quizás por género, pero como que ninguna mujer que conozca le gusta cashai no le gustan ese tipo de juegos entonces como que mi hermana es la única persona que conozco con la que conozco con la que he jugado y es buena a parte como que es como que es difícil encontrar porque a veces me ha pasado no se po invitai a alguien teni amiga, la misma paulina que a veces como que le pasas el control y ah muchos botones (risas) aléjense

### **Entonces, no crees que haya relación entre ser hombre y jugar?**

No para nada, simplemente yo creo que es por afinidad nomás cashai, porque también tengo con mi hermana menor es con la que juego futbol pero con mi hermana mayor nos criamos los 2 como jugando cashai entonces como que no creo que sea como un tema de género cashai tendría que ser si le gusta si pero no, no va específicamente a eso porque puede ser hombre o mujer

**Ya, eh, bueno tu me dijiste que no jugaba ion-line**

O sea juego el fifa

**Solo el fifa, pero por ejemplo has sentido no se si jugando o con los amigos cuando hablai algún roce entre países o una cosa similar, por ejemplo no se si tienes amigos que juegan lol, como que tienen alguna opinión sobre los jugadores argentinos, más o menos como lo ves tu**

Creo que le podi escribir así, más que nada podí entrar en discusión o sea no me ha pasado pero si como que alguna vez me ha molestado jugar on-line porque hay usuarios que aveces como que no juegan, cashai, como no se, son como más que nada tramposos a jugar y eso es como que a mi me genera molestia y como si me dan ganas de escribirle así como oíee ya po, cashai como juega bien pero eso, como,

**Pero cuando jugai fifa, se puede jugar 2 o solo un uno vs uno**

O sea tu también podi si yo tengo otro control puedo jugar con en un equipo contra otro, como que no es problema, cashai, pero si me ha pasado eso si como que me he enojado con alguien por que no está jugando, o no se po ahí en el fifa al menos hay jugadores que no se po te hacen el gol y no se po empiezan a jugar para atrás, como que no, si como que eso igual te genera como una no se un odio así.

**Y alguna especie como de roce por edades como por ejemplo tu no quieres jugar con niños chicos?**

Ah si, me pasa eso, con mis sobrinos (risas) como que yo cuando vinen ellos no puedo jugar con ellos porque tienen como otras afinidades quieren hacer otras cosas y como que en el fondo no juegan, apretan bonotes nomás, pero si cuando van a mi casa les dejo el play y ellos juegan, pero como que no juego con ellos.

**Ya y con tus amigos cuando jugai, todos tienen la misma edad, los mismos gustos, ningún problema?**

Si obvio, jamás me he picado, no soy como de esa onda de enojarme con alguien por un juego

**Y a parte de jugar con amigos y hermana, has jugado con otras personas que frecuentes, o sea no se po, alguna vez has estado como en un equipo de fifa**

No

**No nunca**

Nunca tanto, o sea pero si llegase a existir si yo creo que si lo haría. Cashai, no es descartado pero así como alguien que sea recurrente a hacer grupos a veces cuando estaban en mi trabajo nos juntábamos como todos los viernes a jugar así, cashai, pero y hacían campeonatos como entre nosotros, pero más que nada como por compartir, no era, no era algo competitivo, después no querían jugar conmigo si po, porque les ganaba a todos.

**A mi me gustaría preguntarte si te sientes gamer.**

Ehm, si

**Te sientes gamer, por qué crees que te sientes gamer**

Porque más que nada me gustan, es algo que es como parte de mi vida, entonces de alguna manera como que si, si me siento gamer cashai, como por todo que, es bkn,

**Ya parte de gamer te sientes otras cosas?**

Como qué?

**No se, ser ciudadano, por ejemplo sientes que algún otro atributo o acción tuya sea llamado no gamer pero por ejemplo ser deportista, teni como otra relación otra afinidad con algo.**

O sea más que nada ligado como al deporte, al diseño

**Ya pero por ejemplo tu te atreves a decir que eres deportista**

Si, si

**Cosas así**

Si si, me gustan las cosas de diseño como de innovación y esas cosas como que si, pero no no me molesta como que también me digan como oíe tu eres gamer, es como algo más cashai

**Es como algo más como entre toda tu vida A, ehm, tu como sueles ver como guías o gameplays o tutoriales en (risas) youtube, más o menos como que tan frecuente o que ves**

No mira yo creo que es como cuando algo específico si lo ocupo cashai, por ejemplo estoy en una misión y no cashai que hacer ahí como que si lo hago pero no es algo como frecuente en buscar así no voy a ver en a veces no he solamente por eso, o si sale algún juego nuevo me gustaría o ver los gameplays como para cashar si lo compro o no, simplemente es como para juegos cuando estoy como entrampado así no se que hacer, así como que ahí busco, busco, como solucionarlo cashai

**Pero por ejemplo no es como que veas noticias, a menudo,**

Si, o sea,

**No se po, semana por medio, dia por medio así como ver noticias de juegos**

Si o sea me gusta estar como a la vanguardia de lo que se está haciendo de lo que viene, como que eso si me gusta como investigar cashai y ahí si que te puedo decir que es como más frecuente, de hecho hace poco me puse a ver que la consola la switch de Nintendo está haciendo como productos con cartón pa jugar, es para mi lo veo más que nada por diseño cashai como bkn po, como por tendencia cashai, pero eso, así como, no es como más que nada estar como en línea o en vanguardia de lo que se está haciendo.

**Y eres parte como de alguna comunidad on-line de Facebook e juegos**



E si, como un grupo de Facebook, de videojuegos así, más que nada como compra y venta de productos o también se generan como, conversaciones alusivas a opiniones de juegos entonces también es eso a mi me sirve como para desues comprarlo o no po, y lo mismo lo hago por Facebook, todo lo hago por Facebook, siento como que las tiendas no, no te dan esa fidelización como al adquirir un producto lo mismo cuando compro juegos no los compró como en tiendas porque es más caro

### **¿Dónde los compras?**

Los compro por Facebook,

### **Ah ya bkn**

O sea igual los reviso bien si es que viene todo okey, pero al menos todos los que he comprado no he tenido ningún problema

### **Si po los de play como que como es en CD puede estar rallado ese es como el tema**

Como que ahí te fijai más

### **Es que yo tengo 3ds y la 3ds tiene cartchos y como que los cartuchos no pasa nada, y yo los compro y era ni siquiera los pruebo a veces porque va a funcionar igual.**

Es bkn la 3ds mi sobrino la tiene, pero la desbloquearon.

Si yo igual la tengo desbloqueada, es que yo la tenía como nueva, o sea, no nueva, buena y compraba los juegos así como caros, como a 30 lucas, pero después como que dije, ya como que la 3ds ya salió el 2011 y ya está como decayend, ya no va a tener tantos juegos buenos o nada y como que pensé ya me faltan todas estas cosas que jugar y no las voy a encontrar nueva y usada a veces tampoco las encontrarai y así como que la desbloquie y no he tenido problema, igual la pienso vender ahora pronto porque quiero comprarme la switch a mi me gustan como las consolas portátiles y la switch es como la sucesora de la 3ds y como la 3ds está muriendo tendré que retomar con esta. A parte me gusta que como que podi jugar como con 2 personas altiro cashai y yo siempre juego con amigo y como el mario kart es suficiente

Eso es muy bueno, como que también me compré esa consola por lo mismo por esos juegos

### **Es que son juegos agradables y son simples, los puede jugar cualquier persona,**

Tambien por eso cashai yo creo que la gente compra ese tipo de consola por esos juegos.

### **Em no me acuerdo en qué quedé, qué te pregunté, me fui**

Por la si estaba, si pertenecía a algún grupo

**Ah, ya ya, ya mira, esto, ah no, ah sorry, es para la gente que juega on-line, pero no importa. Ya me gustaría que me hables más o menos porque cuando hablamos como de consolas y computadores como que no mencionaste los celulares, como plataformas para jugar, qué opinión tienes como de los juegos de celular, o el celular como plataforma para jugar?**

Ehm, para mi como que no, no lo ocupo para jugar, no se por qué pero nunca he tenido un celular como para dedicarme al juego a parte que hoy en día los celulares como que te dura poca la batería entonces si teni algún juego yo creo que no se po te la gastai todo el rato y después cuando la necesitai no teni batería (risas) entonces no, no me molesta pero para mi gusto no lo ocupo, cashai porque para mi es un celular para llamar nomás

### **Alguna vez has jugado un juego de celular que no sea la serpitente jaja**

Si cuando tuve un celular anterior a este tenía un emulador que lo había descargado

### **¿Cuál, o sea, qué emulaba? GBA?**

Si, un clásico y tenía en Android lo tenía, yo creo que es por eso porque el cambio de Android a iphone te genera como esas limitantes porque no hay en iphone entonces yo creo que también por eso lo dejé como de jugar, y ahí tenía un juego de cartas el de yu gi oh, tenía ese y tenía uno de pelea, tenía el marvel vs capcom también

### **¿En el celular? Oh en serio y cómo era jugarlo, porque igual es rápido**

O sea en el emulador te salían los botones y todo pero al menos respondia bien la itnerfaz pero eso fue como lo único y a mi no me molesta tenerlo pero ahora simplemente no no tengo, porque yo creo que no se pueden instalar tampoco no

### **Y, pero como de los juegos mismos de celular como los juegos de celular, no los que emulas cashai, como los juegos de celular, qué te parecen esos juegos, en comparación a los juegos que tu frecuentas**

No para mi son juegos muy bagos, como que, de por si, los juegos siempre les meten mucha cabeza y siento que esos son muy planos no, no tienen como un trasfondo, no hay mucho mucha dedicación como que a veces se reflejan en los juegos y para mi no, siento que no, es como para pasar el rato así, no es como para dedicarle así igual,

### **¿Ya entonces, no es como parte de tu, tu mundo de juegos? ¿Y las consolas portátiles?**

Tenía, tenía una psp pero no, después la vendí, también

### **¿Y una psvita no te llamó la atención?**

No, porque no variaba mucho y a parte también siento que aveces es por seguridad porque puta, cualquier lado te las pueden robar entonces cuando uno anda mostrándose mucho siento que como uno que siento que va por ahí la cosa, como que te limita el entorno a poder como jugar en otras partes cashai

### **Pero entonces, como que tu forma de jugar es como, más en tu casa, como una experiencia definitiva**

En casa, como que no es en otra parte que no sea en mi casa

### **¿Y te juntas con amigos a jugar en tu casa?**

Si o en casa de ellos, si, como todos tienen consolas así que

### **Y, según tú ¿cuál sería la mejor forma de jugar, la situación ideal?**

Para mí la mejor situación es estar solo (risas) porque le podré dedicar y estaré en tu espacio y nadie te molesta o simplemente como que te desenfocai más que en lo que estás haciendo a mí me pasa que cuando juego o llega otra gente me desconcentro del juego porque te hablan o te preguntan cashai, para mí en la situación ideal es como cuando estás jugando un juego que te gusta solo, para mí es como no se, escuchar música y, jugar,

### **¿Pero solo?, ¿como en qué lugar más o menos?**

En tu pieza, así como encerrado, eso es como la situación ideal

### **Con la luz oscura**

No no, nunca tanto

### **Sin polera o calsoncillos**

No jaja (risas) es más cómodo jaj (risas) no pero eso es para mí también es como la situación ideal para o desarrollarse bien en los juegos o sea no me molesta que haya gente pero siento que más que nada por comodidad o también dependiendo desde el punto más sociable también es una buena situación cuando estás rodeado de amigos no se compartiendo, tomándote una chela, comiendo algo y jugando cashai como que también para mí es una situación ideal, como que son sí, es como lo mismo, son como mis 2 escenarios.

### **¿Y jugando, qué cosas? Juegos, (Risas) pero qué consola o qué juego?**

O sea, yo creo que jugando fifa o algún juego de pelea cashai, y o, pero cuando estoy solo me gusta jugar más los de aventura, historia shooter, cashai como que ahí estás más concentrado necesitas más concentración, pero no los otros como para compartir es como fifa, y algún otro de peleas.

### **¿Y, o se me fue, Tú crees que hay tiempos o espacios para jugar?**

Eh,

**Tu pensarías que, no se po, tu me dijiste que en tu casa no tenías la consola en el living por tales motivos, tu piensas que eso es como que tiene que replicarse, está bien que sea así**

Yo creo que si está bien, si yo creo que eso es lo mejor que puede hacer uno porque estás en tu espacio y nadie te puede decir así como que no lo hagai para mí eso es como lo ideal porque no afectai en el entorno si alguien quiere estar contigo está y si no, no nomás po, yo creo que eso es como lo ideal cashai, m nose, generar ese espacio, para eso, para mí mi sueño es como tener una casa y un espacio solo como para jugar

### **¿Cómo sería ese espacio?**

No se po, me gustaría que tuviera como de esas, como un arcade, así grande

### **Como leo rey (risas)**

Una cosa así, y no se po, algo para tomar, un espacio para sentarse una tele grande y todas las consolas, cashai, como, dedicarle, como tener ese espacio como que sueño con eso cashai, como el anhelo máximo

**Ya, y, tú me dijiste que igual cuando como que ibas a seguir jugando toda la vida, cómo te ves como en unos 20 años más, te ves jugando.**

Si

**¿Como qué?**

Es que yo creo que, ha sido parte de mi vida, cuando me fui criando, fui creciendo, como que en el fondo igual estuvo presente como en todo, en todos los aspectos, siento como que sea más viejo va a seguir siendo igual y no creo que un día para otro me deje de gustar o sea, puede que alguna vez me deje de gustar cuando no entienda que hay que hacer porque todo va avanzando rápido pero como que yo creo que si o si no me voy a quedar con lo clásico nomás.

**Claro, vas a jugar los juegos retro**

O eso siempre pasa, como que yo me junto con amigos que vive al frente mío y nos juntamos a jugar crash bash, así como, y vienen como amigos amigas que no jugaron cuando chica y vienen y puta cuando jugamos ahora jugamos play4 y los gráficos son muy distintos y como que ven el crash bash y es todo cuadrado y como que ui que feo y le digo pero oie pero como, más respeto, y nos indignamos, no no y eso,

**Ya mira estamos como terminando, igual, entonces no se si tu quieres ahora decir como alguna declaración final, sobre los videojuegos, no es obligación, pero así como algo que no dijiste o se te fue, alguna intención o crítica social**

No yo creo que ya dije todo, más respeto con los gamer jaja (risas) no, más que nada, lo que más extraño son esos espacios que a veces se generan el jugar en los videos cashai como que eso se va echando de menos cashai, pero eso, eso no hay ninguna critica social así como de decir que un gamer es mejor que otro así, no yo he jugado con niños chicos y son mucho mejor que yo y como que no, no y hay harto respeto en eso, como que no

**Ah y ves torneos on-line de juegos de pelea por ejemplo**

A veces si lo he visto, pero no así como oh hoy dia van a dar el partido online, si lo encuentro en el momento lo veo pero o si no eno es algo que me dedique, siento que a veces como que

**Hay torneos de fifa cierto, es que yo no se nada de fifa**

O sea, yo he buscado y no hay, o sea hay pero muy poco, pequeños, como que eso me gustaría que existiera así como esas instancias para hacer campeonatos

**Es que en juegos de pelea está el EVO este año está el dragon ball, en el evo, si no me equivoco es el juego que tiene más competidores, a mi no me gusta porque es muy rápido, porque, puta a mi me gusta Street fighter y no soy el genio de Street fighter, pero Street ighter es como de atacar y defender, hay que tirarse para atrás y defender, el otro es puro atacar, de hecho yo**

**juego siempre para atrás, juego con los personajes para atrás, como guille, aquaman en el injustice, como que juegan para atrás, así para adelante como que me cuesta caleta**

No si pasa, si pasa

**Como es una cuestión**

Como que no hay espacio para cubrirse así.

**De hecho en el Street fighter se van 30 o 40 segundos de la pelea en puro tirarse bolitas, de lejos, pero en el otro no po.**

Eso si igual es estresante,

**Eso, cuando yo, como hace 2 años un chileno ganó el evo del marvel vs capcom para ver así como oh como ganó y no entendía nada y el loco hacía como combinaciones de 100 hits seguidos, y seguía con hulk, hagnar y el doctor doom y yo no entendía nada, se me iba**

Es como que no sabes cuál ganó

**Yo vi la del chileno que estuvo en la final del smash Bros. El smash bros igual es como distinto porque a veces, o juego de mierda, yo lo amo y lo odio, porque como no teni energía, no podi estar seguro porque si teni 60% y el otro 100% igual te puede matar de un golpe, no si es maldito.**

No es bueno, es entretenido, igual el festigame, o sea, para la comic con, habían campeonatos

## ENTREVISTA 6

**(Hombre, Consola, 19 años)**

**Bueno entonces me gustaría que me hablaras más o menos de como de tus primeros recuerdos con los videojuegos**

Put a hace mucho tiempo ya po (Ris as) me acuerdo que como a los 4 5 años e yo me acuerdo empecé a jugar hace en la la arcade con mi hermano al principio no me llamaba mucho la atención porque como todo niño le cuesta jugar ahí perdiendo se frustra se enoja lo manda a la cresta pero después empecé de a poquito a conocer otras personas como la play 1 y ahí me empecé a agrandar mi conocimiento en todo el tema de los videojuegos a ver me acuerdo un juego precisamente uno que se llama champion motocros 2001 con ese ya me empecé a ser fanático de los juegos de los videojuegos junto con los mortal kombat y todos sus clásicos e esto m puta con ese me llevaba más con mi hermano eran horas de diversión y de hecho en la actualidad aun los juego, cuando arregle la play 1 y puta de a poco creciendo me empecé a ser mejor conociendo mucho más y puta y eso po

**Y tu primer juego o sea tu juego favorito en la infancia te marcó alguno en especial**

El mortal kombat, porque puta encontraba que en esos tiempos eran una gráfica estupenda una buena historia una buena trama también el crash bandicoot m e uno un muy buen juego era entretenido chistoso tenía sus niveles difíciles otros que no y en si los juegos de plataforma son algo que me llama mucho la atención

### **Por que te gustan los de plataforma**

Put a porque son un poco más complicado que los otros me gustan los juegos más complicados en la actualidad los dark souls o los bloodborne yo creo que tu cashai que son terriblemente complicado pero aun así me hacen persistir y hasta que lo le agarro el ritmo y empiezo a mejorar en cuanto al juego que otro tipo de carreras también los need for speed mi juego favorito e practicamente los jugué casi todos el primero fue ese del hot persi de computador el 3 ahí ese lo jugaba con mi hermano también uno de rally que lo perdimos y nunca más lo pudimos encontrar

### **Pero te da pena de verdad**

Si me da pena porque era terrible bueno

### **Pero ese juego lo tenias hace mucho tiempo**

Si po lo jugaba en un computador uno que estaba tirado en mi casa era de esos clásicos unos tarros gigantes, me da penita porque era terrible bueno. Pucha una lastima

### **E Tienes recuerdo de tu primera consola o preferias los computadores**

No la consola, derechamente la consola. La play 2 fue la primera consola propia, porque mi hermano tenia todas las demás, la Nintendo la 64, la super, las tuvo todas, pero propias, la play 2 la verdad ni me acuerdo el año, creo que como para el 2004, el 2005, yo era un niño, cabro chico, y ahí conocí el mortal kombat shaolin monks que es el mejor juego de la vida yo creo que hasta a ti te encanta jamás hicieron uno mejor e y ahí fue cuando la industria del videojuego se mm explotó y ahí se hizo totalmente mundialmente conocida las consolas, porque antes era como más un grupito conoce las consolas y eran más como para ir a los juegos diana o al flipper que era donde se juntaba más gente pero en las casas ya, ahí

### **Tienes alguna anécdota como de tu niñes de consolas. ¿Alguna anécdota curiosa, te juntabas con amigos?**

Mmm No en esos tiempos yo no me juntaba mucho con mis amigos a jugar, ya como cuando yo tuve otra consola ya ya ahí si ya nos juntamos a puro leer por ejemplo en las casas de un amigo era jugar juegos de guerra pero en play 2 solo con mi hermano e jugaba con él el shaolin monks

### **Y por ejemplo a ti alguna vez tu mama te escondía las consolas**

No nunca me prohibió jugar, me decía que puta una pura vez que me acuerdo que ya me estaba llendo mal en el colegio ya si haci la tarea jugai pero fue para un invierno así como cuando estaba como en 6to básico 5to más o menos por ahí no me acuerdo bien ahí me dijo hace la tarea o no jugai pero no nunca me los quitó nunca me han prohibido jugar de hecho, podría decirse que gracias a los videojuegos he pasado hasta de curso por ejemplo de historia, en historia en octavo básico gracias al assasins creed aprendí varias cosas que me preguntaban en historia en octavo y aprendí con el juego pa que la gente no diga no si no sirven pa nada yo siento que si.

### **Ya entonces tu tuviste como toda la infacia o al menos la infancia que recueras con los videojuegos bastante larga**

Si de hecho desde ahí nunca más me separé hasta el día de hoy soy un coleccionista de videojuegos de las figuritas de los juegos y todas las weas.

### **Ya y cuando chico en el colegio hablabas de juegos con tus amigos**

Por supuesto, sobretodo del resident 4 ahí de hecho incluso me acuerdo que en 5to o sexto jugaba con un amigo a ser uno de los personajes del juego (Risas) era muy chistoso uno era krauser que era uno de los personajes malo y el otro era lion y jugué en la parte no se si recordai una parte de Iso cuchillos nosotros pescabas reglas ya era super estúpido ahora me acuerdo y digo como podía hacer eso pero bueno uno era cabro chico hace puras estupideces.

### **Ya ya e, ya bueno em, Tu me dijiste que preferías las consolas? Te gustan los computadores?**

Em si, pero gamers, si pero la verdad e, siempre he pensando que es mucho más accesible tener la consola que un PC gamer por qué, porque es mucho más caro un PC gamer armarlo, y mas encima tení que ir renovándolo cada ciertos años en cambio la consola no po viene fija y solamente tienes que comprar pagar caro una pura vez y después solamente tiene s que comprar los juegos nada más y esos te van saliendo año y año y podi seguir ocupándolo, pero el pc gamer no po, la única ventaja que tiene es que puedes piratear los juegos, la única ventaja que siento yo que puede tener, pero en si en lo personal yo prefiero las consolas no estoy en contra de los gamer perdón, pero prefiero las consolas.

### **Y por qué crei que es eso?**

Por qué, puta

### **Tomate tu tiempo relájate, ama tu consola.**

Es que crecí con las consolas la verdad, yo creci usando consolas y nunca me compraron un pc, sino que cuando iba a la cas de mi abuela jugaba ahí en un computador pero esos típicos jueguitos de internet. Esos jueguitos como en todo juegos, (Risas) esos jueguitos, de internet. Su gold miner, jajaj

### **Y cuantas y cuales consolas has tenido?**

De la play 1 hasta las play 4, propias, todas playstation y, una que me conseguí la 360 la Xbox, pero esa no es mia pero es como si fuese mía porque con mi amigo nos compatimos las cosas como si fuésemos hermanos y a ver, y así en total no mías pero si las hemos tenido la Nintendo, la super Nintendo, la 64, todas en la casa, e, la única que nos faltaba era la Gamecube la sega y ahora tengo una atari.

### **Ya pero ustedes las conseguían inmediatamente cuando salían al mercado. O intentaban siempre tener la siguiente consola**

La play si, pero las que son las Nintendo mi hermano tuvo la Nes que es la primera y la super la tuvo después la vendio después la compro después la vendio y después la volvió a comprar. La 64 lo mismo, después la volvió a tener

### **Y tu eres así, como que compraste el play 2 dejaste de jugar y lo vendiste?**

No yo soy, o lo compro y no nunca más lo vendo, jamás, no soy así, porque no se yo soy de esas personas que les gusta guardar sus cosas, las guarda como una reliquia totalmente aunque esté malo lo guarda, de hecho la play 2 la primera play 2 que tuvo, mm se empezó a perder el lector, muchos años después, puta la hice cagar jugando, quien no hizo cagar una play2 empezó a rallar el círculo y de ahí se fue mi vida al vacío y se me hizo a perder. Una lastima, prnde pero no funciona, no agarra los juegos

### **Y ese espíritu coleccionista que tienes tu es solo con las consolas y videojuegos?**

No solamente con las consolas, también tengo otras cosas como a ver, las poleras rockeras, tengo poleras que me quedan terriblemente chicas y todavía las guarda, mis primeras poleras de hot weelss, también las guardo, a ver que otra cosa, colecciono las nerf, las pistolas, ya esa, tengo un montón yo creo que tu también las conocí casi todas, jaja jaja a ver, que otra cosa, eh, música, también la colecciono, aunque no, cuando puedo compro algún disco u este pero no, me gusta tener hartos discos me gusta lo físico, sobre todo los vinilos me gustaría tener un cuarto lleno de vinilos de todos los juegos que me gustan

### **Y por qué crees que te gusta lo físico, el formato físico?**

No se es algo más real para mí, como por ejemplo los juegos en digital no me gustan, no no se, no hallo tener un juego digital en la consola como que siento que no lo tengo porque en cualquier momento si lo borro caga, en cambio lo físico no, me gusta tenerlo físico, tocarlo el juego, sentirle el aroma nuevecito amo ese aroma, hehe es algo muy chistoso.

### **Y esas cosas las ordenas en tu pieza.**

No las tengo en un mueblecito que mi mamá compro y digo ya esta parte del mueble es mío y ahí quedo de hecho practicamente el mueble está lleno de consola sobre todo del god of war que es el god of war y el assassin creed tengo la saga completa, completa del primero al último hasta incluso tengo una figura de kratos y del assassin creed, en el mueblecito, la tengo en la cajita y mi papá en una navidad me regalo un cuadro del assassin creed también tengo las cuchillas, el bastón o sea algo de los videojuegos algo que me hallo mucho.

### **Si me imagino porque tu tienes todas esas cosas como que te rodean esas cosas.**

Si de hecho tu entras a mi pieza y está lleno de posters de juegos, figuras, cosas así.

### **Y por ejemplo te gusta god of war**

Si es mi juego favorito, ese si es mi juego favorito, tengo muchos juegos favoritos.

### **Y por ejemplo tienes alguna así como decir, sobre ese juego, sobre tu experiencia con el god of war, Puedes hablar las horas que quieras del juego.**

Ya a ver. Siento que es un juego con el cual puedes aprender bastante si te gusta la mitología porque porque te obviamente trata de la mitología griega completamente te muestra de principio a fin como eran los dioses e a ver juego también tiene una historia bastante buena y triste a la vez porque no se si la gente ha escuchado que el perdió a la familia por culpa de un dios y ahí empezó a quedar la caga. Es conocido como el mata dioses



### **Pero cuando tu juegas god of war te sientes identificado con él. Con el juego.**

No se si identificado pero, es algo que no se yo lo juego y ohh exploto en emoción así de hecho, siento como que quiero formar parte de historia al menos conocerla, claro si ahora sigo completamente todas las paginas sobre todo ahora del god of war nuevo que va a salir lo espero con muchas ansias porque yo siempre lo dije y nadie me cree porque después del 3 iba a salir otro no podían matar una mascota de sony (Risas) y salió po. Ahora es de los nórdicos, otra saga que me gusta, me gustaría que después mucho más adelante saliera una egipcia en vez de una maya porque dijeron que iban a hacer una maya o una egipcia, yo prefiero la egipcia como el assassin creed origins, el origins ese tristemente lo perdí en la playa. Me lo robaron

### **O que lastima. Ese juego salió hace poco el año pasado**

Si el año pasado como a fines de año mas o menos, como a mitad o fines de año mas o menos mi mamá me lo regalo para navidad, fue algo triste no lo pude jugar nada, me dejaron a mitad de juego.

### **Y pro que lo perdiste en la playa ¿**

Lleve mi consola a la playa y me la robaron, entraron a robar por desgracia robaron todo quede triste, ultramente triste de hecho veo el espacio vacio en mi muebel y me da pena. Era algo importante para mi porque a mi me costo conseguirlo, también puse plata y me abuelo me lo regalo con bastante esfuerzo y puta y perdí como 5 juegos favoritos, el resident 4 el wolfenstein que es el juego que me enamore de la saga y es un juego que jugué para probarlo y me enamore de la saga porque es muy bueno que otro el assassin cred como dije el need for speed que me regalo mi primo de estados unidos, que me lo robaron también que otro juego perdí, a ver, no me acuerdo pero se que perdí otro juego más que me gustaba bastante.

### **Disculpa, no era mi intención hacerte recordar eso**

Ya si no te preocupes si igual me van a comprar otro (Risas)

### **Y a parte de las consolas, tu me dijiste que tenías cuadros, juguetes, te gusta otro merchandising de los videojuegos o que te guste en especial**

Put a eh, creo que no, porque no he tenido la oportunidad y la plata para conseguirlo, pero me gustaría, de hecho yo quería comprar la versión coleccionista del go of war nuevo, pero está a 150 dolares, y tengo la mita de la plata que son como 100 lucas redondeado porque ahora volvió a subir el dólar pero nada que hacer po, igual que me gustaría tener la versión coleccionista de la consola del god of war, e una hermosura, y es edición limitada. Pero si pudiera tener más me gustaría tener del uncharted que es también una muy buena saga del the last of us otra buena saga que espero la segunda parte con mucha ansia. Ese juego tiene una excelente historia que esa te deja completamente de principio a fin metido completamente hasta el final. Es una historia de triztesa de un hombre destruido totalmente que pierde la esperanza totalmetne la vida hasta que conoce una niña la cual empieza a tomar cariño y afecto completamente durante la historia a quererla como una hija y dejar al mundo sin la cura por querer estar con ella. E lo recomiendo completamente, un juego muy bueno.

**Y bueno, me gustaría que hablarai un poco de si tu utilizas o disfrutas accesorios a parte de la consola para jugar**

El celular quizás, a ver, que otra extensión podría usar, el control mismo de la consola en el teléfono puedo ocuparlo. Me ahorra bastante comoda en el para jugar lo juegos del teléfono, aunque no lo uso tanto la verdad y a ver que otra cosa

**Pero piensas que existen otros artículos indispensables para poder jugar así como plenamente?**

En El teléfono o en la consola?

**En donde tu quieras, en la consola en el teléfono en un computador por ejemplo**

Yo en lo personal si yo juego en un computador no puedo jugar con las teclas porque me incomoda mucha y no estoy completamente acostumbrado. Creci con un control en las manos y jugar juegos en un computador me cuesta bastante.

**Pero como usar audífonos?**

Si tmabien lo ocupo, esuna cuestión que ocupo totalmente, todo el tiempo de mi vida, de mi dia la verdad sin audífonos no me hayo, sin música en mi. No solo de videojuegos, de todo.

**Ya ya. Entonces, pasando al siguiente tema, me gustaría que en esta pregunta es más seria. Tu amas los videojugos? Como te sentirías en unos 100 años más, tu piensas que seguiras jugando.**

Si es algo que pienso todos los días mi hermano tiene 27 años y todavía juega, no puede hacerlo tanto porque lo mas probable es que esté trabajando cada minuto que tenga cada segundo voy a tratar de siempre jugar aunque sea, una media horita o aunque sea, algo porque es algo que ya está completamente en mi vida. No me hallo sin los juegos, a ver como te dije hace un rato cuando me robaron la consola es algo que me dolió demasiado de hecho me habían robado el teléfono y no me importo, me importaba mas la consola y eso que también me había regalado el teléfono recién., pero sin los videojeugos en mi vida no se que haría, me aburriría mucho, de hecho sin la consoal me aburro mucho en la casa, no nada, estoy echado, miro el techo y digo puta que hago

**Ya. Entonces, em, tu como que proyectas como, o sea proyectas tu vida siempre está el juego presente.**

Si

**Y no la puedes imaginar sin jugar.**

No no la puedo imaginar sin jugar, sin un juego que esté dentro de mi vida no no no no me hayo, aunque ya si tal ves esté trabajando quizás no lo haga mucho pero cada tiempo como te dijiera lo voy a ocupar en jugar.

**Entonces, tu por ser amante de los videojuegos has tenido como algún problema con alguien que no le gusten los videojuegos, que te digan cosas como, los videojuegos son para niños, para tontos, madura.**

La verdad la gente de hoy en día le echa la culpa a los videojuegos por las cosas que pasan o la gente se vuelve loca a matar gente y le echan la culpa a los videojuegos la culpa la tienen los papas porque le dejan jugar esos juegos violentos siendo que ellos tienen que restringirlos, los juegos no tienen la culpa ellos los sacan nomás y hasta incluso salen especificado hasta que edad se pueden usar, pero uno que su otra discusión de a este juego es mejor este no a este, pero la verdad yo no estoy en contra de ninguna de las, yo digo puta si es bueno y a ti te gusta bkn.

**Claro claro, y por ejemplo, te has sentido como menos serio tu como persona por ser amante de los videojuegos.**

No

**Nunca te has sentido como, avergonzado de ser como eres**

No de echo lo demuestro abiertamente di hablan de un juego pa allá voy si este incluso fui al festigame con mis amigos, y fui oh.

**Cuéntame de eso, que hiciste en el festigame. Como fue esto, como fuiste, por que fuiste.**

Primero que nada fui porque un amigo me dijo oie ven sabes que podríamos ir al festigame y el papa se rajo con las entradas y me las regalo fuimos a la vip o fuimos a una cuestión muy buena, trajimos onda de todo, fue el mejor año el 2014, de ahí para adelante para nosotros fue un fiasco totalmente era fome, no tenía tantas mercancías como ese año, porque

**Entonces has ido más veces**

He ido como 2 o 3 veces más o menos, por eso te digo que el 2014 fue el mejor de echo fue uno de los años en que sacaron los mejores juegos de hecho, que otra cosa hice ese día, compre una pistola que puede estar en el mercado a 50 lucas una pistola para un control y la compramos a luca. Incluso tengo las cajas de todas esas cosas todavía guardadita, que otra cosa, me he comprado juegos, poster, e, el día que era compramos la vip teníamos una polera e un bolsito su credencial de vip y toda la wea, y no se fue un día completamente loco eran horas y horas de eperar de hecho cuando quisimos comprar estuvimos como 3 horas parado para poder comprar una cosa, pero la pase muy bien ese día.

**Conociste gente?**

Ese día, ¿

**No de las veces que has ido a la festigame**

No porque soy más cerrado en ese sentido me cuesta conocer gente y no por culpa de los videojuegos que siempre he sido así como más tímido, no hace muy poco recién ayer ya me hice más amigos en la U, por decir una cosa. Porque aparte estaba con mi amigo y para que iba a conocer más gente.

**Te sientes que a veces ser amante de los videojuegos como que e sun factor común para poder tener amigos.**

No necesariamente

**Nunca te has sentido por ejemplo si tu conoces un tipo que juega te sientes más cercano de él altiro.**

Putá ahí sí por que tengo más temas que hablar por que si le gustan igual que a mí, puta, o hablar y hablar, de hecho mi mejor amigo le gustan mucho los videojuegos y hablamos y hablamos de videojuegos incluso como podría mejorar como podría ser mejor, los juegos mismos.

**Cómo qué discuten**

Discutimos, podrían haber agregado esto para que sea mucho mejor.

**O sea, reflexionan sobre el juego**

Claro, pero en sí, a mí, como me preguntaste si era necesario

**O sea, y sientes que es más fácil**

Claro podría ser más fácil si uno tiene más temas en común es más fácil hacer amigos.

**Cunado conoces a una persona que es como tú en los videojuegos, te sientes contento?**

Si por que me emociono, sobre todo cuando le gustan los mismos juegos que a mí, por que no se como que digo, o me siento, no soy yo nomás el que le gusta este juego y hay veces en que a un monton de gente no le gusta pero a mí sí y encontré a uno y es como bkn

**Ya ya eh u juegas online**

No, no me gusta

**Por qué**

Por que hay mucho niño rata, mucha gente gritando, puras estupideces, hay mucha gente que se cree buena y no es buena, mancos de mierda, por ejemplo la gente que jugaba minecraft, no y lo uno que hacen es estorbar no se lo juegan mal e, creen que lo saben todo y no lo saben todo, no admiten que les enseñen bien, si tu los matai se enojan y empiezan a agarrate a chuchas y no es la idea po, si los juegos para pasar el rato y pasarlo bien, no para enojarse bueno uno que otro juego uno se frustra pero, el dark souls, bloodborne de mierda.

**Ya me imagino**

A ver por ejemplo también jugar call of duty on line, puros brasileños que te están puteando todo el rato por que eres mejor que ellos.

**Los brasileños?**

Si sobre todos los brasileños por que son super picados.

**Pero tu cuando juegas contra ellos, en que juego por ejemplo.**

La única vez que jugué on line y aun así me aburrí era el call of duty, el world war 2. Ese es el otro que me robaron. E Y no se yo lo siento como me aburría prefiero jugar de a 2 en la misma consola lo encuentro más entretenido la pasas mejor, en cambio on line, no lo siento como ha estado jugando con máquinas igual

**Entonces tu si tuvieras que elegir, jugar on line o jugar presencial.**

Totalmente, incluso prefiero mil veces la historia que tenga online. Prefiero un juego que tenga historia.

**Como los juegos de primera persona.**

Claro como el mismo god of war, que tiene historia completamente y no tiene on line.

**Ya si me imagino, e y esa experiencia con los brasileños, me gustaría que me cuentes que sentiste cuando viste a estos brasileños.**

Claro algo así, puta penca que te estén tratando mal y estás jugando y después los matai y te tienen más malo.

**Y sentiste un distanciamiento con ellos.**

Clarro en portugués dicen portugués Chilenito de mierda.

**Como que se discriminan**

Claro porque son picaos. , pero en si los juegos on line no me gustan, de hecho el mismo bloodborne que son juegos que se pueden jugar en línea no me gusta jugarlo en línea, me aburre, porque puta estai buscando gente para puro matarla y no es entretenido, me aburro, esa es mi opinión porque hay mucha gente que le gusta jugar on line

**Bueno me dijiste que habias ido a festigame un par de veces. Y frecuentas otros lugares donde se hable o se disfruten los juegos.**

El insert coin, me gusta ese bar, es un bar Gamer. Puta, e, un bar completamente acogedor sobretodo a la gente que le gusta jugar, tienen muy buena comida, de hecho las temáticas son de puro videojuegos, por ejemplo hamburguesas con nombre de mario, bowser Luigi, tragos como subzero que es uno lo conoce y es azul, y el trago es azul, a ver, que otro, y la verdad en ese bar uno no se siente totalmente discriminado porque a la gente que le gusten otros tipos de consolas que solamente Sony o Xbox, hay tambien Wi de todo, de todas las consolas y hasta creo que hay computador si no me equivoco.

**Y como opera ese bar?**

Teni que comprar y podi jugar todo el día si querí. Comprai una pura cosa, teni que consumir y jugar.

**Y Cómo conociste el bar?**

Gracias am i hermano el me lo enseñó y es quien me lo inculcó mucho los videojuegos. El guru y después yo le doy paliza porque conozco más cosas.

### **El te invitó un día**

Si me dijo vamos a este lugar y fuimos e ido 2 o 3 veces si no me equivoco, de hecho pretendo ir luego, pero falta plata, tu cashai po. Y, que hicimos ese ía, jugamos mortal kombat ,me acuerdo que el 9 se puede jugar de a 4, fue un día bastante entretenido me comi unas quesadillas, que rico.

### **Y a parte del bar. Has ido a otro, no se po, lugares antiguos, como de arcade**

Si, como por ejemplo uno que está cerca de mi casa, el flipering. Pucha igual no voy tan seguido, aunque siempre me gustarí ir de de nuevo. Me acuerdo que cuando era más chico iba con mi hermano que le gustaba usar las maquinas de baile y jugaba con el las maquinatas, a veces los traga monedas, o a veces jugaba en las maquinas normales, en mortal ombat, Street fighter.

### **Cuando chico? Y aprendias cosas ahí?**

Si po, porque conocí màs gente, podías interactuar más con las personas, a veces estas jugando y se mete uno, y oh me quiere ganar.

### **Te gustaba esa experiencia de poder estar con el otro mientras jugabas**

Claro claro, era una competencia sana, no era como los niños ratas de internet, más o menos.

### **Tu alguna vez hay participado en alguna comunidad de videojuegos.**

Si de hecho he participado en varias de Facebook.

### **Como cuales, qué hacen ahí, qué hablan**

Puta charlan de todo videojuego, a veces dan unas críticas completamente tonta y obviamente uno las lee y uno da su opinión, claro, ahí se debaten, dentro del, del foro. Y a ver, también participo en compra y venta de videojuegos, cambio, y de hecho una vez hice una permuta me fui a la cresta a buscarlo. Pero así de estar constantemente metido ahí, no, más que nada publican algo y a lo voy a ver y listo.

### **Y esta comunidad solo son on line. Se juntan hacen eventos?**

Si han hecho eventos pero me da flojera, soy medio flojo.

### **¿Eh ya ya cuando juegas, te juntas con personas?**

Si hace no mucho, hace como 2 semanas antes de entrar a la U nos juntamos a jugar con unos amigos a ver sus partidas de call of duty, a ver quien era mejro a ellos le gusta los juegos de deporte a mi no mucho, pero hay que acartar a la mayoría así que hay que jugar con ellos para no sentirse excluido, e, pero cada vez que se puda siempre hacemos una juntita para jugar

### **¿Y donde se juntan?**

En las casa, a veces nos juntamso en la cas de un amigo a veces en la amía, a veces en la de ellos, en la de otro, así nos vamos turnando.

## **¿Y juegan, play?**

Play Xbox, lo que sea, menos computaor porque no todos tienen PC.

### **No pero no hay como una preferencia de jugar algo**

De hecho uno de ellos tienen la One y no le gusta sony y yo tengo sony pero no tengo la Xbox, pero a mi me da lo mismo me gustan las 2 consolas, porque más tiro pa sony porque siempre crecí con ello.

### **A mi me gustaría que me hablaras un poco de eso. Tu te sientes más cercano a una marca**

Si a sony, siempre crecí con ello, de hecho todo en mi casa, radio sony, tele sony, claro, e, las consolas todo era sony prácticamente, de hecho no hace muy poco tuve un teléfono que era sony. Igual no se mira, yo me siento más identificado con playstation, no se es que igual yo crecí con nintendo, jugando con mi hermano, pero a veces creo que sus juegos son como para cabros chicos. Entonces, en Sony tu encuentras juegos más maduros, que tienen una historia y personajes complejos y cosas así.

### **Pero por esa cercanía que tu tienes con sony sientes que te aleja de Nintendo**

No, porque si tengo la oportunidad de hecho mi hermano tiene la switch y la llevo juego con ella, no, no porque me gusta, a mi en lo personal me gusta mucho la marca. Es como que igual, con sony y playstation va puntero en tecnología, en los videojuegos, casi como que compite con el PC. Entonces, tienes un poco de mejor experiencia a las otras compañías. yo personalmente me acostumbré a jugar a 60 frames, y en buena resolución. En nintendo por ejemplo algunos van a 30 frames y se nota mucho, entonces como utilizan tecnología obsoleta.

### **Pero no las compras por ejemplo**

No porque me tiro para ese lado porque tienen más juegos o juegos que me gustan, por ejemplo si tuviera funcionando la Xbox, porque no se lo que paso, estaría jugando el gears porque es una saga de Xbox que me gusta mucho.

### **Qué opinas de las personas que son tóxicos, que son de sony y odian a los de Nintendo. Y lo peor hay tipos que aman el pc y odian las consolas que opinan**

Encuentro que son ridículos, todos deberían disfrutar de las consolas y de los computadores, porque las cosas son para disfrutarlas no para andar peleando entre sí si a uno le gusta una cosa no tení porque andar diciéndole o no tu consola vale callamapa, no puedes decirle oh bkn po disfruta siempre he opinado lo mismo, son tontos, encuentro que son imbéciles.

### **Has tenido alguna experiencia así**

Bastante, me dicen cosas como, o como te puede gustar una consola, puta si a mi me gusta es mi gusto no te tiene por qué gustar a ti también, de hecho con uno de mis amigos siempre me dice, weon, weon cualio, mas lo que juega, porque yo tengo weas de sony y me dice weon si sus controles valen callampa pero los míos no tengo que andar comprándole pilas y los cargo y sigo jugando, tienen sus pro y contra todas las consolas, la play 4 tiene más juegos que la Xbox one

pero la Xbox one tiene más potencia según algunos. Pero no tiene catalogo po. Quien quiere potencia si no tiene cataglogo. Cashai.

### **¿Que es potencia?**

Potencia puta más ram, mas calidad grafico, mejor tarjeta de video, de todo.

### **Ya, .... Tu aparte de jugar, utilizai youtube o internet como para bsucar cosas de juegos.**

Si bastante a veces quiero por ejemplo, en la consola, en la play, podi sacar trofeos y hay trofeos que a veces me cuestan. Los trofeos son logros que consigues después de alguna cosa del juego, haces un golpe de 1000 golpes y ganas un trofeo de oro, ese trofeo es publico o puedo hacerlo personal, yo lo elijo, busco guias como para poder, ver como sacar el trofeo en si y después lo intento hasta hacerlo.

### **Pero siempre estas como conectado**

Siempre de hecho no hace muy poco estoy usando una guía para sacarme donde están todas las cosas del castlevania, el lord of shadow 2, para buscar donde están las mejoras de vida, de armas, así. Más o menos para cashar ubicación o que es lo que hay que hacer bien para poder sacarlo.

### **Y tu también ve gameplays supongo**

Si pero no mucho porque, prefiero no verlo mucho porque así cuando llegue el juego en si lo ya no tengo ni idea de lo que hay que hacer así, me da mejor experiencia en cambio si veo uno, como que ya ya ya se lo que hay que hacer tengo que ir pa acá no pa allá, fome ya

### **Esto es una pregunta personal, pero en dark souls igual si te enfrentas, nunca ves nada de los jefes**

Eso si, la primera vez que jugué bloodborne, ctm, como matar a un jefe, como matar al primer boss, que estresante ese juego lo he jugado como 5 veces y es un juego que no me aburre, el dark souls también aunque el uno lo mande a la cresta porque me estrese mucho.

### **El uno lo jugaste en play 3 porque en play 4 no está. Ahora va a salir en play 4 tambien.**

Podría hacerlo como para más comodidad, podrían sacar el demons souls ese es más difícil, más complicado

### **Entonces te seguía preguntando, tu igual como que juegas y también buscas cosas en internet?**

Claro como te dije, en bloodborne como para poder pasar algún jefe, porque como ese juego es de ensayo y error, teni que puta si no sabi como avanzar y no teni alguien que te ayude está internet.

### **Ya como que están conectados las cosas, es como que sigues jugando?**

Claro claro, como que sigo jugando mientras veo el video

### **Una consulta, tu juegas juegos de celular, que piensas de ellos**



Putas son para pasar el rato, son entretenidas pero llegan a un punto que te aburre, o es como un juego de consola que es como no puedo comparar un teléfono con una consola porque son plataformas totalmente distintas, pero no se son para mí el teléfono son un juego como para pasar el rato, es como ah, está por llegar el profe voy a jugar un ratito mientras llega el profe.

**O sea tu no podrías pensar que existe una persona gamer hardcore que solo juega celular.**

Si si hay, no falta el tipo que usa el puro teléfono para jugar, tiene que haber, siempre hay algo ahí. Quizás no es la mayoría pero hay una minoría.

**Por ejemplo, tu piensas que el celular sería una plataforma buena para jugar, para disfrutar todos los juegos o siempre tu las consolas**

No el teléfono también tiene cosas buenas, por ejemplo han sacado juegos de play 1 o de play 3 creo que al teléfono, o sea, un teléfono de muy alta gama como para poder usarlo, sobre todo de play 3 y aun así te agarra con lag. Maldito lag. Pero si se podría comprar de cierta forma como un teléfono con el play 1 o con el play 2, de ahí con las plataformas más antiguas.

**Tu te sientes gamer**

Si

**Que sientes que sea un gamer**

Alguien que no solo está concentrado en una pura consola o un puro lugar de juego, un gamer es aquel que puta para mí, está dispuesto a probar todo, cashai. Todo tipo de videojuegos, a mí por ejemplo en lo personal el GTA no me gusta pero si lo he probado

**Y todo tipo de juego y consolas**

Si completamente, plataforma, todo lo que venga, porque fanático de Nintendo no soy pero si lo he probado, por ejemplo el switch que lo tiene mi hermano. Pero, esa es mi opinión yo es para mí todo aquel que use todo consola, todo videojuego, las pruebe completamente, aunque sea las pruebe, claro, o que esté rodeado de esas cosas

**Tu te has sentido como, no se si como avergonzado, como discriminado por ser gamer**

No nunca porque estoy rodeado de pura gente que le gusta los videojuegos como a mí

**Tu piensas que los videojuegos son solo cosas de adolescentes**

No porque incluso mi papá que tiene ya como 42 años y de hecho el Call of Duty que me robaron era de él y se lo regalaron para Navidad y le encanta jugar. Le encantan los juegos de guerra y puta parece un niño completamente, juego con él a veces y parece un cabro chico y los juegos de fútbol también le gustan. De hecho mi mamá tiene 50 años prácticamente si no me equivoco, no tiene más no me acuerdo, siempre se me olvida la edad mi mamá, bueno tiene una edad, pero está cerca del número.

**Entonces tu piensas que no es un fenómeno solo de niños**

No yo se que hay gente que, de hecho mi tio cuando se junta con mi papá y yo ando con la consola parecen 2 cabros chicos que vuelven a tener 10 años jugando, es entretenido me cago de la risa e, como decía mi mama no juega pero si le encantan los paisajes o los fondos de los juegos por ejemplo el ambiente como el horizon zero down, está ambientado completamente en selva animales, le encanta y se vuelve, le encanta a veces se queda pegada mirándolo como juego por pura, por los pura, los paisajes la gráfica que tiene la calidad de imagen.

**Entonces me dijiste que eras gamer. E y sientes que es una parte integrante de ti jugar. Esa parte de ti, es menos importante que otras partes de tu vida? Por ejemplo ser un hombre responsable**

No porque se dividir las cosas, no los juegos no están completamente, no el videojuego antes de no se po jugar no es más importante que ir a la universidad, yo les doy prioridad a una cosa, pero siempre que puedo busco la forma de jugar. Cada vez que tengo un espacio, de hecho ayer me echaron de una clase, por andar con barba y llegué a jugar

**Esta pregunta no es de tu vida personal, pero tu eres amante de los videojuegos entonces como sería tu habitación ideal, tu casa ideal así ideal te invito a soñar**

Oh, puta, uf, una pieza con una repisa llena de todo los juegos que me gusten de todas las verisiones, las versiones normales coleccionistas, la gold edition las figuras de los juegos que me gustan, poster, todo los controles colgaditos, sus 4 teles así con cada consola no se po, Xbox Nintendo ya sí, incluso un Pc, puta a ver, con un sillón bkn, puta no se po, algo con mucha plata, hasta incluso una pieza al lado con puros legos, se que no es un tema de los videojuegos pero un lego.

**Ya ya estamos terminando la entrevista, si tu quieres puedes contar alguna anécdota personal e los videojuegos, una crítica social lo que tu quieras contar o si quieres terminamos acá**

Put a no se algo que yo recomiendo es que nunca se cierren a conocer otro juego, por ejemplo a mi me paso con el darksiders, decía mm no se no siento que sea weno, una vez llegué a un punto critico que no sabía que jugar así que dije ya, préstame el darksiders e llego y saco weas, y lo probe y de a poco empecé a decir oie esta wea es buena como no lo jugué antes y ahora me encanta el juego cualio (Risas) estoy esperando el 3 de hecho terminé el 1 y me fui a comprar el 2 altiro pa la play 4. Y con que otros juegos me ha pasado, puta no solo con ese me ha pasado con varios, por ejemplo el the witcher, me da pena perder toda esa partida que llevaba, el skyrim, son muy buenos, pero como te digo recomiendo que nunca se cierren a una pura consola a un puro juego, siempre expandirse.

**Estamos entonces. Ya.**

## ENTREVISTA 7

**(Hombre-Consola-Sony-28 años)**

**Bueno no sé si alguna vez te han entrevistado, pero no hay respuestas buenas ni malas esto no lo ha a escuchar nadie solo yo, puedes hablar con garabatos con modismos con lo que querai no hay problema ya te expliqué el tema de la tesis que sea van a ir como preguntas de**

**bien así como ordenadas pero si tú estás hablando y piensas que te escapaste de la pregunta sigue nomás porque yo después ordeno, no hay problema. Ah no te pregunte tu edad**

28

**28 ya perfecto, entonces me gustaría que me comentes más o menos cuáles son tus primeros recuerdos o historia con los videojuegos, así como desde la niñez**

Ya los primeros son claro yo creo que tenía unos 5 años está más relacionado con la consola con el play 1 porque mi hermano mayor en esa época tuvo la suerte de poder ir a estados unidos donde un tio de allá y compró un play 1 allá y lo trajo para acá cashai y en esa época igual era como una apuesta porque el play era super desconocido estamos hablando del año 95 96 por ahí entonces era muy desconocido y la moda había sido algo así como el Nintendo 64 por ahí y lo compró allá lo trajo acá pensando que era como un como un lo que el vio probablemente ahí el estaba como en octavo vio que era algo distinto a lo que ofrecía Nintendo era otro tipo de juego y ese fue el que trajo así que de ahí vienen mis primeros recuerdos

**Ya y más o menos**

Yo tenía 5 años

**Tu con quien jugabas.**

Somos 4 hermanos, y si de ahí partió todos jugando e mi hermana probablemente en menor medida pero si también jugaba y hasta el día de hoy sigue jugando entonces como que es algo que ella adquirió de parte nuestra probablemente y los que seguimos jugando como harto e bueno no es el que trajo la consola sino que el mi hermano que viene después el del medio y yo

**Tu eres el 3ro**

Soy el 4to,

**Tu hermano es mayor?**

Mi hermana es menor que yo

**Y como jugaban, se compartían los tiempos, como era eso?**

E claro era algo complicado que bueno yo no peleaba porque era chico digamos entre mis otros 2 hermanos igual peleaban a veces por querer jugar digamos, como que los juegos muchas veces son de a uno entonces en la lógica de ir turnándose sino mis papás estaban trabajando no había un moderador que controlaba eso y a veces se peleaban entre ellos, por que quien juega así que bueno ahí el que ganaba la discusión seguía jugando

**Y teníai algún juego favortio de chico.**

Si el crash bandicoot.

**Por qué?**

Porque fue con el que primero partí jugando digamos, e y me entretenía fue con como el primero de hecho la primera vez que trajo la consola mi hermano ni siquiera teníamos juegos venía como con un disco demo y ese demo traía como 8 juego entonces de ahí uno podía ir probando y justamente venía y había una etapa del crash bandicoot y como del demo esa etapa era la que más nos gustaba y cuando tuvimos la oportunidad de jugar un juego entonces compramos ese porque era el que nos gustaba.

### **Y más o menos que sentíai cuando jugabas, como de gustos, qué experiencias sentías?**

Era de todo un poco porque e siempre nos gustó o al menos a mi y a quizás mi otro hermano que sigue jugando que también una parte como de desafío en el sentido como que claro uno pudiera jugar el crash y te lo terminabai así como normal pero lo podíai terminar desbloqueando todo lo posible 100% claro entonces había ahí algo como un desafío como de querer lograr cosas entonces era como quien lo logra primero como quien es mejor cashai entonces había una cierta competitividad quizás innata de querer lograr tener el 100% ahora mi hermana probablemente le daba lo mismo y yo seguía jugando entonces pero si me acuerdo de eso de haber logrado el 100% del juego y fue como una satisfacción

### **Lo lograste solo?**

En esa época como nos turnábamos y era el único juego si fue como un logro como común cashai entre todos logramos como llegar cada etapa 100% y logramos terminar el juego 100% ya después más grande ya me lo pude terminar solo 100%

### **Qué tan más grande?**

Mmm harto más grande porque claro ahí yo tenía ocmo te decía 6 años, 5 o 6 años y ya después a los 13 14 años porque claro después empezaron a llegar más juegos entonces después llegó el momento y yo volví a jugar el crash y terminármelo ahora yo 100% solo y ahí yo lo retomaba mucho depsues y ahora cuando salió la remasterización también la termine al 100% la de play 4 como que hemos tenido en mi familia como todas las consolas del play todas las generaciones entonces hemos tenido esa evolución hasta el día de hoy digamos

### **Y por qué play?**

Eh, es una buena pregunta ahora yo creo que siempre han ido como una no se nos gustó el play 1 y ya como bueno fue una buena experiencia démosle otra oportunidad al play 2 y e hecho en esa época la generación claro el play 1 hubo cierta competencia con Nintendo entonces podría haber sido más difícil la decisión pero ya después de la época del play 2 fue un reinado absoluto indiscutible que no, los juegos estaban ahí entonces teníai que jugar ahí bueno y lo otro es que a medida que empezamos a conocer ya empezaron a salir otros juegos, el metal gear, el 1 del play 1, para nosotros también fue una experiencia totalmente nueva digamos como ya meterle como una historia al videojuego y que como más profunda y como conflictos belicos, teniendo un espia, entonces, ahí ya fuera de que el juego en sí fuera bueno habí toda una historia que nos atrapadaba a poder seguir avanzando y llegar al final y , cierto juego empezaron a tener una exclusividad en las consolas del play, en esa época el metal gear 2 salió primero en play 2, después el 3 salió en el play 2 y después cuando salió el play 3 ahí si quizás salió una decisión más ificil entre comprar un play 3 y un Xbox 360 pero ya en esa época estamos hablando como

del 2010 más o menos ahí bueno yo ya era adulto entonces yo quería seguir jugando los metal gear que ya era como mi saga favorita digamos entonces ahí netamente la decisión fue por jugar al metal gear 4 esa fue la razón de comprar el play 3.

### **E m entonces tu consola favorita es como las de play, así como**

Claro más que nada por los, como hemos tenido una tradición familiar de jugar consolas en play como que la hemos mantenido y no nos hemos decepcionado como que cuando aparecen exclusivos de hecho ahora en el play 4 juego hartos un juego que se llama bloodborne, que no se si es tan popular pero es un juego yo creo que de la actual generación para mi gusto es uno de los mejores que hay. Igual por eso mismo pienso que los juegos de play son más maduros, porque tocan temáticas más adultas como violencia y cosas así. Entonces los juegos te los tomas como en serio, porque van enfocados a un público distinto, buscan profundidad, no solo apretar botones, es algo más.

### **Por qué?**

Claro de hecho en las anteriores generaciones yo no era tan bueno para jugar on line era más bien como de jugar off-line o cooperativo así en vivo estando los 2 presenciales o el típico fifa entre los 2 ahí pero siempre presencial pero en este juego el bueno yo después supe que existe toda una historia de juegos parecida a esto que es la saga souls,

### **Perdon, pero no los conocías antes del bloodborne**

Los conocía pero no los había jugado

### **Yo soy fanático de los souls, pero entonces entraste primero a bloodborne**

Claro, es un desafío, lo que yo leí porque igual trato de estar informado en estados temas, y como lo leí es que era exclusivo y tengo que aprovechar la exclusividad del play y que tenía buenos reviews así que ya, lo compré y claro la experiencia de este juego fue totalmente distinta a todas las que he tenido antes y por eso fue que me engancho tanto, de partida es un juego que no te dice nada y yo decía como juego esto y partía y me enfrentaba a un lobo al principio del juego y ni siquiera sabía como pegarle y yo iba probando los botones y sabía como pegarle e iba a pegarle al lobo y me mataba al tiro entonces bueno después ya de habérmelo terminado descubría que efectivamente los diseñadores del juego esperaban que ese lobo te matara inmediatamente era parte del juego y parte del juego también es que no te avisan casi nada como que uno va descubriendo todo, como equiparse las armas como ir mejorando las armas como que todo eso es parte del juego incluso hay como cosas que son como medias disruptivas como que tú no puedes causar el juego que es algo que uno espera hacerlo en todo, le pones ahí pausa pero en este no si tu esperas eso y te vas y vas a buscar jugo algo que comer y después vuelve y te mataron cashai y ehm, de hecho al principio yo me cuestionaba mucho porque oíe este juego está mal diseñado porque como es así pero no al final uno entiendo que es parte de la gracia y la dificultad que uno va teniendo hasta que descubrí que uno podía jugar cooperativo ese juego, entonces ...

### **El cooperativo también es difícil de pillarlo**

Claro hasta que uno llega a la meta ya ahora uno puede empezar a jugar cooperativa después de haber jugado la misma etapa no se cuantas veces porque uno muere reiteradas veces y yo creo que también ahí las cosas de personalidad como de ser perseverante porque en los videojuegos muchas veces para lograr como el 100% uno tiene que intentar intentar intentar y eso es algo que yo creo se me ve reflejado en la vida cotidiana que siempre estás intentando cosas hasta que resulten de no rendirse y sobre todo en el juego como el bloodborne yo creo que hay mucha gente que se frustra muy rápido porque inmediatamente uno espera poder avanzar rápidamente todo rápido pero en este juego no, uno avanza lento porque o si no no hay forma y bueno después descubrí el modo cooperativo y empecé claro y ya había todo un mundo donde había gente que me venía a ayudar entonces ya se ponía mucho más entretenido porque era como ya este mono era como muy difícil matarlo, puedo estar mucho rato pero si pido ayuda a otro loco puede venir a ayudarme y entre todos lo logramos entonces había como una, y uno como que festeja dentro del juego es una cosa muy ñoña, es como gestos, claro entonces, y, es uno sin aprender nada, o sea, nunca nadie te dijo oíe has gestos pero toda la comunidad digamos aprendió que cuando uno va a pelear hay gritos como de guerra como para darse ánimo y después cuando uno logra vencer al mono jefe como que todos celebran y hay como toda una como que se logra una comunidad muy chora y ya después incluso hay una parte que es como más o menos maldita de que cuando uno pide esta ayuda cooperativa uno también se arriesga a que llegue un invasor donde el invasor en su único objetivo es arruinar tu juego entonces ya después una vez que yo ya me terminé el juego también me entró el bichito ahora porque yo soy invasor entonces a veces estoy aburrido y digo ah ya voy a invadir gente y voy justamente y voy a tratar de arruinar el juego digamos como para trollear digamos cosas malvadas como claro pero es el primero juego que se me hace necesario el cooperativo porque o si no cuesta mucho avanzar y hay como muchos retos entonces eso igual es como algo choro de experimentar

### **Y a parte del bloodborne que otro juego jugai cooperativo u on line**

No yo creo que ese es el único que juego como hoy en día así, no juego y de hecho yo creo que el juego que más he jugado el play 4 ha sido el bloodbonr ey ya me lo terminé 100% con todo de hecho ahora e, con mi ex polola e, a ella le dije oí9ee juega un rato jugo un poco pero no siguió jugando y como yo ya me terminé toda mi cuenta ahora juego en la cuenta de ella y ya estoy a punto de lograr 100% todo también entonces como que y de hecho ahora con un amigo siempre decimos así como ya tenemos una rutina como de jugar bloodborne y tratamos de invitar nueva gente a meterse

### **Se coordinan?**

Nos coordinamos, y de hecho ayer estábamos jugando y bueno hay un mono que era muy difícil entonces entre los 2 se nos hacía difícil

### **Cual? Bueno igual tienen nombres bien raros**

Lorense, el primer vicario, es como de la expansión que salió ahora como ya lo hemos terminado más de una vez se van poniendo más difícil los enemigos, entonces bueno, nos coordinamos entre nosotros y dejábamos abierta la invitación para que llegara alguien de la comunidad y se nos unió un tipo de, no se de donde será, era de Portugal y pero al principio el me mandaba mensajes de textos y después el se dio cuenta que yo como que interactuaba con la otra persona

entonces cashó que estábamos conectado que estábamos hablando en vivo, en el mismo play tiene la opción de grupo y el chat de voz y ahí entonces me dijo si lo podíamos invitar y le dije bueno, entonces al final terminamos los 3 hablando, él hablaba portugués, hablaba inglés también, entonces yo hablo inglés así entre los 2 podíamos hablar, pero mi amigo no, él habla español nomás, pero en portugués habían cosas que podía decir en español como : vamos amigos, entonces igual fue entretenido porque buena a todo esto él era más chico no se yo creo que tenía unos 15 años, por la voz que tenía yo estimo que era más chico e igual fue entretenido como esa experiencia de estar jugando con un loco de Portugal y él también sufriendo y entre los 3 poder liberarnos de este sufrimiento del mono

### **Y claro, lo lograron?**

Si lo logramos

### **Y después con el portuges nunca más jugaron?**

Es que esto fue ayer, de hecho nos dijo que si quieren podíamos seguir jugando el viernes,

### **Ah que buena.**

De hecho se tuvo que ir porque allá era más tarde, porque jugamos como a las 5 de la tarde acá y dijo que allá eran como las 10 algo así, ehm, Ah, hay si otra salvedad de juegos nunca he sido muy bueno para jugar en el celular, pero hace poco descubrí un juego que si estoy jugando en el celular y que también se juego en cooperativo que se llama clash royale, el de cartas, bueno yo siempre he jugado también como cartas de las yu-gi-oh, y

### **¿Todavía jugai?**

Si si, ahora no tanto como antes pero siempre realmente juego, y lo bueno e este juego on line digamos es que las partidas son super cortas, porque bueno cuando juego bloodborne estoy mucho rato jugando bloodborne, estoy unas 4 horas o algo por ahí quizás más, en cambio cuando juego aquí las partidas son de 3 minutos, y bueno si, ganai, seguí jugando si perdí no, no cashai, entonces y si también también se puede jugar cooperativo tiene un modo de 2 vs 2 y hay clanes y como que también es como toda una dinámica como bien chora, yo creo que como para juegos móviles ha sido el único que me ha enganchado harto, porque no se po, para jugar candi crash y ese tipo de cosas nunca me han gustado, ahora puede que quizás parecido lo que hay en bloodborne, bueno el bloodborne es desafiante entonces siempre ha sido como algo que me ha llamado digamos, pero en el lado del clash royale igual es como competitivo como que hay un ranking uno va subiendo y trata de subir entonces yo creo que eso me ha hecho que permanezca conectado a ese juego

### **Claro el clash royale, ya eh, ya e, con respecto a eso, como que en tu vida siempre has sido como amante de juegos. Siempre has jugado, alguna vez te sentiste avergonzado de eso.**

No para nada, no nunca de hecho siempre a todo el mundo le digo que juego juegos a las niñas, a todo digamos no, y yo creo que si puede ser que años atrás allá sido distinto porque cuando nació la industria nació probablemente fuerte más la época de Nintendo y tu que has crecido harto y ahí efectivamente el publico quizás era algo más chico y de hecho probablemente la gran

diferencia que tuvo Sony cuando se metió a este mundo fue tratar de mostrar de que se pudieran hacer juegos como para todo público de hecho hay varios juegos que están rankeados para adulto digamos y bueno en esa época yo lo jugaba siendo menor digamos que no debería haber sido pero eran rankeados directamente para adultos los juegos e, con escenas sexuales de mucha violencia entonces yo creo que es algo que se ha ido que ha ido cambiando y que al final se tiene que ver los juegos como las películas como alguien que ve películas alguien que juega es como muy parecido ver películas infantiles, hay juegos infantiles y así no, nunca me he sentido avergonzando si creo que puede haber gente que se sienta avergonzando también siento que tenga que ver con mi personalidad

### **Has visto que alguien alguna vez se haya sentido avergonzado o como de tu grupo de amigos**

Yo creo que no se si sentirse, si quizás omiten información por ejemplo si estoy en una conversación social, alguien está hablando de cosas y yo puedo decir si yo juego cartas Yu-Gi-Oh de vez en cuando Cashai, puedo decirlo y también yo creo que depende mucho de las personalidades Cashai porque conozco gente que es muy introvertida por ejemplo y que quizás su único tema de conversación es los videojuegos, ahora si yo cacho que la otra persona no tiene esos temas yo intento sacar otros temas de conversación que sean más afines pero no por eso no lo voy a contar.

### **Pero tu lo hablas siempre como abiertamente, si se da la ocasión**

Si, si claro, si se da la ocasión, no es que trate forzosamente a meter el tema, tu me preguntai que hice el fin de semana y no estuve matando gente en Bloodborne (Risas) si po, si creo que está muy ligada a la personalidad como que hay un componente ahí quizás entre las personas más introvertidas extrovertidas ahoar también creo que hay un cierto como estándares por ejemplo jugar Bloodborne es algo mucho más de nicho que jugar por ejemplo FIFA o PES

### **Por qué?**

Yo creo que como que si hubiera una escala de noñes o algo así no se como decirlo

### **Como de subsumión del juego, inmersión**

Claro, inmersión, eh, claro, el jugador un partido de FIFA es como jugar fútbol y el fútbol es un deporte como super popular entonces Cashai entonces ya en vez de jugarlo físicamente ahora lo podemos jugar virtual y se puede dar incluso así como en en juntas sociales en carretes es como hay un grupo de amigos jugando ahí, e FIFA o PES, y y está como aceptado como que casi normalizado ya está bien que jueguen eso

### **Tu has vivido eso.**

Si completamente si, ahora es distinto cuando ya no se po, en mi en mis cumpleaños por ejemplo se podría jugar FIFA, se podría jugar Just Dance pero no nos vamos a poner a jugar Bloodborne Cashai pero si quizás con mi grupo más cercano que son buenos para jugar videojuegos con ellos si podría jugar Bloodborne,

### **Claro, son tus amigos más cercanos?**



No necesariamente los más, eh, los más antiguos quizás, como los del colegio

### **Ah ya, te juntas con ellos a jugar?**

Si con ellos nos juntamos a jugar cuando hacemos nuestras juntas sociales digamos jeje nuestros carretes nos pedimos pizza y jugamos cashai

### **O sea cuando te juntas con ellos como que la diversión es jugar**

Claro la diversión es jugar claro e igual mientras jugamos estamos conversando, pero es como pa tener estar haciendo algo con las manos de hecho quizás hay algún como de recuerdos de antaño no se de de hecho muchas veces jugamos como juegos de play 1 entonces, jugamos por ejemplo el ctr, el crash (risas) jugamos ese y la pasamos bien digamos y a veces nos confabulamos para tratar de atacar a un cashai, claro focus (risas) ehm, pero eso po, no se bien en que estábamos

### **No era más que nada, cuando te juntabai con tus amigos, claro igual siempre juegan,**

Si siempre jugamos me es difícil recordar siempre pensando en mis amigos como del colegio, de hecho con amigos acá de la U también ahora también siempre hemos jugado play ahora que lo recuerdo yo creo que quizás los últimos 3 o 4 años he conocido gente me he hecho amiga de gente que no es buena para los videojuegos

### **Hace poco**

Si yo creo que por cosas circunstanciales media azarosas de la vida nomás, entonces, ahora si son gente como de de boucheff digamos y la gente de bouchef igual es como bien ñoña (risas) entonces como si bien es cierto hay una niña que no juega videojuegos quizás si tiene un amigo que juega entonces ya está como que entiende el tema entonces dado eso si recuerdo en mi, en mi cumpleaños del año pasado, que estuvieron jugando just dance harto rato digamos, pero por ejemplo el isma no quiso jugar just dance, el si juega crash bandicoot o fifa ese tipo de cosas

### **Yo si juego just dance cuando se tiene que jugar (Risas)**

Claro

### **Ah mira, esto se me fue un poco, pero si a ti te gusta el merchandising de videojuegos.**

Si de hecho, he gastado te puedo mostrar mi Instagram no y soy enfermo de estas weas porque son re caras ahora claro tengo la suerte que puedo darme estos lujos, pero son totalmente innecesarios o sea lo tengo muy claro pero por ejemplo mira ahí es un pop de crash y otro de cortex este es de mi cumpleaños recién pasado eh,

### **Eso fue hace poco**

Fue hace poco si, este crash me salió no se como 100 lucas cashai este es como de este tamaño esta hecho no se como en PBC una cosa asi

### **Los mantienes en la caja?**

Este lo mantengo en la caja, hay algunos que no los saco a la caja, por ejemplo este, del tekken, me gusta el tekken, y este es grandote

### **Si se ve así, si las cajas son grandes**

Si, más o menos de hecho como que ya no tengo mucho espacio como para guardar las cosas porque se me van acabando

### **Ah tienes muchas cosas**

Es que usan espacio entonces mi hermano para una navidad me regaló este snake (risas) en la caja si. O sea viene sin la caja, pero también incluye la cajita como para ponerla, entonces yo se la puse ahí pa

### **Pensé que era los pies y la caja nada más**

Viene toda la figura es como la cajita así (risas)

### **Hubiera sido un robo (risas)**

Eh, que más sigue, aquí claro cuando de hecho muchas veces cuando me compro los juegos trato de comprar la edición coleccionista cosas así. Entonces..

### **Y esas donde más o menos las poni en tu pieza, en tu casa ¿ en qué lugar?**

Eh yo creo que este ha sido mi compra más cara porque fue un es un play 4 rojo que es una edición especial del metal gear 5 la cosa es que esto trate de buscarlo en estados unidos y mandarlo pa acá pero no había estock pero justo yo estuve un semestre estudiando en canada y ahí me hice amigo de muchos japoneses y habían japoneses que iban para allá a estudiar ingles y por eso nos conocimos entonces le tuve que mandar a él plata a Japón para que él me lo mandara para acá cashai

### **Ohh, o sea tu amigo de Japón le enviaste plata cuando ya no estaba en canada po.**

Si po, él estaba en Japón, él estaba aquí en Chile sipo siguió la amistad claro, hablamos por ahora por todos lados uno puede hablar, entonces le dije oíee sabi que quiero comprarme esto pero no lo encuentro y no tengo como mandármelo si puedo comprarlo yo acá pero lo puedo mandar a una casa en japon entonces yo lo compré acá y le llegó a su casa de allá pero después teníaos que mandar el paquete para acá entonces mandar plata de chile a Japón era todo un show al final lo ultimo que terminé haciendo fue mandarla por correo físico en un sobre le meti plata y se la mandé para allá y ahí el me la pudo mandar si gasté mucha plata no se

### **Pero esa play ya tenía una antes si po, ahora tenía como 2 play. A ya ya**

Bueno, de hecho cuando ya tenía 2 y era ya muy estúpido tener se la presté a un amigo entonces ahora está la tiene un amigo

### **A y más encima esa la tiene un amigo**

Si porque la, había una como en el living de la casa cashai entonces ahí están como todas las partidas de mis hermanos en esta la tenía en mi pieza y tenía como mis partidas entonces fue

como ya en verdad yo nomás juego con esta se la puedo prestar, entonces se la presté a un amigo con el que juego bloodborne él usa esto así que

### **Entonces igual tienes hartas consolas, las otras las tení todavía, el play 1 el pla 2**

No el play 1 ahí nos arrepentimos un poco porque deberíamos haberlo conservado lo teníamos vendiendo el play 2 ehm lo tiene un amigo de mi hermano pero está allá muy viejito como que ya no funciona y el play 3 si, está en la casa funciona todavía bien y ahora el play 4 también, eso lo hemos conservado y bueno de hecho antes era distinto porque había mucha piratería entonces uno tenía juegos así por montones y estaban todos tirados debimos haberlos botado probablemente pero de estos juegos desde el play 3 hemos comprado puros juegos originales entonces tenemos como nuestras estanterías con juegos y cosas así

### **Son como libros o no ¿**

Si como libros, están los juegos,

### **Si pero eso, interpretando, como que es como cuando la mama decoraron con tazitas y jarrones, tu decoras con juegos**

Si de hecho, en la casa como en el living hay un batman de este tamaño cashai al lado del televisor cashai (risas) eh si hay muchas como figuritas entonces, si, hay una decoración mixta porque la mesa de centro tiene como elefantitos cuestiones así nosotros más cerca de la tele tenemos nuestras cositas decoradas.

### **A ti te agrada como que te regalen cosas así.**

Si totalmente para mi un buen regalo para alguien que no sabe que regalarme un pop es un buen regalo cashai de hecho fue como para mi ultimo cumpleaños de hecho, mi hermana me regaló un cortex y un amigo también porque los 2 sabían que probablemente ya tenía el crash (risas) entonces me faltaba uno y me gustaba cash bandicoot y los 2 me regalaban ese entonces pos bueno un amigo lo fue a cambiar digamos pero

### **A pero igual o sea iban con la idea de entregarte un cortex.**

Si un cortex.

### **Si ya eh, ou, me perdí ah e, más o menos ya, si teni como alguna opinión con respecto a las otras marcas de consolas o de computador más que nada.**

De computador

### **Si tenía alguna opinión sobre el jugar en computador**

Eh, si de hecho también juego computador pero el juego que me gusta jugar en pc es viejo digamos pero aun lo juego a veces con mis amigos el age of empires ese lo prefiero jugar en pc porque es más fácil por el mouse y el teclado pero fuera de eso claro siempre está ahí la discusión pero te podí comprar un pc que te va a hacer la misma pega y quizás más barata pero no es lo mismo porque al final yo creo que uno prefiere es como la comodidad yo creo que ese es el valor agregado que hoy en día puede tener la consola de que tu no querí meterte al pc a

jugar tu querí tener queri hecharte el living agarrar el control y ponerte a jugar no querí hacer nada más entonces yo creo que de hecho con gente siempre a veces discutimos con gente que es media pcera

### **¿Que discuten?**

No que te dicen que quizás el pc se va a ver mejor ya es verdad se podría ver mejor pero por ejemplo no se po no puedo jugar a uncharted cashai, ya es exclusivo del play entonces al final yo creo que las decisiones de porque jugar en consola yo creo que por un lado va en los exclusivos y eso es algo que por el lado de playstation han sabido manejarlo en el tiempo ahora ya perdieron la exclusiva del metal gear al autor del juego lo despidieron. Kojima voló alto, pero está haciendo otro juego y lo está haciendo en exclusiva para play pero no es de metal gear es como una cosa media extraña

### **Hace poco salió el metal gear survival**

Como de zombies, ni siquiera lo he querido mirar, porque no terrible, no es casi como de esos memes donde no se si has visto que hay una mesa de directores pensando en la siguiente como...

### **Y el otro sale con una super idea y lo tiran abajo**

Claro me imagino así como metámosle zombies a esto (risas). Eh, si yo creo que la discusión va por un lado de que en pc los juegos si son más baratos podrían ser no se tampoco se que tan más barato porque uno los juegos y los compra en steam pero me acuerdo si justo cuando discutía con alguien sobre el tema justo salió el último batman el arkham como se llama

### **Es que son todos parten con arkham, el city el knight, el origins**

El Knight, creo que es el ultimo, el de play 4, y tu un lanzamiento como simultaneo en todas las consolas e incluso en pc y justo en pc salió horrible como que era injugable una cuestión así incluso había muchos jugadores como poniéndole en el review un 1 al juego porque era muy malo porque no podían jugarlo cashai entonces yo le dije ahí a este colega le dije por eso prefiero el play porque puedo jugar el batman cashai si tuviera pc no podría jugar batman en este momento y claro es justo la época del lanzamiento está el hype por el juego queri jugarlo ahora no queri jugarlo en un año más cashai bueno quizás hay gente más paciente que pueda esperar un año o 2 años para jugarlo pero era justo por el hype de jugar el batman yo quería jugarlo en ese momento y podía hacerlo en pc y justamente la prioridad para la misma empresa que quizás es más rentable también es tirarlo en las consolas y por eso el desarrollo quedo como medio al debe y por eso tenía un mal rendimiento y llegabai a tener un pc como de 2000 dolares para que te corriera bien

### **Claro y después hay que actualizarlo**

Claro entonces hay como, bueno al igul las consolas igual se actualizan, pero es menos latero que en un pc creo yo.

### **Es que me imagino que el pc teni que actualizarlo tu, en la consola es enter y esperar un rato**

Esperai un rato, de hecho tu ahora lo podi dejar programado para que se hagan solas las actualizaciones para que cuando tu llegues esté listo, si pero más que nada la comodidad hay, hay pajas que te las tienes que dar en el pc que lo podría hacer cashai pero no quiero hacerlo como que le estoy pagando a sony por hacer esa pega (risas) entonces más que nada eso

### **Y alguna opinion sobre Xbox o Nintendo**

Mmm yo creo que Nintendo tiene altos y bajos ya no puede yo creo a dia de hoy competir con sony como en el mismo en el mismo segmento objetivo digamos de clientes digamos ya yo creo que son totalmente distintos yo creo que una pelea que ellos mismos ya la dieron por hecha digamos que ya no si tratan de competir en el mismo campo con sony es una pelea perdida digamos y por lo mismo se han movido un poco más como un publico quizás más casual también se aprovechan harto de la nostalgia por ejemplo o de sus propias exclusivas la gente nintendera probablemente partió jugando con mario entonces quiere seguir probando el nuevo mario y el mario está en exclusiva lo mismo con el zelda como algo que se ha mantenido por ahí pero yo creo que es un publico más bien casual y que está enfocado al público de Nintendo de hecho hace poco lanzaron como Nintendo laboo unas cajas de cartón

### **Cajas medias extrañas (risas)**

Si, entonces es un público totalmente distinto y por eso creo que quienes compiten por el mismo pastel es sony con Microsoft y yo creo que lo que ha hecho que al menos yo permanezca con el lado de playstation son las exclusivas que no me han decepcionado y de hecho viendo ahora los últimos juegos que han salido por ejemplo el último god of war y tu ves como que exclusivas hay en el lado de Microsoft como que no hay mucha entonces o no son tan llamativas y de hecho sony ha tenido una estrategia de cuando han salido como nuevos estudios haciendo juegos buenos como que tuvo una estrategia como de comprarlos entonces ahora tiene muchos estudios personales sony lo cual lo va a dejar en una posición como muy buena entonces al final la única forma que tiene como de competir Microsoft con sony a dia de hoy yo creo es con con creatividad digamos de poder títulos exclusivos que sean muy buenos para ser que gente pueda optar porque si juega piensa en un juego multiplataforma lo podi jugar en todos lados entonces yo creo que a dia de hoy la exclusivas son las que están marcando la diferencia también el precio juega un rol porque el play 4 cuando salió eran 100 dolares más baratos que el Xbox entonces cual es la diferencia entre los 2 no es tanta entonces dices hay en verdad opto por este que es más barato. Entones por ahí yo creo que va la diferencia

### **Ehm ya, a ver, a, a e si, tu frecuentes algún lugar como físico donde jugar.**

No, no por lo general hago todo, de hecho ya últimamente voy físicamente a comprar juegos sino que o los encargo para que me lleguen a mi casa o los compro digital

### **Ya, teni alguna preferencia de dgital o físico.**

Ehm, la gracia del digital es que puedes compartirlo con una persona, entonces puedes partirlo en la mitad, el precio, eso es algo bueno también es más cómodo porque queda instalado en el disco duro y no teni que nadar cambiando el físico, o sea el disco, eso también es bueno, lo único que me hace comprar a veces en físico es como el cuando tienen esta edición de coleccionista que traen alguna cosita alguna chuchería como para coleccionar, yo creo que eso es lo que me

llama para comprar el físico, si es como comprar el físico normal es muy raro, lo compro digital nomás

**Eh m, y bueno igual yo te veo bien informado así como de los juegos, segui las noticias constantemente.**

Si me meto, hay un blog que se llama vita-extra que es de España y ahí veo las noticias y ahí voy como siguiendo el mundo de los juegos

**Ya pero eso es como de tu vida cotidiana**

Si yo creo que me meto cada uno o 2 días me meto a ver qué noticias hay entonces me mantengo informado

**Y con tus amigos hablai de esas cosas?**

MM a veces no tanto, no, a no ser que sea muy por ejemplo cuando se anunció el metal gear survive, eso se lo dije incluso a muchas personas incluso personas muy alejadas que están ni ahí con el tema dije es como que a harry potter le metan zombies es una wea así como asquerosa entonces no fue fue una decepción muy grande pero más allá de eso no es porque a veces estoy leyendo noticias de contingencias puede ser pero no, no tanto.

**Y, alguna vez has formado parte de alguna comunidad como de videojuegos**

Mm no creo que no, no osea en Facebook tengo unos grupos pero no participo activamente y a veces también hay como muchos pendejos entonces bueno quizás también hay gente adulta que actúa pendejamente entonces como que no no soy activo digamos a no ser como a veces hay cosas buenas ahí trato por ejemplo en otro día vi en uno de estos grupos que tengo en Facebook que u tipo hizo un mural no se donde de god of war y le había quedado así muy bkn y después como llegaron unos flaites y como que hicieron un grafiti encima y fue como muy chato ver las cuestión entonces porque en verdad le había quedado era un buen mural cashai pero más que nada eso yo creo, he estado en grupos de Facebook

**Y algún juego competitivo?**

Así como, tipo

**No por ejemplo, que juegues el bloodborne, se juega pvp pero no es como competiivo, como para hacer torneo**

No, aunque igual sería bueno,

**No todavía no pasa**

Si le falta

**Le falta como balance quizás, porque hay armas muy rotas.**

Jaja si, de, me gustaría como que que, que el bloodborne hubiera crecido un poco más porque al menos a mi me quedó con ganas de más. Cashai, ahora igual hay ciertos rankings como si es que tu perteneces, hay como unos bandos no se si los cashai como los los baelplod, los no se

cuanto son como 5 grupos y cuando tu matas a otros jugadores o ayudas a otros jugadores vas ganando como unas cositas que te permiten estar como dentro de un ranking mundial pero no hay torneos, como que eso hubieses sido bueno agregarle algo así eh, pero no, en cartas si he participado en torneos, pero en videojuegos, a veces me han dado ganas y bueno hay amigos que me invitan oíe participa hay un torneo de fifa por ejemplo

### **Ah claro, fifa por ejemplo**

Eh, me han dado ganas pero nunca he tenido el tiempo por ciertas razones o porque hay que pagar por otra cosa va a aver el festigame y ahí van a haber torneos

### **A claro, no te atrae el festigame**

A no, no la verdad es que no, o sea igual puede ser choro, podría ser alguna vez encuentro choro ver los cosplay cierto que tienen como harta dedicación o harto trabajo, pero el festigame como que hay algo que no me atrae que es como que no se es como prostituir los juegos o una sensación extraña

### **Pero no te gustan las ferias de videojuegos o**

Es que no no se si sean tan buenas, como que no me la venden muy bien yo creo, como que se la venden quizás para un público que yo considero más casual, no es como para el que está realmente metido jugando, entonces por eso no se si me llama mucho

### **Y algún juego de pelea?**

El tekken

### **Y juga on line, o no te gusta?**

O sea, es que ultimamente no he tenido mucho tiempo para jugarlo pero si cuando era más chico me daban más ganas de jugar competitivamente tekken, pero en esa época no había on line entonces tendría que haber ido por ejemplo a las maquinitas y ahí tenía que aprender a jugar con la, es distinto jugar así que con el joystick, al final a la larga es como mejor, porque de hecho venden para consolas el stick, pero siempre he estado acostumbrado al joystick pero si me dieron ganas como de jugar el tekken competitivamente, de hecho a veces veo como hay un torneo mundial que es como de todos los juegos de pelea.

### **El evo**

Ese

### **Se hace todos los años**

Todos los años, si y en el evo ahí como las pelias de tekken, porque en los otros no me manejo mucho, entonces no casho pero si estoy como al tanto de cuañ fue el personaje que usaron para salir campeón en el tekken, de hecho en el último que vi, tiene que haber sido el 2017 el campeón ganaba con el Jack que es como un personaje que uno veía y uno dice que es basura y el campeón mundial ganó con Jack entonces igual ha tenido la evolución del tekken ha tenido un balanceo de los personajes entonces ya claro cuando jugai en el tekken 3 probablemente si

habían personajes que eran como obvio que iban a perder solo porque el personaje era malo pero ya ahora en el tekken 7 están todos más parejos entonces casi que si sabi usar bien a los personas podí ganar con eso, hasta que alguien sacó campeón co Jack

### **Cual es Jack?**

Es uno como grandote, a déjame buscarlo

**Yo casho tekken pero no soy fanatico, juego injustice, mortal kombat, Street fighter muy poco y el super smash bros.**

Este es

### **A ya**

Es un mono medio musculoso

**Claro si, o sea bueno, como que tekken yo me acuerdo los del 3**

Eh ya, claro. Bueno este estaba también en el 3 pero una versión como más chica como ha ido evolucionando en cada entrega que saca y en fifa si he jugado hubo un tiempo on line y, pero era como un modo en el que uno iba mejorando en el tiempo como que uno gana cartitas, como jugar son como unas cartas y les podi ir mejorando, pero después como que cashe que para ser bacan tenía como que meterle plata al juego como que para comprar más weas entonces después se me después descubrí el bloodborne

### **Y juegos de shooter?**

De shooter no tanto,

### **Nunca te has sentido atraído**

No no, yo creo que el boom de los shooooter fue en la época como del de los call of duty como el 2012 el 2011, si en la época del play 3 se usaba mucho fue una moda y que yo creo que no aportó mucho a la industria creo que si, si no, es que eran todos los años entregan tras entrega y todos esperando el maldito juego entonces no creo que fue una mala moda creo porque bueno yo antes igual había jugado un par de shooter por ejemplo los medallas de honor ese era en la época del play 2 probablemente y hay juegos pocos de esos pero ya despúes como que no me atrayeron mucho nunca si habían unos shooter medios alternatias no se el bioshock lo cashai, claro no es el típico que vay con pistola pero si en primera persona y vay teni armas y poderes entonces, pero yo creo que lo que más me atraí en los bioshock era como la historia era como sobre todo el 1 que era estai en una ciudad donde todo era permitido cashai entonces e no es porque en los géneros en primera persona no me guste sino porque yo creo que lo que más me cautiva en general es como la historia del juegos. Así que como estos juegos eran más bien como sin tanta historia pasaba de largo no me llamaba la atención y bueno los últimos metal gear igual se pusieron un poco más shooter aunque yo siempre lo he jugado más como de sigilo siempre he sido el jugador que claro lo adaptaron para que si tu querí ir al shocke podí hacerlo pero yo siempre voy tratando de hacerlo lo más piola posible

### **Y tení algún gusto por algún género en particular?**



Mmm no, yo creo que juego de todo un poco, he jugado rpg, con como te digo yo creo que lo que más me llama siempre porque pensaba así como en los juegos que le he dedicado tiempo es por la historia yo creo, yo creo que eso es lo que más me termina llamando porque por ejemplo el último gran rpg que me terminé fue el el ninokuni 1 ahora me compré el 2 pero no he podido jugarlo mucho y también me lo terminé al 100% porque la historia la encontré chora y por eso me gustó harto los metal gear también siempre los juego los jugué al 100% el que jugaba más es un juego no se si lo cashai el katering que es un juego como que puzzle como que tenía que mover como unos bloques es un juego como, simple entre comillas porque tu teni que subir una cima e igual hay que pensar rápido porque a uno se le va acabando el tiempo pero este juego igual tiene una historia como chora como que hay un tipo que que tiene una amante que se llama igual que su polola actual cashai las 2 se llaman katerin una es con k y la otra es con c, este es de play 3. Y pero la jugabilidad es no tiene nada que ver con la historia eso es lo extraño sino que la jugabilidad es la son pesadillas que tiene el protagonista vez que hay ahí como unos bloques entonces tu tienes que escalar tienes que ir subiendo hasta el final donde termina la pesadilla, este juego también lo jugué harto y ha y otro juego que son casi pura historia porque la jugabilidad es super poca

#### **Como cual ¿**

Son como estos que son como películas interactivas, como el heavy rain por ejemplo

#### **Te gustan esos así?**

Si yo creo que si o creo que si veo algo en común en los juegos que me llaman la atención es porque tienen como una historia entretenida si porque en este el heavy rain lo bueno era que podía incluso jugarlo con gente muy alejada en los videojuegos porque quedaba estaba viendo ahí y tu veía que tenía que tomar una decisión que en verdad en cuanto, tenía que apretar x o cuadrado eso es todo, esa es la decisión que hay que tomar pero eso cambia la historia entonces por ejemplo estos juegos como película interactiva se puede jugar en ambiente donde se jugaba just dance por ejemplo se puede jugar en este ambiente más social que es porque como las decisiones que tu vas tomando van a repercutir en el futuro entonces yo creo que ha sido como los juegos

**Ya bkn, eh, a ver eh, a y bueno, no se si igual, bueno igual lo hablaste un poco pero que tan importante es para ti poder jugar on line, o sea on line. Así como el paso de tener el play 2 jugar solo con tus amigos cercanos y después en play 3 on line.**

Yo creo que para mi a día de hoy sigue siendo principal el offline sigue siendo principal y el on line tiene que ser un añadido pero que tiene que ser bien añadido y yo creo que por ejemplo en el bloodborne fue bien añadido porque claro tu podí jugar offline el bloodborne podí pasarlo te va a costar mucho pero si querí jugar con alguien podí hacerlo y te va ayudar, entonces yo creo que esa fue una buena forma de poner un on line que hay incentivo para jugar online hay incentivo ahora el que no quiere hacerlo puede hacerlo totalmetnte offline entonces yo creo que esa fue una forma inteligente de meterle on line para cuando son cooperativos yo encuentro que así lo encuentro bueno ahora lo que son solo online es lo que esta de moda por ejemplo el fornite el fornite esa wea

### **Como que no te llaman esos juegos**

No para nada así es que es casi como un jugar por jugar nose siento que no esos para mi no me llaman pero si creo que hay como una nueva generación de jugadores que yo creo que es la misma generación porque viene que viene de os call of duty como que evoluciono a este tipo ahora no yo me siento alejado de esa generación de jugadores no esos tipos como juegos masivos así no donde hay que puro matarse nomás no me llama mucho la atención para nada, pero porque quizás en mi historia ha sido más larga yo partí por las historias y sigo metido en el mundo de los juegos por la historia entonces llegar y jugar estos otros juegos así no me llama mucha la atención como juegos casuales yo creo que el único que me ha llamado la atención ha sido el único de celular el clash royale

### **¿Y nunca tuviste psp o psvita?**

Si tuve psvita ahí también jugué un poco no jugué tanto s, al final termine prefiriendo la en la experiencia como de la casa

### **Por qué?**

No se me gusta estar echado, porque al final nunca usé el psvita fuera de la casa muy pocas veces, a veces en viaje ahí si lo he usado quizás para viajes si apaña y quizás la aproximación que ha tenido la nintendo quizás una consola como hibrida como portátil y de sobremesa yo creo que eso también ha sido una buena idea, rescatable, yo creo que también se haga una evolución hacia ese tipo de cosas en un futuro, si claro que te de esa opción, tampoco se que tanto se usa cashai como te decía porque para ir en el metro no lo hago si se que hay gente que lo hace pero por lo general ahora hago otras cosas cuando voy en el metro o escucho música o voy chateando quizás o voy leyendo el diario cosas así y después llego a mi casa y ahí me siento a jugar, igual yo creo que juego antes jugaba más quizás que ahora no se nunca me he medido quizás el play debería hacer eso, medir las horas que has invertido, creo que mide las horas por juego, pero no las horas prendidos

### **En el bloodborne no las mide?**

No nno las mide, No, no se cuanto llevo

**Pero cuando tu guardai como que te salen las horas que hay jugado, al menos en el dark souls sale cuando voy a entrar a la partida, no vez que te puedes crear hartos jugadores el jugador 1 no se 100 horas, de hecho creo que no estoy seguro, pero al menos en el dark souls 2 te cuenta las muertes, así como 1000 muertes (Risas) pero no se si en el bloodborne, a lo mejor si.**

Si, claro en otros juegos he visto las horas dedicadas, ninokuni lo jugué harto, más de 100 horas e, yo creo que en el bloodborne también, lo he pasado un montón, de hecho salí el 2015 hasta el día de hoy lo sigo jugando, o sea ha pasado harto, yo creo que ha sido uno de los juegos que más tiempo me ha mantenido como activo eh, ha otro que también jugué cooperativo el metal gear hay uno que se llama peace Walker, no se si lo hay cashado

### **Ese también está en psp o psvita**

Ese salió originalmente en psp, yo no lo tuve ahú después sacaron como la versión en play 3 que eran los mismos gráficos que en psp, pero en play3, pero ese si se podía jugar cooperativo, a ese igual le saqué sus buenas horas, porque también en las misiones si querai terminar en 100% tenía que terminar en 100% la versión S de cada etapa y con los monos jefes hacerlo de a uno era muy difícil entonces hacerlo cooperativo era como la forma que había que hacerlo entonces yo creo que ese tipo de juegos on line me gustan donde siempre puedes hacerlo individual pero si lo haces cooperativo te facilita las cosas y al final quedai un poco análogo como en la vida real que cuando trabajan todos se hace mejor que cuando está uno contra el mundo entonces igual es es esos modos on line me gustan

**Ehm ya, bueno igual ya estamos terminando, pero, bueno esta es casi la ultima pregunta, bueno es la ultima, bueno que tan importante es como para ti tu consola. Tus consolas.**

Mis consolas...

**Es como más que nada todos los juegos, todo lo físico que tienes.**

Ehm, claro uno siempre hecha la talla o que pasa si te roban la consola, si, o sea, yo creo que con la vida ya he aprendido que lo material no importa entonces si llega a pasar alguna de esas cosas digo filo me compro otra cashai

**Pero como que la necesitai,**

Si o sea claro si tu lo ves como quizás podrías cambiar un poco la pregunta cómo cuanto tengai 50 años vas a seguir teniendo una consola, claro probablemente si, voy a seguir teniéndola voy a seguir jugando, de hecho el otro día hablábamos cuando, no se si llego a parar a un hogar de anciano lo único que voy a querer tener probablemente una consola para poder jugar ahí hasta que me muera quizás entonces de hecho te voy a mandar una cosa que tengo después te la mando de que bueno con todo este show de jideo kojima y lo echaron de konami y creo su propia empresa totalmente solo apoyado por sony lo apadrino él también como que vende merchandising cashai como de la empresa entonces yo dije a ya como esta wea quizás en 20 años puede ser muy valiosa entonces ya le compré la cuestión la cosa es que veía una cajita muy bonita te traía como una especie de termo con el logo de kojima production la cosa es que ahí venía como un manifiesto algo así como un escrito del de kojima donde básicamente decía que desde la historia de la humanidad siempre se ha jugado y que vamos a vivir y morir jugando siempre cashai independiente como van a ser los juegos porque siempre van a ir evolucionando porque es algo que siempre va a estar es algo que va a ser parte de la humanidad como es parte de lo que somos era muy choro te lo voy a mandar ahí para que lo veai

**Eso me sirve porque para mi tesis jugar ha sido historia todo han jugado, pero claro con una cita de kojima sería buena (Risai)**

No si en verdad es una buena reflexión porque muchas veces se ven los juegos como algo infantil

**Claro y no es así**

No es así, exactamente si es verdad que los juegos pueden ir cambiando pero uno está constantemente jugando

**Eso pasa, nosotros tuvimos la suerte de jugar como con consolas, pero antes se jugaba de otra forma y en el futuro van a haber otras formas, bueno eso. No se si quieres decir algo más, alguna declaración, algún punto sobre los videojuegos**

Yo creo que bueno, como tu te diste cuenta en la entrevista trato de estar informado en el tema y también con mi formación ahora más de ingeniero también creo que los videojuegos es una parte para ser que el país sea desarrollado. Porque al final por ejemplo tu puedes comparar Chile con Japón, Japón un país que no tiene recursos naturales sino que todo lo ha logrado en base al intelecto entonces y dentro de esas cosas está el mundo de los videojuegos, del anime, de todo que uno ve quizás desde afuera como algo oíe que ñoño y es todo una industria cashai entonces y si tu ves todos los países desarrollados todos tienen empresas de videojuegos haciendo juegos es una industria muy grande entonces ya incluso si tu lo ves desde el punto de vista como económica y de hecho Corfo tiene un programa que está tratando de impulsar nuevas desarrolladoras y tiene que seguir haciéndolo digamos porque es una buena decisión y hay que seguir apoyándolo porque si Chile en verdad aspira a ser un país desarrollado una de las múltiples aristas que tienen que tener es también desarrollar el mundo de los videojuegos así como desarrollar el cine también tienes que desarrollar el mundo de los videojuegos, exportar juegos quizás a futuro, cashai, entonces yo creo que eso es algo quizás que hay que tener en cuenta y que muchas veces se ve como que es algo que quizás por un problema generacional de que se ve como los juegos como algo gente no se de 60 años pero como seguí jugando pero le digo, veelo de otra forma que es una industria así como tu ves películas tienes la industria de los videojuegos que a día de hoy mueve más plata que el cine entonces es algo muy grande y que hay que meterle recursos. Como decía antes po.

**Ya po, eso, gracias. Estamos.**

## **ENTREVISTA 8**

**(Hombre-Consolas-27 años)**

**Videojuegos estoy grabando, bueno igual puedes hablar rápido lento como quieras yo preferiría que vayas a tu tiempo porque para que no te confundas y si también si sale una palabra que quizás yo no entiendo tu la explicai nomás tu habla todo lo que quieras entonces esta investigación es un proyecto de tesis que se trata sobre videojuegos es identidad y videojuegos entonces las preguntas van orientadas a eso. Si te sientes ofendido me dices**

Dale no hay problema

**A mi me gustaría que, bueno tengo una pautita aquí, no es tan importante**

Usted pregunte y yo respondo.

**Bueno en las respuestas tu intenta hablar, no hay si o no, tu explica todo lo que quieras entonces mira yo ya nos conocemos somos amigos y me gustaría que me cuentes más o menos tu historia con los videojuegos, de vida, como chiquitito**

Como partió

**Claro**

Todo se remonta al año mil no mentira (risas) no me acuerdo pero si me acuerdo de que pucha como a los 3 años mi tío que es el papá del seba me regaló la Nintendo que era de él y de ahí yo empecé así como por decirlo con la pasta así. Desde ahí empecé con el vicio onda y bueno también como nunca me crié con mis viejos en la otra casa igual como que era el único cabro chico el consentido y todo el tema así que en la otra casa yo tenía una Nintendo y una super así que no prácticamente yo he pasado toda mi vida toda mi infancia ya con los videojuegos o sea y ahí después fui como consiguiendo más consolas, 64 play 1

### **Y por ejemplo cual fue tu primer juego, lo primero que jugaste**

Super mario, super mario lejos si

### **Qué sentías cuando jugabas**

Que era genial o sea más que más que como un pasatiempo como o como por jugar así por ocio no como que me metía y cada día como que iba descubriendo cosas nuevas como o puedo hacer esto o descubrí otra cosa y era como abriéndote más en el juego en sí claro

### **Ya ya y tú jugabas solo?**

Eh la mayoría de las veces si a veces no se po me juntaba con familiares me ponía a jugar con el seba y ahí a veces nos poníamos a jugar

### **Con tús amigos**

Claro

### **¿Y cuando fuiste creciendo seguiste jugando otras consolas?**

Claro seguí probando otras consolas después de la Nintendo 64 me salté a play 1

### **Jugaste más cosas o sea me refiero a que como que nunca dejaste de jugar**

Claro siempre estuvo estuvo los videojuegos como presentes

### **Y hoy en día seguí jugando**

Si hasta el día de hoy

### **Que edad tienes perdón no me la se**

27

### **Ah 27, tienes la edad de mi hermano entonces jugaste toda la vida**

Claro prácticamente desde los 3 años, todavía tengo esa Nintendo ahí en serio, la tengo guardada en la casa a veces la ocupo, el único detalle es que a veces la tengo sin tornillo por el tema de mantención o sea limpieza y todo pero todavía está ahí está funcionando están los juegos

### **A pero entonces te dedicas a cuidarla**

Si a veces le hago mantención las desarmo, creo que tengo alguna que otra foto si querí te la puedo mandar de ahí

### **Tu primera consola me dijiste que fue una Nintendo la original**

La original la ploma, la grande

### **Esa consola la tienes cuando jugabas cuando chico por ejemplo te la escondían**

Si a veces si, me escondían los cables el transformador me decían algo como no no y no vas a jugar y yo Nooooooooo se me viene el mundo abajo

### **Qué sentías cuando te la escondías**

Era terrible me daba penita y sentía pucho yo quería jugar y recuerdo que me ponía a jugar e inventaba cualquier otra excusa

### **Y después siguió pasando te seguían escondiendo las consolas**

O sea yo creo que los 14 15 16 y luego bueno recuerdo que después y a veces hasta el día de hoy siempre me alegan o me alegaban porque siempre gastaba mucha plata en los videojuegos y ahora como que no tengo otras prioridades igual sigo jugando pero ahora ya son otras posibilidades

### **Y de aquí de hoy, tu crees que vas a seguir jugando**

Si o sea absolutamente o sea que ya formó parte de mi.

### **Me gustaría que me pudieras comentar qué consolas tienes o las que has tenido**

Esa es mi 64 ya desarmada, tengo muchas.

### **Por ejemplo comentame que consolas has tenido**

Bueno comencé con la Nintendo, luego una super, una Nintendo 64, una play 1, una play 2, recuerdo que también luché mucho para que me regalaran una game boy color hasta que me la regalaron fue igual hermoso. Pero no mi primera portátil era una game boy color después igual a medida que fui trabajando fui adquiriendo mi propias consolas más juegos tuve una Wii, la que nunca pude tener así fue la gamecube. Quería la gamecube igual me llamaba la atención pero creo que fue más que nada porque no se dio mucha propaganda por acá el marketing no fue muy bueno igual quiero jugar mario Sunshine como el único mario que no he podido jugar

### **Ya entonces por ejemplo esas consolas cuando eras chico las tenía y después fuiste creciendo las seguías teniendo nuevas, por ejemplo. Las comprabas tú.**

Claro las compraba Yo

### **Y esas las tenías en tu pieza, todas en tu pieza, nadie te molesta**

No claro o sea, si técnicamente nadie me molesta como que nadie se mete en la pieza o sea a veces me dicen oie quieres jugar y oiee quieres

**Y tu las tienes ordenadas, las teni como que o sea que uno entra a la pieza y tu las tienes así como**

Claro así como un mueble con compartimientos y aquí hay una consola así está la otra

**Y tu te imaginarias tu pieza sin ella**

No para mi eso sería como un vacío así como si fuera a la cocina y no hubiera refri.

**Ya si, me imagino. Entonces de verdad tu estás muy relacionado con ella, son parte de ti. Las cosas así. Ya y a parte de las consolas tienes como otro merchandising de videojuegos o que te gusta**

Mm si me gustan igual lo que es arcades y estos juegos rítmicos los de baile. Onda maquinas de baile algo así también

**Te gustan las maquinas de baile**

Si también

**Y por ejemplo peluche y juguetes de mario por ejemplo**

Si también tengo, una que otra que me han regalado figuritas peluche poster

**Ordenas tus cosas con ella, te sientes identificado con ellas.**

Si claro, depende o sea, igual tengo poleras pero tampoco sería como lo correcto ir a trabajar con una polera así. Yo creo que eso es así porque no va como dentro del protocolo de la empresa donde estoy cashai. Claro o sea, es la pega el uniforme ya después de la pega como yo quiera

**Y en lugares públicos no te molesta andar así**

No No me molesta

**Así como con poleras de mario sombrero de mario**

No para nada, no tengo, creo tenía un gorro de Luigi (El mario verde) claro el mario verde, el clásico mario verde.

**Ya ya entonces, de verdad yo, eh, tu nunca te has sentido así como avergonzado por ser amante de los videojuegos?**

No para nada, o sea, alguna vez alguien dijo algo, o sea, no se si corazón roto, siempre algún comentario típico de la familia Ya para de jugar crece pero, pucha o sea al fin y al cabo yo siempre he dicho que el hecho de crecer y tomar responsabilidades no quiere decir que no me gusten los videojuegos o sea hay personas que fuman que toman y puta bkn por ellos.

**Entonces tu dices que puedes seguir amando los videojuegos siendo adulto y responsable.**

Igual no te niego de que a veces me dan como Mmm me quiero comprar eso porque no puedo, porque tengo otras prioridades, de hecho a fin de año recupero mi riñon por la switch (risas) Invierto mucho tiempo en las consolas, eh depende ahora como estoy trabajando estoy en plan

y empezando mi propio negocio no tengo mucho tiempo pero si cuando puedo le dedico un rato de distracción, claro igual mi polola me quita tiempo

### **Y tu polola juega contigo**

O sea más que jugar contigo a veces me ve, a veces como que no entiende el juego, o sea, a veces se está metiendo o se mete más de hecho a veces ella me regala peluches y genial. De hecho la ultima vez estábamos jugando residente vil 4 y estábamos en un parte donde había que salvar a Ashley y los 2 hacíamos poco menos puteando a la tipa porque sabemos que 0 aporte.

**Jajaj Si po. Que buena Y por ejemplo tu me dijiste que jugabas en las consolas y todas esas cosas y pistas de baile, también juegas ahí, los arcade y con respecto a accesorios, por ejemplo audífonos teclado gamer o solo te gustan las consolas**

Soy más de consolas que de PC

### **Por qué**

No se bueno igual, para jugar en pc igual teni que tener un buen pc teni que invertir harta plata igual con la plata de que te armai un buen pc podí emular más consolas pero no se siento que yo soy más de consola que de pc en sí así igual la plataforma de pc tiene buenos juegos unreal quake y a veces creo que los disfrutai más en pc que en la versión de consola pero yo creo que depende

### **No te gustaría digamos tener un pc, pc gamer full**

O sea si, pero siento que igual preferiría más las consolas que un Pc Yo soy un poco más consolero. Yo creo que me gustan más las consolas, porque igual mi primer PC los tuve como a los 17 18 años ya, no miento más 20 22 claro, cuando pude trabajar y comprarme mi primer notebook pero yo creo que se debe más que nada como crecí con las consolas yo creo que se debe más a eso

### **Y alguna vez hay tenido como un distanciamiento con algún tipo que ame el PC como plataforma de videojuegos**

O sea, más que rivalidad es como, a veces echar la talla no como igual el PC tiene mejores plataformas, pero nunca he tenido un problema, como algo que se salió de las manos por ejemplo, no.

### **Por ejemplo un tipo que diga que es pcero, un fanatico de juegos de pc y que diga no las consolas están muriendo. Nunca has tenido un tipo así**

O sea no, en internet casi siempre, no me dan ganas ni de discutir porque al fin y al cabo cada uno con sus gustos, en gustos colores, es como lo que pasa con mi hermano, mi hermano es fanático de sony y él siempre le ha tirado como sea ha hecho para abajo para Nintendo, no es que Nintendo tiene puros juegos de niños, como la cuestión, ya si igual jugai mario kart desgraciado cállate.

### **Jajaja O sea tu te sientes más nintendero**



Si admito que soy más nintendero. Si nintendero. Igual sony tiene buenos juegos buen repertorio buena exclusiva. A veces pienso que nintendo es como innovación, todas sus consolas son distintas. La wii es distinta a la switch no sepo, la 3ds es distinta a la gameboy, yo creo que la cosa va por ahí. Siempre son sorpresas, entonces como que uno va encariñándose con esa compañía en vez de otras.

### **Como una camiseta de Nintendo**

Claro

**Cuando tu te reconoces como amante de los videojuegos así como algo en parte de tu vida. Por ser amante de los videojuegos has tenido cierta relación con otras tribus urbanas, no se como otakus veganos.**

Si igual dentro de los videojuegos admito que ya por tiempos de media, si me gustó harto el anime iba a eventos tenía mi típico bolso tapado en tapitas, creo que también hay chapitas por ahí, siempre mi sueño frustrado fue hacer cosplay pero mis viejos nunca me dejaron, pero no se siento que igual me sigue gustando la estética animé igual juegos relacionados con esa onda, como que ya siento que no es lo de antes.

### **Por qué**

Antes las series eran buenas ahora para mi la mayoría de las series es fan service, pechos y es como que no gracias prefiero series con más con una trama más interesante.

**Y a parte te has sentido discriminado por otros grupos, como por ser ninte, por ser gamer por jemeplo, te han dicho algo.**

Aa, no, o sea como decía anteriormente típicos estos comentarios de que hay weon teni 27 años y todavía sigues jugando no es como, pero a mi ni ahí.

### **Indiferente**

Claro cada uno vive su vida.

### **Tu te juntas con algunas personas a jugar**

Si estrictamente a jugar, si tengo algunos amigos con que a veces nos juntamos, jugamos en la infancia. Amigos amigos, los conocí curiosamente porque hace algunos años trabajaba en un colegio como encargado de informática. Y ahí claro, gracias a los videojuegos como conversé con los chicos llevamos una buena relación todo buena. Al año me sacaron del colegio por razones.

### **Si quieres no lo dices**

No tranquilo es que fue chistoso, no se, eee, solamente porque hablaba con los chicos tenía mejor relación con ellos, me catalogaron como de cierto individuo profanador pedófilo, pero eran solamente dichos no tenían nada concreto y, ya por favor o sea, bueno igual sinceramente fue preferiría que me echaran ya que prácticamente no podía tener vida personal a causa de eso que terrible

### **Y con las personas que jugabas que conociste ahí**

Te juntas hoy en día a jugar con ellas, quizás no siempre pero cuando se puede da la posibilidad y nos juntamos y jugamos. Nos contactamos por las redes sociales o a veces nos llamamos, oíee tengo tiempo teni tiempo juntemosnos ya listo.

### **Y que juegan**

E dependen igual es relativo a veces nos ponemos a jugar carreras plataformeros, a veces nos ponemos a grabar a tontear. Nosotros jugamos y como que el centro es jugar, pero durante la reunión hacemos más cosas pero disfrutamos los videojuegos en una generalidad. A veces nos ponemos a ver videos en internet o hablar de la vida.

### **Y tu vas a otras casa a jugar**

Si también,

### **Te gusta jugar on line**

Si igual, no es mucho lo que he jugado on line, si super smash, mario kart, bueno más que nada porque el internet que está en la casa es terrible. Si tuviera un internet mejor si igual me animaría un poco más a jugar on line.

### **Cuando has jugado on line Sientes que juegas con otras personas**

Eh si, si or qué no. Más que nada, no juego con mi amigos, más que nada con toda la red, a veces es dififil pillar a otro al mismo tiempo. Es genial porque si bien, técnicamente no puedes ver a la otra persona y todo, es como tiene la sensación de competir con alguien que quizás sea mejor o peor que tu.

### **Por ejemplo cuando juegas con otra persona a nivel mundial te sientes como tú a tu.**

Claro se siente mucho mejor, no es una maquina.

### **Entonces por ejemplo cuando tu juegas, de verdad sientes que como que tu estas jugando con una persona real, en un entorno no real**

Exacto, no es como jugar como con la computadora con la misma cpu del juego.

### **Y te gustan los juegos como, RPG, tipo warcraft on line, un servidor absoluto online.**

E onda igual estuve jugando un rato warcraft pero no se no, no me enganchó como mucho igual requiere harto tiempo y bueno como digo por falta de tiempo soy como más esporádico a jugar o sea si tengo algo de tiempo juego un rato y como eso el online es como más competitivo te demanda más tiempo. Yo no juego mucho el online competitivo, soy como más de jugar el juego en vez de competir. Me gustaría intentarlo, no me cerraría a intentarlo, claro que no.

### **Por ejemplo, cuando tu juegas que prefieres, jugar con amigos al lado tuyo, o jugar online con tus amigos.**

No, amigos al lado mío. Amigos Así una sesión multiplayer así como en los 90, los 4 controles los 4 en una sala. Un cooperativo real cara a cara agarrándose en smash los 4 ahí. No se siento que eso es mejor, como que se disfruta más.

**Por qué qué sientes teniendo a tus amigos al lado por ejemplo, a tu amiga, a tu polola a tu hermano.**

No se es como a ver se siente como más competitivo igual que en vez de un online porque claro tienes a la persona al lado. Es como más divertido como más más ameno. Siento que la persona está realmente contigo

**Tu también me contaste que te gustan los juegos de bailen. Tu vas a jugar al fliperling por ejemplo. Y que pasa cuando juegas, tu te sientas en la maquina, digo, te paras en la maquina y bailas.**

Claro, o sea, es un ambiente distinto, depende el tipo de gente, hasta carabineros me han visto y dicen o quien juega y gracias, no hice nada. Cuando juego en ese lugar conozco hartos amigos gracias a la maquina. Es una experiencia distinta igual, a veces nos juntamos o a veces paso esporádicamente como lo veo. A veces soy solo a ver, cuando no tengo plata, a ver como juegan otras personas.

**Te sientes como parte de algo con eso**

Si igual me siento parte de algo ya que igual es algo como que hago e igual se siente bien. Se siente bien.

**Y más o menos con qué frecuencias vai para allá**

Igual es relativa a veces podría ir quincena o fin de mes porque es donde hay plata, porque igual demanda plata a menos que me compre una y la tenga en la casa pero.. detalles. E es relativo a veces paso ahh e hecho venía de allá y estaba llena la maquina y no pude, raios, pero es relativo a veces juego poco, a veces harto, a veces puedo estar un mes 2 meses sin jugar

**Pero igual tienes ganas de hacerlo**

Si las ganas no se van, no importa si no voy en 2 meses lo importante es que voy pronto.

**A parte de jugar en consolas en tu casa con tus amigos on line y estar en estas maquinas. Como que has ido a algunos eventos gamer por ejemplo. Alguna vez.**

E no mucho o sea, a lo más a o que he ido así son algunos torneos como que estos hacen, es entretenido. Converso con gente, hablo con gente nueva, nuevos gustos, nuevos juegos, no muy entretenido.

**Y cuando te haces amigos de personas así**

E, conociéndolo en persona a veces si pero igual, como no frecuento mucho para mi es como algo como esporádico, ya, o sea si se mantiene el contacto ya genial

**Claro claro, pero entonces tu terminas disfrutando este mundo de los videojuegos en tu casa, en el flipering, en lugares más cercanos. Ehm por ejemplo tu sientes que tu me dijiste que jugabas on line cierto, cuando juegas on line sabes con quién juegas, así como si son chilenos, extranjeros**

Buen puento, ehh, la verdad no se.

**Nunca te has encontrado con algún chileno, on line**

Creo que no, La verdad no pongo mucha atención con eso. A veces en el mario kart sale un tipo con una bandera chilena. Creo que una vez, pero generalmente no me siento identificado con eso. No es como mucho que vea como muchos chilenos.

**No sientes una distancia cuando ganan los japoneses.**

Bueno, o sea, por favor, son japoneses, esos tipos ya creo que nacieron con un procesador doble núcleo (risas) pero no, no es como distanciamiento, sino como que me motiva a ser mejor así mejor, lo puedo vencer.

**Lo puedes vencer Ya. Volviendo como al tema de las consolas. Tu qué piensas de los juegos de celular. Qué opinas, buenos, malos juegos.**

O sea, no creo que los juegos de celular sean malos. Tampoco pienso que sean como juegos de consolas. Desde los primero celulares ha habido juegos de celulares, juegos ya muy básicos hasta ahora, que igual, igual yo creo que igual depende del tipo de juego, pero yo claro, pero igual si hay juegos buenos para celulares que se adapten muy bien

**Que piensas de las personas que solo juegan celular. Tu crees que ellos son gamer o no que piensas tú ¿**

Yo creo que el termino de gamer, que es amante de los videojuegos, es independientemente de la plataforma o consola, o sea, hay gamers que son fans de Nintendo de Microsoft de sony, chicos que solamente le gustan los juegos rítmicos. Si y son considerados gamer igual. No tengo ninguna opinión ni mala ni buena. Igual juego en celular, depende, o se hay juegos rítmicos, solitario, cosas como más esporádicas, así como para pasar el tiempo.

**Tu sientes que la experiencia completa está en otro lado**

Siento que más completamente está en consola.

**Tienes alguna consola favorita, en toda la historia, no solo ahora. Alguna que sea la inolvidable, la mejor.**

Uh, yo creo que la Nintendo 64, de por si ya se lanzó un gran paso del 2d al 3d en cuanto a gráficas, el repertorio de juegos y que igual pase igual cuando chico igual buenos momentos con la consola. Esta aun la tengo a veces juego, la cuida mucho y le tengo cariño.

**Por ejemplo tu pieza ideal como sería**

E, bueno sería igual más que pieza sería como un centro de juegos entre comillas, un mueble con consolas, una tele, un softwofer y un bar. Un bar. Así como para tener todo cubierto. No se si tan pulenta, ni siquiera copete, una bebida un juguito unos vasos.

**Todo centrado en los videojuegos. Todas las consolas las maquinas y todo para divertirse**

Claro como un centro de entretención.

**Que buena. Estamos casi terminando, no se si estás contendo. Las ultimas preguntas van enfocadas, con quien juegas tú, con quien te gustaría jugar y con quien juegas como cotidianamente.**

Bueno por lo general juego como solo, si pero pucha a veces, no se, puedo jugar con mi hermano, con amigos, a veces hasta mi pareja.

**Y cuál es la relación con tu hermano cuando juegas.**

E igual es como más como competitiva.

**Me podrías explicar eso como que tu hermano es más de sony o de Nintendo. No se si han tenido discusiones.**

Hemos tenido discusiones, él como que siempre ha catalogado a Nintendo como los juegos para niños, quizás por el contenido que tiene. Yo por lo general me gusta más Nintendo no por el tema de, no me guio por un tema de graficas sino por innovación y jugabilidad. Con jugabilidad me refiero a que bueno, igual Nintendo siempre ha innovado harto, en ese tema, o sea con el lanzamiento de la Wii controles inalámbricos, nuevos tipos de juegos, ahora con la switch.

**La switch. En especial me gusta mucho. Tu sientes que la swtich es distinta a las anteriores. Tu sientes eso por qué**

Es muy distinto porque te entrega porque como otra, eh, como nuevas experiencias de juego, por que claro, que otro tipo de consola te ofrece lo que un hibrido lo que una consola de sobremesa y a la ves tu puedes tomarla jugar en cualquier lado. Ninguna otra consola hasta ahora te ha ofrecido eso.

**Ya. Y por ejemplo no tuviste intenciones de comprarte un play 4 o play3**

Si igual he tenido intensiones por uno que otro juego más que nada digamos. Eh,

**Por ejemplo has tenido más intensiones en consolas que en computador. Que de PC. Y de estos, usuarios, como no tan marqueros como Nintendo, sino como accesorios que venden en algún mall que también te permitan jugar. Unas marcas más alternativas**

Onda como, esos controles para teléfono. Algo así, ehh, si igual me llamo un tiempo la atención, como rodearme de accesorio, si algo así, claro claro o sea, bueno yo creo que eso va dependiendo o sea no se po por darte un ejemplo como para la Wii tienes un adaptador de pistolas que quizás te haga la experiencia más comoda si igual como i la llegara a encontrar si quizás la compraría pero no es algo que me diga lo necesito ¡! No no es algo así como

**Y esta pregunta es importante, bueno para mi es importante ya que. Es como, cual es tu opinión o que prefieres el formato digital o el formato físico. Sea en todo, por ejemplo, un juego, lo prefiere en físico o digital**

Físico, porque, generalmente el digital ya igual de por si lo tienes de la tienda oficial tu pagas por el y quizás sale hasta mas barato que un físico pero la sensación de tenerlo ahí en tus manos, es no se, es otra cosa.

**Y también los pones en tu pieza.**

Claro de hecho, tengo mi cajón ahí, lleno de cartuchos

**Me gustaría preguntarte, tu ordenas, pones tus cartuchos, asi como que se vean, como si fueran libros.**

Me gusta que se vean así ordenados.

**Que te ordenen la pieza**

Claro que se adornen que se vea bonito

**Y Entonces por lo mismo, como que si algún día las consolas dejaran de existir, o sea, o si fuera el mercado de las consolas desapareciendo, tu te sentirías mal supongo**

E claro igual se sentiría como ese vacío de oh no tendremos consola este año, o no se, o, ya no sacaran más juegos más sagas, sería como igual triste, pero igual a veces pienso de que sea mejor porque, quizás si no le dieran fin o no terminaran ciertas sagas ya no sabrían ue inventar y quizás eso terminaría matando a la larga como ha pasado quizás con algunos juegos con algunas series de televisión

**Y lo otro a parte de jugar, tu vei, tu jugai perfecto, a parte de jugar, ves videos en youtube de juegos.**

Si veo a gente que juega igual me motiva a jugar y a grabar.

**Vei mucho, mas o menos que ves**

E no se a ver, gameplays, reseñas, opiniones, cuando hacen anuncio de videojuegos

**Chateas con tus amigos sobre juegos. Tu aparte de jugar es una cosa pero también vives los juegos en otros lados**

Por ejemplo con el ultimo aviso de Nintendo, o va a salir tal juego este año, es como una cadena.

**Y bueno ya estamos terminando cerca del final, entonces estas preguntas son como más no personales, son como más referentes a ti. Tu te sientes como gamer. ¿Por qué?**

E si, porque me identifico con los videojuegos, mas que me guste mas nintendo que sony, o gustos yo creo que ser gamer en si es identificarse, ni siquiera es tanto por fuera sino que por dentro.

**Tu te sueles vestir, hay algún estilo vestimenta que prefieras de gamer por ejemplo, personalmente, tu.**

Uno que otro accesorio que se relacione con algún videojuego, como algún llavero o un peluche, o algo tan grande como un traje completo como de mario o de Luigi, pero si.

**Tu sientes que eres gamer, así como las 24 hrs del día o eres poser.**

Yo me considero gamer gamer, o sea, siempre. Absoluto.

**Cuando tu, eh, conoces a otros gamer por ejemplo. Los conoces, conoces otras personas gamer y con ellos como son tus relaciones con ellos.**

Son buenas, tampoco es como que diga o a él le gusta el juego que a mí no, yo conozco gente que es fan de The Legend of Zelda y yo me gusta pero no es como algo que me atrape. Igual lo que nos une es el jugar. Juego con ellos, si, me distraigo,

**A parte de esas amistades gamer por ejemplo, son amigos por otra cosa, o lo que los une es el juego.**

Más que nada, es como por temas de gustos, típicos gustos musicales, ropa quizás videojuegos y de ahí, hacia adelante.

**Entonces tu me dijiste que cuando, toda tu vida has estado relacionado con los videojuegos, tu piensas que es algo, en otras personas, no tu caso, pero tu piensas que es un fenómeno adolescente de cabros chicos o no.**

Es que igual es algo como muy subjetivo porque va a depender de la persona.

**Pero que opinas tu. Si por ejemplo tu mamá dice no no, esto es de niño, eso es una tontera. Los juegos. Que opinas tu, no de tu mamá, si no de la gente en general que opina eso**

Tu opinas que los videojuegos son cosas de niños, eh no, La verdad es que no tan así porque al fin y al cabo su fin es entretener hay gente que igual lo ve y hay gente que ha aprendido mucho con los videojuegos te dan valores, te enseñan muchas cosas, y eso yo, como dije ya va a depender más que nada de como lo tome la persona. Me han llegado muchos comentarios como, oye ya estas jugando vas a cumplir los 30 y todavía sigues jugando y es como bueno, me da exactamente lo mismo ellos viven su vida y yo vivo la mía. Hay personas que tienen vicios tienen drogas y ñe, podría ser peor.

**Entonces tu consideras que no es un vicio, es una parte de tu vida.**

Es una parte de mi vida que siempre está. Es algo adoc.

**Y por último tu sueles frecuentar lugares relacionados a los videojuegos, esto flipering, arcade, lugares de baile.**

E si, claro, bares, tiendas de videojuegos, no es algo que vaya todos los días pero si tengo la oportunidad de ir si, por que no. Voy por interés porque hay de nuevo, informarme más,

**Vas solo**

Eh generalmente si , o si alguien me quiere acompañar, mi pareja el mall o una tienda, pasamos, vamos a ver que es lo que hay.

**Siempre que vas al mall, pasas a las tiendas.**

Si, o a veces no paso y digo, no me va a doler así que no. Es como no, no tengo dinero, no quiero ir a sufrir, pero generalmente si. De hecho, así algo curioso, y recuerdo que para el verano fue a san Antonio con mi pareja, y yo no sabia que había un mall ahí, hace años que no iba, yo no tenía idea, yo no iba desde que tenía 13, harto tiempo, el tema es que fuimos pasando y de repente vamos subiendo y veo un happyland y de repente veo una maquina de baile, no tenía tarjeta, no tenía cambio fui a sencillar me compre la tarjea para jugar y cague con 4 lucas, quizás jugué como unas 7 partidas. Mas o menos como una hora. Ahí estuve jugando, me compre la tarjeta exclusivamente, de echo me tuve que comprar otra polera porque quedo toda sudada.

**Ya pero es como que te pasa que ves videojuegos y te sientes parte de, inmediatamente**

E claro, como que quiero disfrutarlos.

**E bueno no se si quieres decir algo más con respecto alguna experiencia particular que hayas tenido, alguna inquietud de los videojuegos, no sabes como que a mí me gustaría haber estudiado esto, no se, como alguna otra reflexión personal con respecto a eso. Que quieras compartir obviamente**

Igual no niego de que me hubiera gustado crear mi propio videojuego, fue entretenido, pero igual está como el debate como entre vida adulta y responsable entre comillas, tiempo dinero y es como ah, crecer es horrible nunca crezcan. Bueno igual hay personas los que hacen los videojuegos son personas adultas, y técnicamente se pueden dedicar a ello, lo hacen es su trabajo. Claro

**Y una última consulta que se me quedó hace tiempo, tu alguna vez has formado parte de alguna comunidad de videojuegos, off line u on line.**

E mas que nada de comunidad si, de esto como típicos grupos de Facebook, si, a veces compartimos opiniones

**A pero todo en Facebook, todo virtual**

Claro, si es como algo presencial típico grupo de amigos que nos juntamos, quizás hablamos de videojuegos, jugamos un rato

**Y hoy en día tu panorama con respecto a los juegos, tu que piensas de las consolas actuales.**

Si, igual están bien. Yo creo que más que perderse, yo creo que la misma gente a veces como que hecha a perder un poco eso porque al fin y al cabo, los usuarios, a veces hay rivalidad entre consolas como sony o Microsoft o Xbox porque encuentro como estúpido comparar lo que es potencia gráficos, lo que es lo mismo o sea para que, al fin y al cabo el tema es disfrutarlo.

**Entonces nunca has formado parte de una comunidad, nunca has conformado una comunidad de un juego. Más allá del Facebook?**



No como todo el día, si a veces como que quiero dedicarle tiempo, busco algo en internet, pido otro consejo quizás para pokemon. Ya Lo pido en internet, en google, en gente que también juega.

**Bueno no se si tienes algo más que decir, o si quieres alguna duda personal**

No creo que no, que ya se ha dicho todo.

**Ya po entonces estamos.**

## ENTREVISTA 9

**(Mujer, Computador, 27 años)**

**Me gustaría que me cuentes tu historia con los videojuegos.**

Mira, yo empecé ya como viejota con los videojuegos porque como te comentaba fuera de la entrevista soy justo una generación que sufre un cambio tecnológico como de lo análogo empeizan a llegar los computadores yo soy de los computadores que te teniai que salir del teléfono y conectarlo con el ruido del demonio y no lo podi hacer piola nunca y con una madre super preocupada porque típico que decían en esa época así como que los tamagochi que eran como las cosas más tecnológicas accesibles económicamente como que deprimían a los niños cada vez que los tamagochis se morían y no que terrible y no no no. Yo empecé a meterme con los videojugos más o menos en la época en que llega a la tercera el cd gratiuito para que instales ragnarok on line.

**En que año fue eso**

Habrá sido al año 2008, era adolescente, 15 años, más o menos, y no enganche mucho pero engancho todo mi grupo que claro cuando de ves en cuando, pero nadie muy enganchado y ahí conoci a la primera persona así como obsesionada con los videojuegos que ya es así como que se metio en los videojuegos, así como en las películas de terror cuando te cuentan de alguien que se vuelve locos con los juegos así mal, sus papas se estaban separando, y se metió con los videojuegos entonces, de rrepente empezó a no ir a clases porque se quedaba jugando, se había quedado jugando toda la noche, todos los maigos los empezó a hacer por ragnarok, se engancho la hermana chica, se engancho la mamá, tanto así, que de repente casharon que la mamá se había gastado 6 millones de pesos en donaciones para ragnarok, así como que tu quieres buscar una historia cliché de por qué los videojuegos son malos.

**Esa persona era tu amigo amiga**

Una amiga, teníamos la misma edad

**Era una persona normal, cercana a ti, tu mismo nivel socioeconómico, misma comuna**

Si, ibams en el mismo colegio, colegio en providencia, de monja, clase media, los papás alguna vez tuvieron muchas lucas, después ya no tuvieron tantas lucas y el videojuego fue terminado siendo como un gran tema porque sacó a la luz muchos problemas que estaban siendo tapados con hartas cosas, entonces como al final, el videojuego no era el problema sino que era el síntoma. Que es a lo que uno después ya casha, pero así como película de terror con los

videojuegos, así, después yo seguí mi ruta y e, mi pareja era jugaba de hace mucho mucho mucho tiempo, sobre todo pc y playstation y me empecé a meter y es como ya, así como uno puede jugar más allá de casual, de los tiempos muertos, y me empecé a enganchar porque hay juegos que tienen historias que son muy muy interesantes.

### **¿Cómo cuales?**

Por ejemplo yo soy una fanática de la franquicia de dragon age, porque como están armados los personajes y la trama es muy interesante, es como tu empezai a buscar y es como que te metiste por un hoyo de profundidad y el problema, hay cosas, de repente uno se hasta, de repente está la historia de fondo de los personajes de mortal kombat son muy interesantes y uno empieza así como que esto no es solo monos agarrándose a cachos, esto no son solo luces brillantes y uno se empieza a meter y empecé a encontrar una comunidad dentro de todo y es como sabi que, ya me da paja salir que hace frio, por que no te veni a mi casa pedimos unas pizzas y nos quedamos jugando, o como te pasaste tal cosa y vas generando una comunidad ocn juegos que te gustan, en esa época no había tantos juegos baratos, entonces comprarte un disco significaba que pasaba por toda la comunidad para jugarlo, te lo prestabai, y finalmente lo pirateabas y aun así el juego pirata seguía pasando el mismo circuito de se comparte, se juega y se regala, entonces tienes como esa base en común, después yo empecé a jugar en pc, empecé a ser un jugador un poco más pesado, entré a la universidad empecé a cashar con esto de la sociología de que, los juegos como, cualquier medio cultural, permite una recursividad sobre la vida social y la cultura que quiere decir eso, los videojuegos como los libros, la música, el teatro o el cine cualquier forma de arte, te da una mirada sobre algún tema, eso te permite, uno, hacer patente un montón de situaciones que uno puede pasar de alto o decidir ignorarlas, te permite poner, reflexiones que usualmente no podrías hacer y al mismo tiempo te puede proponer soluciones u otras cosas que es lo que funciona cuando te cuentan narrativas que son distopias u utopías o que las utopías son distopias disfrazadas muy bonitas, que pasa con el libre albedrío, por ejemplo una de las cosas que te propone el the witcher es que de repente uno no elige entre un bien y el mal po, uno elige entre un mal y otro y entonces es justo elegir entre un mal menor y un mal mayor si ambos son el mal. O lo que es bueno para ti es bueno mal a gran escala, pero a ti te hace feliz porque es algo que es egoísta, pero no ser egoísta te causa dolor pero causa un impacto positivo a gran escala, entonces, si uno le da un poquito más como de vuelta uno puede encontrar narrativas muy interesantes en los videojuegos, por ejemplo, llevándolo como al feminismo, que es un tema como super delicado, la discusión sobre bayoneta, bayoneta sus primeros juegos con su traje apretado, bayoneta es una mujer sexualmente empoderada de si misma o es un objeto sexual y de repente de que mirada del feminismo lo vei po, entonces te propone cosas de bueno, desde la mirada de la sociología uno permite como salirse un poco y hacer la reflexión de que es lo que te están proponiendo, hay juegos de lo que te proponen es ojo con el facismo, hay ciertas cosas que se ven bonitas pero no, cuando tu te metes por ejemplo, a mi me encanta los diálogos de los villanos, son geniales.

### **¿Como cuales?**

Hay uno que es de bioshock, es como, es que tienen mezcla pero hay una cuestión donde tu vas haciendo muchas cosas, y finalmente te das cuenta de que, por ser buena persona caíste en una trampa y te transformaste básicamente en el villano o en la marioneta del villano, cuantas veces

no nos ha pasado eso, que por ser buena persona no reaccionamos no reflexionamos en lo que estamos haciendo, las consecuencias y vamos para adelante y de repente te das cuenta que dejaste la caga. Entonces, juega mucho con eso, por lo menos a mi me gusta y bueno yo hice mi tesis de grado con respecto a inteligencia colectiva y como esta se entrelaza con la identidad de que son los gamer en Chile, también participo en un núcleo que se llama el último arte que se dedica a hacer charlas e investigaciones o propuestas que son multidisciplinarias con respecto a los videojuegos que es como ya, llevamos cuantos años, 30 años con videojuegos no podemos seguir hablando de la patología del videojuego y no podemos seguir hablando solamente de la consola o de las lucas que produce, es una industria cultural, hay que empezar a tratarla como tal, entonces como dejemosnos de las lucas. Bueno y eso ha sido un poco mi tema con los videojuegos.

### **¿Y con quien sueles jugar frecuentemente?**

Suelo jugar sola o con amigos, depende, porque si juego en el pc hay juegos que te permiten ser colaborativos y otros que no.

### **Pero jugando on line.**

No, también juego por lan. Antiguamente con los cablecitos y todo, por ejemplo uno de mis juegos favoritos es viejísimo, y para poder jugarlo acompañado con mi pareja tenemos que ir a la bodega a buscar un router viejo, donde están los cables de lan, puta se cayó esta wea no me la reconoce, te la reconoce a ti, no tengo lag, así como los memes, así mismo, de repente jugamos on line, hay juegos que claro un MMORPG rápido te conectas listo y hay otras veces en que juego sola, o si no hay amigos que trae su consola vieja y nos repartimos los controles. Llegaron los café, así para que le pongas pausa.

### **(Llegó el café)**

Cuando sale la super Nintendo y alguien saca el donkey kong country somos como 5 y nos turnamos los controles

### **¿Qué opinas de eso de que, 2018, con dinero y tecnología jugar juegos antiguos en una consola antigua?**

Es que, jugar a juegos viejos tiene siempre un componente que es de nostalgia, más allá de que el juego sea hay gente que dice que los juegos viejos eran juegos de verdad porque eran más difíciles, mentira, hay juegos que son difíciles y hay juegos que eran fáciles y hay juegos que eran malos, corta, pero tiene el tema de la nostalgia, te lleva a cuando tu disfrutabas tanto este juego por lo que era el juego que tenías y te tenías que juntar, podías jugarlo de repente una sola vez por semana, el fin de semana, entonces era el evento con los amigos y es un poco volver a eso, es como, no es lo retro, pero es como no se puede, cuando los papás de uno se ponen las camisas de los conciertos y escuchan música vieja, como cuando alguien llega con su vinilo, tiene ese tema como un poco de recordar tiempos mejores muy entre comillas pero es como, es como un poquito de ver la infancia cuando uno no tenía pega, no tiene que pagar cuentas tu preocupación era pasar el nivel y estar con tus amigos y lo que sea.

### **¿Y, que consola, no tu juegas pc y juegas consolas?**

He tenido consolas, pero el pc ha sido como lo más práctico para mi, por temas que.

### **Pc grande, de tarro o notebook.**

Tarro y notebook, o sea la principal razón es una razón económica, uno tiene un pc y el pc te sirve para trabajar, para jugar y te sirve para todo, ahora he tenido consolas si, porque hay juegos que están solo para consola y también he sido de las que ha heredado tecnología, y sabi que ya no lo voy a ocupar la queri, toma todos mis juegos viejos y mi consola y que feliz coincidencia, pero como te comentaba estoy tan acostumbrada a jugar con el pc que por ejemplo hay juegos más tecnológicos por así decirlo, que ya el uso de cámara muero, es como que no me marea que estoy haciendo pero si yo estaba apuntando, no no no no, que botón me está diciendo que apreté, entonces mouse y teclado es mucho más fácil de controlar.

### **¿Y te gusta el merchandising de videojuegos?**

Hay merchandising que es muy entretenido que me encanta y hay otros que son así como entre reprobables por fomes, ideológicamente no me gustan, y hay otros que no les ponen cariño.

### **No pero ¿te gusta tenerlos, comprarlos, regalarlos?**

En general he regalado más que tener yo misma, he regalado figuras, por ejemplo mi pareja le encanta jugar wow, entonces, ha pasado el tema como de ya, la figurita, diablo la figura y también se ha producido que como yo y mi pareja que llevamos 10 años jugamos juntos se da que, jugar y el merchandising es un espacio en común entonces pasa que es como, mira lo que te conseguí, pero más que de comprar para mi, si reglao esas cosas, pero hay peluches que son unas monadas increíbles, los polerones, pero también hay una barrera económica como para acceder a ellos finalmente,

### **Si pero, ¿tienes algunos?**

Si tengo figuras más que nada

### **Ya y ¿como los tienes en tu casa, en tu pieza?**

Los tengo en mi pieza al lado del computador haciéndome compañía

### **Tienes un lugar especial para ponerlos. Qué significa ese lugar para ti.**

Lo que pasa, es que, bueno mi pieza es un lugar en donde yo hago mis manualidades, tengo mis libros entonces ya tengo como espacios que son, estos son espacios para los libros, esta es la academia, esta soy yo haciendo proyectos de crafteo, y el pc es como un lugar neutro pero en general el tarro que tengo en mi pieza es el tarro que sabi que, ya terminé mi día de pega y este lugar es donde la ñoñería gana y acá poco mis series, me pongo a leer mis mangas, veo mis películas, mis series koreanas y tengo mis videojuegos, entonces es el espacio como de ocio finalmente y eso ayuda a que sea como ya me senté a jugar y me senté a jugar y no es jugar mientras sientes la presión de decir, no hiciste el informe, es como, es como este es el espacio, me senté en mi silla de jugar, no me llamen, voy a aparecer cuando tenga que ir al baño y deba comer, listo.

### **Ya ya, ya entiendo.**

Es que sino, uno no disfruta ni jugar, ni trabajar.

**¿Y por qué prefieres el PC, en comparación a las consolas, lo hemos hablado igual, pero más específico?**

También tiene que ver con un tema a parte de la usabilidad con la obsolescencia que tienen las consolas, las consolas salen cada vez más seguidas, Xbox, playstation, realmente hay muchos juegos que salen para todas sus plataformas a no ser que las divides en las portátiles entonces no le veo mucho del tema como de el hype que tiene comprarse una consola realmente porque a parte van a haber muchos juegos viejos que van a querer jugar que no van a ser portátiles, aunque sean la misma consola 2.0 con una ralla de otro color, no me los van a aceptar, y esa cuestión encuentro que es, es cochina para quien quiere jugar, porque te obliga a recomprar todo y no son baratos, estamos hablando que un juego entre 30 y 45 mil pesos, los controles también son bastante caros, en cambio si se te rompe un mouse te puedes comprar uno de 2 lucas en adelante si no quieres hacer gasto en un mouse gamer que te permite apuntar tiene chorrocientos mil bonotes cashai, si una tecla te podi comprar un teclado por 5 lucas, si cago un botón de un control de consola, y ese tienes que comprar otro, entonces el pc si muere es fácil arreglarlo y casi todos tus juegos van a estar en una nube, entonces no es como si ya, murió el pc, me tengo que cambiar a un nuevo pc y puedes llevar tu juego, puedes llevar la memoria y todo, la consola todavía no tiene eso, porque claro antes era así como, quiero jugar on line y la consola no lo permite y ahora lo permite, tiene wi fi, y lo que sea, pero no tiene eso de que yo encuentro que es un poco más amable con el jugador.

**Ya, ya entiendo. Y ¿Alguna otra razón no económica, aunque sea de gusto, etc?**

Es que es como te decía, la comodidad me gana, estoy tan acostumbrada a jugar en pc y tampoco hay tantos títulos que me gusten que sean solo de consolas, eventualmente siempre salen para pc.

**Un par de exclusivos no, pero los puedes piratear.**

Entonces siempre puedes tener un emulador.

**Eso de los emuladores, cuéntame, ¿los usas frecuentemente te gustan?**

Algunos si, pero por ejemplo, cuando quieres volver a jugar un zelda viejo o un pokemon ya con esto de que ser gamer se ha vuelto cool, como que ya ir a comprarlo a cualquier lado es como, loco estoy tratando de comprar una consola vieja, es como una reliquia del viejo Egipto, me teni que estar jodiendo si me vas a cobrar esas cantidad de plata y ni siqueira se si está funcionando, entonces, el emulador, te permite volver a eso, ahora claro, está el tema de que claro, muchos son piratas, y genero un tema ético de con quien hace el juego, con quien produce el juego con el equipo que estuvo detrás de la inversión pero es lo que podí hacer frente a este otro comercio, entre de coleccionista y mercado negro con las consolas viejas, por ejemplo que hizo Nintendo con eso, puedes comprar a través de su tienda virtual, los juegos viejos que los remasterizaron para que los puedas jugar, steam hizo lo mismo, sabi que este juego que es super viejo que era para pc o consola, y así como lo arreglamos como para que lo puedas jugar en un pc moderno porque ya no te lo reconoce de otra forma y eso es una forma, cuando tienes esa opción ya es

invertir las lucas, porque te asegurai y todo el tema sino, ya la opción pirata nomás y disfrutar el juego y volver a la niñes y es como eso era tan difícil , no eran difícil

**Pero ahora en la actualidad es como más fácil comprar juegos antiguos, pero en la adolescencia que tenias que hacer tu como jugadora de pc para jugar un juego.**

De partida tratar de encontrar una pagina donde pudiera encontrar el juego pirata que quisiera porque la mayoría de las veces uno se encontraba un juego pirata, era eso o vivir de los juegos educativos que te regalaban o jugar con el encarta y cosas así, ver que poder descargar el archivo que estuviera correcto, tratar de no descargar cuanto virus hubiera, descomprimirlo, lograr instalarlo correctamente y después empezar con el juego, pero teni a parte que creakearlo entonces era ya a empezar un poco meterser en la informática así como, cambié, tienes que cambiar esta carpeta y de repente lo hacias mal y cagabai todo.

**Claro y un archivo tenias que borrar.**

O tenias que ponerle un punto si lo hacias mal, cagaste y si lo hacias muy mal entonces cagaste el pc y tenias que empezar a explicar en la casa por qué el pc no funciona y cosas así. Me pasó más que nada con los virus, fue sin querer (risas)

**Tu piensas que eso estaría asociado como a tu identidad, de ser así, como de enfrentar, curosear, descubrir la forma de que algo es posible en un computador.**

Yo creo que más que por el hecho de que sea por los videojuegos, venía de antes, desde como funciona esta cuestión, desarmar los juguetes y luego poder volver a armarlos correctamente, y este tornillo, esto ya no cierra, así como de cómo funciona esto, y claro con los pc, tiene como uno estatus, pero finalmente es la misma raíz como funciona esta cuestión o como la hago funcionar, esto lo arreglas, como lo arreglas, pero no es como que sea por ser computín, na yo creo que tiene que tratar de encontrar un medio para llegar a un fin que era quiero jugar.

**Pero eso no está en las consolas por ejemplo uno pone el juego y punto.**

Pero sigues teniéndolo en el pc, por ejemplo la gracia que tienen muchos juegos de PC es que tienes los mods.

**Ya háblame de eso, de los mods.**

Entonces por ejemplo, es que los mods te permiten uno arreglar, tienes distintos tipos de mod, funcionan un poco, desde los que te arreglan así como sabi que este personaje está hecho visualmente muy malo, mira, yo juego son juegos que son injugables realmente pero la fan game hace que los juegos, the witcher 1 y 2, son injugables, son pesimos, así como, solo, son lo menos instintivos que hay los monos se mueven pésimo es duro pero, teni mods que es como ya para que los monos no se vean tan desproporcionados, este sabi que, te arregla este bug para que puedas lograr hacer esta quest como corresponde, sabi que en este boss se fueron a la punta del cerro con la dificultad, esto como que le baja la dificultad, o este era demasiado fácil así que te lo hicimos más difícil o cuestiones así como, este te cambia el color de las botas, cashai. Entonces te permite jugar, y es volver un poco al pasado y es como instalaste mal un mod, perdiste todo lo que tenias guardado y teni que volver a empezar entonces de repente cual de

los 50 mods que instale es el que le quitó la cabeza a mis personajes y ahí teni que empezar uno por uno a ver, entonces claro tienes mods que son cheats cashai que es como para pasarme el juego sin sufrir sin pasar los puzles sin pasar las partes difíciles o los que más me gusta, tienen mods en donde te lo vamos a hacer aun más difícil o, sabi que, yo ya se que se te hizo corto así que me inventé un par de niveles para que los juegues, o sabi que, skkyrim, infinito, cuantos mods no hay para lo que sea es como quieres jugar skyrim peleando con dragones siendo una chica de anime en bikini, puedes hacerlo, quieres que tus hombres lobo sean extremadamente musculoso, puedes hacerlo, quieres tener una escopeta, ya pero eso no te saca, quieres tener una escopeta, entonces hay mod para lo que uno quiera y eso también es como te digo, depende de la comunidad que te encontré, hay muchos mods para poner a todos tus persnajes en pelota pero.

### **A ti te gustan los mods**

Si es que es entretenido, la idea igual es jugar un juego sin ningun mod al principio, porque igual cada mod que le pones es una capa que igual te va cambiando el juego y a parte, uno ya se empieza a aprender como de memoria los juegos entonces uno empieza a hacer tonteras con los juegos, es como, no se, hay juegos que uno ya empeiza a buscarle los bugs cashai es como, pero eso ya tiene que ver con cuanto tiempo le dedica a los juegos que tan ocioso eres.

### **Ahora me gustaría que hablemos de, ¿Qué opinas de, compañías como es Nintendo?**

Es que, a mi gusto cada compañía tiene un carisma o una personalidad super específica con respecto al tipo de juego que saca, Nintendo es conocido en general por, franquicias que son infantiles, o que invitan a un publico infantil a pesar de que tu seas grande o sea, tu podrías tener un un hijo y tu y tu hijo van a disfrutar jugando mario, pero también teni final fantasy, que es para las consolas de Nintendo pero no es hecho por Nintendo que te permite otras narrativas o argumentos posibles, más adultos más infantiles como quieras, o más adulto disfrazado como con una estética más infantil, hay, hay compañías que se las juegan mucho por su contenido, por ejemplo, siempre se me olvida como se llama pero la que hicieron the witcher 3, Dk, ck, Estuvieron como 15 años trabajando para dar un juego que es un juego que la narrativa es la raja, no hay otra palabra para decir a parte que es la raja, la música, es bkn, el juego es bonito porque te permite tener una inmersión muy rápida en el juego. Hay compañías que se dedican a sacar una franquicia hasta que la maten, como lo que ha pasado con assasins creed, que no es un mal juego, pero mataron la franquicia, y son juegos que podrían ser muy interesantes, por ejemplo sociológicamente hablando tu puedes ver por ejemplo como los distintos campos de poder o sistemas de poder se intercambian y pelean entre ellos, por ejemplo el sistema económico el político en esta lucha que tienen los asesinos con los templarios, pero ya después teni juegos en donde de repente tu mono no tiene cabeza y ves sus ojos por la nuca cashai o empezai a sacar muchos juegos que son para otras plataformas pero no te permite esta meta narrativa o esta transmedia se ha hecho de una buena forma o una forma que sea, como de calidad por así decirlo, por ejemplo, entertainment arts tiene una de mis franquicias favoritas tiene a dragona ge, pero el problema es que están muy metidos con el tema de los micro pagos y los dlc

### **¿Cuál es tu opinión sobre eso?**

Los detesto, me pasa que si yo compro un juego quiero que sea un juego que esté completo, que esté redondito, y que no, no tenga que pagar por ser un beta tester me entendí, porque me venden un juego que es caro que no está completo y que si quiero que esté completo a parte me van a cobrar, hay juegos que son muy amables con sus compradores, en el the witcher si tu te compras un dlc tu estás comprando hasta 6 horas de juego extra, es otra historia es buen juego es redondito, pero de repente tu comprai otros dlc y el dlc se agrego media skin más y te gastaste 10 lucas en eso, yo encuentro que esa es una falta de respeto para los jugadores y que se están basando mucho en los jugadores de nicho, algo de como mi arma es morada ahora, hay juegos que te los regalan y para eso teni mods y los mods son gratis cashai, encuentro que el tema de, las microtransacciones es un poco maligna por así decirlo de alguna forma sobre todo ahora con, esta, estas cajas de lot,

### **Podrías explicar las cajas de lot.**

Las cajas de lot son básicamente una forma de apostar es básicamente estás jugando un tragamonedas que con una cantidad de dólares porque usualmente no las puedes comprar con dinero del juego, o sea, con horas de juego sino que tienes que gastar dinero real y tu tienes una probabilidad de que te salga pura challa así como, no se puros calcetines izquierdo por así decirlo o la posibilidad de que te salga o algo que pueda ser estético o funcional en el juego el problema es que las posibilidades son muy bajas de que te salgan objetos raros que tienen alguna relevancia para el juego o que sean estéticamente relevantes para el juego entonces, terminas siendo un sistema de apuestas, en donde hay muchas personas que gastan mucho dinero y muchos juegos se terminan transformando en pay to win, o en caso de que hay personas que, tienen una mayor posibilidad de transformarse en adictos en las apuestas terminan callendo en esto entonces yo pienso que pierde toda la mística que tenia jugar o el carisma o la característica misma del juego porque finalmente no te interesa el juego sino que estás jugando en nuevamente en un sistema de disposiciones económicas identitarias en las cuales tu tienes una posición de status superior porque gastaste cierto dinero y eso significa que tienes acceso a ciertas cosas. A veces es tan ridículo y ni siquiera te dan ventajas en ciertas cosas, sino que simplemente es como, no se, tus hombreras son holográficas, por qué quería gastarme yo 50 dolares en que las hombreras de un mono en un juego que no le voy a dedicar tanto, no soy profesional del juego sean holográficas, no tengo idea. Lo entiendo de repente en servidores gratuitos, o cuando hay cosas piratas, entonces los moderadores y todos los que ven este tema funcionan con donaciones y la forma bonita que tienen de decirte gracias por la donación es que te dona alguna chucería, ya ahí tiene mucho sentido porque estás contribuyendo la comunidad, de una forma u otra para mantener el servidor arriba y eso que significa que 1000 o 2000 jugadores puedan seguir jugando, pero cuando tu no necesitas eso encuentro que es sucio, o reprobable.

### **Ya hora vamos a pasar a otro tema, ¿Quiero que me cuentes que es ser mujer en este mundo de videojuegos?**

O sea es un tema complicado porque ya es complicado saberse o reconocerse como mujer en la vida cotidiana, de partida, por ejemplo yo en general no me reconozco a mi misma como mujer sino que yo me reconozco como no binario, Yo estoy en algún lugar, de la escala porque no me gusta ninguna de las 2 cosas entremedia, y es como hay teni gustos tan masculinos Y, y, cashai,



entonces ya meterse en videojuegos en donde sabemos que el 48% de los jugadores a nivel internacional son mujeres, quiero decir que es básicamente es la mitad, están escondidos, porque los videojuegos son parte de la vida de la tecnología de la informática que, simbólicamente nosotros asumimos que son espacios que son masculinos, y cuando son super mixtos realmente, porque, un espacio de videojuegos te permite un espacio de anomia, de anonimato, en donde es mucho más fácil que tu te encuentres en un acoso por un personaje, tu puedes ser un hombre, pero si tu avatar es femenino tienes muchas posibilidades de que te acosen, por ejemplo dentro de las investigaciones que yo he hecho, me encontrado con muchos jugadores que empezaban a hacer una reflexión de su comportamiento cotidiano con las mujeres, después de jugar con avatares femeninos, todo empieza con que sabi que si me voy a gastar plata en un juego prefiero ver un culo que me agrade que ver un hombre todo musculoso y peludo y no se que cosa, ya como está bien que se expliciten, no tiene ningún problema, pero, empezaron a recibir acoso de otros jugadores masculinos y se sintieron en la posición de vulnerabilidad que las mujeres suelen tener día a día y eso hizo cambiar su comportamiento, entonces, es complicado porque por ejemplo a mi me gustan muchos las ñoñerías, yo me identifico como una persona ñoña, pero como estos son ambientes super masculinos, donde no había mujeres, las mujeres son mentiras son hombres disfrazados de mujer (risas) es un bot o cualquier cosa es pelear mucho con otros jugadores que muchas veces como, no, es que a ti no te puede gustar porque a ti te gusta, a ti te gusta porque el tipo que te gusta le gusta, porque tu pareja te obliga a jugar, porque, y es como, no, simplemente me gusta y hay un grupo que lo cree y todos los demás dicen como: ey, el mundo real dice como no, yo perdí a mi polola porque ella juega más wow que yo, cashai, entonces, uno se enfrenta a distintas cosas, no creo que sea un ambiente que sea, intrínsecamente violento con las mujeres, pero que si permite que muchos jugadores atrás del anonimato tomen acciones que usualmente no tomarían por medio a las consecuencias e internet les permite tomárselo. Entonces también pasa que las mujeres terminan jugando con avatares masculinos para evitar que las webeen y no hablar, cashai por el speaker que sea para evitar ese tipo de problemas, y porque también pasa que, como es un tipo segregación puede tener efectos negativos o positivos, y dependen mucho de cada grupo de, como los aproveche, no es raro encontrar así un avatar de una mujer despampanante que llega y te dice: dame gold. Algunos dicen que está capitalizando su sexualidad o lo erótico y está ben cashai, pero pasa que para muchos hombres, y tambien para algunas mujeres pero en general me he topado con hombres termina siendo que es como, una especie como de prostitución y está mal, y es como, pero es tu problema, que afecta el juego, te afecta el juego, no le di gold po, no la carres cuando esté, podría ser un gordo granudo que quiere que tu le pasi la etapa pero, tu eres el que está accediendo en vez de decirle juega conmigo u otras disposiciones entonces, vuelvo al tema como del principio te permite hacer una visión recursiva de lo que pasa a nivel social que es como, que está sucediendo, por qué a ti te molesta, por qué no es una estrategia legitima, o ilegítima, porque sucede esto, porque te molesta, por qué no, entonces yo encuentro que hay muchas discusiones que como los videojuegos se ven en lo lúdico, en lo que es como informal de un montón de cosas, y sobretodo con la alta popularidad desde el ultimo, hay mucha gente como que descubre muchos hechos sociales, y piensa que son de los videojuegos que son únicos que son ahí que son raros, pero uno empieza a ver y es como, y cuál es la diferencia de cuando pasa esto en la vida real es lo mismo, cual es la diferencia de esto otro, entonces no se, con respecto como de la narrativa tengo la misma critica de cualquier mujer con cualquier producto cultural, me gustaría que hayan más mujeres que tengan más

relevancia en la historia, me gustaría mas roles que no sea interés romántico o villana o que sean derechamente una protagonista, y no una protagonista que no pueda hacer nada, sino que también pueda ser cabrona.

### **Y como ejemplos de esos, ¿tu juegas algunos juegos así?**

La gracia que es como a mi me gusta jugar muchos RPG, los RPG te permiten acceder a situaciones o personajes hombres o mujer, entonces te permite ser lo bad ass que quieras porque si vas a jugar con el protagonista vas a ser badass,

### **No pero alguna otra, laracroft, metroid.**

Me gustan mucho esos personajes, pero de repente alguno los tiene olvidados, encuentro que más que la narrativa de lo cabrona que pueda ser laracroft, o samus aran, pero es que está en un traje apretado, no puede ser inteligente y tener un traje apretado. Uno no puede elegir ser inteligente y sexi, no se, tu cashai overwatch, hace un par de años, sacaron como transmedia un comic que tiene que ver con tracer, que ya había un tema porque su traje era demasiado y se le veía demasiado el culo, y es como loco, si teni perneras se va a ver así, una milica se va a ver así, da lo mismo y quedó la tendalada porque tracer esta personaje que estaba en la pelea de si está sexualizado o no, un juego que no es para menores de edad por ejemplo, sacan un comic de navidad y muestran que tracer es lesbiana y tiene una pareja, se dan un beso e intercambian un regalo de navidad, quedó la cagado con eso, porque tracer está sexualizada, porque tracer no está sexualizada, porque tracer era gay y es como, es un personaje, o sea, tenemos que entender que es rico cuando tenemos personajes, que tienen una profundidad más allá de un charco, eso es lo que hace la narrativa muy interesante, cuando tu empiezas a entender las motivaciones del villano, que el bueno no es tan bueno, o que hay más por ejemplo que su faceta profesional y tu te empiezas a encontrar con personajes que son muy ricos pero también tiene una cierta resistencia porque uno está acostumbrado a patrones super específicos, que en lo femenino hay un capitulo de sherlok, con beneditc, que dicen que en general las mujeres tienen que aprender a moverse en un espectro que son 5 estereotipos, la hija, la madre, la santa, la puta y la amante, y que si tu te fijas están siempre en la narrativa, pero es raro ver como se van conjugando en el mismo personaje, porque usualmente tienes la sidekick que es super buena que está eternamente enamorada de ti pero que es un poco inútil y no hace nada por la atención o tienes la femfatal pero no te cuentan que podrían ser el mismo personaje, eso es lo que me molesta porque la verdad siendo honesto con respecto así como, pero es que nadie podría disparar un arco usando tacos si y nadie tiene los musculos de kratos y nadie se ve como dante, así como, son canones estéticos que son opresivos que son para hombres y para mujeres, hay que tener más diversidad, total y completamente de acuerdo pero me gustaría que nos enfoquemos en temas que son un poco menos estéticos y banales, y nos enfocamos un poco más en la narrativa que es básicamente eso, es como que me importa a mi si bayoneta está empelota, es una mina que mira como pelea, por qué no puede ser las 2 cosas. Es como,

### **A mi me gustá mucho bayoneta y de hecho cuando lo jugué y dije a que sexualizada, y después de 2 horas ya no importa y después lo importante es la jugabilidad.**

Y la misma historia de ella es muy intersante, es un personaje muy interesante, me importa que haya un cameo de 3 cuartos a su poto, la verdad.

**A mi me da lata que pase, pero pasa mucho en el primer capítulo y después ya nada.**

Y te muestran otros lados, entonces después.

**O sea, se agarra a balazos con monstruos.**

Y claro y no la típica crítica que te dicen de los MMORPG y todas las minas son ricas y es como hay juegos por ejemplo en dark souls que tu no vas a ver a nadie atractivo ni aunque hagas un personaje atractivo va a estar tan tapado que da lo mismo y estando el caos que tu solo quieres sobrevivir, importa, no, hay juego que dependen de las características que tu quieras, tu quieres un libro de fantasía o quieres un libro de contenido erótico y los puedes encontrar, si te meti a un MMORPG estilo coreano, vas a encontrar así, todos los hombres son como dantes, son medio emos, son flacos y con caluga y son terrible secos y las minas pueden pelear con taco agujas y todo el tema, te meti a una más, de occidente y te encontrái no se, el enano gordito, peludo, ya teni la elfa pero teni, entonces como que encuentro que hay mucha crítica que, es muy desde afuera sin meterse en el mundo de los videojuegos realmente, entonces, muchas veces, me pasa que, más que lo estético me preocupan las narrativas de los juegos.

**Ya, si entiendo, ya mira, estamos llegando casi al final. ¿Tus frecuentes lugares asociados a videojuegos? Para comprar o eventos masivos de videojuegos, juegoteca, o los juegos diana.**

De vez en cuando me sigo juntando con mis amigos en el insert coin, el bar, es un poco malo, su comida, es decepcionante, pero tiene flippers, y me ganan los flippers y las consolas e igual el tema de que te podi juntar con tus amigos y no teni que después limpiar tu casa, es como eso básicamente, si estoy muy de vez en cuando me voy a meter a las tiendas porque ya viene el cumpleaños de alguien, podría regalarle un juego o algo de merchandising o revisar, o de repente simplemente haciendo investigación, reviso paginas digitales, hago charlas, entonces como que estoy muy metida, pero no es como que, no se, voy una vez por semana, hay cuestiones por ejemplo como el festigame o la comic con que yo encuentro que también son razones económicas como que se han ido un poco en volá con los precios, y entonces deja de ser como amable para ir, pero tiene todo eso que tiene los juegos, teni todos los anuncios, tienes a los cosplayer, tienes así como el juego o la película y el comic y el libro y las figuritas de acción y es como aaa lo necesito todo, cashai, pero de repente igual trato como de evitarlos porque también como te decía, uno se expone, y yo como me reconozco no binario todo el mundo me trata como mujer y está bien, pero empezai con la discusión de que no pero a las mujeres no les puede gustar tal cosa, es como loco, puedes parar de decirme de que es lo que puedo y no puedo hacer, si quiero jugar un juego voy a jugar ese juego si digo que me creo jugadora de esto es porque lo juego, y mala suerte si tu me crei o no, es asunto tuyo, es como me gustan los juegos de Rol, me gusta jugar en pc, me gusta ciertas franquicias y no hay nada que puedas hacer para evitarlo, a veces para evitarme los malos ratos es como ah, a parte hay una cuestión que es super, pasa menos hoy en día, pero como te decía el mundo de la ñoñería suele ser un mundo para pensarse en masculino más que en femenino, pasa como que oh te encuentras con un grupo que no te cree que eres suficientemente ñoño nerd o como quieres llamarlo, así como las chicas gamer no existen, son solo minas que hacen streaming de su escote y por otro lado teni un grupo de persona sobre todo hombre que eres un unicornio, y suelen tener pocas habilidades sociales entonces son un poco preocupantes, así como, loco, está bien nos gusta el mismo juego puedes dejar de llamarme, así como, despegate, así como, espacio personal, por favor, es como

más fácil que te encuentres con los 2 lados, cuando es tan fácil como, ey compartimos el mismo pasa tiempo lo pasamos la larga ey tu que tenemos la vida a parte y opiniones, pero pasa un poco de eso, encuentro como que, son espacios como que todavía hay que abrirlos como que hombres y mujeres lo pueden disfrutar y como que siendo mujer no solo te van a gustar los juegos de Barbie y cambiar de ropa sino que también te puede gustar un shooter o un survival o un horror game cashai y al revez,

### **Como te ves en unos años más, incluso de vieja, crees que vas a seguir jugando**

Todo el rato, me encanta, me encanta jugar, me estreso, me divierto, me ayuda mucho con la pega porque como te decía hay muchas cosas que si no estuvieran en esta plataforma que es de ocio que es super informal no sería no me daría cuenta de muchas cosas o muchas reflexiones que a mi me han servido profesionalmente y como adulto, y una cantidad de reflexiones que ti puedes recuperar que son increíbles ya como te decía el bien menor o sea el mal menor o el mal mayor, el honor iimporta que es el honor, que estarías dispuesto por, son muchas reflexiones que uno ya es un juego, pero de repente si uno, para, y las piensa bien es como ya, pero si esto, si no estuviera en contacto de juego, a donde me llevam te propone temas que son muy grandes entonces que uno como que ayuda como que uno piensa que agarra que si que no, es como para conversación para largo, más de alguna vez te llevan a un autor que tu dices es de la academia intelectualmente superior y como llegaste, puta llegue por un juego o como aprendiste a solucionar eso, es que me gusta resolver puzzles en un juego o me gustan los acertijos, entonces tienen ayudan a muchas cosas siempre y cuando no te vayas en la vola de perder tu vida personal por estar metido en los videojuegos y también ayuda el hecho de que mucha gente alrededor mio también juega, entonces no es como, puede ser un espacio que es solo mio o es un espacio que también es comunitario, por ejemplo yo tenía jugaba un tiempo wow tenía un amigo que era ucraniano en plena etapa de ocupación rusa en ucrania y me enteraba de un monton de cosas a través de wow, me entendii así como y como sabes de eso seguramente leíste la bbc cnn, no estaba en una ranked con mi amigo victor, y me contó que pasó tal cosa, tienes un amigo de ucrania, si, estamos en la misma en wow, pero como, entonces permite muchas más cosas como que las de uno le daría como, el beneficio de la duda a primera vista,

### **Bueno mira ya cubrimos todo, pero igual si quieres puedes decir algo más incluso como socióloga o algo así. Si te faltó algo, no se, lo que quieras**

Como socióloga yo encuentro que es muy interesante seguir viendo los temas de tecnología y tecnología y cultura porque dicen mucho de nosotros proponen muchas cosas y es lo que se viene, por ejemplo, los memes, cuanta información hay en un meme, y es una imagen, con un poco de texto, y puede ser total y completamente ambigua pero tu sabes específicamente a lo que se refiere y entonces de repente pasa muhco que en el ambiente de academia no lo toman muy en cuenta. Es como, no es algo formal, no es algo serio, pero de repente te encontrai por ejemplo con el cosplay y los crossplayer que significa para la identidad de genero que una persona se vite y actue como el otro genero, pero no pierda su identidad, o sea, sea solo momentánea, como lo tratas, es algo que es super raro para muchas personas pero está ahí, por ejemplo me pasaba con ver videojuegos o series de anime, y te encontrai con personajes evidentemente transexuales, evidentemente gay y tu los mirai como algo super normal

entonces son, son momentos que te permiten normalizar muchas cosas socialmente o que te permiten poner en duda y encuentro que es hora de empezar a ponerlo en la academia fuera de la patología de lo que pueda ser jugar porque muchas veces cuando hay una actitud patológica con respecto a los juegos no es que el juego sea la raíz sino que es el síntoma, por ejemplo paso que un niño mato al otro por el control de la pley, estaban peleando, todos te dijieron que fue culpa de la pley, que era culpa de que escuchaba metal que le gustaba dark souls, que escuchaba metallica, pero, alguna persona realmente leyó que era esos niños venían del sename, que eran 8 hermanos y que los papas solo sacaron a 6 y que se quedaron una cuidadora porque el sename ya no se podía hacer cargo, que los padres tenían temas de violencia consumo de drogas y alcoholismo, el problema de ese niño era cualquier cosa menos el juego, esos 2 niños tenían muchos problemas y no estaban siendo tratados de la forma, más efectiva con respecto a cogerlos, y a tratar distintas temáticas que peudan tener pero es mucho más fácil decidir a pero es culpa de la pley, no, cashai, el caso en estados unidos de un alumno que asesinó a su profesora, y dicen a pero es que jugaba caleta de dark souls y entonces ellos creen que cuando tu matas a alguien resucita, no, ese niño tuvo problemas porque sus padres pasaban peleando se divorciaron la madre se quedó con la custodia lo dejó solo y se fue de luna de miel 3 meses con su nueva pareja a un niño de 12 años, el videojuego, el problema no eran los videojuegos no era el anime no era metallica, no era el rock and roll no era el heavy meta, el problema de ese niño era que no había nadie en su casa que lo acogiera, el problema de la academia es observar eso. Ese es mi descargo.

**Ya po. Muchas gracias por tu tiempo.**

## ENTREVISTA 10

**(MUJER, CONSOLA, NINTENDO, 23 Años)**

**Me gustaría que tu partas contándome los recuerdos más antiguos que tengas sobre tu relación con los videojuegos.**

E los recuerdos más antiguos vendrían siendo lo que pasa es que en mi familia yo tengo hermanos que son mucho más mayores que yo aproximadamente 13 años y siempre a ellos le gustaron el tema de los videojuegos. Tambien eran de hacer como actividades al aire libre pero siempre que estaban en la casa estaban jugando y lo que más recuerdo es que había un computador que era super antiguo y ahí tenían de todo o sea, todo tipo de juego recuerdo los emuladores que tenían de super Nintendo, de muchos juegos entonces desde que era muy pequeña ni siqueira recuerod muy bien mis papás dicen que coomo desde los 4 aproximado yo estaba jugando en algún emulador y era porque yo los vi a ellos jugar también entonces como también jugué siempre muy hogareña desde muy pequeña mis papás decían que yo aprendí a jugar en base a mirarlo a ellos, entonces terminaba jugando no se, donkey Kong y muchos juegos de emuladores en base a verlos a ellos y me los iba dando vuelta y jugando así recuerdo que empecé

**Más o menos que sentías cuando jugabas. Recuerdas?**

Me gustaban mucho las animaciones los dibujo quizás, por ejemplo, también recuerod que había un juego que era como tipo rey león que parecía simba entonces, si, aparecía simba entonces por ejemplo no se a mi me gustaba mucho los animales entonces donde aparecían los animales

cuando era muy pequeña entonces me gustaba mucho, entonces el interactuar con eso, la dificultad que tenía de pasar las etapas me metía mucho entonces eran una gran diversión para mi poder ver lo que me gustaba e interactuar con eso.

**Y alguna vez tuviste como, tus padres te pusieron algún castigo con los videojuegos.**

E siempre que me iba mal en el colegio era como, bueno, siempre me inculcaron, así como oh promedio 6 hacia arriba entonces si en algún ramo yo tenía algún promedio más bajo que eso al tiro oh el computador hasta tal hora o sacar el internet ya más adelante cuando era más grande pero siempre relacionado a no jugar tanto. Eso recuerdo

**Y por qué crees que se debe a eso. ¿Que te quiten el juego?**

Es que el hobby que más me enganchó en su momento, mis papás asociaban que soy la menor de 3 hermanos eran muy sobreprotectores entonces para ellos también el hecho de que yo me quedara en la casa jugando y verme ahí se sentían mucho más tranquilos a si yo saliera con amigos o después más adelante fuese a fiestas, cosas así, entonces sabían que me importaba que me metía en eso entonces era la forma de castigo también.

**Y tu jugabas con amigas. ¿Cuándo chiquitita?**

E cuando, tu dices on line

**No no, chica, que jugabas con tus hermanos supongo, pero recuerdas haber jugado con alguna amiga tuya videojuegos**

Recuerdo haber jugado en el pasaje, pero con amigas era siempre el tipo muñecas, no se interesaban tanto de verdad, también recuerdo de que cuando en el colegio empezaron a salir las cartas los tazos recuerdo más amigos interesados en eso que amigas, como que hasta no se 8 años seguían interesadas en temas barbies y cosas más

**Y tu no?**

Si pero siempre por ejemplo yo recuerdo que salieron los tazos pokemon y pérdida total en eso i cuando salieron los bayblade, los que giran también, cosa que venía como en los empaques de cosas así me interesaban tazos entonces, si hasta cierta edad me interesaba también pero era mayor el interés como de esto relacionado a jugar

**Ya y más o menos como a que edad empezaste a ser más dueña de tus consolas, de tus juegos.**

Ya siempre jugué por ejemplo el computador que estaba en la casa que era de "todos" a los 14 o 15 más o menos me regalaron mi propio notebook que recuerdo para un cumpleaños y ahí ya yo elegía todo todo entonces ahí como que más se me afianzó eso un poco y ya también con internet en mi casa empecé también a conocer gente que jugaba las mismas cosas que yo, me hice un par de amigas que le interesaban las mismas cosas entonces ahí ya como que se afianzó todo eso.

**Y que jugabai en el computador.**

El primer juego que yo recuerdo cuando tenía internet, era super tierno tenía como 11 años se llamaba neo pets, se trataba de tener como una mascota virtual y ahí me acuerdo que habían foros y ahí justamente conocí a 2 amigas que vivían una es de región que hasta el día de hoy converso con ella y otra que era de Santiago y ahí como que, primero e los post de los foros ibas viendo como el usuario de ella y todo y después como ya conversando por mensajes, después en Messenger que era como en ese momento y ahí formé una amistad con ellas 2, eso es como lo más antiguo que recuerdo de haber jugado

### **Y a parte de jugar on line, tenías emuladores, juegos**

Si siempre tuve ehm, recuerdo que después empecé a jugar como pokemon en los emuladores, cuando empezaron a salir, también aprendí mucho inglés por eso porque, en su tiempo solo los juegos salían en su versión en inglés entonces, yo de repente molestaba a mis hermanos así como oh que dice aquí porque o si no no podía seguir avanzando y ya después salieron los mismos juego pero en español entonces ya me descargaba y ponía a jugar todas las versiones y eso mismo me propulso a tener consolas cuando ya tenía mi dinero.

### **Eso cuando fue**

Eh cuando empecé a hacer mi práctica y compre una 3ds xl

### **Eso fue hace poco**

Eso fue como hace 2 años.

### **Pero eso esa fue tu primera consola propia,**

Claro, propia, con mi dinero

### **Pero consola, pero en tu casa no había un play o un super Nintendo**

Había una Wii, para un cumpleaños había una Wii, pero la wii servía cuando jugaba en persona con alguien más. Juegos así con otras personas

### **Y a ti no te gusta eso.**

Si, pero recuerdo más haber jugado on linee con una amiga que también era muy buena para el mario kart que haber estado así como grupo a lo más, a lo más estaba no se con un amigo y seria pero no así un grupo de 4 por ejemplo que era lo que tu podí

### **Y en la adolescencia tuviste más contacto con otras personas solo con los videojuegos.**

De hecho yo a una pareja la conocí por un videojuego, en ese entonces yo iba en tercero o cuarto medio y jugando eso que es un juego de ritmo en base como a canciones recuerdo que en una habían salas donde la gente se podía meter y jugar lo mismo simultáneamente y ahí como que conocí a alguien que primero como que hablamos y también era de Santiago, vivía en una comuna cerca de mi casa y ahí después al tiempo nos conocimos en persona y ya mucho más adelante terminó siendo mi pareja, pero era mi primer contacto tan directo así como de oh, conocer y empezar a hablar con alguien sin conocerlo y después verlo en persona.

**Y tu tenías que pasaba con por ejemplo con tus amigas que no jugaban videojuegos, alguna vez te sentiste distanciada.**

Si me pasó mucho en la educación media que hubo toda esta moda de Disney, de los jonas brother, entonces como que, yo tenía 2 mejores amigas que eramos como ese grupito y ella, eran mucho de, del concierto, de la música de ellos, de las series, que estaban en su momento de Disney, y, yo terminaba también bueno, cuando estaba en primero medio también tenía una pareja que me afianzaba mucho más con el porque también era de jugar, entonces al final terminaba relacionándome mucho más con las personas que jugaban como yo, también me acuerdo que en ese tiempo todo el curso que jugaba se puso a jugar pokemon en el celular con el emulador que había salido entonces yo como que estaba más metida en eso que estar como tras lo Disney y esas modas que estaban en ese momento.

**No tuviste ninguna complicación.**

E quizás si me aleje un poco de ellas en ese sentido de que quizás no teníamos los mismos temas de conversación, ellas me podían decir o y saco una canción y quizás yo no sacaba tanto y lo mismo, yo no podía jugar tal cosa y quizás entender más lo que estaban hablando ellos de tal juego que lo de ellas que era de un cantante o lo que fuera.

**Ya pero digamos, nunca te distanciaron, ellas nunca te dijeron, anda a jugar o algo así**

Era más ligado a la persona, me decían algo como no ándate con ellos, pero nunca me dijeron o ándate con ellos que juegan, era como más de sigue con ellos que con nosotras.

**Ya entiendo, a ti te gusta el merchandising de videojuegos, figuritas, juguetitos, amiibos.**

E si, tengo un par de amiibos ahí también, colecciono los juegos que me gusta tener los juegos físicos, los de consola que tengo porque, por ejemplo la consola que tenía antes la tenía desbloqueada entonces descargaba toda, pero ahora la 2ds que tengo no la tengo desbloqueada

**Hubo un problema con la freeshop hace poco creo**

Si también lo recuerdo (Risas) pero me encargado hace poco de ir juntando físico los juegos de ir juntándolo, pasándolo

**Por qué tienes esa aficción con el formato físico**

Ahora hace poco, más que nada porque quizás lo estético por decirlo así, porque me gusta tener esa o quizás el amiibo en la repisa con los juguetitos, encuentro que es más por eso, solo lo estético porque si fuese por lo funcional al desbloquearla es lo mismo

**Claro, pero así ordenas tu pieza con los amiibos.**

Claro, como que en una repisa tengo el amiibo de un juego que compre y al lado de los demás juegos que voy teniendo.

**Como que va la colección.**

Claro como que va la colección solo de videojuegos



### **Y con respecto a ropa, poster, cosas así, chapitas (risas)**

E, es que como juego lol, al ir a los eventos estaba la, recuerdo que a uno de los que fui por ejemplo venía una chapita en la bolsa que te dan al entrar, también a los distintos eventos también le compro mucho a los ilustradores.

### **Los oficiales, o fan arts.**

Claro los fan art también me gustan harto y como que a evento que he ido voy sacando algún poster y de hartos juegos también, siempre intento también colaborar como con el ilustrado digital que quizás no es una persona oficial de la marca pero que si se esfuerza por hacer el arte de la misma y cada uno tiene su estilo también entonces trato de ir coleccionándolos de a poco.

### **Más o menos, de qué personajes tienes figuritas.**

Los amiibos

### **O lo de lo que tengas.**

Amiibos por ejemplo tengo al Poshy, el ultimo juego de yoshi.

### **No sabía que tenía amiibo (risas)**

Ese sería el único amiibo que tengo, quiero más pero todavía no los he encontrado

### **Si, es que los amiibos son muy escasos y son muy caros**

Si, también he estado buscando a los yoshi, los busqué en lion, y estaban a 20 y entonces, eran bastante caros.

**Por ejemplo a mi me gusta metroid y cuando salió el metroid samus returns, también salieron con amiibo que era el metroid, o sea era samus y el metroid. Y valía muy caro esa cuestión y todavía vale muy cara y yo quería comprarlo solo por ser muy cara.**

Cuando salió el juego igual compré el pack, con el amiibo con el juego. Por eso tengo el amiibo y en su momento salió como 40 por ahí, los 2 y ahora hasta el día de hoy busco y son escasos y caros.

**A mi me gusta mewtwo, pero no, como que, son caros, no son baratos y tampoco son tan funcionales, porque son juguetitos nomás, porque no desbloquean tantas cosas en los juegos.**

Claro,

### **E, cuéntame eso de jugar on line, desde cuando juegas on line**

MM el primer juego on liine es el que te conté pero ya si competitivo fue el league of leyens, como empecé con eso, fue un día que yo estaba en 4to medio y me dio varicela, entonces tenía que estar en la casa con la menor luz posible y cuidarme porque me dio en una edad avanzada y hay que cuidarse mucho más, entonces estar en la casa 2 semanas enteras sin salir y sin tener contacto con el sol entonces yo dije oh me voy a aburrir y la cuestión y ahí un amigo que es de región y me dijo oh juega lol, pasó que el me había dicho antes que jugara y yo me había hecho

la tonta pero no enganche pero esos días que tenía que estar en la casa sin nada de luz y empecé a jugar ahí más, fueron 2 semanas y yo ahí me acerqué más a esos amigos que eran de región y nos pusimos a jugar todos juntos y ahí como empecé a aprender y ahí como que enganche

### **Y de qué jugabas al principio.**

Jungla, me gustaba mucho jugar con jax me acuerdo, de acuerdo el primer squin que saqué era de warwig, el blanco el cazador de la tundra.

### **Esto fue en media o no, en que año**

2011 o 2012 por ahí

### **En que curso estabai**

Cuarto medio

### **Ah yo también Sali de 4to el 2012, somos de la misma generación, si po tienes 23 y yo igual. ¿Entonces hoy en día sigues jugando online, solo lol?**

Es que el lol es el único juego actual que juego on line, pero he pasado por varios juegos, el wow el osu, también jugué gearwar, hearstone, he pasado por varios juegos pero el que más me ha enganchado es el lol, o sea lo puedo dejar unos meses mientras estoy en otros juegos pero termino volviendo igual.

### **Y alguna ves has tenido intereses en competir, así formar un equipo serio e ir a jugar**

Es todo en equipo pero es más amateur, pero, nunca han llegado a ser profesionales pero más por un tema de compromiso en las personas, he estado como en equipo y es como ya lleguen a tal hora a jugar y a entrenar entre comillas y las personas son poco constantes entonces terminan por decir si, estoy super interesado pero al mes ya se acaba y así como se van armando así más allá.

### **Te gustan los accesorios como para jugar en computador, audífonos, teclados gamer, sillas gamer, todo gamer (risas)**

Cuando empecé a trabajar me compré un teclado mecánico.

### **Ya por qué un teclado mecanico es mñas importante para jugar.**

Más que nada yo no me guio tanto por lo estético, las lucecitas ni nada, sino por el tema de lo que significa el teclado mecanico, que es como, pero al tocar una tecla la reacción es mucho más rápido en el computador, pero partió porque en el osu tu al jugar se supone que tienes que ir apretando 2 teclas para llegar a la nota de la canción, entonces con un teclado la reacción en el computador era super más tarde entonces no era lo mismo hacerlo en uno normal que en uno mecánico entonces, como te digo, cuando empece a trabajar me compré uno y claro notaba que algunos juegos necesitas como reacciones rapidas, me daba cuenta de la diferencia que significaba eso al momento de jugar y significo una ventaja.

### **Ya, a parte del teclado, otros accesorios**

Eh, para un cumpleaños también me regalaron audífonos con micrófonos, porque en una parte tenía el micrófono y los audífonos, entonces ahí me compraron Iso headset y ya tenía el micrófono ahí mismo, entonces ahí era mucho más cómodo el estar jugando teniendo ambas cosas cerca.

**Ya ya, entiendo y otros accesorios.**

Eh, mouse pad quizás como con diseño ahí ya más estéticos, pero eso solamente.

**Y sobre las consolas tu solo tienes la 2ds actualmente, ya bien, si tuvieras que definirte, que prefieres, jugar en computador o jugar en consolas.**

Yo creo que computador es algo que yo he hecho siempre, la consola para mi es como un accesorio cuando salgo por ejemplo, no se viajo, se me hace mucho más corto en un viaje en bus de 3 horas e ir jugando, claro por eso me gusta la ventaja de que la consola sea portátil y me pueda distraer cuando tengo mucho tiempo muerto, en cambio en el computador es como ya un hobbie ahí,

**Entonces la consola para ti es como algo secundario, podría ser así, ya, del pc. Qué opinas tu de las consolas como no se, play4, Xbox one, si es que sabes sobre ellas, que opinas sobre ellas.**

Si de hecho mi primer contacto fue con la play 2, e iba en la casa de un primo y estaba jugando god of war y claro me llamó la atención pero siempre me llamó más Nintendo que las otras compañías y encuentro que hay muy buenos juegos de play pero siempre he preferido más Nintendo, yo creo que es más por tener cosas tipo smash, pokemon, kyrby, son cosas más tiernas, siento que también atraen más como al público femenino que la Xbox que la play entonces por ahí me fui.

**Pero por ejemplo, bueno, con respecto a, por qué tu no tienes esas consolas, por qué no te gustaría, cual es la ventaja del pc en comparación a esas en particular.**

Es que en el fondo uno en un computador uno puede emular de cierta forma todo lo que se puede hacer en las consolas entonces si yo, elijo estar en el computador igual tengo la ventaja de poder jugar las mismas cosas si quisiera.

**Eso quería que me expliques, como significa eso si quisiera, que tienes que hacer para poder jugar un juego de play 4 por ejemplo, en un pc.**

¿Como características del computador y todo eso?

**Claro explícame que e slo que deberías hacer.**

Tener tarjeta de video, una buena ram también, no es tan fácil, pero quizás, uno puede descargar y todo el cuento pero que ande bien, que no tenga como los bajones de frames, al emular el juego, es otro tema.

**Claro pero eso se debería a tu capacidad, tu no se po, lo mismo que hackear, no se si hackeas juego, o haces parche y cosas así, cuando emulas los juegos, tu te haces cargo de todo eso.**

Claro, me hago cargo de descargar el juego, del emulador, que te ande bien, uno se encarga de ver la versión en la que baja algún juego y todo eso.

**Claro claro, ya veo, que opinión tienes tu, perdón, cual es tu genero favorito, tienes alguno en particular, o juego, o franquicia favorita**

MM, estrategia y plataforma yo creo que ha sido siempre lo que he jugado.

**Estrategia como starcraft cosas así y plataforma como mario y yoshy.**

Claro claro, ir pasando etapas.

**¿Qué opinas de generos como shoooter, deportes, etc?**

El de deportes nunca me ha llamado mucho la atención o sea siempre he esto, como tipos torneos de fifa de pes y no, no me gustó para nada, de hecho lo encuentro demasiado plano todo, siento que las posibilidades de hacer cosas en el juego siempre son las mismas entonces no es tan llamativo para mi

**¿Y shooter?**

Los shooter me llaman la atención, ahora el que salió el overwatch, que salió, cuando salió y estuvo un tiempo gratis que no lo compré, las veces que ha estado gratis lo he jugado, ahí he aprovechado de ver como es y todo, me llama la atención pero no veo tanta habilidad para los shooter que para los otros.

**Y, tienes alguna afinidad o preferencia de alguna compañía en particular. Me dijiste Nintendo pero alguna otra en particular.**

E no específicamente o sea, últimamente por ejemplo fui a riot así en persona (Risas) así como, no lo que pasa es que tenía una conoci que era amiga de un rioter, porue es artista y hace mucha digital, hay un champion que le gusta mucho, y tiene una fanpage y es conocida entonces tenía este riot que la conocía y le dijo que podía armar un grupo de 4 personas e ir a conocer las oficinas de riot. Entonces ahí fui, estaba la compañía nos dio un tour explicando como funcionaba, la creación de los modos de juego y todo fue super entretenido, pero así como me llamó mucho la atención pero tampoco encontré que la información que se supiera fuese más de la que sabemos todos por internet o esas cosas

**A pero, ya, riot. Jeje, tu conoces a alguien que se llama corchea (risas)**

Si si, obvio

**Es que como dijiste que fuiste a oficinas de riot, me imagine a corchea (risas)**

Si he estado ahí (risas)

**Perdón, es que suele pasarme, como que es un tema que yo también conozco y también conozco y me da risa y termino saboteando mi propia entrevista (risas)Ya eh, me gustaría que me digas que e slo que se siente ser mujer y ser jugadora de videojuegos en tu experiencia personal**

E bueno siempre se ha sabido que en cantidad las mujeres juegan poco menos que los hombres, entonces, siempre ha pasado que en el mundo de los videojuegos tenía como más amigos que amigas, o de repente si tenía una amiga que jugaba no eran los mismos generos no eran los mismos juegos por ejemplo tengo una amiga que es como más de solo consola y le gustan los juegos que es tipo fire emblem que es de estrategia entonces amigas amigas que jueguen son muy poquitas

**No pero por ejemplo, alguna vez has tenido algún como problema siendo jugadora mujer,**

Siempre he visto temas de que está el típico conflicto es que se sabe que es mujer y empizan a insultar, pero en mi caso particular siempre para hablar por chat he sido super neutral, no se, estoy sola o soy seca, cualquier cosa que aluda al género, entonces siempre soy muy neutral el trato es el mismo siempre entre personas que no conozco por ejemplo, también el nombre que ocupo en los juegos tampoco denota el género entonces como que pasa piola

**Pero que sientes, crees que pasaría algo si se notara tu genero.**

He visto casos en los que si alguien habla o solo ven el nombre o ven el nombre y no se he visto y se ponen a insultar o ya como más, desvalorar la habilidad de la persona por el hecho de tener ese genero.

**¿Como que cosas dicen más o menos. Esto es todo on line cierto?**

Cosas típicas como oh ándate a la cocina, a desvalorizar cosas como no es que eres mujer entonces no puedes ser buena para esto, entonces es como un, es como un estereotipo de los hombres que juegan y la mujer es buena en otras cosas, pero no tiene la misma habilidad o capacidad de toma de decisión que un hombre, como esas desvalorización he visto.

**Esto es solo on line, pero en persona, alguna vez has tenido algún roce o conflicto por ahí.**

Siempre he sentido, o sea primero el tema que te comentaba, el tema de desvalorizar siempre es más fácil porque se está detrás de una pantalla, es mucho más fácil insultar, decir lo que sea porque tu no sabes, no tienes el valor quizás si tuviese esa persona en frente a decirle las cosas, a lo más me ha pasado en persona que se nota que está como no se, definirla,

**Di lo nomás**

Que ven y dicen o es mujer y te miran distinto quizás.

**Como así.**

Como que es algo poco común, es como que es raro entre comillas, pero nunca he sentido en persona que muestren algo negativo, por ejemplo o no se no debemos estar acá o por qué está haciendo esto, es como más bien de la sorpresa de que o es mujer. Es lo más que he tenido al momento de estar al ser persona.

**Nunca has sentido amenazada tu feminidad por ser jugadora**

No yo creo que netamente el hecho de jugar no va algo de genero, siempre me ha gustado mucho jugar porque siento que mucho más están jugando más mujeres se están interesando

por la cuestión creo que ha dejado de ser un terreno de solo hombres juegan tal cosa sino que más abierto a todo publico.

**Ya entiendo. ¿Cuéntame de las consolas portátiles, antes has tenido otras?**

No es portátil pero tuve la wii y la ds,

**Te la llevabas (risas)**

Y la 3ds xl, esas 2 había tenido antes.

**Ya pero, sobre las portátiles, por qué te gustaban las portátiles, por qué específicamente te gusta que sea portátil.**

Por el hecho de que podía matar el tiempo en cualquier lugar que necesitara quizás, como te decía antes quizás tengo que viajar estoy en un bus 4 horas y no se, no me entretengo solo con escuchar música si no que, o a veces cuando uno no se me ha tocado viajar de noche y quisiera puedes mirar para afuera y distraerte y típico ponen una película y super fome y todos van durmiendo, el ir jugando distrae mucho y también el tiempo se hace mucho más corto al momento de y eso es una ventaja que ofrecen las portátiles

**Y por qué por ejemplo un celular, o también juegas**

Realmente poco, para mi es que, quizás cuando yo antes tenía un celular que tenía botones que era uno que se le deslizaba la pantalla y además de la pantalla tenía el teclado, entonces para mi era super como y para mi recuerdo que jugué muchas cosas, pero el celular que es full tach no me acomoda para nada y por eso también preferí las consolas porque para mi es mucho más comodo estar con los botones que estar constantemente con el toch que por ejemplo mi celular no puedes apretar 2 cosas simultaneo y que lo pueda tomar en cuenta no es multitach, pero la consola me puede hacer varias cosas sin que pueda haber atado,

**Ya pero tu predilección es más funcional, si el celular pudieras hacer eso, lo harías o la consola ha sido así.**

Claro es 100% funcional porque este celular podía tocar las teclas y era muy fácil y rápido para mi, si fuese por eso claro podría tener un celular que hiciera eso.

**Pero por ejemplo la compra de la 2ds xl se debe a tu falta de consola para matar el tiempo en un momento específico**

Claro y además por el tema de pantalla por el hecho de forzar la vista, el celular es mucho más pequeño.

**Esa pesa mucho o no, o pesa poco.**

La ando trayendo ahora

**Es que la 3ds xl según yo es más pesada, porque yo jugaba y me dolía la mano**

Esta pesa menos además de que es la pantalla es mas planita.

**La otra yo jugaba y me cansaba, y para hacer las cosas me dolía el pulgar y las manos, me sentía como un viejo (risas)**

Si por eso también preferí esta consola como dices tu por lo funcional, para mi es muy cómodo estar ocupándola por como es la pantalla, los botones un celular o como es cualquier otra cosa

**Y cuando has jugado on line, en la 2ds no juegas on line**

No, es que más que nada siempre que he tenido es para jugar no on line, sino que solo yo,

**Ya ya, y bueno, cuando has jugado on line, has visto algún problema como entre países.**

Eh, yo creo que siempre se juega, siempre que se juega competitivo hay roce, por ejemplo, en el lol no pasa tanto ahora porque la gran mayoría son chilenos, unos pocos argentinos y sería, pero siempre he visto, llega a dar risa de repente de que no se, sacan cosas, es que el futbol que los terremotos, como temas de insultos, así, así como que no se, un chileno está un argentino está picado con un chileno y ojala te mueras en un terremoto y ahí empiezan los insultados como sobre cualquier cosa y como siempre entr comillas se pican y te das cuenta y otra persona, nace como esa enemistad como por sacar algo entre comillas.

**Si entiendo, pero digamos no es algo tan importante.**

Es que siempre, lo he visto como por el tema de la madurez, partir, quizás, o insultando por un juego, deseando mal en base a catástrofes naturales o decir como, cuantas copas tenes, es algo que me lo tomo super poco en serio y lo ocupo más para reirme que tomándolo de verdad.

**Y, por ejemplo que opinas tu de, cuando se dice que los videojuegos son para niños.**

Yo creo, he escuchado mucho quizás de personas, no se no tan mayores, menos de 30, y su forma de verlo o cuando hice mi práctica también me tocó estar con una persona como un poco mayor y claro, ellos pueden ver esto como una tontera, no es como, ellos ven algo así y les parece poco productivo, como mejor hacer otra cosa, he escuchado comentarios de parte de ellos, pero para mi no tienen importancia pero para mi eso es un hobby, para mi significa lo mismo que ellos viendo tele 2 horas. Una persona se puede entretener 2 horas viendo la teleserie que tampoco es productiva, a como yo puedo jugar y también significa la misma diversión para mi, sino que en cosas distintas. Yo creo que es super como te digo, es un hobby no es algo que te tenga que traer algo, es aprendiendo algo que necesariament me va a servir, sino que es algo para distraerse y considero que hay muchas formas de hacerlo y no se, hay gente que se reúne a hacer alguna actividad física, a hacer otra cosa y no tiene más o menos valor por eso

**Entonces tu crees que no está asociado como a la edad-**

No, de hecho creo que personas de todas las edades jugando, siempre he visto, este hermano que te digo que está cerca de los 40 también sigue jugando y sigue teniendo su consola, no creo que esté asociado con madurez mientras no se dejen de lado otras cosas solo por jugar, estar en un vicio de como hoy no dormi nada y estar en una prueba y no se nada por jugar.

**Eso no te ha pasado nunca**

De repente, era como oh que lata, cuando estaba estudiando auditoria, era como o tengo el periodo de examen no me queda nada de tiempo para jugar ahí como que me daba mucha lata porque sentía que no me quedaba vida para distraerme de las cosas que estaba haciendo, e si alguna vez estudiaba quizás menos de lo que debía porque decía a es que tengo tiempo libre y puedo jugar. Siempre intento priorizar en las cosas que son importantes versus el jugar

**Y como te ves tu en unos 10 15 o 20 años más, crees que vas a seguir jugando.**

Si, porque al final yo creo que los juegos siempre van a ser un complemento mientras no se descuide lo otro, yo por ejemplo ahora ultimo trabajaba y llegaba a jugar en mi tiempo libre como siempre he hecho, entonces, siempre creo que va a ser un pasatiempo mientras mis otras obligaciones me dejen el tiempo para hacerlo.

**O sea tu crees que es posible mezclar responsabilidad y videojuegos.**

Si yo creo que es un tema de organizar los tiempos y ahí a partir de las obligaciones se va haciendo más difícil, quizás tengo conocidas que tienen hijos y ya no puedo jugar por ejemplo, pero mientras uno tenga el tiempo yo creo o yo recuerdo también, yo recuerdo mientras que la guagua dormía ella jugaba, entonces.

**Tu harías lo mismo (risas)**

Es que la verdad no tengo en mi expectativas a largo plazo tener un hijo todavía pero, ahí es cuando yo pienso, es que quizás otra mamá habría aprovechado de ver tele, pero el objetivo es el mismo distraerse.

**Tu frecuentas ferias de videojuegos, lugares o cosas así.**

He visto muchas ferias frikis, no se si las ubicas

**Que tal, que tipo de cosas ves ahí**

Ves gente de todas las edades, ves familias que van con sus bebes, que van a ver todo lo relacionado con videjuego hasta gente de nuestra edad o incluso más o gente que colecciona, pero ahí hay muchos puestos quizás de tantos juegos nuevos como usados, entonces, ahí también ves al coleccionista regateando, viendo lo que le falta y para eso es super entretenido, también y en el fondo hay de todo no tan solo con juego sino en general para todo publico diría yo también están los stand de comida y considro que es super diversos

**Y con quien vas a esa ferias**

E con una amiga iba harto y ella también es de juegos, ella que jugaba firem emblem entonces también aprovecha de ver si venden amiibos del juego que le gustan harto, de pokemon también miramos si hay algún amiibo, ahora como salieron los funko pop. Vemos los que venden, comparamos los precios y además como las ferias frikis son super grande y muchos puestos los puedes estar toda la tarde mirando ahú y es super divertido para nosotros

**Y a parte de estas ferias, eventos masivos de videojuegos te llaman la atención.**



He ido a estos eventos de lol, ahora en septiembre va a haber uno, entonces por ejemplo, claro, he ido siempre, o a la festigame antes iba, iba harto y siempre me gustaba más que otras cosas, iba con amigas y amigos cercanos, también más que disfrutar y ver alguien, jugar y ver quizás como lo, no gente jugando hoy día y competencias que hacen en el escenario, todo ese tipo de actividades verlas es super divertido de rodearte de gente que está en lo mismo a que quizás estar en tu casa viéndolos.

**Ya es como super importante conocer a la gente físicamente.**

Si, recuerdo un evento de lol, en donde regalaban las chapitas y venían unas cartas de los distintos champeon y mientras intercambiábamos la fila algunos queríamos cambiarla, entonces al final ahí te relacionabas con todos y como no ahí te relacionabas. Fue super chistoso.

**Y a parte de eso, te gustan los arcades, te llaman la atención.**

Por ejemplo hace unos meses atrás fui al insert coin y ahí hace poco habían instalado los arcades y encontré o sea el hecho y además de tener todas las consolas, lo encontré genial y ahí me entretuve un rato y es como un lugar que reúne todo eso y es super divertido como para juntarse entretenerse, comer también, etc.

**Lo mismo, vas con amigos, etc.**

Si lo mismo.

**Ya e, ya ahora si, ves asi como redes sociales, participas en alguna comunidad de videojuegos como solo on-line.**

Estoy en este grupo en el que me contacté, también hay grupo de lol de mujeres, claro lol Chile lo típico, no estoy como tan pendiente de quizás personas con las que jugar pero siempre, para lo que utilizo las redes sociales es como para mas el tema de humor, o de que hacen un meme y claro o como a veces como hacen estreaming de competencia y sacan memes de eso así y ves como comentas

**Ves torneos on line también, ves youtbe, supongo.**

Claro, entonces antes veía como, a los que estrimeaban a los gringos que hacían los más conocidos, iman pair, que juega adc gringo el que hizo el cosplay emepzó a hacer cosplay también antes los miraba harto ahora no tanto porque no tengo tanto tiempo pero los veía en Twitch

**Y revisar noticias de videojuegos en internet, los diarios.**

A través, de las comunidades que sigo también postean noticias, entonces no pasa algo y los parches del lol ponte tu me van saliendo como en inicio y ahí van saliendo y oh cambiaron esto y va a salir tal juego, van a modificar algo, ahí me voy enterando como por redes sociales

**Y después de todo esto, tu te sientes Gamer**

Yo creo que cualquier persona que juega se le puede denominar gamer en el fondo para mi es solo eso. Si cualquier persona que juega podría denominarse así

### **Tu te podrías denominar así.**

Claro podría ser si es que le llaman así, no creo que una persona gamer de cumplir con tal cosa, sino que alguien disfruta de jugar, es como super simple.

### **Y cuéntame esta experiencia de asociación con las mujeres que juegan**

Hay unas que se llaman mujeres en la industria de los videojuegos, también hay uno que es de lol de mujeres que se llama lol mujeres Las, como que agrupa todo el servidor, también hacen concursos varias cosas y en eso son como los mas antiguos que estoy en todo caso

### **¿Por qué crees que son solo mujeres, cual es su punto, su posición?**

Ellas pueden compartir abiertamente las cosas que le pasan dentro del juego que quizás no vería de la misma forma un hombre, por ejemplo como te decía esto que había leído de que hay temas de que se sienten mal, y que si ellas van y ponen eso en un grupo mixto ellas se ponen a trollear y se empiezan a sentir mas mal, en cambio en el grupo de mujeres ellas encuentran más apoyo más empatía o también me pasó o si oíe si quieres evitar esto hace esto o ya como más apañe juega con nosotros y es como oh juega con nosotros y ahí está la diferenciación creo yo porque quizás hay personas que tratan de hacer sentir mal al otro en cambio en ese grupo de mujeres ellas pueden contar esas cosas y saben que ellas encuentran más apañe en ese grupo.

### **Como ha sido tu experiencia ahí, cuál es tu rol.**

O sea yo siempre intento de que hay mucha niña que de verdad les afecta, o me dijeron esto y yo me puse a agregar porque alguien me agrego para decirme que era mala. A mi siempre me va a chocar que una persona tan inmadura, para llegar a alguien casi a acosarla y te busque en tal parte y eres super mala y casi como para investigar a la persona como para tirarla para abajo, entonces siempre mi rol es como que no se echen para abajo porque una persona que ni siquiera las conoce las menoscabe, y también dejar así mi Nick en el juego si quieren jugar alguna cosa porque hay personas que acá son muy sensibles y de verdad se afectan y las cuestionan y oh realmente seré tan mala como dice este tipo y se dejan mucho llevar por las opiniones de otros y se bajonean al final y trato de dar un apoyo también a esas niñas que les afecta tanto.

### **Ya, ya mira, ya cubrimos todo pero si quieres decir algo que te faltó, compartir alguna experiencia o alguna critica o algo, todo bien. Es tu momento de gloria**

Considero que sucede mucho en los juegos competitivos que las personas tienden a frustrarse mucho como que no tienen una tolerancia a la frustración y se equivocan se mueren una vez y rápidamente empiezan como o se frustran y hay varias cosas que hacen, no se po, para el otro, no se, que yo morí por tu culpa, o por morir una vez, no es que esto ya se acabó ya perdimos, entonces creo que le diría más a esas personas que intenten disfrutar un poco el juego a sobreponerse a esa frustración que salen super fácil en juegos competitivos porque por ejemplo el lol es un juego en equipo y es super distinta la actitud de alguien que está tirando para arriba a alguien diciéndole oh buena, a alguien que está tirando para abajo a el mismo y a todos, entonces creo que es una muy buena experiencia como en comunidad cuando las personas son muy positivas a que dar una buena experiencia al que está al lado, a personas que se frustran más rápido, yo creo que las personas que toman las cosas como para la risa y ya como relajado

terminan desempeñándose mucho más bien y dándole una buena experiencia al otro dentro de lo que es el videojuego también y eso es lo que rescato también sobre el hecho de jugar.

**Ya, estamos listo. Muchas gracias.**

## ENTREVISTA 11

**(Hombre, Computador, 25 años)**

**Si demás se escucha. Ya, me gustaría que me cuentes, así como tus primeras experiencias que tienes con los videojuegos. Así como tu historia con ellos.**

MM ya, es ohm, difícil porque yo tuve una consola desde chico, muy chiquito, pero no recuerdo cual consola era, jugaba con mi primo me acuerdo, y después llegué a Chile, y no tuve consola hasta que entre casi a la, una consola tuve computador, pero no jugaba tanto, no lo consideraba consola y después, jugué tuvimos un notebook y fue como mi primer notebook que compramos con mi familia y ya yo jugaba y fue como en séptimo u octavo. Eso fue como en el 2008 o 2009, entre esos años yo empecé a jugar en el notebook y de ahí en adelante, después pucha, eh, como que tuvo este bum de Nintendo y, me, primero tuve una, un gameboy, después tuve una Nintendo ds y bueno después seguí con el notebook en verdad jugando y la Nintendo ds la jugaba por momentos, como aprovechando la portabilidad, en mi casa jugaba, en la calle, o cuando salía me llevaba la Nintendo. Y después bueno eso fue como hasta el 2010 y después del 2010 ya solo me dediqué al computador. En media, después el 2011, ya jugaba mucho menos, después me dediqué a muchas otras cosas en la vida y volví ahora a lo que es jugar computador cuando entré a la universidad el 2014 entré y el 2015 me dediqué a jugar harto en mis tiempos libres.

**Y como era esto jugar, como, cuando entraste a la universidad te consideras un hombre más maduro, como era esto. Como de pasar a jugar siendo un niño y pasar a jugar en la universidad**

O sea yo veía por lo menos en mi generación de sociología, nadie jugaba o lo ven como, no se como, claro, como ñoño. Pero en verdad después me di cuenta que en verdad mucha gente juega o juega como en play, no se, se juntaban a jugar play con los amigos mientras tomaban cerveza que se yo y se juntaban igual, y se juntaban como, igual, no se, puta, cosas del lol por ejemplo, el league of legends, habían juegos on-line igual, no se si era porque era mal visto o si era algo que considere interesante no lo hacían tan público, después me di cuenta que en verdad era mejor no contar que jugaba, después me di cuenta que todo el mundo jugaba po. Yo igual pensaba que era como algo de inmaduro y que se yo pero en el fondo no. Cuando entré a una universidad porque antes de la universidad hacía deporte, el deporte igual exige mucho tiempo, el juego no po, jugai unas partidas y si teni que estudiar jugai una y después te poni a estudiar y en tus ratos libres jugai otra y después te poni a estudiar y listo, es muy fácil ordenar el tiempo cuando haces deportes no puedes ir a jugar una pichanga y después ponerte a estudiar por eso es más fácil en la universidad jugar yo hoy en día creo que la mayoría juega en sus tiempos libres por eso, es corto.

**Y alguna vez tuviste algún problema como, entre mezclar las responsabilidades, no solo universidad, mezclar la responsabilidad y jugar**

¿Como que haya dejado algo?

## **Claro**

Casi nunca me pasó a mi, yo siempre tenía mucha medida con eso, y no era porque jugaba poco tampoco, para mi era muy importante jugar y venía un momento de diversión ahí, y obviamente jugaba, pero no era como, siempre estuve metido en política, por ejemplo, siempre fui ayudante y se hacer cosas y después jugaba. Igual como que ahora que lo pienso, a veces tenía que hacer cosas para mi militancia y puta, me ponía a jugar, ahora mismo no me quiero agobiar con otras cosas, prefiero separar las cosas. No es mi obligación, entonces. Eso ya eso, a veces si dejaba cosas de lado, pero eran responsabilidades menores, como no obligatorias y cosas así.

## **Ya, tu has tenido amigos por jugar. Has construido amistades. Cosas así, ¿cómo ha sido eso?**

Eh si, el 2015 me dediqué a jugar un juego online, jugué solo porque me tincaba y jugaba solo y era de hecho jugaba poco porque estaba solo y después un amigo que conocí hace 6 años con el que hacíamos, bueno no hablábamos hace caleta y me dijo oie tu jugai este juego y yo le dije si porque y yo también lo juego y tengo unos amigos que juegan y me invitó y tuve que descargar una aplicación para hablar on line y todo el tema y ahí conocí a esa gente virtualmente, y no los conocía en persona y paso una año en que nos juntábamos virtualmente a conversar y a jugar y un día me invitaron a una salida a bella como a tomar, y fui y nos conocimos y eso fue como, en el 2015 y 2016 y en el 2016 ya los conocía, en el 2015 ponte tu, los conocí virtualmente, entonces estuve casi un año sin conocerlo y estuve casi un año imaginándolo como eran. Después lo agregué a Facebook primero, wsp, Instagram, ya después me invitaron a tomar, después de eso seguimos planificando juntas y el día de hoy como que tenemos harta confianza y hablábamos no solo de jugar, sino de muchas cosas, de como va en la U, de que estudian, como son sus problemas personales, que problemas han tenido drama, entonces me acerqué harto a ellos y hoy día los considero un grupo de amigos. Hoy en día, los considero amigos cercanos, comparto con ellos gran parte de mi tiempo libre, y tenemos la venta de estar ahí sin estar físicamente. Claro, eso si.

## **Que tan importante es para ti, jugar videojuegos.**

Como

## **Imagínate que mañana no puedes jugar nunca más en la vida.**

Lo he pensado porque ahora estoy a portas de entrar a trabajar y me imagino el poco tiempo, yo encuentro que no es tanto como de vida de o muerte que no va a ser tan terrible pero si va a dejar un poco de nostalgia, extrañaba asociar la juventud y el tiempo libre a jugar. Es como, me gustaría estar jugando pero no puedo, es una especie de nostalgia y frustración en mi vida adulta, pero no lo considero tan importante igual porque hago muchas cosas, por suerte es algo prescindible.

## **Para ti es prescindible. Ya. Tu por qué razones juegas videojuegos, diversión y ocio, pero tienes otras razones**

Bueno al principio era porque me entretenían, esto de, como por ejemplo juegos de aventura, assasinds creed, el god of war y después, cuando empecé a jugar juegos on line era porque estaba y la entretenición era estar en grupo y con un grupo de gente muy buena onda jugando,

el juego en si perdía gracia si lo jugaba solo, yo creo que juego porque es una plataforma para divertirme con gente, que no sea, no es como, juego por mi, juego por estar con gente y pasarla bien y reirme como de lo que les pasa a ellos y reirme de lo que me pasa a mi. Claro, yo no jugaría solo como hoy en día o jugaría muy poco solo

**O sea, hoy en día no juegas los juegos de un jugador no te gustan mucho.**

No, le dedico muy poco tiempo a los otros juegos.

**Te gustan los multiplayer on line**

Yo juego smite, y juego rocket league.

**El smite no lo conozco, ¿de qué es?**

Es como el lol, como un moba. Y tiene la misma dinámica y tiene para mi, a mi me resulta atractivo porque es con dioses, es mitología de todo el mundo y claro hay varios panteones, egipcios nórdicos que se yo y es en tercera persona, no es como visión tablero como el lol y es de acción no es tanto estrategia es de acción y todo se basa en como, tomar decisiones rápido y es como un poco la adrenalina igual po, de que, de vivir el asecho, de tener que cazar o ser cazado, no se como esa es la lógica, y el rocket league es como de autos con futbol

**Si si, si lo conozco. Y por qué juegas esos juegos y no otros**

Porque esos juegos son los que juegan mis amigos, porque con mis amigos vamos diciendo de repente, oíe esta este juego, juguemos este. Pero el smine lo jugamos siempre como que nunca lo hemos dejado, pero igual ahora es menos popular, así que ahora jugamos más rocket league.

**Yo pensé que jugabas juegos shooter como más violentos. El rocket league es como simpático**

Los juegos que son de habilidad los juegos de disparo lo que me pasa es que son muy monótonos, es todo el rato disparar, el rocket league tiene unas cuestiones que hay como distinto porque todas las partidas son iguales, parece que todo es igual en el fondo es estrategia también, el rocket league no puedo jugarlo solo, necesito alguien que me haga los pases, necesito construir comunidad, los otros juegos es como de disparo mato a alguien y me voy, son muy individual.

**En el rocket league también juegas por equipo.**

De 3 max, entonces juego con un amigo nomás. De hecho con ese amigo con el que juego rocket league es como con el que mejor me llevo con ese grupo de amigos. A veces menos que jugamos por decisiones grupales, a veces quieren y a veces no, generalmente mi comunidad no es muy grande, tampoco es muy chica.

**¿Rocket league?**

No no no, del grupo de amigo, debemos ser como 10, pero los que estamos siempre somos 4.

**Pero los 10 igual juegan, algo**

Si si

### **A pero igual es harto**

Hay carreras que piden más exigencia, otros que igual pololean y yo tampoco, o sea yo estoy siempre conectado, pero no siempre jugando, ahora me conecto y estoy viendo netflix y escucho las conversaciones de fondo, cashai, esa se ha convertido en mi nueva rutina

### **Como una radio jajaja**

(risas)

### **Ya ya, que prefieres hoy en día, consolas, celulares, o computadores**

No yo creo que computadores, es mi plataforma predilecta, porque un amigo se compro una switch porque cambio la switch por un notebook gamer y 1 los juegos hay que comprarlos, bueno en los computadores igual se compran los juegos, pero la ventaja es que podi jugar juegos que están en todas las plataformas pero que también está en pc, hay juegos que están tan solo en Xbox o juegos que están tan solo en play pero en pc podí jugar los 2, es como más universal para jugar por eso la ventaja de tener pc y porque tu puedes estar en un pc y estar no se en Facebook en youtube, entonces es multi, es dinámico, tiene mas funciones que solo jugar. Y en pc puedes conectarte también para hablar a estos programas, como estos como no se discord, que son los que más e usan,

**Claro, los que chateas con tus amigos para planear estrategias o eso es muy útil, o sorry que moleste en mi misma entrevista, pero yo cuando juego on line así sin chat, como que juego solo nomás po y los weones juegan mal.**

Si po, es como. Claro porque como puedo usar programas para comunicarte yo creo que el pc es muy dinámico y tiene todas esas ventajas y yo creo que el futuro va más por el pc que por las consolas y también las consolas son muy caras, como que hoy en día por el precio de una consola, te comprai un notebook ya bueno. Yo no se cuanto costaría una play4 ya pero

### **El play4, hay como 2 modelos, 270 o 300 lucas más o menos**

Claro con ya 300 te puedes comprar, más o menos te puedes comprar un buen notebook o buenos componentes y te vas armando un pc de tarro, claro.

**Y esa decisión de empezar a jugar exclusivamente en pc, desde cuando, hace cuanto tiempo, o cuando te diste cuenta de que las consolas ya no eran lo tuyo.**

O sea de hecho yo tengo una play 2, nunca la jugué mucho, jugaba más mi hermana, pero en verdad me di cuenta, porque la gente misma perdió el atractivo de las consolas, entonces cuando te decía y era chico, se juntaban a jugar play, primeros años de universidad se juntaban a jugar play, hoy en día se juntan y llevan sus notebooks y juegan todo o con una consola como va a estar, no se, teni la limitante de tener 2 controles entonces un grupo grande no puedes jugar, en cambio en el pc si, y hay mucho y hoy en día está esa cuestión de notebook dinámico.

### **¿Qué es el notebook dinámico?**

E, más que nada notebook gamer, notebook de buena calidad y son portátiles entonces te los puedes llevar y juegas en cualquier lado. Que tenga internet y todo eso. Entonces, yo creo que

por eso es más me di cuenta de como, pucha vale más la pena comprarme un notebook que comprarme una play3 en su momento, una play 4, o un, un Nintendo, o una switch, entonces eso, claro.

**Y más o menos qué tanto inviertes en tu pc. Solo para jugar, exclusivamente de tiempo.**

¿Como de tiempo?

**Tiempo, dinero, lo que a ti te parezca más relevante**

Yo ya dejé de invertir, es que ya tengo juegos y ya no veo la pena como que ya no es una inversión como de o salió tal juego entonces lo tengo que comprar. Entonces si tengo playa y si estoy dispuesto a gastar plata, si es un juego que voy a jugar tanto tiempo, quizás.

**¿Este año?**

20 mil pesos

**¿Este año?**

No, en total.

**¿En total en la vida?**

Si más o menos, pero en el pc gasté como 500 mil y es de gama alta igual, entonces ahí ya no tengo que cambiar las piezas ni nada. Y tampoco las cambiaría muy muy pronto.

**Ya, alguna vez has tenido como que quieres jugar un juego y tu pc no puede y tienes que actualizarlo.**

Me pasó con el notebook que yo usaba para la universidad y ahora ese notebook lo uso para la universidad o lo uso para trabajar o lo uso para la militancia. Como me pasó eso, tome la decisión de que mejor me compro un pc para jugar, guardo el notebook para trabajar y feliz po, es una inversión que aunque cueste plata yo se que al pc igual le voy a dar uso. Al pc igual lo uso para trabajar y para ver netflix y el notebook igual a veces lo uso para jugar entonces es como más práctico en el sentido de que al menos se que voy a poder hacer de todo con las cosas que tengo y ya no me voy a poner limitante, porque antes decía que si pucha voy a seguir haciendo más cosas en el notebook no voy a poder jugar, pero ahora digo que si quiero trabajar en el pc, mejor es con notebook, para que voy a tener el pc solo para trabajar si puedo, más que el notebook es portátil entonces lo podría traer a la universidad. Entonces está muy dividida la tarea en esas cosas, pero en su momento si po, el notebook no podía correr todos los juegos y ahí tomé la decisión de comprarme un pc.

**¿Eso más o menos en qué año fue?**

Fue este año.

**Y tu más o menos. Tu me dijiste que jugabas, que solo jugabas on line cierto**

Si igual juego un poco de lo otro.

**No pero por ejemplo, alguna vez has participado como en un equipo no se si competitivo pero como que, te ordenai para jugar bien.**

O sea lo hacemos como generalmente, porque hay competitivo en los juegos, pero no como, no como, o sea, nuestra comunidad de amigos tiene un nombre que es como carry family, pero no competivmos en nada tampoco ni queremos ahora competir porque nos tiramos para abajo, también a salido la idea de ser youtuber pero también a todos les da paja, les da flojera, no hay tiempo entonces no. Yo creo que por ejemplo para el rocket league con amigos lo hemos pensado que igual podríamos presentarnos a una competencia pero solo para probar, no porque lo tomemos en serio, no hemos llegado a ese nivel

**¿Entonces claro, cuando juegan, no es para querer ser los mejores, es como para matar el tiempo?**

Si si, siempre la prioridad es matar el tiempo.

**Ustedes no quieren ganar la copa mundial de algo (risas)**

Igual nos hemos juntado a ver los mundiales. En el fondo se terminan convirtiendo más en tomatera pero si, igual nos hemos juntado como con esa excusa de ver un campeonato nacional e internacional de, una copa mundial y todo eso. O las comentamos, pero, no no queremos ir al competitivo profesional no.

**Y cuéntame tu tienes como merchandising de videojuegos. Figuritas, ropa, poster.**

No no, a veces he pensado en eso, pero después digo. No uno, no no, no he gastado en eso.

**Y por qué no.**

No se, no me ha llamado la atención yo creo, solamente eso. Porque no me identifico tanto con el juego. Si eramos como en mi grupo de amigos y quizás me compro una polera de nosotros mismos pero claro de un juego no.

**No andaría con un gorrito de mario, una figura de kratos. No se si te gustan esos personajes, pero como ejemplo**

No no,

**Nunca te ha llamado la atención.**

Pensé en comprarme un abrigo de assasins creed porque era bonito y pensaba usarlo porque no iba a parecer tan raro en la calle, pero era muy caro y tampoco me llamó la atención. Y claro, la función es más porque era bonito, no porque era del juego.

**Y has, con respecto al notebook, como que has invertido, usas o sea usas notebook para jugar o el computador grande**

Uso el computador grande para jugar

**Y en ese computador, has invertido en periféricos exclusivos como para jugar, no se po, unos audífonos que solo los tienes como para jugar, o un teclado gamer por ejemplo**



No tengo como accesorios, lo único gamer que es como el computador en si, lo otro es como una pantalla normalita, un teclado muy normal, de hecho es super incomodo pero igual juego con eso, mis amigos todos tienen eso.

### **Un mouse normal, igual ¿**

Si un mouse normal, de escritorio, los típicos que usan los oficinistas en verdad, pero mis amigos si tienen cosas gamer, ellos tienen teclados con ventilador en los dedos, como cosas muy profesionales o mouse con botones los lados. Yo no tengo. Tengo solo eso, y un micrófono y tampoco es gamer. Es viejo

### **Pero tu ese micrófono lo conseguiste solo para poder jugar o lo utilizabas para otras cosas.**

Mi familia lo tenía, no se, no lo usaba, pero para mi era importante esos accesorios para jugar. En el fondo no, no porque tener un mejor mouse vas a ser mejor po, entonces no le veo la utilidad como cuando sea necesario yo creo que si po pero ahora no po, es como muy prescindible,

### **Para ti es como muy poco importante.**

Si reemplazable

### **Y más o menos a ti te gusta jugar en tu pieza, sin que nadie te moleste, escondido**

Como

### **No se po, como cuando uno juega, juega en un computador grande, no quieres que nadie te moleste**

Yo juego en mi pieza pero no necesariamente quiero estar encerrado, a veces estoy hablando y mi mamá me responde y es como un poco incomodo (risas) a todos mis amigos les pasa como que de repente sus mamás le empieza a hablar y les empieza a retar y escuchamos los retos (risas) es chistoso, pero no me molesta a mi personalmente, no jugaría, de hecho antes jugaba con mi polola, después terminamos pero nunca fue como, no mi espacio, mi rincón mi sucucho ni nada.

### **Claro, no te molesta si tu pc estuviera en la sala**

Claro, me preocuparía porque ya en altas horas de la noche que es más problemático, porque no dejaría dormir a la familia pero en verdad como es solo durante el horario de la noche y es como más para no molestar a mi familia que como para que no me moleste mi familia a mi

### **Estas preguntas son como medias raras, pero tienen que ver con el tema. Como, alguna vez has tenido problemas con jugadores de otros países o que hayas tenido problemas como con que te insultan por ser de cierto país**

A si, pasa harto, usualmente no jugamos como con personas, típico molestamos pero no insultamos como por esas razones. Eso es como

### **Pero digamos, no a ustedes pero a ustedes los han**

Si y como hay mucha, de hecho es como un problema en que las empresas que generan videojuegos han tenido que solucionar, de hecho ha habido caleta de problemas, baneado o suspendido a muchos jugadores por insultos, racismo, xenofobia, clasismo. Hasta hay harta discriminación a los mujeres incluso entonces, si se ve mucho y como de todo los países en verdad como incluso entre mismos países, yo he jugado con chilenos y también son super pesados a veces y así que por lo general no hay como, no hablamos mucho con gente de otros países más que por chat y a veces terminamos prefirieron hablarlo solo entre nosotros, porque cuando uno juega solo se expone a gente toxica pero cuando estas en grupo como que te defiendes o se arma una pelea más grande pero en verdad siempre es como mal visto esas personas que terminan reportando y saben que está mal y hoy en día al menos los juegos que yo juego así como el smite hubo una concientización así super grande y baneo cerca e 10 mil personas y juegan 50 mil entonces un quinto de la población fue baneada y ahí se entendió como Uf, así como los que no fueron baneados les dieron recompensas, habían demasiado incentivo como para jugar, entonces hoy en día como que ese cambio fue demasiado radical fue de un día para otro y se notó, se noto mucho mucho que hubo que pusieron como una advertencia un ultimátum casi pero, yo he estado en grupos de Facebook y siguen esas peleas y ya no los leo porque en verdad es enfermante

### **¿Y esas peleas, cual es el contenido de esas peleas?**

Si de repente por las palabras, de repente porque hablamos mal, de que somos toxicos, a veces somos malos. A veces a los brasileños porque hablan otro idioma, a las mujeres porque no se, las mandan a la cocina típico y esas peleas yo igual me meto y después termina siendo como que estás peleando con un sentido común en el que está bien mandar a la mujer a la cocina entonces ahí es como un problema y por suerte hay mujeres que se organizaron y crearon sus propios grupos crearon su propio equipo y están creando sus propias ligas, entonces hoy en dia los campeonatos son mixtos y no participan mujeres, por algo, entonces hicieron campeonatos femeninos también y ahí me di cuenta que participaba mucha gente y mucha población de mujeres que participa y que juega competitivamente y no es como jugar por jugar nomás que se organizan y juegan profesionalmente pero que no se invisibilizaba porque no se, por estereotipos.

### **Tu has tenido la oportunidad de jugar con mujeres. ¿Y que tal?**

Bien bien o sea yo me llevo bien en verdad y me han tocado personas simpáticas, pero igual ahí yo creo que hay mujeres como todo el mundo que se dedican a insultar o que se yo, pero a mi me han tocado como puras mujeres simpáticas buena onda. Me han enseñado incluso como.

### **Esto es solo on line o local, cooperativo.**

Como

### **Me refiero a que puedes jugar como, me dijiste como que jugabas con tu polola, pero también juegas on line con mujeres.**

O si po, no considere a mi polola, pero claro, mi polola no jugaba smite, pero jugaba age, incluso acá en la U porque hay muchas chiquillas que juegan y me enterado que pueden jugar y conversamos a veces después y es bkn porque en verdad antes eran puros hombres y ahora por

fin se están mostrando porque yo creo que antes estaban pero ahora al fin se esta mostrando a las mujeres y tiene que ver con algo también como que está pasando en el mundo y está bien que se acepte eso po, como que, en verdad me gustaría como que los grupos dejasen de ser tan toxico porque están puro fragmentado las comunidades y eso significaba un problema no solo para nosotros como sociedad sino que para las empresas porque pierden dinero. Yo creo que como, desde mi experiencia si mal no recuerdo, con las chiquillas con las que he jugado ha sido bkn.

**Y alguna vez has tenido como problemas diciendo así como, que los videojuegos son para niños, que tu ya no deberías jugar. Son para nerds. Te has sentido ofendido por eso**

Yo no, solo lo usan como ofensa, pero en verdad yo no tengo como una idea como ser niño o jugar videojuegos sea algo malo, la gente lo hace y como que en verdad, no se, tampoco es como eso po, al final llega un momento en que esa gente entra al mundo de los videojuegos, me pasaba mucha gente que antes decía como que weon, eso es para cabros chicos y hoy en día están jugando y juegan de lo más bien, entonces no si en verdad penetra como toda la vida, yo creo que hoy en día cada persona ha jugado un videojuego alguna vez en su vida o ha tenido alguna experiencia con videojuegos, yo creo que no hay nadie que se safe de esa o gente muy adulta, bueno quizás hay gente muy adulta que en verdad sii, pero entre los jóvenes jóvenes, nadie se safa de eso, entonces ya no tiene que ver con la madurez, yo creo que eso es algo que, avanzó en el tiempo como que jugar videojuegos no te hacía inmaduro, te hacia, puede que te haga más maduro, porque hay cosas que te empiezas a tomar en serio, incluso antes jugabas y era al tun tun nomás, lo hacías por hacerlo, pero ahora incluso te organizas con gente para jugar bien o te organizas con gente para analizar cosas, como no se po, juegos como en el age es importante como estudiar para saber como jugar bien po. Entonces hay juego que requieren incluso estudiar. Como estos juegos que tienen como habilidades. La gente puede que lo use como eso, mi mamá me ha dicho eso, y en verdad como que ahora aprendió como que en verdad puedo conciliar todo lo que es mi vida adulta, y la vida universitaria con los videojuegos que es mi vida seria, o sea no se como lo aprecia en verdad pero ella da cuenta de eso, y ahora mi hermana también es como gamer y ella juega videojuegos, juega en la play y es cuatico, pero mi hermana es 10 años menos que yo, entonces, yo creo que las generaciones del futuro como que tienen harto experiencias nuevas con eso también.

**Tu, más o menos estás al tanto como por ejemplo de noticias de videojuegos, te gusta revisar, ver los diarios on line, revisar los foros.**

No en verdad no mucho, me entero como en los mismos videojuegos que ponen noticias, entonces estoy como esperado a que se conecten mis amigos o en un partida veo noticias que aparecen ahí mismo en la plataforma. O me entero por mis amigos que mis amigos a algunos si les gusta y revisan y otros no, o por youtube porque esta es como una, si po, generalmente los que entregan esas noticias son youtubers y se dedican a leer y a informarse y transforman todo lo que leen en una síntesis en 5 minutos que uno puede ver en youtube

**¿Y eso lo haces frecuentemente?**

Ver youtube o informarme

**O sea como claro, ver los youtubers sobre los juegos.**

Ahora menos porque ahora tengo netflix, entonces claro, pero antes cuando no tenía netflix, cuando no estaba jugando no estaba haciendo nada importante y veía noticias sobre videojuegos, no me gusta ver gameplays, porque para eso juego yo, pero porque.

**¿A no te gusta? ¿Ni siquiera como para aprender o no?**

Cuando es para aprender si po, pero tiene que ver con jugadores profesionales

**Pero no te gusta así, hay gente que hace series, como la parte 1 2 3**

Cuando no tengo el juego comprado, pero los assassin creed ultimo, el god o f war, esos los tuve que ver porque me gusta la historia, pero no porque me guste ver como juega la gente y no puedo porque es caro.

**Si po es caro, ya ya entendí. Y a ti y a tus amigos no se, les gusta frecuentes como ferias de videojuegos, lugares donde jugar etc.**

Lugares así, lo hemos pensado, pero al final no porque en el fondo tenemos nuestra posibilidad de jugar en casa. Lo otro yo creo que es como ir a eventos como la festigame.

**Y otras cosas como ferias otakus**

No, lo hemos pensado pero tampoco como es que cause atractivo ir, como que, no pensamos la novedad de todo eso, y los juegos que jugamos tampoco es que sean los juegos más populares.

**Claro y no creo que estén en la festigame en stand.**

Claro y entonces no en verdad. No pensamos que puedan ser de algo que no nos interesa, así que no.

**Y, te gustan los arcade, las tiendas de arcade, las maquinitas**

Si si me gusta

**Y frecuentes esos lugares, alguna vez has ido**

No se, no me llaman mucho la atención, no frecuento para nada eso. Y tampoco tengo nada con no ir, pero si iríamos yo creo que no me dedicaría estar ahí como jugando

**No te llaman mucho la atención entonces. Espérate un poco, déjame ver la pauta, bueno igual hemos igual cubierto casi todo. No pero tengo muchas preguntas, y las vas respondiendo, pero, quiero que reflexiones cual es la mejor forma para disfrutar los videojuegos según tu.**

Yo aprendí, y creo que la mejor forma es 1 estar con amigos siempre, porque jugar solo yo creo que se disfruta mucho menos y 2 dedicarse como a los juegos, dedicarse, no tomarlos como algo, espontaneo sino como jugar bien básicamente, conocer el juego, disfrutarlo y si juegas algo solo por estar con amigos, y el juego no te gusta no tiene gracia entonces tiene que ver y esas 2 cosas son las principales que te guste el juego y que juegues con amigos y, eso. Si eso

**Cuando tu juegas con amigos, lo haces solo on line o se juntan en una casa con los notebooks y juegan.**

Lo de las casas lo hemos hecho pero ha sucedido, no es muy frecuente.

**Y que tal esa experiencia.**

Fue raro, porque más encima como nos juntamos y obviamente hay alcohol y comida chatarra y es toda la noche y no es como durante el día jugar no se por qué pero les atrae más jugar en la noche, fue raro, para mi que lo vivi y lo he vivido 2 veces fue raro, pero bien, no fue mala experiencia.

**En comparación a jugar on line. Que te gustó más**

No, es que jugar on line tengo tranquilidad y me da la comodidad de mi casa, puedo dormir, puedo seguir con mi vida cotidiana, puedo comer sano porque también me preocupo de comer sano porque generalmente a uno le gusta picar mientras juega, yo el único pecado que tengo es que tomo mucha gaseosa pero es lo único en lo que fallo, de una dieta como que me preocupo de que sea balanceada y lo otro es que en mi casa por ejemplo me siento más comodo porque conozco como mi lugar mi asiento tengo mi espacio para mi cuando estamos en una casa, estamos todos apretados o todos incomodos donde quepamos nomás. No es que sea muy comodo estar en sillas apretados jugando.

**Claro y compartiendo el internet con lag**

Claro a veces pasa eso, también

**Y como te ves tu en unos años más 10 años, crees que vas a seguir jugando.**

Yo creo que si, hay mucho como del mercado puede ofrecer como todo el desarrollo e innovación tecnológica, ahora salió como esta cuestión de realidad virtual, entonces como que yo creo que quizás sea muy caro para mi, pero voy a, tener la intención de participar en los videojuegos 10 años, Con amigos y no solo o quizás con gente más joven como que, es transversal a la edad, yo juego con gente que tiene 14 o 15 hasta con gente que tiene 27, 30 o 35 incluso, yo estoy como en el medio con la que juego tiene 21 y 22, pero me ha tocado jugar con gente muy chica o con gente muy vieja, pero en el fondo no importante tanto la edad o sea, claro de hecho no importa la edad, importa como en el momento de jugar, disfrutas y todos saben lo mismo

**Claro claro.**

Eso

**Eso po, de hecho ya terminamos, no sé si quieres agregar algo más pero ya estamos listo, gracias y espero que te haya gustado.**

Gracias, estaba interesante.

## ENTREVISTA 12

**(Hombre, Computador, 22 años)**

**Como ya nos presentamos me gustaría que tú me hables más o menos de tus primeros recuerdos que tienes sobre los videojuegos.**

La wea loca weon, me acuerdo que me trajeron el primer computador porque mi mamá trabajaba como con un amigo que le trajo el computador a la casa y era un tarro todo feo así que lo tenían puesto como en un mueble y ahí empecé recién con los videojuegos la vecina de atrás me pasaba los discket de videojuegos los metía en el computador y me ponía a jugar po el primer juego que jugué fue el pokemon el pokemon red creo no el blue po, ese fue el primero, esa wea lo jugué y esa fue como la primera relación que tuve con los videojuegos después fue como con un juego de estrategia y ahí como que me pasaba horas en el computador jugando el pokemon igual pero el otro juego que me gustaba mucho más

**Y eso a qué edad fue**

Hoo no se 7 años, 7 u 8 años mas o menos, ¿desde cuando nos conocemos? Como a los 7 años más o menos, 7 6 años que tuvo el computador. O si me acuerdo de esa wea weon.

**Eh con quien jugabas cuando chico o a esa edad**

Solo po, o sea jugaba con mi hermano pero no eran juegos comperativos ni multijugador eran juegos unitarios que por ejemplo yo jugaba primer así una hora después mi hermano jugaba una hora y ahí nos íbamos turnando después jugaba ese juego que era más solitario que era el de estrategia y ahí jugaba solo podía pasar jugando solo todo el día

**Y te juntabas con amigos para jugar**

No nunca, jajaj (risas) si po, nos juntábamos cuando chico cuando llevaba el play para la casa instalábamos el play jugábamos, siempre jugué con ustedes caleta harto tiempo y después con el matias gonzalez ya más como en la básica que con los de la estela los compañeros. Nos juntamos a jugar en la noche siempre, nos juntábamos a tarrear en ese tiempo, en ese tiempo que era como con la consola nos vamos a jugar y ya.

**Tarrear es ¿qué es tarrear?**

Ohh tarrear puta es que tarrear al principio tenía un significado después fue cambiando y después se fue cmoificando en el tiempo

**Pero como lo usas tú**

Tarrear yo lo uso como juntarse con amigos en la noche a jugar.

**A jugar, no a bailar por ejemplo.**

Estrictamente a jugar y conversar y a jugar, el enfoque de la junta se centra en el juego.

**Y de donde piensas que viene ese concepto de tarrear**

Tarrear de los tarros porque eran unas bestias gigantes de computadores que los llevaban a una se los llevaban no se a un centro que habían varios o una casa que eran de varios weones y ponían los tarros que eran los CPU los gabinetes y eran unas weas bestiales y eran como tarros, literalmente eran como tarros de ahí el significado de tarrear ya ahora no es tan así

### **Y más o menos podrías intentar imaginar o reimaginar las emociones que sentías cuando jugabas**

Oh mira así como lo máximo era como no se era alegría pura estar jugando ahí y tener el control de no se de muchas cosas a la vez por ejemplo el pokemon tenías control de una de un equipo pokemon po y ahí tu lo entrenabas y tu tomabas varias decisiones en el camino y ahí más que nada como una historia

### **¿Alguna vez sentiste como que en los juegos te consumían?**

Que los juegos me consumían. Nunca lo sentí como que me consumían sino que siempre intenté sacarle las cosas como de conocimiento al juego sino como jugar por jugar porque jugar por jugar es fome po, e, básicamente monótono y no haces nada, me gusta más sacarle el jugo y el conocimiento al juego nunca me sentí como atrapado en el juego, ahora ultimo me sentí atrapado por el lol ahí me sentí atrapado así como que jugaba por demostrar algo así, ese juego como que te llama a esa wea como a demostrar que eris mejor que el otro

### **¿Por qué?**

Porque el juego se basa en eso porque tu mueves una competición en equipo y también teni una competición individual dentro del juego y la competición en equipo como que lo si tu no eri bueno individualmente el equipo cojea no es tan bueno como otro que si tiene teni bueno individuo que sean buenos en su individualidad el equipo si funciona bien. Que cumplan ciertos roles y ese juego te atrapa porque necesiai horas y horas jugando son 45 minutos o de 25 a una hora de partida puede ser y donde jugai una en el día te jugabai como 5, me acuerdo en la media como en primero medio empecé a jugar esa cuestión y llegaba a la casa a puro jugar

### **Como conociste el lol**

Por amigos po, ahí me tiraron al vicio, por los putos amigos (Risas) empecé yo como que nadie quería meterse al juego porque era como que a no que fome el juego el modo de jugar era distinto y yo empecé a jugar y fui como el primero que empecé a jugar o sea no era el primero en si po, pero era el primero del grupo de amigos que empecé a jugar, jugué un par de partidas y empecé un poco y otro amigo se metió y no le gustó y yo le dije weon juguemo juguemos juguemos y empezamos a jugar y ahí nos viciamos porque al principio uno no hace nada pero cuando ya empieza a ganar entre comillas en el juego se siente bacan, la sensación se siente bacan

### **O sea a ti te gusta competir en el lol**

Si po, en el lol es como más competencia que entretenimiento. Hay distintos, cambia como el enfoque,

### **Pero tu preferí en ese juego competir**

Si po, prefiero en ese juego competir

### **Y hay otros juegos que te gusta competir?**

En otros juegos, no es como el único juego que lo veo como competencia. En ningún otro como que a para ganarle al resto

### **Pero el lol es un juego on line, juegas otro juego on line**

Mucho, caleta, ahora empezamos el borderland que es un juego igual de Shooter historia, shooter es de disparo (Risitas) de historia y de RPG tiene como todo esos mundos e mezclados y es cooperativo no es como de competición. Así se diferencian los juegos de competición, cooperativo, multijugador, multijugador de competición, pero igual depende del enfoque del juego, porque ese juego está hecho en sí para ser cooperativo, no es para ser competitivo

### **Tu juegas on line esos juegos, ya y entonces, juegas solo, o con amigos**

No po, juego con amigos, yo me siento que juego con amigos, me estás haciendo la pregunta porque hay gente que cree que está jugando sola

### **Yo pregunto en que si haces un server metes a tus amigos cercano**

Si po,

### **Pero jugai en el equipo con tus amigos de verdad, Prefieres así o solo contra el mundo**

No no, con amigos es mucho mejor, mucho más divertido aunque cuesta un poco depende la cantidad que sea de coordinarse pa jugar, por ejemplo de a 2 es super fácil porque ya estai libre si estoy libre ya juguemos en cambio si es de a 4 estai libre o no weon llevo en 5 minutos y yo estoy libre pero no podemos jugar de a 2 porque o si no uno avanza y otros se quedan atrás que no es la idea y ahí es más difícil coordinarse

### **Como se coordinan.**

Por wsp, nos coordinamos así como, oye weon, estai listo, estoy listo, ya quien falta falta el negro que está haciendo ese weon, así se coordinan las weas. Y el otro juego cooperativo que estaba jugando on line que es cooperativo y competitivo a la vez porque es lo mismo que el lol, porque van como 4, el PUBG el play (nombreee) el nombre ql el PUBG, PUBG ese juego es como competitivo pero no es tan competitivo como el lol, porque en el lol es como una partida de equipo es que son distintos modos de juego el modo de juego como el lol es mucho más competitivo que el del PUBG en el PUGB podi tonteras entremedio le sear webear y después ir como al grano que es como ganar pero en el lol no po, en el lol si tontei cagai toda la partida y también la edad la edad es muy importante ahí, porque por ejemplo en el lol hay muchos niños de por ejemplo 14 años 15 años y ahí podi jugar no es necesario que estén los 5 podi jugar uno y te van a emparejar con mas personas que tu no conoces y ahí el problema del lol es que te meten personas que tu no conoci y muchos pueden ser los niños chicos, los niños ratas, niños ratas, no no , pero son niños chicos no es que sean ratas si pueden ser de 15 años ya no es rata esa cuestión, pero e el modo y la forma que tienen de ver los juegos son distintos a una persona de 20 años, 18 años que va a competir y esa es la diferencia entre el PUBG y el lol, porque el



PUBG te limita en el PC teni que tener un PC que tenga un buen rendimiento para poder ejecutar el juego y el niño de 15 años no va a tener un PC a menos que el papá sea gamer o el hermano sea Gamer para poder jugar y ahí tiene una limitancia de que sea la wea buena en el PUBG

**A mi me gustaría que me hablarai ahora mas o menos si tení algún juego favorito en particular. De toda la vida, o franquicia**

Siempre me han gustado los juegos de simulación, por ejemplo, los géneros, me gustan como los de construir ciudades, construir algo, crear, me gustan los juegos de creación, por ejemplo el minecraft me encantaba esa wea de ahora como que te aburre en un tiempo, como que vay por periodos, por ejemplo el plan coster o los rolercoaster que son de construir parques de atracción, como fantasilandia. El otro es el zootycon, si el zootycon (Risas) Yo siempre le dije Zootycon. Esos juegos siempre los jugué y siempre me han gustado los simulador. Uno que estuve muy viciado fue el citileskyled que es de construir ciudades, en la forma que tiene la inversión que tiene el juego de construir ciudades es una wea que tu puedes construir la wea que tu querai. Esperemos que pase el gas (Una interrupción)

**Igual escucha bien pero después acopla mucho el sonido,**

Si po esa es la wea después estay con audifocono y te siuenas las orejas

**Si po, ya sigue nomas**

Esos juegos por ejemplo el citiekuled me atrapo caleta porque la inmersión que tiene el juego en la forma de construir la forma de gestionar la ciudad inclusive la forma de gestionar la autopsita te mete dentro del juego a gestionar todo tu mundo y que funcione bien igual es difícil gestionar una ciudad ahí te das cuenta que es más peluo que la chucha gestionar una ciudad ahí me pase horas haciendo que las carreteras funcionaran bien porque al principio tu podi construir lo que quería así a la rápida pero no te va a quedar con los detalles que si lo hubieras hecho lento todos los pasos lentos porque las carreteras te van a colapsar todo va colapsar, es un juego que requiere pensar, esos son los juegos que me gustan de creación y pensar.

**Esos juegos los jugaste siempre en el computador. Tienes alguna afinidad con el computador o las consolas**

Si es que

**Que prefieres más**

El computador, 100% computador, es que las consolas me gustaban no se nunca me gustó como el mando, la forma de, que tu metias un juego y jugabas eso era lo único que hacias en cambio en el computador te podías salir, podías modificar el juego quizás, podías meterte a internet o y el soldat, te acuerdas del soldat, ya el soldat yo me di cuenta que podías modificar los bloc de notas que estaba muy fácil programado el soldat que tu podías modificarlo el bloc de notas para poder modificar las armas y podías subirle el daño, pero no on line tenía que ser solo, off line

**Ya pero igual se podía, oh bkn**

Si se podía, yo modificaba esa wea, por eso me gusta más el pc porque es más modificable que la consola, en la consola tu meti el CD y jugai en cambio en el pc tu meti jugai cualquier juego, los podi modificar inclusive podí hasta crear tus propios juegos, esa es la afinidad que tengo con el pc que teni que usar mas los sesos para poder jugar

### **Y esa afinidad ha sido siempre**

Siempre, desde que llego el computador a la casa, antes como chico a los 5 años jugaba consolas, pero siempre le encontré ese que más se puede hacer a parte de esto, siempre busqué que más se puede hacer a parte de estar jugando con un joy-stick, eso es lo que no me gustaba de las consolas es que el computador lo suplementaba bien, podías modificar lo que quisieras

### **E y bueno esta pregunta es un poco parecida a la niñas, po, pero al menos tu mamá o tu papa, relacionaban los castigos con quitarte el computador o los juegos.**

Mmm siempre me criaron como no se como a ver, mm es que nunca me quitaron así o sea si podía ser pero era como más que nada como no me viciara tanto, no era como un castigo, sino que era como para ayudarme a mi entre comillas, pero castigo castigo no no, no nunca me castigaron tanto por jugar o sea, alguna vez me castigaron pero no era siempre, pero no era el computador como el problema si no que era yo, mis papas sabían diferenciar que era yo el problema y no el computador, el computador no me estaba agarrando a mi mientras jugaba sino que era yo el que estaba metiéndome al computador para jugar ahí los castigo quizás alguno fue que me quitaran el computador pero no cas nunca me lo quitaron porque sabía que a mi me gustaba intrusear en las cosas y el computador era como para no estar intruseando desarmando algún autito voy a estar metido en el computador investigando algo

### **Ya e, y esta pregunta es cómo parecida a la de los computadores, tu juegas computador y tienes accesorios que te permiten jugar mejor.**

Ahora si po, es que si tengo o sea,

### **Como cuales**

No soy el máximo weon que junta plata para comprarse accesorios para el computador como los audífonos (Risas porque pasa una moto)

### **Va a pasar los pacos, la guagua y la ambulancia**

Un irlandés que buscan como 20 weones en la moto. No accesorios accesorios no, sino que si me han regalado cosas como para el computador pero mm mi hermano me regalo como un set de mouse y teclado, pero no soy de comprarme cosas para el computador, sino tengo, si tengo la necesidad lo compro, pero no es que compre por lujo, no compro por lujo de accesorio

### **¿Si tuvieras mucho dinero lo harías?**

No hace falta pero invertiría como en las mejores del computador en vez de accesorios, prefiero que el computador funcione bien a tener grandes accesorios, prefiero que el computador funcione bien.

### **Cuando te refieres que un computador que corra bien, que corra bien juegos.**

Si po que corra bien juegos

**O sea cuando tu actualizas tu computador es con una finalidad y esa finalidad es juegos**

Es que podría actualizar o sea podría actualizar o sea actualizar hacia juegos estás actualizando hacia todo, porque la velocidad aumenta el computador, (cosas de informática, risas) e la finalidad es como aumentar la capacidad de procesamiento del computador y eso arrastra los juegos y mirar a que apunte más rápido sea apuntar hacia los juegos es como apuntar hacia todo el computador en si, pero tu apuntas primero hacia los juegos por esa visión porque si apunto hacia los juegos voy a estar apuntando y abarcando toda esa área del procesamiento de video, de velocidad de encendido para trabajar mejor, no se en un Word, todas esas me arrastra al mirar hacia los juegos

**Y cada cuanto tiempo inviertes en el computador, más o menos un rango**

Yo creo que una vez al año o, he llegado a invertir, no como una vez al año en que invierte como para todo el año y después al otro año trabajo de nuevo en el verano e invierto de nuevo y así va como el ciclo

**O sea el computador es como el objeto de inversión siempre,**

La mayoría de la veces

**Y a parte de otras cosas**

No o sea, hobbies, miras o una wea para armar puede ser, pero lo central es el computador, si o si el computador, nada el auto, nada la moto

**A ti tampoco te gusta el merchandising de juegos.**

No me gustan, o sea lo encuentro que son, pueden ser decorativos pero más allá de eso, no, no es que no me guste sino que, no me va ni me viene así como no me interesa

**No te gusta, no te compras, no te regalan nada.**

No po, no me regalan nada, ninguna de esas cosas, no se, tampoco lo rechazaría como si lo regalara, no me hace falta, no siento la necesidad de tener eso

**Tu alguna vez te has sentido avergonzando o de amar videojuegos. O alguien te haya dicho, así como gamer**

El weon rata ql, no o sea es que el mundo del gamer es como depende a que mundo de gamer te metai porque hay distintos mundos, hay un mundo de consolders, de pc, de los 3ds, los que juegan pokemon o wow, ya cuando te meti en el mundo de esos los que juegan como RPG, 100% enfocado RPG, MMRPG, no se como llamarlo que son como el WOW,

**Los MMRPG**

Los MMORPG cuando te acercaía a ese mundo ya no me gusta mucho porque son gente muy fanatica porque son gente que se afán demasiado a jugar ese juego, puedo pasar días enteros

jugando esos juegos y nunca me he sentido como rechazado como en ese o menospreciado por ser gamer

### **Y orgulloso?**

Ser orgulloso de ser gamer,

### **No se si ser gamer, pero orgulloso de su afición por lo juegos**

Si, estoy orgulloso

### **Y como expresas eso**

Jugando más tiempo (Risitas) No po osea aportando a la comunidad porque si hay algún evento de gamer o alguna final importante de algún juego uno va po, uno aporta ya si po si

### **Has ido a cosas así**

Por ejemplo cuando se hizo la final internacional de los World side gamer, que son como los juegos on line, que son la, no se po, está el lol el counter, está el starcraft, está hasta el fifa, son varios juegos que se juegan on line y competitivo pero simplemente competitivo, y eso así tipo el 2011 creo que fue y asistite.

### **Donde fue.**

Creo que fue en la cúpula la católica una que stá en frente del gam, creo que era eso

### **Y como era**

Eh se paso, es que se ha hecho de nuevo pero como esa fue internacional fue quedó la caga así, fue muy los organizadores fueron muy movidos, fue masivo vino gente hasta de Venezuela, hasta de otros países, y todo por eso fue bkn, ahí si que fue bkn

### **Y con quien fuiste a ese lugar**

Amigos, o sea del colegio más que, amigos eran como compañeros de colegio.

### **Que tal el ambiente**

O sea es que en el mundo del gamer igual hay gente rara metida ahí entre medio. Rara significa, así como que no se po no se como explicarlo, es como esa gente que es tan fanática que se mete tanto en el mundo que no sabe discutir en ningún otro tema que no sea ese mundo o todo lo relacionan a ese mundo y es como hostigante ese tipo de persona po, que como que no sabe hablar nada más que no sea fuera del mundo gamer como que tienes que ser todas tus palabras enfocadas a juegos sino como que te rechazan ellos mismos

### **Había gente así ahí**

Si siempre hay gente así en ese mundo gamer pero como no es tan no es la mayoría y depende en qué mundo en qué juego o en que esfera te enfoques, porque hay distintas esferas, los juegos de shoter, hay gente como más mas adulta e inclusive hasta flaites, no es chiste hay hasta flaites

**Pero se supone que no hay flaites en este mundo? No es normal que hayan flaites ahí en los gamer?**

Si es normal igual si ahí

**Pero en el lol no hay flaites?**

No po, en el lol rara vez te vas a encontrar con un flaites que otro, en el lol hay, el lol es mezclado

**Por que crees que es así**

Porque el shooter significa armas po (Ah ya) por tener el poder de matar a alguien ya que el tema de matar con arma a alguien como que puede ser hasta inclusive en la vida real puedes hacer esa wea en cambio en el lol no puedes venir y tirar un hechizo entremedio de la wea y n podi venir y te tira un hechizo y estay muerto en cambio el weon puede venir con un arma y te puede disparar y los weones como que se empoderan con esa wea, se empoderan con poder usar un arma o saberse todo el tema de las armas y la wea por eso el shooter está como más plagado de gente como más no es que sea flaites sino que gente como chora

**Eh, Tu te has sentido como cercano a alguna comunidad de videojuegos**

Si ahora estoy metido en la comunida del PUBG. Ya que tal es esa comunidad bueno, hay gente que apaña y hay gente que es muy distinta a los otros esferas de gamer porque igual he estado metido en otras esferas de gamer por ejemplo el Lol he estado metido en todas esas esferas y no me gusta mucho esa esfera del lol y hay mucho no se hay mucho niño chico mucho niño que todavía no tiene 2 dedos de frente como para entender que no se po. E pueden decirle a una mina que se vaya a cocinar así como mucha discriminación como al género porque como son tan niños chicos no entienden todavía que hay otro mundo afuera son niños que todavía no han salido de las casas Son niños que sacan a tu mamá todo el rato ese mundo hay como en el lol por eso el lol como que es muy toxico un mundo super toxico en cambio en el counter se dan los insultos pero en un modo de broma o sea no es tan denso en el counter

**En el counter, también estuviste en una comunidad del counter**

Si un cierto tiempo pero esa es como la sensación que se da no es como la del lol por ejemplo ahí se insultan pero en mala en cambio en el counter se insultan y después están como amigos a los 5 minutos después

**Y en tu cominidad actual**

En el PUBG no, ahí como que no hay ningun roce como es cooperativo no es tan como un team contra un team son varios teams contra teams y como que el que gana

**Ya pero o sea, esos teams, los conforman ustedes, tu y tus amigos y se enfrentan a otros teams?**

Ya son varios, así que no hay como la competitividad de un team contra un team, son varios teams entre todos

**Pero todos juegan el mismo juego**

Todos juegan el mismo juego y la meta es llegar a ser primero

### **Y esa comunidad como llegaste o solo jugando y redes sociales**

Jugando en redes sociales nomás

### **¿No es una comunidad formal así?**

No no es formal si tienen su grupo de PUBG Chile por ejemplo y se creó solamente porque el juego apareció y se empezó a ser más popular. Un grupo de Facebook y hay un grupo de WSP que es como menos concurrido pero igual estoy.

### **¿Y que hablan ahí, que hacen?**

Lo que más hacen es decir quien está solo para jugar o como juntarse a jugar o a leer las notas del parche que cada vez van actualizando el juego y se van agregando nuevas armas y ahí te van diciendo y se van comunicando entre nosotros como pa decir que le cambiaron a las armas o que actualización hay. Lo otro que se hace ahí igual vi, esa gente no está en el PUBG. No po, el lo que más se hace ahí es como hablar del pubg si no se está hablando del PUBG se habla de otras cosas pero la comunidad del WSP es super chica, son como más de 100 no creo que sean, si igual es harto por ejemplo la comunidad del lol ahí hay millones en Chile hay más de un millón de gente juega lol

### **Tu por ser de esa comunidad te sientes rival de otra? ¿O de un juego en particular?**

Ah claro po, o sea, no, es que la comunidad por ejemplo le sean al Fornite porque el Fornite tiene un método distinto de juego son como es el mismo juego porque es un battle royale que tiran a 100 weones y se tienen que matar hasta llegar al primer lugar pero la forma de juego son muy distinta por ejemplo en el PUBG se busca ser mucho más realista que en el Fornite lo que se busca es que el usuario caiga al momento de empezar a jugar ya pueda hacer algo en cambio en el PUBG cuando ya recién vayas en el avión cuando antes de caer al suelo teni que formar una estrategia de donde van a caer en que posiciones hasta que lugar van a avanzar por ejemplo cuanta gente puede caer ahí una estimación más o menos y ya al momento de caer teni que ya lo primero buscarte las cosas más rápidas y como hay poco para buscar te demorai más y teni que armar como más estrategias y ser como mucho más unido en los teams que en el Fornite en el Fornite tu caí agarrai un arma y empezai a matar al tiro es mucho más rápida la forma de jugar al Fornite pero por ejemplo por eso son juegos distintos el PYBG apunta más al realismo, el Fornite apunta más a otro público al público que se está saliendo del lol pa jugar al Fornite

### **¿Y tu jugabai, también jugabas lol y también te sentí como rivalidad con alguna comunidad, equipo?**

Por ejemplo en el lol cuando era de la comunidad del lol, si había rivalidad con el dota, que era con el dota 2

### **Explicame en que consiste esa rivalidad**

Es que el dota y el lol eran juegos muy iguales como que el dota le copio como que el lol le copio al dota y ahí se creó un juego distinto, se van copiando y buscando clientes usuarios que jueguen

y todo y en el lol eran distinto, eran igual que el pubg y el fornite eran modalidades de juego muy distinta y una relación entre equipos muy distintas por eso se formaba como mucha rivalidad pero era como la misma rivalidad que hay entre un equipo de futbol y otro

### **Esa rivalidad tú la sentías**

Yo la sentía más como un webeo, era como, no, no fue así como hasta acá,

### **Era por ejemplo tu eres jugador de lol y deci no el dota no es tan bueno.**

Si po era como eso, no era algo así, no era como si me juntara con un grupo a guata pela a pegarle a otro grupo, pero por ejemplo se formaban discusiones sobre que juega era mejor, empezaban las comparaciones y cosas así y yo siempre caí como en la broma, como ha tu juego es más fome porque no podi matar a ese juego y yo si po. Por ejemplo en el dota podí matar a tus propios compañeros en cambio en el lol no po, no se puede, quedaría la caga porque por eso en el dota hay más feeling entre equipos que en el lol tiene que ser como un equipo mucho más unido que en el lol porque por ejemplo hay una estrategia que tenia que matar a un weon tuyo así como para ganar una wea y mata y ahí nunca entendí el dota pero por lo mismo porque era muy raro, era mucho más difícil que el lol, se da lo mismo que en el fornite, yo ingrese al PUBG porque era un juego que me ofrcia una wea ditstinta o sea me ofrecia no se, otras modalidades de juego realizmo que es lo que uno busca como en los juegos de shooter y eso es lo que me atrapo, y la barrera que forma el pubg es que para poder jugarlo teni que tener pagar, teni que pagar 10 lucas para poder comprarte el juego. Yo me lo tuve que comprar, en el pubg se compra, 10 lucas, podi encontrarlo, el fornite es free to play por eso trae mucha más gente y mucho más niño chico, el niño chico no va a pagar 10 lucas por un juego.

### **Yo he pagado más,**

Si po, en la 3ds, unos 60 más o menos

**Yo lo he comprado nuevo el día de estreno. No, no, 35 a lo más, nunca pague más de 35, los de play valen como 50, o sea en las tiendas como retail son caros igual en otras tiendas salen sus 47**

Si po, pero aun así son caros, por ejemplo, en la plataforma steam podi encontrarlo en pre orden y mas barato

### **Claro sale más barato y después pasan unos meses y están mas baratos**

Si po a veces inclusive a veces he visto juegos en que pasa un mes y ya están a 20% de descuento 10% de descuento el planetcoaster el de construir montañas rusas esa wea lo compré al precio original po, o sea la wea estaba como a 5 lucas más barata pero es casi el precio original aun así porque lo encontré yo en otra página mas barata sino que hubiera oferta y después como a los 3 meses después hubieron las medias ofertas y estaba a la mitad de precio pero igual lo jugué en ese tiempo lo compre po

### **Ya otra pregunta sorry, me había perdido,**

Dale nomás

**Ah es que pensé que se me había apagado, ya esta es una pregunta un poco más compleja, no noes compleja, cuando juegas on line te sientes distanciado de jugadores argentinos, brasileños, koreanos...**

Ejjj como ¿ Por ejemplo en el lol se da,

### **Explica eso en el lol**

En el lol se daba se va a sacar la cresta ese cabro chico, en el lol se da caleta se da demasiado el roce entre países. Pero era porque habían más niños chicos y era un ambiente más toxico

### **Y como sabes que son niños chicos**

Por lo que dicen, asumo que son niños chicos por lo que van diciendo y sacan argumentos y tu los vei y no tienen peso no tienen validez y siquiera un niño de 17 años puede saber que ese argumento tiene validez, sabi que te dai cuenta que son niños como de 15 años 16 años y están como en la plena adolescencia, en cambio en el pubg es como todo lo contrario, yo he llegado a jugar con argentinos, con venezolanos, el tema se da por la diferencia del lenguaje quizás, pero el tono siempre como tono de broma en el pubg, por ejemplo, en el lobby cuando nos tiran a todos como hay una sala de espera antes de jugar y en esa sala de espera como que empieza a con el micrófono porque hay chat de voz y empiezan a putearse entre ellos pero es como siempre con un tono de burla o ponen canciones puras weas así pero el tema va en la diferencia de idioma porque yo me he dado cuenta de que los brasileños son los que más putean y los putean como mofándose o a veces con insultos racistas pero solamente porque tienen otro idioma y van como algunos he llegado a escuchar como con un tono de en mala po o sea, en tono agresivo en cambio entre argentina y cosas en que tenemos el mismo idioma es como en torno de burla o sea pa molestar antes de jugar o pa divertirse o lesear un rato no es como el tema de Brasil pero yo he jugado por ejemplo en el discor donde nos comunicamos por voz, el discor es una plataforma que te permite comunicarte así como Skype, e como algo de Skype, ts, hay hartas weas mas y he llegado a jugar hasta con, tengo amigos venezolanos tengo amigos colombianos, tengo algunos argentinos también que juegan que a veces nos juntamos a jugar o sea no nos juntamos pero on line, ahí nos hablamos y jugamos,

### **Ya e, tu me dijiste que que habías ido como a estos eventos y juegos, frecuentas otros**

No no no no no, los frecuento mucho, sino que cuando hay eventos grandes voy a esos eventos grandes

### **Como cuales. A parte de esos?**

Por ejemplo si hay alguna final de lol acá en chile iría

### **Ah pero no has ido**

Fui a esa final de lol que todavía no conocía el mundo del lol en si sino que como recién me había inmerso en ese mundo pero si iría a una competición si sería la final como internacional pero competencia nacionales no no como que no me interesa mucho, los podi ver on line



## **Ya pero no hay otro lugar que tu frecuentes donde tenga que ver con videojuegos, por ejemplo las tiendas de arcade**

Ah claro, ah verdad po

### **Que tu frecuentes no como que conozcas**

Si yo frecuente una que se llama lo la se llama entretencciones diana, no juegos diana porque hay unos juegos diana que es mala la wea que está en san diego la entretencciones diana está en estación central y esa wea teni flipper por montón a mi siempre desde chico me gustaron los flipper los pinball esas weas que pegan pelotas y se mueven para todos lados (Risas) me ha encantado desde chico esa wea y hace poco sino hace como 2 años encontré ese lugar y de ahí he ido así como

### **Y como lo encontraste**

Lo encontré porque mi primo, subió una foto a Instagram y pude y vi todo los flipper que habían y fue como y puso diana así juegos diana y dije pero los juegos diana no queda ahí po o sea porque yo antes había ido a unos juegos para ver si estaban los flipper y todo pero no po no estaban los flipper había como 2 flipper y chao en cambio le hablaba a mi primero y le dije pero hoy si esos juegos diana yo fui y no había ningún flipper y me dijo que estos eran entretencciones diana y ahí hice la distinción y empecé a ir a las entretencciones diana quedaban ahí hay 8000 mil flipper para poder jugar y me encantan los flipper y todavía tengo la tarjeta ahí cargadita voy como una ves cada 2 meses y si voy.

### **Que tipo de gente va más o menos por lo que has visto**

Va hay hartos tipos pero lo que más v lo que más visto es gente adulta gente como de oficina uqe va como a jugar esos juegos de antaño que jugaba en los arcades de su época, también arcade, teni arcade teni estos juegos de shoter con pistolas teni esas cuestionnes de baile, es como todo los juegos que habían antes en los arcade los metieron ahí todos amontonaditos ahí en un espacio de como toda esta plaza yo creo no toda la plaza no creo no si que es gigante la wea no es un local chico lo que me refiero y va gente como adulta si no va tanta gente niña gente niña, he visto gente joven pero lo que mas he visto es gente jugando a los flipper gente vieja jugando a los fliper o gente como ya de 30 años 20 años entre 20 y 30 años son como la edad promedio en que hay gente jugando ahí y los niños como que lo frecuentan de repente así.

### **¿Como es el ambiente ahí?**

No es un ambiente malo, e, es que como que cada uno está en su mundo, yo juego flipper no más he ido con amigos a jugar a bailar pero esas pistas para lesear nomás son los de baile, las pitas de bailes así como par lesear un rato

### **Tus amigos bailan**

Ellos si po, yo los miro nomás y me rio y les saco fotos y después en Instagram y ahí es como el ambiente mas personal como más entre amigos y si yo creo que es un buen ambiente ahí no es un ambiente toxico, no hostil no peligroso, no pa nada no po si va como toda la gente a jugar

**Ya eh, esta ya la vimos he y a parte de esos lugares hay otro**

No es que Santiago como que no hay muchos lugares como para jugar,

**Solo como tu casa ese lugar**

Sii po y chao

**Si po y tus amigos**

Si po, generalmente en mi casa y jugando on line

**Hablame de eso, que es tan importante para ti la facilidad de jugar on line, que tan importante es para ti**

Es que en esta época yo creo que el salir a jugar a la plaza algunos lo cambiaron por jugar on line por ejemplo porque no se po, es que va todo por el internet de las cosas

**Oie ese es un muy concepto**

Lo vaya a usar úsalo weon, es potente esa wea teni que investigar bien para donde vay porque es fácil meterse en otro lado como que na que ver

**Yo lo voy a usar como heurístico nomás es lo que viene en el futuro, yo no se**

El mundo on line, el mundo de los juegos on line,

**El mundo desde los juegos on line**

La comunidad gamer y todo eso o no?

**No mas que nada intenta explicarme la importante que para ti tiene el poder jugar on line**

A ya, jugar con gente que ya no está a l lado

**Lo mismo que tu dijiste del pasar de la plaza a jugar en tu casa pero con otros**

Es que tampoco es pasar de la plaza a jugar sino que por mi edad yo creo que pase a jugar on-line o por los peligrosos que podría haber a fuera me meti a jugar on-line por ejemplo.... Esa es la wea po como que no es porque sea ya haya ahora un mundo on-line va a haber gente jugando on line que en las plazas si no que por mi edad yo pase a jugar on-line sino que y por eso pase también como al por la guata...

(Llega alguien mas)

**Estamos grabando**

Si

**No pasa nada si lo veo yo nomás (Risas)**

Hablai terrible mal ingles

Por que

No te entendí ninguna wea que dijiste

Entendiste

No no te entendí,

Ya sigan nomás

### **Pucha no me acuerdo ... que tan importante es el mundo on line**

Putita te estaba explicando esa wea, se me fue la idea e meterme al mundo on line es que el tema va así por, pasai de la plaza de los peligros que hay afuera a un mundo on line y a jugar igual con amigos pero desde otra perspectiva

### **Entonces cuando tu juegas on-line sentí que jugai con amigos**

Si po, yo siento que juego con otras personas, no que juego con la maquina, a menos que juegue un juego en solitaria, pero netamente un mundo online te sentí como jugando con otras personas, no es tan fra la situación, sentí como el feeling cuando conversai y hablai sentí el feeling con el compañero

### **Y eehh Tu me dijiste que te gustaban mas los computadores, pero a parte de eso, sientes alguna afinidad con alguna marca en particular**

No osea, es que el mundo de los computadores tiene un monopolio po

### **No solo de computadores, sino como de juegos, como si te gusta ubisoft, te gusta sony**

Ah yo tengo una sipo, tengo mi favorita, la bethesda, es la que hizo el fallout, es que saca un juego pero saca un juego bueno, no es como la otras marcas que son como ubisoft que saca miles de juegos

### **Bugisoft**

Bugisoft, mierdasoft que saca varios juegos pero están llenos de errores y están mal hechos en cambio bethesda saca uno y es un juego casi siempre cuando saca un juego es el juego del año, por ejemplo saco el fallout, juego del año, saco el fallout 4 juego del año, saco todo el catalogo de bethesda tiene como los juegos del años, ahí los weones se esmeran mucho en hacer los juegos, les quedan bien, por eso me gusta bethesda

### **Y que juegos favoritos, son osea, a parte del fallout, tu juego favorito de bethesda**

El fallout (Risitas) netamente el fallout si es un mundo muy distinto un mundo post-apocalíptico porque en que otro juego lo veí también como en ese juego en ningún otro po, está también hecha la inmersión en el juego que sentí como la presión de estar como en otro mundo

### **El fallout ha crecido caleta ha sacado los medios títulos**

El fallout 4 ahora va el Vr, van a sacar para la realidad virtual, ahora se viene esa wea.

La virtual reality

**Ya y cuando tu te sientes fan de Bethesda, te sientes distancia de alguna otra compañía**

No, nada, no es como nada, no no, no es por el solamente me gusta solamente por el hecho de que hace buenos juegos y no repudio de que hace otras cosas porque hace otros juegos, sino que tengan más los desarrollares que se yo

**No te interesa desarrollar videojuegos**

Es que no es un mundo tan difícil, no es que teni que tener más paciencia par a desarrollar videojuegos más que tener la cabeza para tener videojuego aunque la creatividad sipo y tener el apoyo, por ejemplo hay juegos chilenos el roco fate que ha salido un bueno juego y la empresa que lo hace no se que habrá pasado

Llevan 44 minutos

**Si, ya e tu prefieres, donde prefieres jugar?**

En el baño (Risas) no, en mi casa dentro de mi casa,

**Dentro de tu casa, el lugar perfecto es tu casa**

Si po, mi casa mi pieza, si po osea igual podría ser como entre amigos en otra casa pero siempre

**Pero siempre es como casas es el lugar para jugar**

A claro no juntarse como en un local no no, la casa

A mi al revés ir al local

**Ir al local a jugar,**

A mi me gusta más así, mi casa igual pero prefiero

Es que es distinto

Pero claro, el ambiente de casa es más personal

**Ah sorry, esto, es más relacionado a internet pero es como si que tanto usas plataformas como para seguir disfrutando los juegos, por ejemplo youtube.**

Como, buscar gameplyas, a claro si por ejemplo jugai PUBG y ya estai viendo un tipo que juega PUBG que juega como el mejor weon del mundo que juega PUBG y solamente para instruirte o para divertirse o también por ejemplo el PUBG tiene una wea de fails que sale como los mejores chascarros entre comillas, está en youtbe y siempre van subiendo los mejores fails y es para cagarte de la risa la wea po, como uno comparte eso podí verlo reírte y disfrutar un rato en youtube

**Y tienes algún youtuber en particular de videojuegos que te guste así**

Vegeta 77, noo, no pero así po, el tipo me gusta El choche 007 el huevito rey (Risas)

### **No pero un yotuber de videojuegos, así como alguno en particular**

Alguno que he seguido harto, por ejemplo, claro el rubius sigo es como lo que más sigo es que lo sigo desde que el weon creo como el primer video porque era de skyrym que era como un juego, es de bethesda y es el medio juego po, y como iba a la par con fallout yo veía el skyrym y que onda para chasar la diferencia y no había mucha el mudo quizás cambiaba pero no era mucha la diferencia entre el juego y ahí empecé a ver el al rubius y lo seguí viendo hasta ahora y veo las weas que saca ahora y no es fome el weon

### **¿Pero como que tu mayor tiempo en youtube es como de juegos o no?**

Cerca, por ahí si, puede ser,

### **Pero es importante**

Es importante, como que siempre, si gana un 30% o 40% como que siempre está ahí presente la parte de juegos, te meti a mi wea y salen puros juegos ahí y después salen unas weas de música

### **Esta pregunta es como mas personal es que como si tu te sientes gamer o no?**

Es que no es que te sientas gamer sino que el mundo gamer te considera (Risas)

### **Como te sientes tu frente a esa pregunta,**

Que si me siento gamer o no, yo creo que si me siento gamer,

### **¿Por que?**

Es que conozco tanto el mundo de los juego que claro po si si me siento gamer porque por ejemplo mi polola le pongo un juego y no casha niuna wea como jugarlo, por ejemplo en el mundo gamer tu sabes que con el w a s d te movi po, mi polola tocaba las flechas, ya eso es como ya sabi con que patrones te movi ya eri como parte del mundo gamer po si ya

### **Como un reflejo,**

Es como si po un acto reflejo poner las manos ahí pa jugar si uno tiene como el estándar de manos uno puede conocer a la persona que es gamer solamente al ver como escribe por ejemplo o ver como alguien se posiciona en el teclado. Yo al sentirme gamer como que conoci toda la lógica y la temática de los juegos por ejemplo ya no es tan difícil aprender a jugar un juego nuevo sino que ya como que conoci otra lógicade juego como que lo asocia y lo asimilas, si me siento gamer

### **Eh, que digamos, que diferencias podrias tu encontrar entre los juegos de celular y los juegos de computador**

Oh, la jugabilidad, netamente la jugabilidad y el, por ejemplo en los juegos de celular teni mas capacidad de jugar en cualquier lado seria como la accesibilidad de poder jugar en cualquier lado por ejemplo podi venirme jugando en el metro cosa que en el computador no podí hacer. E mm, que me estabai preguntando

### **Se me fue sorry, a ya, la diferencia entre los juegos de celular y los del computador**

Uno es la, dije la accesibilidad que tienen los juegos de celular que es muy distinta al computador po necesitai un computador tener una localidad para poner el computador y ahí recién sentarte a jugar en cambio el celular tomái el celular y juego es algo que tenemos a la mano es una cosa de bolsillo el computador no es de bolsillo. Igual en algunos juegos, no se, por ejemplo, tu le puedes instalar mods.

### **¿como haces para eso?**

Pucha no se, tienes que buscar alguna página o una comundiad del juego, ahí sacai los mods po. Los instalas en el computador y te cambia el juego. Podí poner trajes raros en tus juegos o cosas así. Igual es entrete porque los mods la mayoría de las veces los hace la misma comunidad.

### **Y con respecto a los juegos en si**

Por ejemplo el computador tiene más e o y dije otra palabra más pero no me acuerdo, que era como, accesibilidad y la otra era,

### **No me acuerdo**

No me acuerdo ya pero, después la revisai, ya esa palabra e viene relación con la que en el computador podi generar más movimiento o más comando que en un celular en el celular teni 2 dedos nomás pa apretar la pantalla o sea teni 5 pero lo otro solo usai los pulgares pa jugar y ya está el backend la parte de la programación con el diseño del juego que tiene que ser más centrado a eso po, pa poder utilizarlo por ejemplo los juegos de pc no están como centrado utilizarlo con los pulgares sino que esta centrado a funcionar y despue ven como los meten en el teclado y los mandos, tienen mas botones tienen mas accesorios mas comandos y para poder ejecutar esa es básicamente la diferencia entre celular y el computador

### **Y tu que prefeires**

Yo los juegos de celular ahora en este momento mas casual,

### **Que significa casual**

O sea que podi jugar 15 minutos 5 minuto un juego de celular, pero no te vai pasar 2 o 3 horas que podi pasar pegando un juego de computador, eso significa casual que es un juego de celular mas casual pero hay gente que ahora juega por ejemplo el PUBG esta para celular y e puede pasar horas jugando y ya como que va ese cambio esa transición hacia los celulares pero todavía no se va a generar porque falta todavía la accesibilidad no se una palabra dije ahí para jugar bien

### **Yo creo que no se va a poder en lo celulares, por eso mismo, pero van a aparecer quizás mas dispositivos móviles especiales para jugar, quien sabe**

Así como la Nintendo swithc, y portátiles más potentes, en un futuro, para allá va la cosa,

**Eh, ya y mira la verdad es que ya cubrimos todo es que lo que pasa es que yo no fui lineal, fui lineal pero a veces salían cosas de adelante pero entonces no tengo que repetirle pero, por lo mismo si tu quieres decir algo más sobre los videojuegos**

Es que los videojuegos van avanzando de una forma distinta a como avanza la sociedad por ejemplo la sociedad es más estructurada tiene el estado, el gobierno y no podía hacer algo si el estado no lo permite en cambio el internet y los mundos del juego es distinto porque cualquiera ahora puede hacer un juego, tú tienes varias cosas para hacer un juego si ahora es muy fácil hacer un juego y se formó algo más abierto como más liberal para el mundo de los videojuegos no es como que Nintendo ya rija que estos son videojuegos o que estos van a ser catalogados como videojuegos sino que la comunidad online y la comunidad gamer califican en que algo es un juego o no, que algo sea un juego o no, algo así y todas las categorías que hay las pone la comunidad no lo pone alguien que te rige que esa es una categoría quizás la comunidad habría el mundo del MMORPG, o el mundo del moba, porque esa es otra categoría que se abrió hace poco que es el LOL, el LOL es el moba es una modificación de un juego que era RTS que era estrategia en tiempo real lo abrió un juego de otra categoría que se llamaba moba y no lo abrió Nintendo no lo abrió, sino que lo abrió la comunidad como que los juegos van mutando a medida que los usuarios van mutando.

**Bueno entonces estamos. Un saludo, me parece.**

### ENTREVISTA 13

**(Mujer, Computador, 24 años)**

**Me gustaría que me cuentes tus primeras experiencias con los videojuegos**

Eh, como experiencias puntuales o como empecé yo a jugar

**Más o menos tu historia con ellos.**

Ya yo empecé por mi hermano, mi hermano, nosotros tenemos 4 años de diferencia y él cuando tenía 10 yo tenía 6, él jugaba muchos videojuegos en el computador, así como, de esa época que era el age of empire o juegos de terror porque mi papá le había regalado la playstation 1 y entonces él jugaba pero yo siempre lo miraba, miraba como él jugaba, entonces si bien el juego era de un solo jugador, por ejemplo cuando habían acertijos y cosas así yo me encargaba de memorizar los números e iba ayudando a mi hermano, entonces era como que jugábamos juntos siempre y desde ese momento que dijimos nosotros, de poquito como, como integrarnos en otros juegos, jugar juegos on-line, comprar juegos, consolas, cosas así

**Ya y más o menos como fue jugar en tu adolescencia, cuando ya ibas creciendo ya.**

O sea igual fue complicado porque a mí me gustaba mucho pero, pasó que, no se, quizás fue por algo de género, pero a mí me encantaba intentaba como compartirlo con mis amigas de esos momentos pero a ellas no les gustaba entonces, se generó como un pseudo rechazo porque mientras ellas estaban con el tema del pololo que la tintura, yo estaba jugando videojuegos (risas)

**Eso, más o menos que edad tenías.**

Eh, como 12. S bien chica igual.

**Y que pasaba con tus amigos hombres de esa edad, que jugaban, asumiendo que jugaban**

Si, siempre me lleve mejor con los hombres, por eso, porque teníamos más cosas en común, era con ellos yo jugaba, con ellos nos intercambiábamos los codios de videojuegos, teníamos una conversión, igual yo me aleje de las mujeres de mi curso justamente porque pensaba que no tenía nada en común

**Ya, me imagino, en esta experiencia tu tienes alguna consola o juego favorito.**

Ah, yo tenía, 2 consolas, después dejé de comprar consola porque me di cuenta que tener consola es un gasto continuo que no sirve para nada así que sería el computador, porque ahí puedo, jugar todos los juegos pueden ser emuladores y todo, me gusta jugar online y conocer a otras personas.

**Ya pero eso fue cuando. Cuando empezaste a usar el computador, ¿cuando empezaste a usar más de computador?**

Mm como de los 10 años, Mi primer juego on-line fue el ragnarok on-line.

**A ya y como era eso, jugar ragnarok online.**

Para mi igual era muy entretenido porque recién en ese momento se abrieron los servidores de chile entonces toda la gente que jugaba ahí era chilena y a mi lo que me gustaba de eso era que yo pudiera hablar con otras personas, no había como ninguna interrupción de por medio, por ejemplo lo que hacía era ir a matar un monstruo por ejemplo y le pedía ayuda a la gente, la gente me acompañaba y de la nada se generaba una conversación y yo creo que también como, como no había una una pared que, que dijera no me voy a acercar a esta persona porque es fea o algo porque al fin y al cabo todos se esconden detrás de personajes por decirlo así, es fácil establecer la comunicación por el resto y de una u otra forma eso igual me gustaba porque la gente se desenvolvía no era como que tuviera trabas, ahí la gente no es tímida todos son extrovertidos, entonces era divertido.

**Ya, eso fue como, claro, en ragnarok, tu jugabas, así como diversión o como más competir,**

Más como diversión, pero yo cuando fui creciendo se convirtió en una competencia

**Y sigues jugando ragnarok**

Juego eventualmente, pero también me dedico a otras cosas a otros juegos,

**Ya, eh, tu me dijiste que tenías más afinidad con el pc digamos, pero, alguna vez tuviste problemas de chica por ejemplo, con que, te quitaban las consolas o el pc o te prohibían jugar.**

Eh, o sea, en ciertos momentos, pero fue porque, bueno esto es más como tema personal, yo igual como tenía problemas sociales porque en realidad mis compañeras que en ese momento, justo cuando tu estás en la construcción social por decirlo así, no era aceptado por mis compañeras, que provoca la aceptación de tu mismo grupo etario yo me refugie en un momento en los videojuegos, porque ahí justamente la gente no me decía nada, la gente no me criticaba por ser como yo era, entonces, como mis papas casharon que yo pasaba más tiempo ahí porque yo me sentí más cómoda, claro hubo momentos en que me lo prohibieron y que a l fin y al cabo



yo igual me sentía mal porque era como, porque con mis amigos del colegio no me divertía tanto como con la gente que me encontraba en internet, era una cuestión muy rara. (Risas)

**Ya pero como que tu sentías que era un espacio distinto, que tan distinto era ese espacio de juego para ti, que tan importante.**

Que, no es que sea tan importante, porque, como redundando en el tema, era porque ya no había discriminación por decirlo así, por lo menos en esos tiempos, como que nadie se discriminaba entre nadie todos hablaban y todos se llevaban bien era casi como utópico, pero en el colegio claro, era de que tu ibas y te molestaban porque tenías el pelo de esta manera, por la ropa que usas, que no podías juntarte con nosotros porque no te gustaba una banda de música por ejemplo, entonces a mi lo que me incomodaba del colegio era que había tanta segregación, pero en el internet no, entonces yo me sentía más como distinto, porque era como que nadie me prohibía ser yo.

**Como que era un espacio, donde nadie, donde nadie te prohibía ser tú, pero era un espacio para sentirte tú misma, algo así.**

Claro así.

**Pero era un espacio distinto, eran espacios muy distintos. Y eso hoy en día sigue así.**

No, no, porque, ahora igual yo he crecido, entonces, por ejemplo, claro, yo estoy en la universidad y son muy poquitas personas las que le gustan las mismas temáticas que a mi, pero, creo que también debe ser por un tema de la gente como que ya no te critica eso, por ejemplo a mis compañeros no le gustan las mismas cosas que yo, mas encima casi todas son mujeres porque son de enfermería, entonces, si bien no les gusta, no me imponen una barrera para no hablar con ellas como era en el colegio y yo tampoco me siento incómoda también porque para mi ellas son mis compañeras ellos no son mi amigos, no son nada para mi al fin y al cabo y yo tengo mi grupo de amigos que también juegan videojuegos, pero, ahora como que ya me da un poco lo mimo porque no existe esa segregación.

**Ehm ya, cambiando un poquito el tema, a ti te gusta como el merchandising de videojuegos, figuritas, poleritas, poster, etc etc.**

En un principio me gustaba mucho, pero, quizás es parte de la personalidad pero yo de a poco fui diciendo de que tanto cachureo y tanta cosa no me gusta, entonces claro yo tengo una figurita y cosas que me regalaron en algún momento que yo me compre y las tengo ahí, pero si el día de hoy a mi me ofrecen un merchandising de un juego que me gusta no lo voy a comprar porque es algo que no le voy a dar uso y yo igual soy una persona más o menos práctica y si no le puedo dar uso mejor no tenerlo.

**Ya pero, y con ¿respecto a periféricos para jugar?**

Para mi era como, a me voy a comprar esto y esto otro y todo lo que existe en el mercado era lo que yo quería hacer y como no tenía plata así que menos mal que no lo hice, pero, después comprendí que al fin y al cabo da exactamente lo mismo, de hecho, yo tengo como unos audífonos que son los mismos para escuchar música y los tengo como hace 4 años, y mi papá la

compro que era como una silla gamer, pero era de mi papa, pero se la compro mi papa para el ni siquiera para mi porque el pasaba mucho tiempo en el computador y un día me dijo que me la quede porque se iba a comprar otra, pero yo nunca soy de comprarme cosas y periféricos para el computador porque lo encuentro inútiles,

#### **A tu los encuentras inútiles, s**

Si es como, no se, si es que tengo algo normal y me sirve para que comprarme otro

#### **Y tienes alguna opinión con respecto a personas que necesitan periféricos de pc master race para jugar, por ejemplo**

O sea, no me genera ninguna opinión de por si, porque si ellos tienen la plata para comprarse esas cosas, y adquirir esas cosas bien por ellos si ellos se sienten más cómodos por eso genial, pero a mi no me sirve, no tengo ninguna opinión, así como, no, es que ellos son peores jugadores porque, al fin y al cabo es lo que le acomoda a cada uno,

#### **Ya, entonces tu sientes, ¿cuál sientes que es tu vínculo con los videojuegos?**

Eh, mi vínculo con los videojuegos desde chica ha sido emocional,

#### **Ya como es eso**

Porque, cuando juego videojuegos la mayoría del tiempo me la paso viendo, hay juegos ya hablando como juegos de rpg, no se si cashas el estilo rpg, lo cashas. Me genera también que hay unas historias muy buenas, me encanta eso que los creadores de videojuegos creen mundos fantasiosos que son muy entretenidos, no sé como decirlo, si me encantan las historias, y, también de una u otra forma me ha ayudado a conectar con gente por ejemplo, mis mejores amigos que yo son del alma, yo los conocí a través de videojuegos, y llevamos siendo amigos 10 años y yo voy para la casa de ellos y me quedo a dormir y porque ellos son de concepción. Y como que me integraron incluso a su núcleo familiar y somos un gran grupo de personas que tenemos mucha confianza entre nosotros y llevamos más de 10 años de amistad, entonces si yo no hubiese conocido por internet, quizás nunca los hubiese conocido

#### **Bueno pero los conociste por internet y luego se juntaron en persona. Tú crees que era necesario ese cruce, internet y después personas.**

Persona si, porque yo siempre, si bien me encantaba la conexión por internet siempre tuve en mente asó como no porque la persona que está detrás del personaje puede ser una persona y no quien dice ser por eso yo fui con mi hermano, justamente por miedo a que sucediera algo, pero, al final termino siendo que eran buenas personas, tenían la edad que ellos decían tener, no eran pederastas así que todo bien.

#### **Ya, perfecto. E alguna vez te has sentido avergonzada por jugar videojuegos**

Si justamente cuando era chica y a veces igual, me avergüenzo un poco porque claro, hay un grupo selecto de personas siempre en todos lados que tu dices me gusta un juego de videojuegos, pero como si los videojuegos son para cabros chicos y son para hombres, entonces uno queda así como, es como, un poco de vergüenza y de que wea me estai hablando.

**Ya. Pero, eso nunca te he generado problema.**

Eh, no.

**Y hoy en día ya no sucede, o sucede poco.**

Muy poquito.

**E, tu me dijiste que te gustaba jugar on line, jugando online, has visto un roce entre países por ejemplo**

Que buena pregunta

**Que te ha pasado a ti, has tenido algún problema directo**

E lo he visto muchas veces y conmigo también me ha pasado, por ejemplo en el lol tiene un servidor latinoamericano, latinoamerica juega en ese servidor y te encuentras con gente de latinoamerica. A veces uno escribe y si se te sale un modismo chileno sale un argentino y te dice che pete sorete papa frita (risas) o también los chilenos insultan a los argentinos y también lo que me ha pasado a mi es que me insultan por ser mujer,

**Que te dicen por ser mujer**

Oh, por ejemplo me dicen que vaya a la cocina a hacerles un sandwich o me dicen así como no sabía que el wi fi llegaba hasta la cocina, como que siempre, es como que tu puedes ser un buen jugador o un mal jugador pero por ser mujer siempre te van a molestar por cualquier cosa, entonces yo ya prefería omitir pero igual es incómodo que se te recrimine solamente por ser mujer.

**Ya, y tu particularmente has tenido otra experiencia como con, o sea, cual sería tu experiencia de ser mujer pero a la vez jugar. Has tenido otra experiencia problemática**

Si, el acoso.

**Pero acoso, on-line.**

Si, por ejemplo, se dan cuenta que yo soy mujer y o me insultan o me ignoran que es lo mejor que te ignoren o te empiezan a acosar, te empiezan a decir así como, oie dame tu número de teléfono, oie, estemos hablando, dame tu Facebook, dame tu whatsapp, es como que te empiezan a hostigar de a poco solamente por el hecho de ser mujer, sin siquiera conocerte, entonces claro, a muchas mujeres y yo me he dado cuenta de eso que les gusta eso, porque consiguen cosas, pero yo encuentro que eso ya sobrepasa el límite y no es agradable.

**Claro claro y eso ha sido solo on-line, pero en persona has tenido alguna vez un problema que digan: A eres mujer y juegas, como es eso**

En persona no, no ha pasado nunca, pero yo creo porque son demasiado cobardes (risas) porque en internet es fácil esconderse tras una pantalla y decir todo lo que uno piensa pero cuando estás ahí creo que no les da la personalidad

**Ya y en tu vida como jugadora nunca has tenido algún otro problema solo por ser mujer.**

No, solamente eso.

**Ya perfecto, ehm. Me perdí, ya aquí está y por ejemplo, roces por edad en los juegos on-line por ejemplo. Te ha pasado, que los niños te insulten o que gente mayor te insulte.**

Bueno, igual es difícil saber la edad de las personas que te insultan, pero por lo demás yo nunca he visto que haya roce por edades, siempre son por conflictos de países, de como uno juega y por el sexo y sería.

**Nunca más te ha sucedido algo parecido**

No

**Me gustaría que me hables sobre, una, así como la opinión que una jugadora de pc o sea tu tienes los jugadores de consolas. Que piensas de por ejemplo, jugar en consolas.**

Ehm o sea, a mi igual lo encuentro como, de hecho tengo, me acabo de acordar de que tengo una gamecube, y si, lo encuentro entretenido y todo pero lo que no me gusta es que estás obligado a comprarte la nueva consola cada año. En el computador por lo menos eso no, no pasa. Entonces igual a mi, no es que me o tuviera una opinión de los jugadores, o sea que no es mala, pero si yo pienso así como si el es jugador de consola debe tener mucha plata para poder dedicarse a gastar todo lo que implica con una consola

**Ya jaja, y no se po, tienes alguna, cercanía con alguna compañía, de pc por último. O de juegos**

Así como, de que me compro muchas cosas de esas.

**No se po, es que por ejemplo hay gente que tiene playstation 4 y ama a sony y odia a Xbox a Nintendo y a PC. Tu tienes alguna, algo parecido.**

No, nada porque, de hecho, mi opinión sobre eso es que no te puedes cerrar a una compañía porque tarde o temprano te puede sorprender con algo. Me dan lo mismo las compañías, a mi me interesa el juego.

**Ya pero entonces, y pero has visto algo así, has visto que hay algún sujeto tipo en internet que sea así.**

Si lo he visto mucho, que se le dicen los llamados fanboys.

**Ya y que sucede con ellos, has tenido problema con ellos**

E yo no, pero a veces cuando me pongo a ver foros de distintas cosas se pelean y se pelean mal, se sacan la madre (risas)

**Pero como, más o menos como que se dicen.**

Pucha se dicen que la, en palabras bonitas, dice que la compañía enemiga es pésima de que no hace videojuegos de que sus historias son malas de que los componentes que sacan son inútiles, cosas así, pero al fin y al cabo eso se resume a puros gustos, no a nada concreto.

**Ya, tu, disfrutas jugar competitivo.**

Si, pero sin el afand e hacer daño, por ejemplo si yo llegase a jugar o a competir con otra persona y yo le gano, pero para mi es como listo le gané y se acabo. Pero hay otras personas que es como, o te gané y humillarte eso no me gusta tanto.

**No pero, como que juegos juegas así en competitivo o a jugador**

El Lol competitivo porque se juega en equipo, y de hecho también yo tengo mi grupo de amigos formados, mm que otro juego, es que juego a muchas cosas

**No pero, actualmente,**

E, lol, counter strike, eso juego

**Ya pero,**

Y que claro son, oh perdón.

**Pero efectivamente tu los juegas con la intención de competir o con la intención de divertirte.**

O, con ambas, Hay momentos en que me quiero descargar con alguien y es como ya, vamos a divertirnos un rato

**Pero me refiero a que nunca has tenido que dedicarte a entrenar o a dedicarte a mejorar,**

No no, eso no

**Has conocido personas así.**

Si si,

**Y en qué tipo de juegos más o menos, en los mismos?**

También, en los mismos 2 juegos

**Y por qué no te nace hacer eso, competir.**

Porque, actualmente, tengo que dedicarme a otras cosas que son mucho más importantes. Y en que, por ejemplo a mi me gusta ver streaming de gente que juega videojuegos y que me sorprende la cantidad de plata que ganan por eso, pero, es igual que un trabajo o sea los tpos tienen que estar 8 horas jugando al día practicando entrenando si no les va bien pierden seguidores y para mi es como que no me llama la atención porque a parte tengo estoy estudiando y tengo que terminar mi carrera (risas).

**Eso mismo, como que los videojuegos o el jugar han supuesto algún problema en tu desarrollo más adulto más profesional**

E, yo creo que si, pero se relaciona en más que nada porque la carrera en la que estoy no me gusta, de hecho yo quería estudiar otra cosa, pero justamente para asegurar mi futuro por decirlo así, estudio enfermería, pero, más que nada por eso de verdad no me dan ganas de estudiar porque de verdad no me interesa la carrera no me gusta y es como que vamos a jugar unas 2 horas antes de estudiar. Por otro lado si me ayuda profesionalmente porque

cursiosamente he aprendido inglés con los videojuegos y me ha ayudado mucho porque me he dado cuenta que mis compañeros tienen un nivel muy bajo de inglés y cuando me preguntan y como yo aprendí fue traduciendo las historias de los juegos que me gustaban.

**¿Los traducías tú?, como que juegos, rpg me imagino.**

Ehm, casi todos los zelda, y los residente vil que los jugaba mi hermano, los silent hill porque como eran de terror yo me escondía detrás de mi hermano (risas) y me traducía algunas palabras. Es que uy, de verdad he jugado muchos juegos y la mayoría de esos juegos siempre fueron en inglés porque en ese tiempo no había en español y yo los jugaba porque me llama la atención y a medida que fui jugando tanto y leyendo tanto me aprendía las palabras lo que quería decir lo que significaba y yo siempre jugaba con el diccionario al lado cosa que si la palabra que estaba ahí no la entendía yo estaba ahí y era como para incorporarla en mi diccionario.

**Ya ya, entonces, de nuevo me volví a perder, ya ya, aquí volví, sobre jugar on line, tu prefieres, perdón, tu prefieres jugar on line o con amigos al lado tuyo.**

Con amigos al lado mío. (risas) siempre, siempre siempre

**Suelen hacer juntas para jugar.**

En, en las veces que podemos porque como ellos son de concepción yo viajo al menos 2 veces al año y me quedo 2 semanas con ellos y ahí claro nos juntamos, jugamos a parte e conocer la ciudad que me encanta conce, e jugamos entre todos, somos como, 12 personas metida en una casa jugando.

**Ya, pero a parte de eso, digamos, en Santiago, en rutina normal, durante el semestre**

No, porque no tengo amigos para hacer eso pero me encanta hacerlo

**Pero ¿como que lo haces on-line o no?**

Si online si, cuando estoy en Santiago si

**Yaya, Eh, frecuentas lugares como, o sea no perdón, te gustan los eventos masivos de videojuegos, has ido. O ferias de videojuegos.**

No, nunca si, no he ido mucho, pero más que nada porque las entradas son muy cara, los lugares se llenan mucho, la calidad de los eventos ha bajado y como que en realidad no me llama mucho la atención porque, si bien me gustan los videojuegos, no es como lo suficiente quizás para estar así como, no es que tengo que ir al evento que se va a hacer y es que tengo que ver a los exponentes y tengo que jugar al ultimo juego. No soy, no soy de ese estilo y a lo más si me he presentado en eventos así, voy cuando son gratuitos, y cuando tengo realmente que me guste.

**Ya, pero, claro, tu me dijiste algo muy bueno que es como que quizás no estabas tan metida en los juegos como para ir a esos eventos. Cierto, algo así, ya, qué tan necesario o que tan metida te sientes en los videojuegos entonces.**

Mm,

**O sea, como cuanto te faltaría como para poder ir a esas cosas, en comparación a las personas que van más o menos, claro.**

Es que se cortó perdón

**Es como, ya me dijiste que no vas a esas cosas porque quizás no amas tanto a los videojuegos, como que hay otras cosas, que otras cosas son más importantes que los videojuegos en la vida.**

Mi familia, si, el trabajo, la carrera, mis amigos no tanto porque los amigos que tengo acá son en realidad mis compañeros, no tengo una relación para que sean como algo muy importante en mi vida, para mi yo los tengo ahí nomás (risas). También lo que pasa es que la misma comunidad gamer, aleja a las personas, por lo menos yo lo siento así.

**Como es eso que lo alejen.**

Que justamente por ejemplo ahora lo que me ha pasado a parte del tema de ser mujer que te excluyen y todo eso yo me pongo a hablar de un juego con una persona y no se, que estoy jugando a la tercera edición del juego por ejemplo y ellos me webean porque yo no jugué ni la uno ni la 2 entonces soy una mala jugadora que no se nada de la historia, entonces como que no te dejan disfrutar

**Ah ya, entonces claro, eso te pasa seguido a ti y no crees que se deba por ser mujer, o si. O ambas cosas**

Ah, yo creo que se debe más que nada porque yo soy así. Porque he estado con hombres y con hombres peor porque tienen como todo el derecho de tratarse peor.

**Ah claro, ya entonces, ehm, a parte de los eventos masivos, frecuentas algún otro lugar, algún lugar relacionado a los videojuegos.**

MM, a veces cuando paseo por las tiendas de videojuegos para verla, solamente para ver ni siquiera como para comprar, para ver como las figuritas, los juegos que salieron, peluche cosas así, pero es como más que nada para mirar, la curiosidad

**Ya ya, como para vitrinear nomás. Ya pero ningún otro lugar, por ejemplo, no se po, no te pregunté, te gustan como las tiendas de arcade.**

Si, me encantan. (risas) si me gustan mucho.

**Las frequentas**

Si, eso si, cuando puedo.

**No pero, eventualmente, como que te gusta ir a esos lugares.**

Si,

**Ya, por qué te gustan esos lugares.**

Porque, hay determinados juegos que solamente los puedo jugar ahí, porque, yo voy con mi pareja a jugar allá, entonces, es como, me gusta más que nada ir con gente a jugar allá, no ir sola, sino que ir juntos, jugar juegos de pelea, jugar juegos de carrera, cosas así, pero es más que nada por ir, justamente porque voy acompañada, no por ir sola.

**Ya, pero, no te gusta ir sola a esas cosas, te gusta ir acompañada cierto.**

Claro porque encuentro que se disfrutan más.

**Ya, a parte de esas tiendas de arcada y otras tiendas de ventas, otro lugar en específico u otro lugares similares que te gusten o que frecuentes así**

Pero fuera de los juegos digitales.

**No de cualquiera, pero claro, que sean videojuegos, claro.**

Ah videojuegos, si po (risas) no eso nomás.

**Y has tenido como alguna anécdota en esos lugares, por ejemplo conocer gente, etc etc.**

Si me pasó mucho, que, por ejemplo mi juego favorito es King of fighter, y los juegos de pelea entonces yo me pongo a jugar y de repente, por ejemplo tiene la opción de 2 jugadores, entonces si llega otra persona y mete otra ficha te puede retar a ti y haces como un 1 vs 1 y me ha pasado que mientras yo estoy jugando se mete gente, se meten fichas, me meten conversa, dejan que yo le gane. Es como terminamos conversando, o derechamente me danan de una y me sacan de la, de la máquina. Eso, por lo general.

**Ya y ahora como con respecto a lugares más virtuales, me dijiste que veias streaming en videojuegos, o sea, como que se queda como pegado, entonces no se si me escuchas.**

Arhora sí, es que se había cortado

**A parte de estos lugares físicos, hay lugares virtuales, youtube, streaming,**

Si, veo constantemente twitch, y veo stremears que son estadounidenses

**Que ves.**

Que veo, es como muy extraño, me gusta escucharlos de fondo. Es como que yo estoy haciendo otras cosas y tengo el ruido de fondo.

**Ya ya, me imagino algo así como una radio.**

Eh claro, no es como que lo vea sagradamente como juegan, es más que nada lo tengo de fondo, y me gusta que sea inglés porque, así practico mi inglés, es por eso.

**Por ejemplo, páginas de inernet, comunidades on-line, de algún juego en específico.**

No, honestamente no, ahora por lo menos yo no los freucento

**Alguna vez las frecuentaste.**



Si cuando recién empecé a iniciar en los videojuegos, pero era más que nada porque me metía al foro de los juegos que estaba jugando como para buscar ayuda de cosas que no sabía, pero solamente para eso.

**Si, ya, pero hoy en día no.**

No, hoy en día no.

**Ya mira, te cuento que estamos llegando como al final y quedó una pregunta, es que siempre pasa, que, yo les pregunto a ustedes sobre los videojuegos y su vida pero nunca intento dar cosas concretas, pero por ejemplo, que tan, te gustan los juegos de celulares, te gusta el celular como plataforma para jugar, tengo muchos juegos instalados.**

Si, mucho.

**Y por qué no lo mencionaste? Por que no apareció en la conversación?**

Ah porque, es algo muy extraño que se da pero se dice que los juegos de teléfono como que no son considerados juegos. Es una cuestión que todo el mundo, pero no sabría decirte por que no lo nombré

**Claro, ya pero que opinión tienes sobre eso de los celulares, si te gusta o no te gusta.**

A mi en lo personal me gusta más que nada porque es como que, lo puedo llevar para todos lados y en momentos en que estoy aburrida y puedo jugar un buen juego, mi único problema es que a veces las cosas son pagas entonces es una lata tener que estar pagando por algo que te va a durar horas por ejemplo. En estos juegos, entonces como que no valen mucho la pena, pero en lo personal me gusta y de hecho se están haciendo competencias de juegos móviles así como con mucha plata de por medio.

**Ah ya pero, digamos, en tu vida de jugadora, si tuvieras que hacer una escala del uno al 100 o del uno al que sea, en que puesto estaría el celular más o menos, en tu rango de importante. Asumiendo que yo asumo que el pc estaría en el 1 sipo, o no. Y el celular, dónde estaría, sería el ultimo, o habría otra cosa antes que él.**

Ahm, no sería el segundo,

**Para ti sería como el segundo en el nivel de importancia. Ya, bueno desues asumo que las consolas y los juguetitos y esas cosas**

Si más que nada porque las consolas son un casho tener que instalarlas y todo eso.

**A ya ya ya. Ehm. Mira, de hecho ya cubrimos todas las preguntas y creo que nunca había hecho una entrevista tan corta. Cubrimos todo, y con otras personas me demoro más, pero por lo mismo, ya terminamos, pero si quieres decir tu algo que te faltó con alguna coosa en particular o alguna experiencia o alguna manifestación de intereses sobre algo porque va a quedar grabado,**

Eh, claro, no yo creo que ya he dicho de todo.

**Ya, entonces, muchas gracias, de verdad muchas gracias y estamos. Voy a apagar la grabadora.**