



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD XOCHIMILCO

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

“COMUNIDAD GAMER: PROCESOS DE SUBJETIVACIÓN EN COMUNIDADES DIGITALES DE VIDEOJUEGOS EN LA ADOLESCENCIA”

TRABAJO TERMINAL

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

LICENCIADOS EN PSICOLOGÍA

PRESENTAN:

AGUILLÓN ROJAS YAZMIN

CORNEJO TEMBLADOR JOSUÉ IVÁN

CRUZ ALEJOS JORGE JESUS

TESTÓN GONZÁLEZ OMAR

ASESORES:

GRACIELA BEATRIZ QUINTEROS SCIURANO

TOMÁS CORTÉS SOLÍS

JUAN ZÚÑIGA RAMÍREZ

Agradecimientos

Yazmine:

Doy un breve agradecimiento a la universidad y profesores por brindarme la oportunidad de recibir sus conocimientos y las experiencias que me llevo han sido de lo mas grato posible. Cada dia que pasaba en las aulas lo sentia como un incentivo al sentirme orgullosa por el plan de estudios, los maravillosos profesores que me enseñaron infinidad de teorías y al mismo plantel por ser tan ameno. Agradezco enormemente a mi familia quien estuvo conmigo en cada paso desde el inicio hasta el fin de esta hermosa etapa de mi vida. Gracias a mi mami Ericka por tanto apoyo y consejos que me han impulsado a seguir adelante y no rendirme. Gracias a mi hermano César Aguillón por ser participe de las entrevistas junto con sus amigos, que al igual que mi mami me han enseñado a luchar hasta conseguir mis objetivos. Por otro lado tambien agradezco a mi pareja Yair Báez por tanto apoyo incondicional y tambien por impulsarme todos los dias para seguir adelante en todo. Gracias compañeros de tesis, sin ser mejores amigos llegamos a conocer cada parte de nosotros y hacer algo muy grande y extraordinario como éste documento que tiene cada parte de nosotros. Esté no es el final, sino el comienzo de una gran etapa profesional y sobre todo el crecimiento que he tenido como persona y como futura psicologa. ¡Gracias a todos!

Omar:

Agradezco a mis padres y hermana que siempre han estado presentes y me ha apoyado en las buenas y las malas, siendo también un impulso en todo momento para lograr mis metas y no rendirme. A mis profesores que han desempeñado bien su papel como docentes, guías y han sido incluso amigos en varias ocasiones. A mis amigos que sin importar nada siempre están al pendiente de la situación sobre todo de los malos momentos. A mi novia que siempre me ha levantado en malos momentos y me mantiene alerta y fuerte sin importar lo complicado que pueda ser algo. Y a las personas que he conocido, compañeros o colegas, el apoyo jamás ha faltado de forma mutua.

Jorge:

Agradezco a mis padres por todo el tiempo, esfuerzo y apoyo que me han dado a lo largo de este proceso. A todos mis profesores que me acompañaron en este camino, y a todas esas personas que formaron parte de este capítulo en mi vida. A Sofía que me acompañó en este último proceso, gracias por todo.

Josué:

En todo este camino de carrera he conocido a muchísimas personas. Este tiempo me ha abierto la mente como no pensé que pasaría, hubo momentos complicados siempre, pero siempre tendré en mi memoria a las personas que directa o indirectamente me ayudaron. Mis papás aún con las dificultades, agradecerles ayudarme a terminar mi carrera y dotarme de lo necesario para salir. También a la Uam, y a mis amigos y amigas que estuvieron cuando lo necesitaba. Gracias por tu apoyo y cariño Mariel, sin ti hoy no podría estar aquí. Esta tesis y trabajo va dedicado a ti.

Lista de niveles

1) Introducción.....	4
2) Antecedentes.....	7
-Historia de los videojuegos.....	7
-Asentamiento de la comunidad gamer.....	16
3) Planteamiento del problema.....	20
4) Objetivo general y específicos.....	21
5) Justificación.....	23
6) Diseño Metodológico.....	26
-Campo y sujetos de estudio.....	29
-Herramienta metodológica.....	29
-Perspectiva adoptada desde la etnografía digital.....	32
Implicación.....	35
-Descripción de videojuego por cada grupo.....	36
7) Marco teórico.....	42
-La internet.....	42
-El juego:	47
-El juego y la división de tareas.....	48
Espacio.....	48
-El videojuego.....	49
-Institución de la comunidad gamer.....	52
-Identidad y Juventud.....	52
-Sentido social en el juego.....	55

8) Hipótesis.....	59
9) Análisis de las entrevistas.....	59
-Internet: la nueva gran herramienta social.....	60
-Videojuego.....	64
-Avatar.....	68
-Diseño de videojuegos: una tarea multidisciplinar.....	70
-Institucionalización de la comunidad gamer.....	75
-El adultocentrismo en el videojuego.....	77
-La otra cara del “cartucho”: las vicisitudes o altibajos de la comunidad gamer.....	87
9) Conclusiones.....	92
10) Reflexiones finales.....	95
-El impacto del capitalismo voraz.....	95
- Sobre la posthumanidad: el nuevo homo digital.....	99
11) Bonus extra: Anexo de entrevistas.....	102
12) Contenido adicional.....	150
13) Bibliografía.....	153

¿Estás listo? ¡Pulsa start para comenzar!

Introducción

La internet y los videojuegos son temas muy actuales que llegan a ser cada vez más comunes entre la sociedad, ante la influencia del internet, interacción entre personas ha dado un gran salto en la historia de la comunicación y claramente la tecnología. El uso de diversas aplicaciones y redes permiten la interacción entre personas, cosa que también sucede en los videojuegos al momento de vincularse con el internet, dando de esta manera una gran modificación a lo que se conocía antes sobre los videojuegos y, en consecuencia, en su comunidad que pasó de ser presencial a ser virtual. La tecnología ha crecido increíblemente en las últimas décadas, basta recordar los 60s para saber que fuimos capaces de ir a la Luna, y con ello, ya es un logro que antiguamente, era imposible.

En el presente trabajo se abarca de manera de investigación el cómo éstas comunidades han sido modificadas y, ante esto, cómo son vistas desde sus propios miembros. Los gamers o videojugadores pertenecientes como miembros de esta comunidad, se enlazan a lo que aparenta ser un mundo digital, tanto por el videojuego como por la internet, pero donde la interacción entre ellos se nota de diversas maneras. La internet o lo digital, se vuelve un lugar o espacio para estos videojugadores que se refugian en la calidez y abertura que tienen las redes sociales para encontrar a personas dispersas por el mundo en un mismo lugar gracias al mismo temas de interés: la comunicación se masificó.

La identidad incógnita de los usuarios que se ve limitada por los juegos y dispositivos, permite que estos puedan tener una interacción carente o similar a la presencial; sin embargo, el presente trabajo constituye el acercamiento a varios grupos de chicos pertenecientes a la comunidad Gamer, donde buscamos resaltar sus vivencias, situaciones, etc., dentro de esta. Cómo son percibidos por la sociedad, como se han involucrado en el mundo virtual, pros y contras de la misma, modificaciones en su vida cotidiana y el vínculo que tiene con ésta.

Nos mantenemos con conocimiento ante el tema de la comunidad Gamer por ser conocedores de esta como miembros de la comunidad, pero sin esperar una respuesta o vivencia similar a la nuestra, sino resaltando el cómo ellos se desarrollaron en el mundo virtual y todo lo que esto les ha ofrecido y les sigue ofreciendo en la actualidad.

La internet permitió un salto muy importante ante la interacción de personas cosa que en la comunidad Gamer se ha visto de manera muy notable pero que, por otro lado, también ha estigmatizado a sus integrantes, desde conceptos infantiles a

usuarios, molestias desde los círculos familiares, traslapes de obligaciones y deberes cotidianos, hasta la concepción del Gamer como una persona poco productiva que malgasta su tiempo en videojuegos. No sólo es un estigma o estereotipos que viven los jóvenes por el internet de parte de la generación mayor o adulta, sino por una nueva era, que resultó ser digital, a la cual, muchos de estos adultos no terminan de adentrarse al mundo que está transcurriendo frente a ellos. Veremos y analizaremos estas ideas a partir de la intervención de los grupos Gamers que se lograron contactar, pertenecientes a juegos de alto nivel de fama ante la comunidad y que han dado un salto considerable entre los videojuegos creándose un reconocimiento muy notable en la sociedad.

Para finalizar, encontrarán titulados de distinta manera los diversos títulos y subtítulos de esta investigación, y no están ahí por coincidencia: aunque es apenas un comienzo y un esbozo, esta investigación es un intento de ampliar la comprensión los horizontes del videojuego, de sus cualidades y de sus desventajas también, todo esto desarrollándose en una época de pandemia, donde curiosamente, lo digital y lo tecnológico han sido herramientas muy valiosas y que han ganado peso aún más con el COVID por su presencia.

Palabras Clave

- Internet
- Nativos digitales
- Digital
- Gamer
- Disciplina
- Adultocentrismo
- Exclusión
- Comunidad virtual
- Identidad
- Adolescencia
- Juego
- Virtualidad

Pulsa aquí para acompañar tu lectura de música de videojuego (Mantener presionada la tecla Ctrl y dar click en el link)

<https://www.youtube.com/watch?v=c4oLMGThh3k>

<https://www.youtube.com/watch?v=tmDW4kDV1Vw>

<https://www.youtube.com/watch?v=AnEfB1F9BaY>

La cuenta de Twitter @Pictoline subió un mensaje a esta red social en la que de forma gráfica y muy a su estilo explicó que la mejor música para concentrarse en tareas como estudiar o trabajar en la computadora es la música que viene incluida en los videojuegos, sobre todo porque estas melodías fueron diseñadas por expertos justamente para estimular a los gamers a realizar esta tarea de completar las misiones en cada juego.

La publicación atrajo la atención de los amantes de los videojuegos quienes de inmediato respondieron a Pictoline en Twitter con sus sugerencias sobre aquellas melodías o música más adecuada para estudiar o relajarse lo que generó más de seis mil retuits en tan solo unas horas y más de 16 reacciones de me gusta al mensaje.

Un dato curioso de ese mensaje es que la plataforma de música por streaming, Spotify también se subió a la conversación al responder a Pictoline con una recomendación de sus mejores Playlist o listas de música basadas en videojuegos, las cuales fueron agrupadas en la categoría Gaming entre ellas la lista Top Gaming México, Sinfonía Gammer, Bass Arcade y Top Gaming Tracks entre otras listas donde se recopilan docenas de canciones o melodías que pueden servir para acompañar otras tareas, o simplemente inspirar a quien las escucha.

La publicación se basa en un artículo de la Revista “Popular Science” de Sara Chodosh en el 2018 llamada “You should be listening to video game soundtracks at work” (Deberías estar escuchando soundtracks de videojuegos en el trabajo). Y es que en los videojuegos, las canciones a diferencia de la música con sus géneros de música, aquí la música está hecha para realizar justamente realizar una actividad.

Antecedentes

Mundo 1 - Nivel 1

“Historia de los videojuegos”

Los comienzos del cine datan del año 1895, es decir, hace poco más de un siglo, con los Hermanos Lumiere y su película “*Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monvplaisir.*” Se piensa que la primera película fue hecha por Le Prince donde rodó “*La escena del jardín de Roundhay*”, siete años antes de la fecha en la que se considera que nació el cine. La diferencia de años no es relevante aquí, sino el impacto que tuvo. En sus inicios mucha gente se sorprendió del nuevo “futuro”, habíamos pasado de retratar o plasmar algo en la escultura, pintura, escritura, o dibujos, de donde nació posteriormente gracias al avance tecnológico la fotografía, y más adelante, ahora era una secuencia de fotografías a alta velocidad que generan un video. Muchos en su momento pensaban que el cine no tendría futuro, que sería algo pasajero, pero podemos ver hoy en día que esto fue una visión errónea. El cine creció, se expandió rápidamente, a la par de la tecnología (al igual que con las formas de expresión antes mencionadas). Hollywood popularizó e industrializó el cine, lo proyectó hacia arriba y este se ganó hoy en día un lugar importante como una industria establecida y un nuevo arte consumado. Antiguamente, en la Grecia clásica, se tomaban en cuenta 6 artes: arquitectura, escultura, pintura, música, danza y literatura, pero a comienzos del siglo XX rápidamente el cine se ganó el nombre de 7mo arte, se ganó otro lugar como medio de expresión artístico.

Con el progreso de la tecnología, de haber pantallas gigantes, se pudieron crear pantallas pequeñas y ahora se podían adquirir televisiones y disfrutar desde casa. No muy tarde después de la aparición del cine, con la invención de las computadoras en los años 40 principalmente, apareció en 1958 el primer videojuego de la historia: Tennis for two desarrollado por William Higinbotham.¹

Los videojuegos en sus comienzos fueron considerados también como algo pasajero, algo que no tendría futuro, y por un momento esto casi ocurre en los años 80. Las capacidades tecnológicas, podemos ver de manera similar a otras creaciones, fueron mejorando con el tiempo. De una computadora que ocupaba una habitación entera, a unas máquinas arcade que podían ser puestas en tiendas o lugares de interés común de los jóvenes, popularizando así el videojuego, a las creaciones de consolas caseras que ahora alguien podía tener en casa, y todavía más reciente, llevar los videojuegos en consolas portátiles y ya en el mismo

¹ Curiosamente, también uno de los principales desarrolladores de la bomba atómica en el Proyecto Manhattan.

celular. Para ejemplo de esto, el primer y famoso videojuego de Mario Bros para la consola NES (Nintendo Entertainment System) usaba 8 bytes de información, en nuestro celular simplemente una foto o una imagen pesa más que el videojuego. Esto claramente era una limitación técnica para poder contar una historia, y por lo que primero era difícil observarlo y considerarlo un arte ¿cómo vincularme con un juego de tennis? Por ejemplo.

Pero debemos decir que los videojuegos se diferencian de otras actividades lúdicas y artísticas como la literatura y el cine por ejemplo, porque involucran una interacción manual, visual y auditiva. Los videojuegos van más allá de la simple contemplación aparentemente pasiva e inmóvil de la pantalla o una pintura, en el videojuego hay movilidad que gracias a los mandos o controles como los de Xbox, Nintendo, Play Station o teclado y mouse para la PC, los controles se vuelven una extensión misma del sujeto, una forma mayor de vivencia e involucración en el medio. Si a esto agregamos que en los videojuegos se puede ahora jugar en equipo, y mantener comunicación con el equipo mediante los chats de voz que existen ya en las consolas recientes gracias al internet, el videojuego tiene potencial para lograr conectar y vincular a las personas de una manera donde el juego, sigue cumpliendo su función lúdica de vinculación y apertura del espacio hacia nuevas experiencias, pero ya no únicamente bajo las reglas o el resultado del mismo juego, sino que ahora, con el ciberespacio, es decir, lo digital o la internet, el videojuego se vuelve entonces también, un medio para conocer y relacionarse.

Para la misma consola NES popular en la década de los 80'S fue lanzado el juego Ninja Gaiden, donde Hideo Yoshizawa creaba no sólo un videojuego, sino una historia: no se trataba únicamente de ir a acabar con "el malo", había un motivo que nos llevaba ahí: nuestro padre fue secuestrado y asesinado por ellos, y lo vengaríamos para además salvar al mundo de la organización. Yoshizawa introdujo cinemáticas, es decir, secuencias de "video" donde no jugábamos, sino que servía para explicar y profundizar la historia, y tomó referencias de películas ninja de su natal Japón. El juego cobraba entonces, ya no sólo la actividad, también una narrativa. Con el tiempo, los diseños y tecnología mejoraron al punto de crear mundos en 3D y no solamente personajes que se movían en 2D, es decir, de izquierda a derecha por ejemplo. Así comenzó un boom en los videojuegos, con tantas historias por contar y jugar, los creadores tenían ahora más medios para expresar lo que deseaban, donde el videojuego, como hemos visto, ya no sólo se inspiraba del cine, también introducía fotografía, y bandas sonoras, es decir, música. Curiosamente, los mejores videojuegos de la historia, cuentan tanto con una buena historia como de una magnífica banda sonora, de la mano de una muy buena jugabilidad. ¿Los videojuegos podrían entonces ser considerados arte?

En un evento anual, se reúnen pensadores y emprendedores relevantes, mediante una serie de conferencias hablando de lo que les apasiona en diversos temas, llamado TED, y TEDx a las conferencias locales según el país donde se estén realizando. En una de estas conferencias locales Tedx en Río de la Plata, Argentina/Uruguay, María Luján Oulton realiza en 2013 una conferencia llamada “El arte en juego”, y nos dice por ejemplo, tomando como referencia el arte conceptual de Andy Warhol, que “el arte no es siempre una pintura bonita, o un cuadro”, el arte puede ser desafiante, innovador, político, que nos saque de nuestras posiciones comunes, que nos incite a dudar, a pensar, y a sentir”. Los videojuegos logran también cumplir el transmitir sensaciones y despertar sentimientos en las personas, *“...de hecho en sus orígenes, el arte fue mucho más que eso (un cuadro por ejemplo), el arte fue ritual, fue política, fue comunicación...por eso al arte a veces puede ser efímero, puede ser brutal, puede horrorizarnos...”* (Luján Oulton, minuto 1:37).

¿Quién hubiera pensado que se podría vivir de los videojuegos? Ser un programador, un creador de diseño, o los tantos trabajadores que ya hay tras un juego donde a veces llegan a ser cientos y cientos de personas en la creación de un videojuego. Tenemos asociados al arte palabras como “cinematografía”, “premio literario”, “danza”, “canto”, o algo relacionado a lo bello o estético, esto es una concepción clásica y digamos, algo vieja del arte, además de restrictiva. Parece descabellado considerar arte o deporte a los videojuegos, pero hoy lo es cada vez menos. Y es que enunciarlo como juego, parece ser de niños, porque los deportes, son un juego, pero son juegos clasificados, reglamentados y de cierta manera institucionalizados, digamos desde Foucault, que son “órdenes de saber”, esto quiere decir que, existen diversos órdenes de saber con sus respectivos términos, conceptos y lineamientos. En el caso de los juegos profesionales, cuentan con un peso mayor al ser denominados “deportes” y “profesional”, con el respaldo de una comunidad mundial, mientras que los videojuegos, se han ganado su lugar igualmente a pulso, demostrando que no por ser un juego debe tomarse para menos:

Una idea que se tiene de lo que es el arte (desde el punto de vista social, es decir, un pensamiento muy común entre la sociedad), es que tiene que ser bello, si es arte, debe ser algo bello, que nos cause o sacuda de alguna manera, pero que agrade. Es por esto que, decir “videojuego”, es un concepto tentador, y tal vez poco llamativo. ¿Un juego de video ser arte o un deporte?

Su crecimiento nos indica que atraen, que hay motivos por los cuales mueve a tanta gente, y si mueve a tantos, debe provocar emociones profundas que conectan y se comparten. El videojuego está entonces, resignificándose, pensándose de nuevas maneras y como una nueva herramienta de expresión, y por tanto, una

nueva herramienta de experiencia, y por tanto, de transformación. *“No lo estoy diciendo sólo yo, ni tampoco lo dice un grupo de geeks fanatizados que se pasan 24 horas al día y que conocen todos los trucos que puedan haber, no. Es algo que está sucediendo en el mundo, y que lo están validando instituciones, instituciones desde el arte y la tecnología.”* (Luján Oulton, minuto 2:32).

El museo Smithsonian en EU el 2012, tuvo más de un año la muestra “Los videojuegos son arte” celebrando 40 años de la creación del videojuego, mostrando su historia y relevancia desde los más antiguos juegos hasta los más recientes, y quienes decidían qué juegos debían ser expuestos, era el propio público. No sólo Estados Unidos, también el museo de la Tecnología de Berlín con toda un área dedicada a los videojuegos, así como el Festival Electrónica en Austria, con una categoría llamado “Arte interactivo” y ya lleva años premiando videojuegos.



Los grupos de adolescentes en tiempos de los Arcade estaban forzados a reunirse en estos lugares, fijando un horario y llegando con la finalidad de convivir. A estos se les asignaba ciertos atributos que eran comunes en la comunidad Gamer, entre los que destacan los “Nerds”, jugadores de aspecto “Freak” en donde algunos usaban anteojos, tenían aspecto físico descuidado, y eran grandes conocedores de videojuegos.

Ya ha pasado tiempo desde que los videojuegos eran vistos únicamente como un medio de diversión en los años 70s y 80s, y ha pasado tiempo donde un cambio de ideas intergeneracional ya ocurre. No somos anarquistas puros como para que en este caso de los adolescentes, seamos totalmente ajenos y sin influencia de lo que socialmente ocurre. No debemos caer en una noción simplista como si fuera un choque de poder entre élites (es decir, entre los mayores y los jóvenes), sino en un juego de poder, un juego en el que a veces caemos y a veces no, donde a veces somos el malo y otras veces el bueno.

Actualmente, los videojuegos son más que un pasatiempo, transitando desde máquinas de arcadia en salas o locales, a consolas caseras o computadoras en casa, y ahora la existencia de consolas portátiles y consolas de alta definición en conjunto con la posibilidad de jugar por medio del uso de internet con una comunidad extensa de millones de jugadores, la comunidad Gamer pasó a ser en su mayoría, una comunidad virtual que una físicamente presencial.

Hoy son otros tiempos, y podemos revisar por ejemplo los E-sports, o electronic sports: Deportes electrónicos, es decir, competiciones mundiales y profesionales, ligas, regimientos y clanes. Hoy son muchos los espectadores que llenan estadios, para ver a gente jugar y pelear en videojuegos, hay comentaristas y narradores, hay equipos, hay patrocinadores y transmisiones, es toda una sensación y pasión la que se vive, similar a encuentros deportivos de fútbol u otro similar, donde quien no pueda estar de manera presencial, igualmente se transmite y se puede ver desde casa. Existen clanes, y a varias personas les pueden pagar por ello. Los videojuegos ya pueden considerarse un deporte debido a que juegos del tipo competitivo de gran cantidad de jugadores han optado desde torneos pequeños hasta disputas de campeonato a nivel Global, permitiendo incentivos monetarios a los ganadores, reconocimientos a nivel mundial e incluso patrocinio de grandes marcas de productos ante los campeones o contenido exclusivo de parte de los desarrolladores. Es decir, así como el fútbol u otros deportes, hay ligas menores, ligas no “formales” aún, pero en las cuales, los adolescentes se reúnen, juegan, conviven e igual llegan a pelear, es si lo vemos también, un centro de preparación. De hecho, la función de los regimientos o clanes, que son estos grupos que

adquieren o contratan jugadores, es la de comenzarles a dar una preparación guiada y más formal, ya sea igual desde una liga menor o mayor. Es decir, de manera coincidente con el deporte, los videojugadores se preparan, practican cierto número de horas al día, etc. Los videojuegos se han convertido igualmente en un deporte, que requiere práctica, constancia, pasión.

El videojuego saca de la posición de observador al sujeto, o digamos, al jugador, y lo vuelve eso, protagonista, un partícipe, podemos vivir las experiencias y ser partícipes de ella, siendo entonces la sensación de reto algo que atrae mucho de los videojuegos; ya no es sólo llegar del punto A al punto B, no es llegar ahí porque debo rescatar a mi hermana secuestrada por el villano, esto es “porque soy el chico elegido por el destino”, etc, es decir, hay una proyección de mi persona sobre el videojuego, digamos que, hay algo de creencia, de creerme el juego y lo que me tocó ser. Si no asumimos esto, si no nos dejamos llevar de alguna forma, no estamos jugando.

“El poder del juego es tan fuerte que no sólo es posible preservar el deseo aún siguiendo las reglas sino, además, en el juego se puede ser y no ser al mismo tiempo; se puede creer y no creer, vivir la paradoja de la vida, sin contradicción, culpa o miedo. Esta condición del juego hace posible lo lúdico, al igual que el arte posibilita el placer estético.” (Quinteros, Corona y Morfín, 2003: pág 6)

Durante el juego podemos transportarnos a otra realidad donde el tiempo se pausa, podemos ser otra persona, y emergen de las personas reacciones y decisiones, podemos ser lo que queramos, o lo que el juego nos ayude a ser y transportar, digamos además que, podemos llegar a ser algo que no pensamos ser cuando olvidamos dónde estamos, y estamos tan introducidos en el juego:

“El sujeto se encuentra en constante interacción con el medio, el juego es la manera por la cual el sujeto puede simbolizar los deseos más profundos y llevarlos al plano de lo social. El juego es una actividad fascinante de los seres humanos, presente en todas las culturas y todas las edades del hombre. La presencia milenaria y universal del juego habla de una actividad inherente al desarrollo humano y a la conformación de las actividades culturales, muy relacionada con el movimiento, la belleza, el arte y lo sagrado.”

Hemos hecho este comparativo principal entre el cine, y otras artes relacionadas, por dos motivos. El primero, porque podemos ver así sus similitudes con el cine teniendo un “escalonamiento de status social”, o digamos, nos ayuda a percatarnos que cada vez el videojuego se hace más relevante, popular, y aceptado por muchas personas. Y el segundo motivo, para observar que el videojuego tiene la capacidad de apasionarnos hasta las entrañas. No lo veamos literalmente como arte, como

algo material y apegado a las nociones restrictivas; no, se trata de ver en el arte su cualidad para encendernos y motivarnos, a movernos, implicando tanto las sensaciones placenteras como las displacenteras. De esta manera ir comenzando a entender y tener en mente, la implicación que los gamers viven cuando juegan sobre todo, de una manera abrazadora.

Virginia Calvo que es directora de “Versus gamers y Giant Sports”, ha mostrado, en 2019, diversas estadísticas que muestran el peso que la industria de los videojuegos poseen, donde por ejemplo, de las 7,500 millones de personas en el mundo, 1500 millones de esas personas juegan videojuegos, es decir, un 20% de la población mundial, una quinta parte. Habló además de la popularización de la industria gracias al internet, donde si en las primeras competencias mundiales había apenas 100 espectadores, ahora asisten más de 50 mil asistentes y 200 millones de seguidores en internet, quien nos da estas cifras en un artículo de internet del 2019, de la revista online “Heraldo”, y con el título “*Los videojuegos mueven más que la industria del cine y la música juntos*”.

La Unidad Competitiva de Inteligencia o The CIU, en compañía con el ITAM, revelaron diversas cifras de este año sobre el número de gamers en México, donde “...*existen 72.3 millones de gamers, de los cuales el 72% juega desde smartphone, es decir, 52 millones de jugadores lo hace principalmente en el teléfono.*”

Lo anterior representa un crecimiento en comparación con el año anterior, pues en 2020 aumentó en un 5.2% el número de jugadores. Del total, 21,6 millones tienen menos de 16 años, mientras que 10,1 millones tienen entre 16 y 20 años. Por lo tanto, 93% de los mexicanos considerados como “Generación Z” (menores de 20 años) son usuarios de videojuegos.”

Observando ahora las cifras que los videojuegos mueven en el mundo, y en México, podemos ver también a nuestro país a nivel continental, y observar que “...*un año antes de la aparición de la pandemia de COVID-19 había 54.88 millones de usuarios de videojuegos en el país, de manera que en un año se sumaron 11.15 millones, para cerrar 2020 con 66.03 millones, y se estima que este año la cifra llegará a 70.93 millones de videojugadores, de acuerdo con cifras reportadas por Statista.*” (Ávila, 2020)

Consideramos relevante hacia el tema de la investigación la búsqueda de identidades, es decir, de miradas y personas que representan a estas comunidades, y que en nuestro es la comunidad gamer.

Mediante el uso del internet, el Gamer tiene la amplia posibilidad de interactuar con personas de otros países por medio del mismo juego, es decir, una persona

que accede a su juego por medio del juego en línea, puede jugar con una o más personas que tengan el mismo juego y se encuentren en el mismo juego en línea sin depender de la distancia geográfica entre los jugadores.

La comunidad Gamer se puede considerar como una comunidad muy extensa debido a que ha tenido aportaciones de diversas formas y fuentes, así como desarrolladores de contenido y campañas de atracción hacia la sociedad. Entre los desarrolladores de contenido están los influencers y streamers, los cuales generan una atracción enorme en las comunidades Gamer mostrando al público torneos en vivo de ciertos juegos, speedruns (terminar juegos en tiempo record), gameplays (demostración de jugabilidad de un videojuego en específico), etc. y estos permitiendo incluso la libertad de la comunidad quienes les puede ofrecer opciones para su nuevo contenido. Entre los streamers que pueden resaltar en la actualidad se encuentran: elRubiusOMG, Mikecrack, arigameplays, CoolLife, WillyRex, El Fedelobo, entre otros, quienes tienen un impacto muy grande en plataformas de contenido como son Youtube y Twitch.

Los adolescentes conforman, posiblemente, gran parte de la comunidad Gamer que sigue a estos Streamers, quienes adoptan ciertas características de estos, como gestos, acciones, frases, etc. o incluso llegan a conseguir productos que estos sacan a la venta. El internet ha ayudado muchísimo a conocer y mostrar personas con las que coincidimos, donde si no hallo un grupo en la realidad que entienda o le guste lo que a mí, por ejemplo, yo entre a cierta red social y busque un grupo o comunidad sobre aquello que me gusta y deseo compartir. Ya hemos mencionado los E-sports, las competiciones profesionales de videojuegos, y tal como un partido de fútbol, asisten personas disfrazadas de su personaje favorito, llevan su propio juego para compartir y como sello de que se pertenece aquí. Se realizan diversas convenciones y expos locales y mundiales, siendo lugares, digamoslo de cierta manera, de recreación para todos los que estén ahí. En estas convenciones suelen haber concursos de vestimenta o cosplay, este último siendo un término para aquellas personas que realizan de una manera fiel dentro de lo que puedan, una figura animada de videojuego o anime por ejemplo.

La identificación en el ámbito de los videojuegos se ha representado de diversas formas, desde la obtención de artículos como figuras o imágenes de los personajes favoritos que, de cierta forma, fomentan una fascinación hacia los jugadores quienes tienen una cierta identificación con estos, hasta los actuales concursos de disfraces de videojuegos, llamados también Cosplay, donde la persona se esmera ante sus posibilidades de caracterizar un personaje que le causa fascinación dentro de esta mundo virtual y lo representa ante un público dentro de la misma comunidad.

Las convenciones en Ciudad de México como son: La Mole y la TNT, se encaminan hacia la comunidad Gamer y Otaku (fanáticos de material visual, caricaturas y artículos de origen japonés) centrándonos en la comunidad Gamer, estas permiten la reunión de grandes masas de jugadores dentro de instalaciones específicas, donde los jugadores pueden obtener variedad de artículos de videojuegos e incluso la posibilidad de jugar torneos o partidas casuales.

Eventos de mayor magnitud se han presentado en la actualidad que son encaminados a los jugadores con diversidad de temáticas, por ejemplo, eventos de Halloween, Navidad, aniversarios de juegos o franquicias, o la presentación de nuevos contenidos, son algunos de los eventos dedicados a la comunidad Gamer a los que no solo se les tiene acceso de forma presencial, sino también la posibilidad de verlos en canales virtuales dedicados a los directos o la posibilidad de pagar ante eventos más exclusivos, como la presencia de Torneos Mundiales o eventos de grandes célebres populares que tienen gran impacto en la sociedad actual y, en conjunto con franquicias, llevan sus eventos a un nivel más exclusivo y virtual.

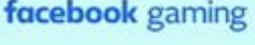
La pandemia del Covid nos ha obligado a permanecer en casas, en donde virtual, o el internet, han cobrado una relevancia aún mayor de la que ya estaba ganando estos últimos años, pues ha sido una manera efectiva de comunicarnos y mantenernos comunicados de alguna manera sin la necesidad de salir de casa. Antes de la pandemia del Covid los videojuegos ya tenían una relevancia muy grande en las plataformas digitales y las redes sociales, pero con la pandemia han tenido un aumento muy grande como hemos podido observar en estadísticas anteriores. La pandemia se volvió una experiencia que vino a sacudir y visibilizar lo que ya ocurría antes de que ocurriera la pandemia, por lo que los estudios o investigaciones respecto a saber qué viven o sienten las personas, y la manera en que se comunican y vinculan ahora en gran parte con la internet, son temas nuevos y emergentes para estudiar.

¡Felicidades por llegar hasta aquí! Toma de recompensa 10 puntos.

Asentamiento de la comunidad gamer

Mundo 1 – nivel 2

Pensamos y esperamos haber logrado explicar y esclarecer las barreras que el videojuego ha tenido pero que sigue creciendo y ganando más adeptos. La comunidad gamer, y los videojuegos, han logrado “institucionalizarse”, a ganarse un lugar en la sociedad. El 2019 ha sido para varios la guerra de los streamings. Por una parte están las plataformas para mirar películas o series, y por el otro, el streaming de videojuegos.

Platform	2018	2019	YoY Growth
 twitch	7,777,879,411	9,340,229,175	20%
 YouTube GAMING	2,310,000,000	2,681,436,455	16%
 facebook gaming	114,754,621	356,242,965	210%
 mixer	142,223,690	353,777,685	149%

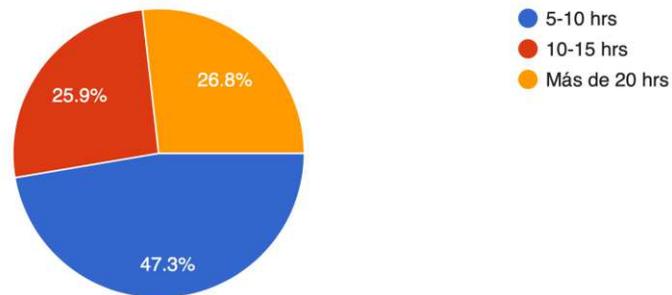
(Sabán, Antonio. (2019)

Aquí podemos ver la cantidad de horas vistas en las principales plataformas de streaming, y su comparativa respecto hace dos años. Al final vemos el porcentaje de crecimiento en ese año transcurrido. El internet donde se puede convivir con otros, a la par que permite streamings, plataformas, sitios y páginas web, brindan entonces un amplio campo de interés a la comunidad gamer. Me gusta muchísimo un juego, o cualquier videojuego, y encuentro en el otro, en este caso un streamer, una figura y un lugar a donde pertenecer. Con cada vez más personas haciendo streamings, hay comunidades gamer según el género para cualquiera que sea el gusto. Y es que es una cualidad del videojuego, el vincularnos, encontrarnos en el otro, ya no solamente juego yo, sino me gusta verte jugar el mismo juego que yo, y quiero ser mejor que tú; he aquí el reto que ofrece que el juego.

A continuación mostraremos una encuesta realizada a jóvenes, que nos ayudan a revelar de manera clara la presencia del videojuego: muchos de ellos tienen tiempo jugando, muchos de ellos juegan un número considerable de horas, y varios de ellos están implicados en los videojuegos fuera del mismo juego, como en comunidades y grupos, etc. Además para finalizar, que hubo una amplia aceptación deseando responder con una población total de 930 quienes realizaron la encuesta.

¿Cuántas horas dedicas semanalmente a jugar videojuegos? Aproximadamente.

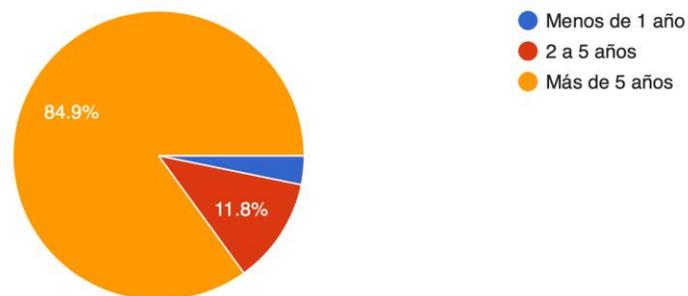
930 respuestas



De los 930, aproximadamente 440 personas juegan más de 20 horas.

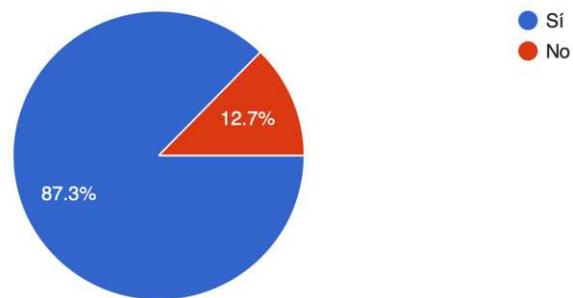
¿Cuánto tiempo llevas jugando videojuegos?

930 respuestas



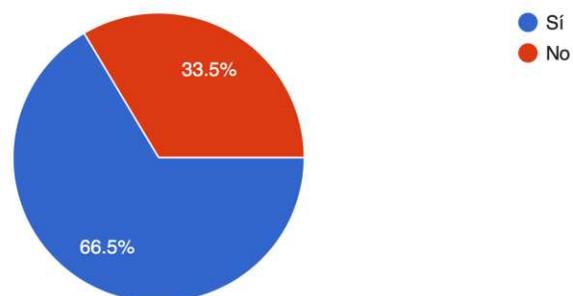
De las 930 personas, aproximadamente 790 tienen más de 5 años jugando.

¿Tienes contacto con los videojuegos fuera de las consolas? (revistas, foros, streamers, canales)
930 respuestas



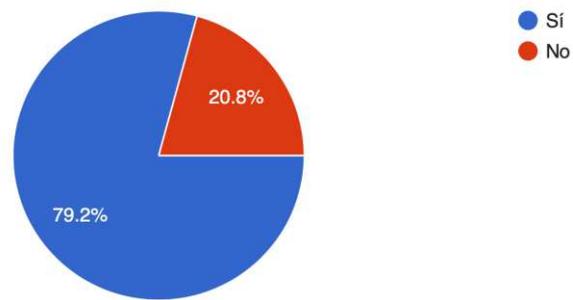
De las 930 personas, aproximadamente 812 tienen contacto con videojuegos fuera de las consolas.

¿Formas parte de una comunidad de videojugadores? (Team, clan, scudad)
930 respuestas

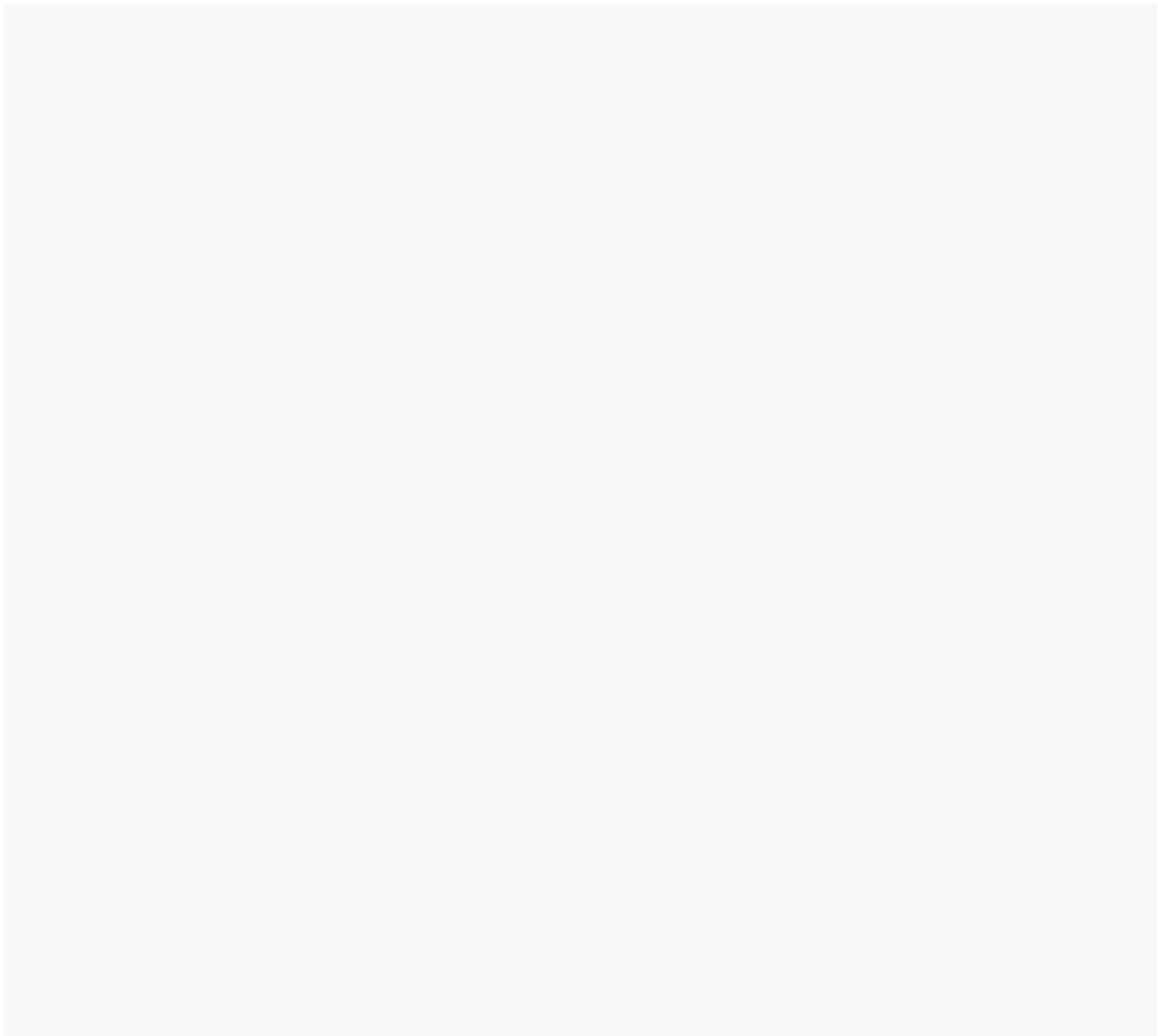


De las 930 personas, aproximadamente 618 forman parte de una comunidad.

¿Te consideras un "Gamer"?
930 respuestas



De las 930 personas, aproximadamente 737 se consideran gamers.



Planteamiento del problema

Mundo 1 – Nivel 3

Gracias a las nuevas plataformas de comunicación y tecnologías, los adolescentes han tenido mayor acceso a diversas comunidades. La comunidad Gamer es un tema muy frecuentado que ha ganado cierto nivel de fama por medio de Influencers, Streamers y desarrolladores de juegos. A lo largo de la historia hemos visto la evolución de la tecnología y va de la mano junto con estas comunidades en donde gracias a ella existen diversas formas de comunicación y así poder tener contacto con otras personas de distintos países e interactuar con ellos mientras se divierten, no solo se habla de lo que están jugando sino que intercambian más allá de eso así como gustos, formas de pensar, experiencias, hay veces que se crea más allá de una plática de jugadores, se crea un vínculo de afecto y amistad.

Por lo tanto, gracias a estas nuevas herramientas nuestro objetivo es conocer a los adolescentes desde la perspectiva de pertenecer a estas comunidades virtuales de videojuegos, el en qué lugar se posiciona el ser un Gamer, su vivencia de vinculación y convivencia con los otros a través de plataformas digitales, cómo ha sido su desarrollo en esta comunidad, cómo se ha modificado su subjetivación desde la introducción a esta y si ha favorecido o no en sus vidas a partir de las interacciones con otros pertenecientes de la misma.

Los adolescentes Gamers pueden considerarse ociosos y adictos para la sociedad, la cual puede considerar los videojuegos como una pérdida de tiempo o un inhibidor de la realidad y la productividad, pero ante los adolescentes, ¿Que significado le dan estos al pertenecer a la comunidad Gamer? y ¿Qué aporta esto independientemente de lo que la sociedad piense de ellos?

La incógnita que sigue estando presente en la sociedad es: ¿En qué posición se ubica el sujeto al ser un Gamer?, esto debido a que hay tanto apoyo como contradicciones de diversas fuentes sobre el significado de esta comunidad y ser parte de ella.

La identidad en esta etapa del ser humano muestra una gran relevancia ante la posible incógnita de ¿Quién soy? donde la pertenencia a un grupo, la aceptación, la convivencia y la socialización forman una parte fundamental en los adolescentes. En estos tiempos de pandemia ¿que tan importante es para el jugador el permanecer dentro de esta comunidad y socializar? ¿Qué tan comprometidos se encuentran los adolescentes al ser parte de esta comunidad? ¿Cómo se ven a sí mismos y ante las ideas de la sociedad?, y sobre todo, ¿Cómo y porqué se crea una posible identificación dentro de estas comunidades virtuales hacia su yo real?

Objetivos generales y específicos de la investigación

Mundo 1 – Nivel 4

Objetivo general

- Conocer como es la interacción y la percepción de los adolescentes que conforman la comunidad virtual, así como la idea de ser Gamer y como son considerados dentro y fuera de la comunidad. También abarcando la situación actual de emergencia sanitaria de COVID 19 y como se han tenido que adaptar los miembros de la comunidad Gamer ante la ausencia de contacto físico.

Objetivos específicos:

- La interacción de los adolescentes en un espacio virtual (la forma de comunicarse y el tipo de convivencia que podría considerarse común o frecuente entre ellos, así como las dificultades que pueden presentarse entre miembros de la comunidad.)
- Atracción de los adolescentes hacia la comunidad y/o el juego.(Que aspectos son los que atraen al jugador a ser parte de la comunidad o ser atraído por el juego.)
- Qué aspectos de los videojuegos y/o la comunidad hacen sentir al adolescente cómodo o identificado. (Grupos de amigos, ideologías similares, cooperación o competitividad, etc.)
- Comunidad Gamer, pros y contras según los jugadores. (Ventajas y dificultades a las que se han enfrentado durante su estadía como Gamers.)
- Importancia del internet para la socialización en el juego.(Diferenciación entre juegos locales y juegos online y sus ventajas y desventajas)
- Consumismo en videojuegos.(Compras de contenido virtual para expandir juegos, compras online, accesos exclusivos, etc.)
- Subjetivación de un adolescente Gamer. (Identidad asumida virtualmente y esta misma llevada a la realidad, implicación del Gamer en la comunidad, tiempos invertidos a la comunidad e importancia de esta en su desarrollo subjetivo)
- Contenido y desarrollo en la comunidad virtual. (Streamers, Youtubers, Canales de transmisión de Gameplays, eventos exclusivos, torneos, descargas de contenido opcionales y de expansión.)

- Videojuego y realidad: unión, división o traslape en las actividades cotidianas de los adolescentes. (Afectaciones y beneficios del mundo virtual en actividades cotidianas reales, familia, relaciones afectivas, productividad académica, modificación de horas activas, tiempo frente al videojuego, adicción.)
- La comunidad virtual como una alternativa de socialización ante dificultades sociales. (Presencia de la emergencia sanitaria por COVID19, viendo a las comunidades virtuales como alternativa de socialización ante la ausencia de contacto físico, así como el aumento de usuarios y miembros de la comunidad Gamer ante la situación de encierro.)
- Lo virtual llevado a la cotidianidad. (estigmatización de ser Gamer por parte de la sociedad, conceptos y términos de la comunidad virtual llevadas al mundo real, modas, etc.)
- La comunidad durante la pandemia.(Aumento de miembros en la comunidad Gamer, la comunidad virtual como una opción para la socialización por situación sanitaria, Nueva normalidad según los Gamers)

Justificación del proyecto

Mundo 1 – Nivel 5

Actualmente los videojuegos son un tema de amplia relevancia, debido a que estos se pueden encontrar en casi cualquier lado el día de hoy y son de fácil acceso y uso; pueden incluso llegar a ser el primer acceso de los niños y jóvenes a la era digital. Los niños desarrollan capacidades y habilidades diversas, además de que tienen familiarización con las nuevas tecnologías. Por esto, los videojuegos son un elemento esencial en la socialización en el mundo de la tecnología, tomando en cuenta que los videojuegos crean cercanías entre jóvenes quienes comentan de nuevos juegos, juegos de moda, palabras o gestos de moda en el mundo virtual, consumen los más actualizados de sus juegos y/o simplemente se reúnen por medio del uso de internet para competir, socializar, interactuar, etc., pero aquí no termina esto, comparten y transportan este mundo virtual hacia el mundo real principalmente mediante su identificación con estas nuevas formas de convivencia en la época moderna.

El impacto que los videojuegos ha tenido en los últimos 40 años es toda una experiencia que merece ser estudiada a mayor profundidad, los videojuegos pueden ser considerados como nuevas formas artísticas, pero al igual que ocurre con las nuevas corrientes, la sociedad no las asimila de manera total. Los videojuegos son el conjunto de todas las artes que son reconocidas en el medio público como las historias, la música, el aspecto gráfico, el juego mismo, y su aspecto tecnológico. Sin embargo la sociedad sigue viendo a los videojuegos como una pérdida de tiempo, un medio aislante y que no sirve para nada, entre las formas más destacadas de ejemplificar esto, algunas familias o padres de familias creen que el uso de juegos de video entorpece las habilidades productivas del adolescente, volviéndolo más perezoso, desinteresado en deberes y obligaciones, e incluso fomentando la ausencia de esta en el círculo familia. Esto debido a que aún no se ha encontrado las herramientas adecuadas para categorizar y definir este nuevo arte. Pero ante esta problemática por parte de algunas personas ¿Qué hay de cierto en esto viéndolo desde la perspectiva del adolescente?.

“El videojuego es un producto típicamente posmoderno, algo tremendamente subjetivo y objetivo a la vez, individual y colectivo al mismo tiempo” (Belli y López, 2008: pág 161).

Pensar de la misma forma a los videojuegos como herramientas de relación y no de aislamiento da la posibilidad de fomentar relaciones, diálogos y entramado de emociones a través de estas prácticas de juego.

Los espacios para videojugadores, entendidos estos espacios de socialización como comunidades gamer, serán estas comunidades donde jugadores que prestan la afición por un mismo juego compartirán sus conocimientos y afinidades además de tener la oportunidad de expresar sus emociones reales en contextos digitales. Los llamados “Lobby`s” o salas de espera, por ejemplo, son una parte del videojuego que permite la reunión de jugadores en grupos prediseñados, este permite la posibilidad del uso de un chat escrito o de voz, pueden ser una característica en estos juegos de video que fomenta las relaciones, diálogos, etc., que se encuentran en casi cualquier juego, permite que la interacción no solo se experimente durante el inicio de un juego o el desarrollo de una partida iniciada, es decir, permite la socialización más allá de la finalidad del juego, charlar con nuevas personas y/o conocidas, fomentar la estrategia dentro del juego o una charla casual fuera de este. Posibilitando la interacción entre un grupo de personas sobre un tema en común por parte de la comunidad Gamer.

Las comunidades dentro del ámbito de los videojuegos se encuentran con un nivel alto de personas que interactúan entre sí con diversos fines. De entre las personas que más destacan entre las comunidades virtuales con mayor certeza en la comunidad Gamer, son los adolescentes, los cuales se les pueden encontrar en diversos juegos con finalidades de convivencia, conocimiento, ocio, etc. donde la subjetivación y el proceso de la identidad juegan un papel dentro de estas comunidades. El sentirse identificado con la personalidad de un personaje ficticio, con los jugadores, sentirse atraído por una historia, entre otros, pueden tener una gran relevancia en la identificación del adolescentes dentro de esta comunidad, fomentado la posibilidad de tener una meta en común con el resto de jugadores, la relevancia de los objetivos para alcanzar las metas, la cooperación y competición, la dedicación, etc., podrían ser valores o ideologías que se instauran dentro del adolescente como parte de su identidad.

Los videojuegos son hoy en día una industria en ascenso y que ya puede competir incluso con producciones de cine, se forman empresas donde hay diseñadores y programadores, es decir, hay empleo, empresas, y un público al que se orienta, esto posiblemente encaminado a aquellos que juegan videojuegos o son llamados gamers.

México es el país que más consume videojuegos en América Latina, afirmaron especialistas de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Además, detallaron que a nivel mundial ocupa el lugar número 12, por lo que señalan que este fenómeno podría involucrar a la mitad de la población en el país en un estudio realizado por la Facultad de Ciencias Políticas.

En una era moderna tecnológica, donde ya existen los nativos digitales, que son estas personas que han nacido en la tecnología a diferencia de nuestros padres o abuelos que observan ese cambio o transición, nos hace percatarnos que la comunidad gaming, o los videojuegos, cobran cada vez una mayor relevancia en una era tecnológica ascendente. En estos tiempos de pandemia, todos nos hemos visto relegados a estar encerrados en casa, donde incluso la OMS ha recomendado jugar videojuegos en casa para relajarse y pasar el rato. Sin embargo, los videojuegos siguen siendo vistos por muchos como algo pasajero, algo sin valor, o que por ser "juegos" caen automáticamente en una noción donde no tiene mucha importancia, sin embargo, nosotros también como jugadores, nos interesa observar y entender los procesos de subjetivación que los sujetos experimentan al jugar, pues el juego crea lazos y vínculos, no solamente con uno mismo, sino con los otros.

Las perspectivas por parte de adolescentes dentro de la comunidad como "Gamers" permitirá ver esa otra idea en la que ser parte de esta Comunidad no solo es por ocio o algo pasajero que, ante términos de estos grupos a intervenir, queremos conocer si por ellos es un medio importante de socialización, interacción, relajación, etc. que ayude a su instauración de la identidad, o si las personas que consideran que son una pérdida de tiempo han desarrollado esa idea por cuestiones obvias y dichas por los adolescentes.

Wow ¡lo haces muy bien! Toma 5 puntos.

Diseño Metodológico

Mundo 1 – Nivel 6

Acercamientos iniciales al campo

Durante los meses de Enero y Febrero se ha buscado el acercamiento a los pequeños grupos de videojugadores o Gamers dentro de los videojuegos estimados con alta demanda de jugadores.

Inicialmente se buscó el acercamiento en los videojuegos como Gears of War y GTA de la plataforma de Xbox One donde el resultado no fue el esperado.

Comenzando por el juego Gears of War donde la búsqueda fue complicada, al ser un videojuego multiplataforma donde los jugadores de PC y los de Xbox tienen la oportunidad de jugar en las mismas partidas, hubo una gran confusión en jugadores de consola y de pc, pero ese no fue el problema mayor; el problema que se generó principalmente es que el juego es de un servidor mundial, es decir, cualquier zona geográfica que este en búsqueda de partida puede acceder con compañeros y contrincantes de otras nacionalidades, esto dificultó encontrar jugadores de nacionalidad mexicana y los pocos que logramos encontrar después de jugar dos semanas consecutivas el juego, no presentaban ningún interés ante la creación de un grupo a intervenir.

En el juego Gears of War se procede a un grupo limitado a 5 jugadores por partida, 10 jugadores en total divididos en dos bandos que se enfrentan con un fin específico, sea capturar objetivos o eliminar al equipo rival ante reglas estrictas. Se puede acceder con un grupo prediseñado de 5 personas o el equipo se va conformando aleatoriamente según el número de jugadores que falte en el equipo. Predomina el idioma inglés y español. Es un juego competitivo y cooperativo. Solo presenta torneos pequeños y hace uso de clasificación a nivel mundial por jugador con un sistema de partidas ganadas y puntos para determinar posición. El juego es de selección de personaje prediseñado por la plataforma por lo que los avatares de juego son limitados.

Por otro lado, Grand Theft Auto V (GTAV), es un juego Sandbox, es decir, mundo abierto, donde el jugador puede generar dinero virtual mismo que se usa en el juego para adquirir diversas cosas, como armamento, vehículos, inmuebles, vestimentas para el personaje que utilizas, etc. esto mediante la realización de misiones que generan un monto de dinero virtual según sea la actividad realizada. El uso de avatar es abierto en el modo online, por lo que el jugador puede seleccionar desde el sexo de su avatar hasta aspectos más específicos como rasgos faciales, vestimenta, entre otros. El juego tiene servidores que permiten el uso de un mundo

abierto al que pueden acceder hasta 28 personas como cupo máximo, se pueden generar partidas abiertas que se conforman por jugadores de diversas nacionalidades o crear una partida privada con el mismo número de personas pero que solo se le da acceso por medio del jugador que lo ha creado, también llamado Host.

En esta comunidad de GTA, se complicó de la misma manera que en Gears of War, debido a que las nacionalidades e idiomas son mixtos, el idioma inglés predomina pero la presencia de personas con dominio del español fue alta. Pero a pesar de esto, el servidor de GTA regido por Rockstar Games (es una compañía de videojuegos), llega a tener complicaciones por lo que al llegar a ser inestable y reduce considerablemente el número de personas en la partida, es decir, si la partida de 28 personas es inestable esta se reduce a 12 a 18 personas para estabilizar, dejando fuera de la partida al resto quienes se ven obligados a estar en otro servidor o en algunos casos los saca a la pantalla principal del título. Por lo que era más difícil el tener contacto con los demás porque en cualquier momento se perdía esta conexión al igual con las personas con las que llegábamos a tener contacto.

Se tuvo acercamiento con 14 personas en este juego de mundo abierto, lamentablemente la latencia del juego provocó que varios jugadores abandonaran el juego en su momento, algunos con comentarios de inconformidad ante el internet y el mismo juego que les impedía incluso estar con su grupo de amigos. No hubo disposición ante el grupo de intervención debido a que a la mayoría no le daba tiempo acceder a una actividad por problemas de internet, disponibilidad de tiempo y tiempo limitado ante el juego.

Posteriormente, se accedió a la comunidad de League of Legends (LoL) la cual exclusiva de pc y los requisitos de este juego son mínimos sin mencionar que es un juego gratuito. En este caso, el juego tiene varias características que permitieron de forma más eficiente la búsqueda de un grupo. Para empezar, es un juego que actualmente ya tiene un reconocimiento a nivel mundial, con su vigencia de 10 años desde su lanzamiento es un juego muy común en la comunidad de jugadores de pc. El juego divide sus servidores en regiones, lo que permite que los países que tienen un habla en común o similar estén dentro del servidor, incluso siendo países vecinos a nivel geográfico. Este también permite la búsqueda de partidas que son regularmente de 5 contra 5 donde los equipos pueden generarse por un grupo de amigos o de forma aleatoria como los juegos anteriores. Son partidas largas pero la posibilidad de usar una opción propia del juego de usar un chat escrito y un chat de voz permite que el juego llegue a un nivel de estrategia más allá de lo visual.

Al acceder al juego de League of Legends nos encontramos con personas en su mayor medida de habla español y de procedencia mexicana, donde el acercamiento a aproximadamente 100 personas fue bastante sencillo, en un juego que demanda mucha concentración y comunicación grupal lo que hizo un poco complicado hablar con los jugadores sino hasta finalizar la partida. Solo pocos lograron tener atención ante la realización del grupo, principalmente porque la mayoría describió a la comunidad de LoL como altamente toxica, es decir, al ser un juego competitivo de equipos, los malentendidos, descontentos y agresiones se presentan muy a menudo ante las acciones de los jugadores en los equipos (un jugador inactivo producto de fallas en internet o dispositivo, malas jugadas, falta de cooperación, "flaming", agresiones por posturas de supremacía, etc.). Se logró configurar un grupo de intervención en este juego, conformado por dos grupos prediseñados de amigos que son parte de esta comunidad, el grupo final termino con 11 personas que han confirmado y aceptado colaborar con nosotros.

Este grupo se mostró entusiasmado y dispuesto a participar, ya que el tema de "platica gamer" los hizo sentirse emocionados por etiquetarse con esa palabra. Al principio se logró tener el contacto por el juego para que posteriormente invitarlos a formar parte de nuestra entrevista. Todos aceptaron y nos preguntaban que iba a pasar, nosotros les decíamos que esperaran el día de la platica. Estos jugadores destacaron entre la mayoría ya que, como ya mencionado, es un juego muy competitivo y hay jugadores que se toman muy personal el juego, eso quiere decir que a veces hay mucho enojo y frustración a la hora de jugar y simplemente no quisieron participar.

Después de aquella aceptación nosotros estábamos emocionados al igual que ellos de lo que iba a pasar en la entrevista, que nos iban a decir y todo lo que se iba a tocar en ese momento, claramente no sabíamos qué respuesta iban a darnos. Esta adrenalina de saber que pasara y lo que nos encontramos ha sido una de las grandes experiencias para nosotros porque no solamente no nos vimos como fuera de grupo, sino que compartimos experiencias entre todos, es como si todos estuviéramos en la misma sintonía.

Mundo 1 – Nivel 7

Campo y sujetos de estudio

Se estima trabajar con adolescentes de entre 15 a 25 años de edad, de nacionalidad Mexicana que se encuentren en la comunidad Gamer de diversos juegos sobresalientes de 2020. Juegos del tipo competitivo y cooperativo que han ganado fama gracias a su nivel de atracción para la comunidad y sus aspectos llamativos (trama, personaje, finalidad, multijugador, etc.). No importando si fueran hombres o mujeres.

Entre ellos se estima tratar con adolescentes que frecuenten los siguientes juegos: League of Legends, Fortnite, Call of Duty, y Super Smash Bros Ultimate. Estos pertenecen a diversas plataformas pero se procurará trabajar con grupos prediseñados de jugadores que frecuentan estos juegos.

Herramienta Metodológica

Mundo 1 – Nivel 8

Para llevar a cabo esta investigación se utilizará la metodología cualitativa de investigación, es decir, no vemos a los sujetos como personas que puedan ser medidas, predecibles y certeras como puede ser en la metodología cuantitativa. De hecho, ambas metodologías se pueden complementar para dar un sustento tanto teórico social como tangible y real, es decir, una visión mucho más amplia. De esta manera la metodología cualitativa

“...es factible pensar que en las diferentes herramientas cualitativas contienen la huella que deja la presencia del sujeto, hecho que hace indispensable la dilucidación de esta marca y, consecuentemente, la reinterpretación del fenómeno estudiado” (Araujo y Fernández, 2002: pág 245).

De esta manera, hemos optado por seguir la entrevista abierta y a profundidad, ya que este tipo de entrevista donde no se tiene un formato riguroso de preguntas que responderán, es más un espacio de escucha hacia ellos por ciertos temas de interés, en este caso sobre la comunidad gamer. Los sujetos son libres de hablar y profundizar tanto como ellos quieran, y nos permitirán de esta manera basándonos en una metodología cualitativa, perseguir justamente, las cualidades del sujeto, lo que lo hace ser sujeto, y en este caso, lo que lo vuelve gamer desde sí mismo y desde los otros, es decir, la comunidad.

“La entrevista a profundidad opera bajo la suposición de que cada persona resignifica sus experiencias a partir de la manera como ha conformado su esquema referencial. Esto es, la forma como ha integrado su conocimiento, percepción y valoraciones en relación a lo que la rodea. En última instancia como articula su historia personal con el momento actual. Esto permite comprender porque una misma situación es significada de manera particular por cada uno de los que se someten a ella.” (Díaz Barriga, 2007: pág 164).

Sabemos ahora que trabajaremos cualitativamente mediante la entrevista abierta y a profundidad, sin embargo, no trabajaremos con sujetos individuales o separados, serán entrevistas grupales abiertas, a profundidad. Es así que, de las metodologías cualitativas, la investigación grupal tiene un lugar muy importante en la comprensión, construcción y reconstrucción de la subjetividad colectiva, y se vuelve un método de análisis muy valioso, donde *“...mientras la entrevista individual permite escuchar las voces colectivas, habladas por un sujeto singular, por el cual se tiene acceso al estudio de la subjetividad colectiva, mediante el trabajo con grupos podemos asistir a la producción de un discurso de varias personas que hacen hablar múltiples voces que intercambian y producen subjetivaciones plurales que, de otra forma y con otro dispositivo, serían imposibles de constituir”* (Araujo y Fernández, 2002: pág 246).

La entrevista grupal puede tener varios propósitos, como el de diagnóstico, terapéutico, educativo, orientación o de investigación, lo que significa que para esta tesis el propósito ha sido fundamentalmente el de investigación, donde se construye una modalidad de relación entre quien entrevista y el grupo entrevistado.

Las 3 entrevistas grupales que fueron realizadas, se basan en una concepción denominada “operativa de grupos”, donde permite a uno o varios entrevistadores convoquen a un sujeto colectivo, es decir, el grupo, *“...a producir un discurso susceptible de ser leído (es decir, escuchado, analizado, interpretado)”*.

“El método (el “cómo” de la intervención grupal) se actualiza con tres estrategias básicas: a) Propiciando que se pongan de manifiesto las concepciones, prejuicios, emociones, mitos y valores con los cuales los integrantes del grupo de aproximan al campo grupal y a la tarea propuesta. b) Señalando y favoreciendo la modificación de distintos obstáculos epistemológicos y epistemofílicos, como son, por ejemplo: los mecanismos de naturalización, las certezas, los estereotipos y las disociaciones. c) Interrogando sobre la tarea manifiesta (¿para qué están juntos?), como forma de enlace de las vicisitudes grupales al proceso de elaboración de la experiencia.” (Baz, 1999: pág 9).

Teniendo claro entonces la función y organización de los grupos a entrevistar

El número de entrevistas que se realizaron fueron 3, con un número de personas por entrevista de 6 en las primeras dos, y 5 en la última. Se esperaba tener un grupo promedio de 7, pero por cuestiones propias también a cada participante, solo algunos entraron. De todas maneras, se trató de tener un grupo mayor al número de integrantes del equipo para que el grupo no se viera sobrepasado o minorizado ante el equipo. Cada entrevista con una duración aproximada de 1 hora, aunque por única excepción el tercer grupo duró una hora y media de entrevista, llevando a cabo intervenciones grupales con los adolescentes Gamers por medio de la plataforma virtual como Zoom.

Para el primer grupo, una integrante de nuestro equipo nos contactó con el grupo de amigos de su hermano, con los que juega League of legends. El segundo grupo un integrante del equipo entró a un grupo de Facebook, donde a diferencia de una página de Facebook, en los grupos tienes una mayor conversación con los integrantes a través de compartir los gustos de la temática del grupo. Se publicó en el grupo las características generales de la tesis, de nuestro tema de investigación acerca de que nos cuenten sobre ellos y lo que es ser gamer, además de buscábamos adolescentes que jugaran, con edad de 15 a 25 años.

Para el tercer grupo eran en total 5, donde 2 de los miembros son primos del integrante de nuestro equipo, uno es su cuñado, y otros 2 se unieron eran amigos de sus primos y cuñado.

No requerimos grandes cosas al momento de reunirlos, sólo que fueran adolescentes, todo lo demás, vendría de ellos.

Perspectiva adoptada desde la etnografía digital

Mundo 1 – Nivel 9

El ser humano no es el mismo de lo que era hace 200 o 500 años, biológicamente podríamos decir que apenas ha habido cambio, si no es que ha sido casi nulo este cambio, sin embargo los sistemas ideológicos, las estructuras, las significaciones se han modificado y se mantienen en constante evolución, creación o la erradicación también. Y en la era moderna, la llegada de la tecnología, pensamos a la internet como una de las invenciones más influyentes en la historia de la humanidad. No sólo cambian las estructuras o las ideas, también la subjetividad que se construye colectivamente, y también la noción o el concepto que el ser humano se otorga a sí mismo.

Sin duda las máquinas, la televisión, radio etc, tuvieron su influencia e impacto, pero con la internet se desató un boom en las comunicaciones, y así podemos pensar que también, por tanto influye en el lenguaje, y si el lenguaje es una acción social, de vinculación, estas también han cambiado, resignificado o evolucionado debido al boom de la internet.

En la antigua Grecia existían por ejemplo las Tragedias de Sófocles, los mitos y otras obras que igualmente era representadas y eran inspirados, decían, por la musa del teatro. Podemos decir que existe un nivel de implicación grande, casi como una cualidad humana, el hecho de poder crearnos lo que desarrollamos o vemos es grande. Para los griegos sus representaciones eran muy estrechas, pues representaban aquello de donde pensaban fueron creados, de diversos dioses y los dramas y tragedias que ocurrían entre todos los Dioses del Olimpo. En la actualidad por ejemplo, cuando asistimos al cine no podemos negar la implicación que nos vincula y nos transporta. Aunque sepamos que lo de ahí es tal vez una historia real, efectos gráficos, y los mismos actores, es claro que vamos por algún motivo, pero para que todo esto funcione, en el fondo, el sujeto debe creerse la película, así sepa todo lo que hay detrás, el espectador se deja llevar por lo que ve, aún viéndola en una pantalla. Pensamos y tomamos esto en cuenta, porque en primer lugar hemos adoptado el método cualitativo para la investigación, pero esta no es una que se esté realizando en persona, sino a través de la tecnología, sumando a esto que el tema de esta investigación se orienta fundamentalmente al plano humano de la mano con el plano digital.

Como podremos observar a lo largo de la investigación, la internet lleva al ser humano a un punto más allá, a una nueva vertiente que se ciñe al ser humano. La tecnología siempre ha existido, siendo el mero hecho de crear máquinas o herramientas para cierta tarea, esto inicialmente puede ser un arco de caza en la antigüedad, pero con el desarrollo que ha vivido la humanidad en los últimos años,

la palabra tecnología podría pensarse como algo moderno, hasta futurista, con la famosa frase “el futuro es hoy”, es decir, el increíble desarrollo que hemos sufrido relativamente desde hace poco, sin embargo, deberíamos decir otro término, que sería el electrónico, pues son los aparatos que realmente han formado parte y creado la nueva era digital, siendo en estos aparatos, antes computadoras y ahora hasta un celular, conectarnos y vincularnos a través de la internet.

“Las nociones de subjetividad y sujeto, nos colocan ante los procesos de creación de sentido y ante el estatuto de la condición humana, que es el pasaje de la naturaleza a la cultura, mundo social histórico que consiste en tramas de significación desde las cuales se teje la experiencia humana” (Baz, 1999: pág 6).

Es así que, nuestra investigación, retomando la metodología cualitativa, realizada en medios digitales, y con un objeto de estudio de la vinculación humano-digital, que debemos tomar en cuenta en la metodología, en nuestros pensamientos y conclusiones, al ser humano y nuevas posibilidades de ser y vincularse a través de lo digital, no solo las partes buenas, también las partes negativas que juntas conforman un todo.

Para situar la etnografía digital como un método de investigación, Hine parte de que Internet es una experiencia encarnada, que se genera día a día y que se enclava en marcos de acción y significado que se producen a través de prácticas sociales en Internet.

“Hine, quien en el año 2000 publicó en inglés una de las obras más importantes sobre la etnografía virtual, 15 años más tarde reconoció que, aún cuando en la etnografía digital existe una continuidad considerable con la etnografía virtual que planteó en el año 2000, el epíteto de “virtual” ya no es útil, ya que más bien se coloca como una distracción frente a la importante tarea de entender las prácticas sociales contemporáneas, muy reales en su experiencia y en sus consecuencias (Hine, 2015: pág 87).”

Vinculamos así una metodología cualitativa, aplicando la entrevista grupal y con una perspectiva también de la etnografía digital para un grupo que no es físico, sino digital, además de no negar la implicación de la que formamos parte, no siendo sólo observadores pasivos, sino observadores participantes en esta investigación. Vemos que no podemos negar la relevancia que cobra nuestra presencia en el grupo a entrevistar. Sea de manera consciente o no, ellos saben que estamos ahí, y estamos realizando una entrevista, no podemos negar nuestra presencia ahí. Sobre todo en una época moderna, de una sociedad de control como la denomina Foucault, donde la medición, lo normativo, lo regulado y controlado tienen una relevancia muy grande. Llegar a hacer investigación asusta a muchos, sobre qué les vamos a preguntar, qué vamos a saber o descubrir, temen que veamos lo que

son. Esto nos habla de una sociedad reprimida, frágil ante la cualidad de permitirse sentir y nombrar lo que sienten, que sepamos cosas que ni siquiera ellos conocen, o que temen. En esta investigación, si bien la aceptación fue muy buena y acertiva y cálida por la comunidad, sobre todo en el caso de la entrevista 2, donde el grupo se obtuvo a través de una publicación en Facebook, dentro de un grupo de Facebook llamado Super Smash Bros Ultimate. Más personas de las que buscábamos quisieron participar, y todos los comentarios nos invitaban.

“Consecuente con estas reflexiones quiero situar mi perspectiva respecto a la intervención grupal mencionando que como punto de partida la ubico en el campo de la subjetividad, en tanto campo teórico que pone de relieve la necesidad de problematizar la grupalidad y, en términos amplios, el vínculo colectivo, y de esta manera abordar los retos de la comprensión de la experiencia humana, la cultura y la sociedad, en forma tal que puedan superarse los viejos reduccionismos (psicologismos, sociologismos) y las persistentes antinomias que han poblado el pensamiento social, tales como las de individuo/sociedad y subjetivo/objetivo.” (Baz, 1999: pág 6).

Implicación

Mundo 1 – Nivel 10

Los 4 integrantes del equipo debemos decir también, somos gamers, o personas adeptas a los videojuegos, nos apasionan y nos mueven, por ello la orientación a los videojuegos en este tema de tesis. Somos sujetos que estamos implicados y que podemos llegar a entender lo que nuestros entrevistados dicen, y de alguna manera ellos también saben que somos fanáticos de los videojuegos.

No pensamos que exista una objetividad pura o que se pueda hallar “la esencia de las cosas”. La realidad existe, pero se encuentra mediada por el lenguaje, y el lenguaje no se crea al azar, sino es estructurado por la sociedad y la grupalidad y así dotado de sentido y de ciertas significaciones que se comparten y crean la grupalidad, que se reproducen pero también innovan. Negamos que exista algo como la objetividad pura del investigador, y más bien lo más objetivo sería tanto tomar en cuenta el objeto o fenómeno a estudiar, y la implicación del investigador dentro de la misma investigación.

“El ser humano está implícito en la construcción de su objeto de conocimiento como sujeto social, e histórico, de manera que no consideramos posible que exista neutralidad en la ciencia.” (Araujo y Fernández, 2002: pág 244).

Esta tesis basa su metodología en una de carácter constructivista, como diría Araujo Fernández en *“La entrevista grupal: herramienta de la metodología cualitativa de investigación”*, ya que tomamos en cuenta los procesos, relaciones y mediaciones que sufre el sujeto dentro de una estructura, además de considerar al ser humano en un plano transindividual, es decir, donde la subjetividad colectiva se entretreje, emanadas de la sociedad y la cultura.

Nuestra implicación pensamos, nos vuelve también observadores participantes. Como mencionamos recién, no creemos en la neutralidad de la ciencia. Cuando miramos o nos interesamos en algo, es eso mismo, un interés, un deseo de conocer algo que desconocemos. Es una falacia o una contradicción negar el interés de lo que nos llevó a estudiar algo, sea la ciencia que sea. Por tanto, todo el tiempo desde que pensamos en un tema relacionado a videojuegos, estamos implicados y vinculados, ya hay algo de nosotros que está en la investigación, y algo de nosotros que dejaremos. Mediante las entrevistas no dejamos de ser partícipes de esta investigación, por lo que no somos observadores pasivos e indiferentes ante lo que estamos estudiando, nos volvemos observadores participantes.

Con Bleger podríamos concluir que, la entrevista grupal *“...es una técnica de investigación científica de la psicología, en la que entrevistador y entrevistado constituyen un grupo, es decir, un conjunto o una totalidad en la cual sus integrantes*

están interrelacionados y en el que la conducta de ambos es interdependiente” (Araujo y Fernández, 2002: pág 247).

Mundo 1 – Nivel 11

Descripción de los videojuegos por cada grupo

Fortnite

Este juego es famoso por ser online y la modalidad de disparos, a éste tipo de juego se les conoce como juegos "shooter". Tiene dos formas de juego uno es "salvar al mundo" en donde va dividido por capítulos, cada temporada es una historia diferente en donde tienes que cumplir con objetivos como tener cierta cantidad de bajas, ir a diferentes lugares dentro del mapa, etc, el modo de juego es solo en online y es cooperativo, puedes jugar contra bots o los mismos compañeros pero en modo de rivales.



Battle Royale es la otra forma del juego en donde es completamente competitivo, el grupo se forma de 4 personas, ya sean conocidas o al ponerlo en modalidad abierto se unen otras personas de otros países. El modo de juego se trata de sobrevivir en un mapa grande rodeado de 96 jugadores de distintos niveles, lo interesante del juego en esta parte es que sin importar el nivel estarás compitiendo con alguien con mas rango que tu o mas bajo. El objetivo es matar y ser el primero ya sea tu o tu equipo completo, al igual que ir cumpliendo objetivos dentro del mapa o interactuar con nuevas funciones que se van modificando dentro del cambio de temporada.



Otro punto a destacar del juego es que no solo es la funcionalidad de matar, sino también el hecho de construir. Se pueden construir rampas, paredes, puertas, ventanas, etc., para defenderse, por ejemplo si alguien esta disparándote utilizar una pared que funcione como barrera para evitar que te disparen y por ende llegar a morir o, encerrar al jugador contrario y una vez encerrado matarlo, es prácticamente un juego de estrategia y hasta cierto punto es atractiva la funcionalidad de construcción ya que quien tiene más manejo de los controles y sabe en qué momento utilizar la herramienta es quien llega a la final.

Con motivos de costo, el juego es completamente gratis, dentro de la plataforma virtual existe la funcionalidad de compra en donde inviertes dinero real para conseguir personajes, vestimentas del personaje que utilizas, bailes, etc. También muchos están fascinados con tener el famoso "pase de batalla" que te da más cosas al ir ganando que una partida normal, este pase se consigue por medio de dinero real o los "pavos" que así se les llama al dinero virtual del juego.

Dentro de la funcionalidad de virtualidad y comunicación, es por medio de voz, el mismo juego tiene la funcionalidad de hablar con los de tu mismo equipo, o sea el grupo y si agregas a alguien más desconocido que se agregó durante la partida al grupo se pueden comunicar sin problema, también existe la funcionalidad por medio de chat pero no es tan concurrido como el de voz ya que se facilita más el hablar mientras se juega que el escribir. Te puedes encontrar personas de Colombia, España, Venezuela, república dominicana, chile, argentina y claramente México, en que sin importar como es el otro siempre existe un vínculo que los conecta, en este caso una partida en donde todo el equipo ayuda para ganar. Gracias a la tecnología y sus diversas funcionalidad de comunicación se ha creado esta enorme alternativa y no solo lo digo por la funcionalidad de jugar solo o con amigos, sino el tener contacto con alguien más donde varían mucho el rango de

edad e incluso se tienen tradiciones y culturas diferentes a las de uno mismo, se nota mucho en la forma de hablar, a veces no entendemos ciertas palabras así como los demás no entienden las nuestras pero esa no es un impedimento para llegar a cabo la finalidad y objetivo principal del juego.

League of Legends

Es un videojuego del tipo free to play (gratis para jugar) disponible en PC únicamente, donde los usuarios pueden tener acceso a este con el uso de su correo electrónico para crear una cuenta. Contiene micropagos que son opcionales, por lo que el juego se puede disfrutar sin problema pues las mejoras estéticas no ofrecen ventajas sobre el resultado de las partidas.



Es un juego que se desarrolla en un mapa cuadrangular constituido por tres carriles, dos que rodean el mapa y uno central. Deben tomarse objetivos en el mapa como son: los monstruos únicos siendo estos dragones y una serpiente enorme llamada Baron Nashor, los cuales ofrecen beneficios permanentes durante la partida pero requieren de un trabajo en equipo para asesinarlos.

Los jugadores que pueden acceder a la partida son 10 en total, siendo 2 equipos de 5 contra 5 (5c5). Cada jugador puede elegir entre una gran variedad de personajes donde cada uno tiene sus atributos, por lo que la elección de los jugadores es extensa entre los más de 120 personajes disponibles del juego. El juego se va actualizando tanto en contenido como en personajes y corrección de errores, por lo que los jugadores tendrán más opciones y variedad para jugar. En una esquina del mapa se encuentra una estructura llamada Nexos el cual es de color azul, mientras que el enemigo está justamente al lado contrario del mapa y es de color rojo, se debe destruir el Nexus enemigo para ganar, para realizar esto se debe trabajar en equipo para llegar al otro lado, para esto los personajes deben ir asesinando campeones enemigos o pequeñas creaturas que te acompañarán en la partida avanzando en las oleadas llamados subditos, los cuales te otorgarán oro para que tu personaje vaya comprando mejoras, los cuales permiten que tu personaje mejore su daño, defensa, utilidad, etc.



El juego te permite agregar jugadores en tu lista de amigos, por si llega a toparse a un jugador que tal vez se vuelva tu mejor amigo. Permite también la charla por mensajes escritos tanto personales como durante la partida, y en los últimos años se agregó la posibilidad de comunicarse mediante el uso de voz, ofrecido por el mismo juego para hacer estrategias o contarle tu día a tu equipo.

Se desarrolla también un sistema de nivel, por lo que los que frecuenten más el juego estarán en niveles altos y los que no o vayan empezando tendrán niveles menores, cabe resaltar que el nivel no refleja habilidad sino un sistema para que en cada nivel ascendido el juego te recompense, ya sea con puntos para comprarte un personaje nuevo, un aspecto diferente para ese campeón que te encanta jugar o iconos que puedas presumir en tu perfil personal.

En cuanto a habilidad, el juego tiene un modo llamado, clasificación, donde las partidas ganadas o perdidas en este modo determinan una liga o nivel de habilidad asignado a ti, partiendo de los niveles del más bajo al mayor de la siguiente manera: Hierro, Bronce, Plata, Oro, Platino, Diamante, Maestro, Gran Maestro y Retador, cabe resaltar que este último nivel es para personas que se han esforzado bastante y tienen la posibilidad de competir por un lugar en los equipos de talla mundial o internacional, y si, en efecto, el juego ya es de talla mundial lo que relaciona torneos mundiales, copas, y una gran extensión de desarrolladores de contenido, Streamers y más.

Smash Bros

Un juego desarrollado por Nintendo, con diversas entregas, recolecta a los personajes más icónicos de la franquicia agregando invitados de otras franquicias de videojuegos como son SEGA y SQUARE ENIX. Se encuentra en juegos como son Nintendo Switch, Gamecube, Nintendo Wii, entre otros.



Es un juego del tipo pelea, donde los jugadores eligen a un personaje de los varios disponibles para un enfrentamiento en un mapa con diversos niveles y plataformas. Permite el juego a partir de conexión en la misma consola o bajo los usos de internet conectando con jugadores de otras regiones.

El juego consta de una batalla entre cuatro personajes controlados por jugadores en una arena que puede variar según la elegida pero que los bordes extremos en los mapas se encuentran ausentes, es decir, los personajes caen al vacío en los extremos derecho e izquierdo de los mapas.



La finalidad del juego es derrotar a los contrincantes sacándolos de la arena en los bordes que dan al vacío, Cada personaje consta de habilidades únicas teniendo ventajas y desventajas variadas. A comparación de otros juegos de pelea, este

juego destaca mucho porque no existe una barra de vida como ocurre usualmente en los juegos de pelea, golpeando al oponente hasta dejarlo sin vida. En este juego, el objetivo es sacar a tu oponente del escenario, los indicadores muestran un porcentaje relacionado al nivel de daño que se ha causado al personaje, mientras más se le golpee, más fácil será lanzar a alguien fuera. Esto es una jugabilidad muy distinta, que permitiendo una oportunidad más extensa de ganar una partida o de remontar una posible derrota. Las peleas pueden durar varios minutos mientras nadie caiga, y el juego destaca mucho entonces, por ser muy vistoso.

Marco Teórico

Mundo 2 – Nivel 1

La internet

Entender el contexto en que se vive y el tiempo en que se desarrolla un sujeto o alguna situación, nos ayuda a poder entenderlo de una manera amplia, contextual y que nos hace ponernos en sus zapatos. Existe una relación espacio-tiempo muy estrecha y cercana, tanto el espacio como el tiempo ocurren y existen gracias a que existe el otro, y en la era moderna tener esto en mente, cobra un valor nuevo, pues con la creación de la internet, se plantean elementos y vicisitudes en los sujetos, en la forma en que las personas se conectan y vinculan, surgen pues, nuevos planteamientos de la vida “real” o exterior, podríamos definir: lo *offline*, y que son llevadas a cabo o transportadas al terreno de lo digital, de lo que es virtual, lo que a grandes escalas, sería entonces la internet, definiendo lo que ahí ocurre como lo *online*.

Aquí cabe preguntarnos para contextualizar, primeramente, ¿qué es la internet?

“El Internet, algunas veces llamado simplemente “La Red”, es un sistema mundial de redes de computadoras, un conjunto integrado por las diferentes redes de cada país del mundo, por medio del cual un usuario en cualquier computadora puede, en caso de contar con los permisos apropiados, acceder a información de otra computadora y poder tener inclusive comunicación directa con otros usuarios en otras computadoras.” (Milenium).

Este es un concepto tomado de una página web sobre informática, donde por ejemplo, las computadoras, serían un medio en que gracias a la internet, una o varias personas, se intercomunican. Es decir, permite pasar de un entorno local, a uno más abierto y lejano gracias a que están conectadas. Una ventaja enorme de internet, es que el intercambio de datos o información puede ser al instante. La “red” o internet, es más que una serie de códigos, números y de programación, es un intercambio de información, y que debido al progreso tecnológico, hemos podido avanzar a crear diversas formas de comunicación y vinculación, a través de mensajes, correos, videos, audios, hasta las videollamadas en tiempo real.

“La internet podría ser tratada de dos maneras, la primera, como un resultado de las comunicaciones donde el ordenador está de por medio. “Schmitz y Fulk (1991) y Fulk (1992) proponen que las CMO sean tratadas como construcciones sociales y no como tecnologías propensas a producir efectos predeterminados.” (Hine, 2000: pág. 53).

¿Qué son las CMO? Por sus siglas: Comunicaciones Mediadas por Ordenador, estas “...no son sólo herramientas, sino a la vez tecnologías, medias y maquinarias de relaciones sociales. No son sólo estructuras de relaciones sociales, sino espacios en los que las relaciones ocurren, a la vez que dispositivos para que las personas accedan a tal espacio. Es más que un contexto para forjar relaciones sociales (aunque también es eso mismo). por cuanto allí se comenta y se construye creativamente. a través de procesos simbólicos iniciados y mantenidos por individuos y por grupos. (Jorres. 1995, pág. 16)

En la segunda manera en que se puede tratar la internet, puede ser considerada como un artefacto cultural, en donde se producen y usan procesos sociales.

“La metáfora de la tecnología como texto nos ha abierto un camino para explorar las relaciones entre productores y usuarios, que cobran vida en el texto y sus interpretaciones. Internet puede ser vista en sí misma como una cultura, pero los significados y las percepciones que aportan quienes participan en ella pueden adquirir forma según los entornos desde los que provienen, así como de las expectativas que puedan tener”. (Hine, 2000: pág. 53).

Podemos preguntarnos entonces: ¿somos personas distintas de la vida offline que en la vida online o viceversa? Hine no entra en el debate sobre si la internet es una realidad, y el no caer en el debate sobre si la esfera virtual está separada del “mundo real”, ya que...

“...La intención, es dejar de lado la pregunta sobre la "verdadera" identidad, e incluso sobre si la "realidad" existe, y reorientar el foco empírico hacia cuestiones que tienen que ver con cómo, dónde y cuándo aparecen identidades y realidades en Internet.” (Hine, 2000: pág. 148).

Enfocarnos en un debate sobre si lo virtual es real o no, podría desviarnos de observar un panorama más amplio de las comunidades y grupos que la gente crea a través de internet. La internet se volvió una red de conexión de distintas redes, pero su evolución y relevancia cobrada habla de la misma sociedad innovando y ampliando las limitaciones iniciales de la internet. Más allá de juzgar o debatir sobre lo “auténtico” que es lo online, con la relevancia del internet hoy en día son apropiados los estudios sociales que se hagan del mundo virtual, como dijo Hine anteriormente: “mostrar la metáfora de tecnología como texto.”

“La propuesta que hacen (Spears 1990, y de Lea y Spears, 1991) es, por tanto, concentrarse más en el contexto en el cual se emplea la tecnología, e incluir con el análisis la influencia de la identidad social (la orientación hacia el grupo) y la des-

individuación (que opera en el anonimato visual de los participantes) de los procesos grupales” (Hine, 2000: pág. 27-28).

Un grupo se considera propiamente un grupo desde que dos o más personas juntas conviven o comparten intereses, gustos, etc. Reinghold es un autor retomado por Hine, y en estudios previos a Hine, observó que las Comunicaciones mediadas por ordenador, o como las abrevia: las CMO, son generadoras de comunidades. En las comunidades las personas se adentran en relaciones personales. Fue Reinghold quien creó el término de comunidades virtuales, para destacar los niveles de compromiso y conexión que experimentan los usuarios, quienes usan estas Comunicaciones mediadas por ordenador (CMO), para crear relaciones estrechas:

“Las comunidades virtuales son agregaciones sociales que emergen de Internet cuando suficientes personas se mantienen en una discusión pública, durante suficiente tiempo, con suficiente sentimiento humano como para establecer redes de relaciones personales en el ciberespacio. (1993, pág. 5)” (Hine,2000: pág. 28).

El internet vemos entonces, tiene bien el potencial para crear grupos y vínculos sociales, ya que se halla un lugar para compartir experiencias o intereses; para compartir y pasar el tiempo, y no sólo quedarse en el vínculo digital, sino ir más allá y conocerse en persona, asistir a expos, torneos, eventos, y de más, se forman tanto relaciones como comunidades. Hablamos entonces, de que las personas generan identificaciones, pues comparten ciertos ideales, pasatiempos, etc. Observamos pues, que en la internet hay una gran variedad de grupos y comunidades de muy diversos temas:

“En toda situación grupal [...] hay una representación imaginaria subyacente, común a la mayoría de sus miembros. Estas representaciones imaginarias son el ‘algo en común’ en el grupo [...] Esta ópera como convocante del grupo pero no como fundante.” (Del Cueto: 2000: pág 62)

La posición desde el punto de vista Hine, nos permite observar las interacciones entre usuarios y cómo se vinculan, son formas valiosas en estudiar a los sujetos en un mundo online, y distanciarse de enfoques pasados donde ven a la internet, o aparatos electrónicos, como un medio de comunicación limitado, o que no se asemeja a lo que es la vida real.

En un principio mencionamos la importancia de situarnos en contexto para entender la situación o a un sujeto, pues nos ayuda a entender y comprender lo que ocurre. Así, la internet es una invención tecnológica muy reciente, por lo que no es lo mismo la manera en que, por ejemplo, adultos mayores interactúan en la internet, a como lo hace un niño o joven, que ha nacido rodeado de aparatos tecnológicos.

Por ello tomaremos un concepto creado por Marc Prensky sobre el concepto de “nativos digitales”, en su artículo *Digital Natives, Digital Immigrants* del año 2001. Prensky hablaba de aquellas personas que les ha tocado nacer y criarse rodeado de aparatos electrónicos, y que por ello, encuentran más fácil adaptación e incorporación de estas tecnologías. Para nuestra futura investigación pensamos tomar en cuenta adolescentes, significa que ya sea que tengan 15 o 25 años, estas personas han nacido muy cerca del nuevo milenio, o nacieron posteriormente al 2000, por lo que, han nacido en el nuevo boom tecnológico que ha llegado con los celulares, computadoras, etc, y sobre todo el internet. Lo que desconocemos o le tememos podemos tender a alejarlo o recriminarlo, y no es lo mismo haber nacido en los años 60, que haber nacido en el 2000. A nuestros padres les ha tocado vivir una transición tecnológica distinta a la nuestra. Esta es la “realidad” con la que crecemos, somos parte de ella, en la que nos ha tocado nacer, y es entendible por eso que la era tecnológica sea usada ampliamente por niños y niñas, adolescentes y medianamente adultos. Somos nativos digitales, y como seres sociales buscamos eso, una sociedad, un grupo al cual pertenecer, y que al mismo tiempo ese grupo o el tipo de grupo que deseemos encontrar y adentrarnos, nos retroalimenta y adoptamos cualidades del grupo.

Si nazco en esta sociedad, y veo a mis padres con celular, a la gente caminando con ellos, a mis compañeros de escuela, etc. entonces uno llega a poder desear tener uno igualmente. Si quiero mantenerme al tanto, significa entonces integrarme al grupo adoptando sus cualidades o necesidades. Usamos este ejemplo sobre la relevancia del celular, porque va de la mano con el internet, porque nos habla de la necesidad de estar y pertenecer, además porque el internet en el celular es un elemento que va muy unido a cuando se adquiere un celular.

El videojuego, se ha visto inmerso y pensamos también, se he visto en la necesidad de entrar en la era del internet. Antes de la creación de redes sociales famosas como Facebook, Instagram, Youtube, entre otras, ya existían páginas web dedicadas a los videojuegos, con información, claves, secretos, guías, y comunidades que ya se comenzaban a establecer, pero con el boom de la internet, vemos innegable la conexión en nuestra investigación, del vínculo entre los videojuegos y la internet, no sólo de la popularización masiva y comunidades cada vez más grandes relacionadas a videojuegos en redes sociales, también al hecho de que los videojuegos online permiten convivir y comunicarse, ya sean de distintos países y culturas, el videojuego convoca y reúne.

Hemos podido observar cualidades y relevancia que la tecnología, y más específicamente la internet, como un medio tecnológico muy capaz de establecer relaciones, vínculos y comunidades virtuales. Dentro de esta era del internet, nos

hace pensar que uno de los motivos principales, por los que los videojuegos se ganaron un lugar importantes en la tecnología e internet, se debe a que el juego nos vincula y relaciona con otros, asumir otros roles o papeles, al que somos en realidad. Si ahora llevamos esto al campo de la internet, puede que ambos elementos encuentren una coordinación o encuentro cercano y muy fructífero, con elementos similares que ayudan a convivir. Tratar este tema sería por tanto, un tema social emergente, nuevo y relevante para analizar y estudiar, un camino o vertiente que Hine y autores relacionados, inauguran y ahora, desde uno de los ángulos, analizaremos y observaremos. Sería idóneo ahora, revisar las cualidades y características de lo que el juego es, de lo que evoca en los sujetos, pues antes de existir los videojuegos y el internet, el juego ha existido en el ser humano desde hace mucho tiempo.

Mundo 2 – Nivel 2

El juego

Para realizar un análisis más profundo de la relación de los videojuegos con los procesos de identificación, es necesario analizar el punto central de los videojuegos, que es el juego. Es importante resaltar las características que otorga el juego al sujeto y como este lo hace parte de su modo de interpretación.

La idea de jugar para el sujeto es una búsqueda para asociarse con el mundo y con los otros, no sólo de compartir, sino de mostrar sus habilidades, conocimientos y deseos.

El sujeto se encuentra en constante interacción con el medio, desde que el sujeto se encuentra en una edad temprana el juego se convierte en parte elemental para la comprensión y adaptación al mundo, es la manera por la cual el sujeto puede simbolizar sus deseos más profundos y llevarlos al plano de lo social. El juego es una actividad de los seres humanos, presente en todas las culturas y en todas las edades del hombre.

“La presencia milenaria y universal del juego habla de una actividad inherente al desarrollo humano y a la conformación de las actividades culturales, muy relacionada con el movimiento, la belleza, el arte y lo sagrado” (sagrado.”(Corona, Quintero, Morfín 2003: pp.138)

Cuando el niño entra en el espacio del juego lo que hace es acceder a una realidad paralela.

“Esta es la característica más importante del juego, porque esto se posibilita gracias a la condición simbólica del hombre, lo real es inaccesible y lo hace posible gracias a que es imaginado. El poder del juego como actividad es enorme y fundamental en el desarrollo del sujeto humano. En el trasfondo del pensamiento y de la creatividad humana, está el juego.” (Corona, 2003: pág 141)

El sujeto es quien da un sentido al juego, es por eso que un grupo de jugadores que juegan el mismo juego pueden otorgar un diferente sentido al mismo.

La fascinación que provocan los juegos no solamente radica en su condición de ser parte de lo extraordinario sino también está presente la tensión que causan los juegos, haciendo a los jugadores sentir riesgos y situaciones extremas sin ponerlos en ningún riesgo.

“Entrar en el espacio del juego, abrir este nuevo terreno, —entendido como un paracosmos— torna posible iniciar una gran aventura psíquica en la que lo único que importa es el propio movimiento del juego, ese “vaivén”, esa constante

repetición en la que el juego se recrea una y otra vez. Lo central es jugar, lo demás es secundario” (Corona, 2003: pág 142).

Mundo 2 – Nivel 3

El juego y la división de tareas

Si hablamos de juegos, lo habitual es pensar en una serie de actividades destinadas a fomentar la incorporación de reglas y valores que permean los mecanismos de socialización por los cuales los individuos pasan a lo largo de los primeros años de vida, la importancia de los juegos se extiende más allá, alcanzando otras instancias de la existencia y cumpliendo una multiplicidad de roles.

En el juego se evidencia como un modo de conocerse, en movimientos de transmisión y recepción propios, internos y externos, que se revelan adecuados en tiempo y espacio.

Jugar como ampliación progresiva de la experiencia cultural y social de los niños y niñas, como elemento participativo en la construcción de la persona, en un proceso gradual de ordenamiento, integración e identificación del individuo, en relación con sí mismo y con varios agrupamientos sociales de los que forma parte. El juego surge como expresión de una necesidad interna de crecimiento que, se estimule o no, acaba por cumplirse.

Mundo 2 – Nivel 4

Espacio

La idea de esta apropiación del espacio a la cual muchos niños se han visto relegados que es el espacio virtual, brinda una posibilidad de hacer visible el entramado de emociones que el niño pone de por medio en el juego. Cuando el niño entra en el espacio del juego lo que hace es acceder a una realidad paralela que se construye a sí misma en el juego.

Hemos visto las cualidades y la esencia que el juego provoca en el ser humano, por lo que sería bueno ahora, observar y ver las cualidades que el videojuego tiene, lo que puede lograr a transmitirnos, y así poder ver, si el videojuego en realidad es un medio con mucho potencial para transmitir y transportar al sujeto a otras realidades.

Mundo 2 – Nivel 5

El videojuego

Uno de los aspectos que ha hecho hoy al videojuego ser muy popular, es su escena competitiva. Nos interesa la idea que los jugadores muestran al llevar los juegos al plano de lo competitivo, hacia la posibilidad de que, los videojuegos se conviertan en deportes de competición profesional. La fascinación que ejerce el juego sobre los jugadores estriba precisamente en el riesgo y la tensión, dentro del juego se puede actuar de una manera temeraria que sin embargo carece de peligros.

“Uno puede medir sus propias fuerzas jugando sin necesidad de un combate o sin que importen mucho las consecuencias; uno puede ser otra persona y actuar como quisiera ser” (Corona, Quintero, Morfín 2003: pág 138)

Con esto pensamos en la cualidad esencial del juego que es generar este entretenimiento con toques de adrenalina, esta intensidad vivida con una sensación de posibilidad, suerte y poder. En el juego el orden y la tensión siempre van juntos.

Las competiciones de videojuegos cuentan ya con patrocinios, narradores, y grandes escenarios con medios de comunicación y muchísima gente reunido, y sumar a esto que gracias a la internet, las transmisiones en vivo sintonizan aún más a muchísima más gente que se suma a la adrenalina y batallas que se llevan a cabo. La fascinación del juego, y ahora de una manera interactiva, el videojuego, logra provocar esa incertidumbre de no saber quién pueda ganar, esa sensación de reto, y de tensión que gracias a la capacidad de lenguaje del ser humano, logra que no tengamos que vivir en realidad batallas físicas, o guerras con armas, sino que, llevado a un juego, nos permite introducirnos y vivir la experiencia, sin miedo a que algo de verdad ocurra.

Uno de los juegos más conocidos es La Leyenda de Zelda, creado por Shigeru Miyamoto, el mismo creador de Mario Bros y Donkey Kong de hecho (su legado va más allá de lo que pensamos). En esta historia manejamos a un personaje llamado Link, que de hecho sería bueno *“...establecer que se trata de un anglicismo. Eso sí, esa palabra inglesa hay que determinar que deriva, a su vez, del nórdico. En concreto, emana de “hlenkr”, que puede traducirse como “eslabón de cadena”*. Le podemos cambiar el nombre de hecho, y llamarlo como nosotros o como queramos, pero Miyamoto hace esto porque quería que nos proyectáramos en link, que vivamos su aventura, su camino, y que conectáramos. Link tampoco habla, solo genera ciertos sonidos de disgusto, sorpresa, etc. Y respondemos a las conversaciones con una que otra respuesta, pero la falta de voz fue hecho justamente para que nos proyectemos y respondamos, ya sea en voz alta o en

nuestro interior. Miyamoto menciona que para la creación del juego se inspiró en las caminatas y paseos que tomaba de niño en las afueras de Kioto y Japón, explorando cuevas y bosques. Además de la trama que maneja el juego, en el fondo se trata del famoso “viaje del héroe”, concepto creado por Joseph Campbell, antropólogo y mitólogo que denominó este viaje del héroe para explicar muchas historias épicas clásicas y hasta modernas, donde lo importante no es el final o la meta, sino el viaje, y donde la aventura o situación recae en nosotros y no tenemos opción más que aceptar, se viven experiencias durante el recorrido, donde hay un aprendizaje que nos deja. En la historia, existe desde tiempos antiguos un poder tan grande que no puede ser manejado por una persona, y es dividida en tres partes, la famosa Trifuerza, donde una parte recae en el malvado Ganondorf que ansía poder y dominio, siendo su parte el poder, en la princesa Zelda que cuida el Reino de Hyrule recae la sabiduría, y tercera parte está en Link representando la valentía. En el recorrido Link gana amigos, artefactos y herramientas, pero también valor y valentía pues recae en él, el futuro del reino pero también de sus seres queridos.



La Trifuerza.

En una entrevista a Miyamoto realizada por Sureplay en 2003, cuando le preguntan: ¿Qué es tan especial acerca de La Leyenda de Zelda y por qué Link se ha vuelto un personaje popular? Miyamoto respondió: *“Link es un chico normal cuando comienza el juego, pero el destino lo hace luchar contra el mal, y creo que muchas personas sueñan con convertirse en héroes. Para mí siempre ha sido importante que los gamers crezcan junto con Link, que haya una fuerte relación entre quien tiene el mando y la persona que está en la pantalla. Siempre he intentado crear la sensación de que realmente estás en Hyrule. Si no te sientes así, perderá algo de su magia. Una de las cosas que hace a Wind Waker (otra entrega de La Leyenda de Zelda) tan especial es que queríamos que los gráficos fueran más claros y, por eso, podíamos mostrar las expresiones faciales de Link. La forma en que Link reacciona crea una relación más cercana con el jugador.”*



Bosque en las afueras de Japón.

Institución de la comunidad gamer

Mundo 3 – Nivel 1

Identidad y Juventud

La etapa de la adolescencia es aquella que podemos definir como la etapa entre la niñez y ser adulto, “la edad que media entre la niñez y la edad viril [...] En la realidad social la juventud, generalmente, empieza a los 15 años y se prolonga hasta los 25” (Mendieta, 2009: 131) en donde los deberes, gustos, percepciones de la vida y los campos físicos se presentan en los jóvenes que viven en esta etapa. De forma biológica comienzan cambios en el cuerpo tanto de aspecto físico, biológico y psicológico.

Un artículo de la UNICEF llamada “Adolescencia: una etapa fundamental”, considera la adolescencia de la siguiente manera:

“Durante la adolescencia, los jóvenes establecen su independencia emocional y psicológica, aprenden a entender y vivir su sexualidad y a considerar su papel en la sociedad del futuro. El proceso es gradual, emocional y, a veces, perturbador. Un joven puede sentirse desilusionado, decepcionado y herido en un determinado momento y, poco después, eufórico, optimista y enamorado.” (UNICEF, 2002: 4)

Los adolescentes posiblemente experimentan en esta etapa la búsqueda de su identidad, donde son influenciados por los círculos sociales donde se desplazan y conviven, donde la socialización y la pertenencia a un grupo social puede tener una gran influencia en su identidad.

“Lo importante no es lo que el joven llegará a ser: un adulto, sino lo que ya es: un joven. Esto lo cambia todo, puesto que lo que se niega es lo futuro que aún no se es, y lo que se afirma es el presente que se es. Desde esta perspectiva surge la posibilidad de que el joven genere su propia identidad, construyéndola desde su propio presente, lo que trae como consecuencia su negación de adulto futuro. Ésta es la radicalidad a la que hacíamos referencia, cuya consecuencia más notable se sitúa en las repercusiones que dicha inversión tiene en la reproducción social, y por tanto en su integración.” (Taguenca, 2009: 162)

Entre las características que ofrece la comunidad Gamer se encuentra la posibilidad de usar un alias o “user” dentro de la comunidad, es decir, partir de un nombre de usuario inventado donde la identidad de la persona se ve protegida mediante un alias que mezcla letras, símbolos, números, etc.

“El anonimato visual permite a las personas jugar deliberadamente con sus identidades, teniendo la posibilidad de actuar con distintos personajes. [...] Algunas personas explotan esta disyuntiva entre el mundo virtual y el presencial, explorando deliberadamente diferentes roles y personalidades.” (Hine, 200: 148)

La posibilidad del anonimato dentro de los grupos sociales del mundo virtual posiblemente permite que la identidad se instaure en un va y viene entre la interacción del mundo real y el mundo virtual. “Internet es un espacio para jugar con la identidad.” (Hine, 200: 149) pero esto puede posibilitar la búsqueda de una identidad propia y asumida.

Ante esto puede haber la posibilidad donde la persona encuentra un grupo donde sus identificaciones se comprometen más allá del mundo virtual, “algunos autores ven el actual juego de identidades en Internet como una manifestación de cambios culturales mucho más amplios, relacionados con la fragmentación del Sí mismo. (Hine, 200: 148)

La identidad de los jóvenes también puede ser influenciada por símbolos variados que son parte de lo que puede generar una construcción identitaria, es decir, la interacción en una comunidad, la atracción hacia ella y la diversa gama de objetivos, ideas, metas, etc., en común pueden tener un gran impacto en la formación de identidad en los jóvenes.

“los factores de construcción identitaria juveniles pertenecen al orden de lo simbólico en tanto procesos intersubjetivos de conformación de límites de adscripción, no estáticos, ni esencialistas. Éstos remiten a la construcción de un “nosotros” relativamente homogéneo en ciertos grupos de jóvenes, en contraposición con otros, con base en atributos, marcas o rasgos subjetivamente seleccionados y valorados, los cuales a la vez funcionan como símbolos que delimitan el espacio identitario.” (Mendoza, 2011: 199)

La identidad de los jóvenes dentro del mundo virtual también llega a tener impacto en su vida cotidiana fuera de los dispositivos virtuales. De esta manera *“la construcción de identidades y culturas juveniles refieren a todo aquel conjunto de vida y valores que es expresado por colectivos juveniles en respuesta a sus condiciones de vida.” (Mendoza, 2011: 199)*

De esta manera el adolescente instaure una identidad a partir de ideologías que podrían estar presentes en la búsqueda de identidad dentro de un grupo social específico.

“La identidad es centralmente una categoría de carácter racional (identificación–diferenciación). Todos los grupos sociales tienden a instaurar su propia alteridad. La construcción simbólica ‘nosotros los jóvenes’ instaura diferentes alteridades, principal aunque no exclusivamente, con respecto a la autoridad: la policía, el gobierno, los viejos, etcétera” (Reguillo, 2000: 14).

Los jóvenes no acatarán necesariamente lo que les sea enseñado o dicho, en un proceso de desarrollo constante, su desarrollo inicial infantil ahora se encuentra con un desarrollo mayor sobre la comprensión del mundo que le rodea, mientras para los mayores cierta “realidad” podrá ya estar dado o hecha, para los jóvenes es algo que pueden no terminar de instituir en sí mismos

Mundo 3 – Nivel 2

Sentido social en el juego: Comunidades virtuales Gamer

No solamente el juego se vive individualmente, el juego tiene un lugar importante en la adquisición del sentido social. La idea de omnipotencia que se produce en el juego no es fiel únicamente a la producción libre, individual, sino que para que el sujeto se desarrolle en un grupo tiene que someterse a ciertas reglas. El juego si bien nos brinda la sensación de poder, llevándonos en un mundo abierto a las posibilidades, por otra parte se muestra social, lleno de tensión, se convierte en un espacio en el que se pueden seguir las reglas sin renunciar al deseo porque se trata de un espacio de representación.

El poder del juego es tan fuerte que no sólo es posible preservar el deseo aún siguiendo las reglas sino, además, en el juego se puede ser y no ser al mismo tiempo; se puede creer y no creer, vivir la paradoja de la vida, sin contradicción, culpa o miedo.

“Uno puede medir sus propias fuerzas jugando sin necesidad de un combate o sin que importen mucho las consecuencias; uno puede ser otra persona y actuar como quisiera ser” (Corona2005)

Los grupos donde se lleva a cabo el desarrollo del juego se sitúan como un elemento ordenador, que satisface la necesidad de ser perteneciente a algo. En este sentido podemos decir que el juego produce una sensación de pertenencia. Cuando jugamos nos sentimos parte de un grupo, de un mundo particular, somos cómplices con otros y compartimos una visión.

Las comunidades virtuales gamer satisfacen la necesidad de no sentirse solo, esto es solo uno de los motivos por los cuales los grupos virtuales han tomado un papel tan protagónico en los últimos años. La posibilidad de ser parte de algo sin estar ahí abre una gran posibilidad a través de la cual las personas tienen una mayor confianza al expresarse sin el miedo a la respuesta negativa.

Los jugadores dentro de las comunidades Gamer son cómplices, porque tienen las mismas normas, buscan los mismos objetivos, se arriesgan con la misma intensidad y asumen las mismas consecuencias. No temen al ridículo y ponen toda su energía. Comparten un mismo lenguaje. Están dispuestos a olvidarse de sí mismos y asumir otros papeles.

Otra ventaja que se encuentra dentro de las comunidades gamer es la facilidad con la que se puede acceder y ser partícipe del grupo sin la necesidad de estar presente, el hecho de que se pueda hacer una participación virtual es una gran ventaja para posibilitar el lazo social dentro del grupo. Este medio puede ser una

gran herramienta para las personas introvertidas, les permite sentirse más cómodos que si tuvieran una interacción cara a cara.

“Los miembros de grupos en línea pueden ser completamente anónimos, conocidos entre sí solo por apodos y no tener una identidad física fácilmente disponible.(...) Y, sin embargo, a pesar del hecho de que estos miembros del grupo están físicamente aislados unos de otros, cuando todos están reunidos en el espacio virtual compartido de un grupo de noticias, dimensión multiusuario o sala de chat, la sensación de estar más cerca, de estar juntos, a menudo es experimentado por estos miembros.” McKenna 2002

Los sujetos que participan en una comunidad gamer, a pesar de poseer un fuerte contenido egocéntrico lo dejan de lado para poder entablar una relación grupal. Una característica que podría ser un obstáculo para la relación grupal, se convierte en un elemento que posibilita la relación social. Satisfacer las necesidades sociales es importante para que el grupo permanezca intacto, ya que si las necesidades sociales no se satisfacen los miembros no estarán motivados.

Los jugadores encuentran dentro de estas comunidades la posibilidad de tener un lazo social en lo que se podría considerar un elemento aislante, no por el hecho de no conocer sus nombres o estar físicamente alejados priva a los integrantes de sentir esa cercanía con los demás miembros, los jugadores que utilizan estos grupos virtuales mitigan la soledad al mismo tiempo que consideran tener un apoyo social dentro del grupo. Muchas relaciones de estas que se crean dentro de la virtualidad se vuelven tan cercanas para los jugadores que se vuelven más importantes que las relaciones con el mundo real.

COVID

Mundo 3 – Nivel 3

Juego y coronavirus

Para las y los adolescentes de entre 15 y 17 años el estar en confinamiento encerrados, al igual que niñas, niños y adolescentes de 12 a 14 años, señalan que es estar aburridos; sin embargo hay algunas diferencias, como el hecho de que sus amistades son una fuente de mayor preocupación o anhelo que la familia, a diferencia de otros grupos etarios para los que la familia es más significativa que las y los amigos.

Para adolescentes de entre 15 a 17 años, la sensación de aburrimiento está acompañada de la pérdida de una etapa de la vida en la que la escuela y los amigos forman una red de apoyo y diversión esencial. Las y los adolescentes también expresan frustración y dificultad para realizar el trabajo académico. Sin embargo, a pesar de que la mayoría de los testimonios o comentarios transmiten sensaciones de dificultad, hay también opiniones positivas de estar en casa en este contexto.

Son constantes las menciones de la dificultad relacionada con las clases en línea y las consecuencias que pueda tener el desempeño académico. Los sentimientos de tristeza presentes en niños y niñas de 12 a 14 años mudan a estrés y ansiedad en adolescentes de 15 a 17 años. De esta manera, el estrés está más acentuado en el segundo grupo de adolescentes que en los otros dos grupos etarios. Los testimonios permiten observar que el ámbito académico y la situación económica, en ese orden, son las principales causas de ese estado emocional.

Las respuestas brindadas por niñas, niños y adolescentes en la encuesta permiten identificar miedos asociados a la familia y su entorno, al contagio y la enfermedad por coronavirus ya sea propio o de los seres queridos, a no regresar a la escuela y, de manera pronunciada, la falta de dinero y la precariedad económica, que en algunos casos se expresa por el temor a pasar hambre, e incluso el miedo a la muerte

La alegría es considerada una emoción provocada por la consecución de logros que se puede asociar a eventos y otras emociones, y que otorga sentido a nuestra vida al poder ser elegida como una actitud vital. Cuando la alegría se experimenta de manera constante o con mayor frecuencia contribuye a un estado óptimo de salud mental. El efecto de esta emoción puede generar aspectos

benéficos, por ejemplo: aumentar la capacidad de disfrutar las distintas facetas de la vida, crear actitudes positivas hacia uno mismo y hacia los demás, construir lazos de unión y favorecer las relaciones interpersonales. En el caso de la pregunta sobre la sensación de alegría se identificó que las palabras más utilizadas para responder esta pregunta fueron familia y jugar, seguidas de amigos y mamá, las cuales generalmente se interrelacionan.

Jugar es otro elemento en el encierro que mencionan las niñas, los niños y las y los adolescentes en sus respuestas relativas a la alegría, lo cual se vincula con las actividades que realizan en familia y también con las y los amigos. Asimismo, las respuestas demuestran la importancia de las tecnologías de la información y el acceso a internet como herramientas de entretenimiento y comunicación en la actualidad. Las amigas y los amigos también son mencionados por niñas y niños con mucha frecuencia en sus respuestas como fuente de alegría. Es la tercera palabra que más aparece al preguntarles sobre cosas alegres y que les hace reír. Además de que niñas, niños y adolescentes consideraron que jugar con sus amigas y amigos era un motivo de su alegría, también expresaron la importancia de platicar con ellas y ellos, lo que demuestra que las relaciones de amistad influyen de manera positiva en su estado emocional y ante contextos complejos como el que se vive en la actualidad a causa del confinamiento.

No podemos culpar a los niños, adolescentes y jóvenes de encontrar en la tecnología, una fuente mayor de entretenimiento y acercamiento a la información, cuando el modelo escolar de enseñanza, es decir, la forma escolar de compartir información, está estancada en una pasada, de manera análogica y anacrónica. Por este motivo, queda en nosotros tratar de acercarnos y entender qué es lo que los orilla a usar más la tecnología

Los videojuegos sumados con la pandemia, se volvieron aún más, un lugar para pausar la realidad, descansar de ella. Se volvieron además, un lugar con el que pueden contactar a otros en una época de carencia física. Lo que siempre hacíamos, el salir y ver gente, hoy ya no se puede igual, y si volvemos a la tan anhelada normalidad, será después de haber atravesado esta pandemia y lo que ella nos deja, las cicatrices internas de un pasado abrupto y catalizador.

Hipótesis

Mundo 4 – Nivel 1

En los últimos años los videojuegos online se han convertido en un punto de encuentro para los jóvenes, por medio del uso de internet, los adolescentes tienen la posibilidad de generar comunidades online las cuales se encargan de reproducir contenidos, los jóvenes se hacen parte de estos grupos partiendo de la posibilidad de pertenecer a una comunidad, identificarse, en este sentido es como se forman las comunidades Gamer, la cual se conforma de personas con gustos similares a ciertos videojuegos, contenidos o simplemente por identificación, estos personajes que reconocidos en la sociedad como “Gamers”. Al ser una comunidad que se conforma por personas que se unen a través del uso de internet en la comodidad de su hogar y, en el caso actual, durante el confinamiento ante una alerta sanitaria (COVID-19) permite que las personas puedan convivir con sus semejantes mediante el uso de los videojuegos y así generar una identidad, disminuir malestares emocionales (soledad, ansiedad, etc.) y la posibilidad de socializar. Para los adolescentes, el confinamiento es un obstáculo para la socialización física y lo que compromete la instauración de una identidad ante la falta de comunicación presencial y pertenencia a un grupo, el cual se puede sustituir ante la alternativa del uso de internet y la introyección en la comunidad Gamer, donde los únicos requisitos son tecnológicos y disponibilidad de tiempo.

Análisis de las entrevistas

Mundo 5 – Nivel 1

Internet: la nueva gran herramienta social

El uso del internet tiene gran impacto en la actualidad, en cuanto a la comunidad virtual de videojuegos o Gamer es un recurso fundamental siendo uno de los medios necesarios para estar dentro de toda la virtualidad que ofrece esta.

La mezcla entre el internet y los videojuegos le dio un giro bastante considerable a este último; Pasar de las árcades, máquinas de fichas o monedas y reunión de amigos presenciales, entre otros asuntos como guardar los códigos de algún truco o el aprendizaje de un patrón de juego, ya no son lo mismo en la actualidad. Gracias al internet, los videojuegos hay tenido un impacto considerable, lo que generó a la comunidad virtual de Gamers que podría ser la más popular en la actualidad.

El internet en los videojuegos permite que los jugadores puedan interactuar desde la comodidad de su casa con personas de diversos lugares, limitados tal vez solo por el idioma o la zona horaria, entre otros, pero hace que la socialización, la competencia y cooperación suban a un nivel considerable.

El internet permite gran cantidad de comunidades virtuales. En este caso la comunidad Gamer tuvo una transformación desde sus inicios hasta lo que hoy se conoce. *“La metáfora de la tecnología como texto nos ha abierto un camino para explorar las relaciones entre productores y usuarios, que cobran vida en el texto y sus interpretaciones. Internet puede ser vista en sí misma como una cultura, pero los significados y las percepciones que aportan quienes participan en ella pueden adquirir forma según los entornos desde los que provienen, así como de las expectativas que puedan tener”*. (Hine, 2000: pág. 53). La comunidad en la que se desenvuelven los videojugadores o Gamers tienen sus propias significaciones, así como todo un diseño de recursos, reglas, significaciones y pautas para convivir.

Dentro de los fragmentos dichos por nuestros entrevistados, sobresale el comentado por uno de ellos donde describe como ha sido su experiencia gracias al internet dentro de esta comunidad y como ha tenido que ir verificando algunos parámetros para su estadía en esta:

“apenas unos años que empecé a comprar juegos en plataformas en línea, pues las actualizaciones y las descargas requieren una conexión a internet entonces el hecho de tener una conexión lenta o de tener que compartir la conexión con otras personas hace que el proceso se vuelva tedioso, incluso he dejado de jugar uno que otro juego porque las colas son muy largas, o la conexión no me lo permite o si juego algo que sea constantemente en línea, debo revisar que los ms no me vayan

demasiado alto porque si no sufro de pérdida de paquetes o sino el juego se vuelve frustrante más que divertido.”

El internet también ha permitido el uso de este recurso dentro de las comunidades no solo como un medio de expresión o de pertenencia, sino que también el simple hecho de socializar en esta con personas específicas, es decir, a pesar de ser parte de la comunidad virtual, estos también tienen diversidad de intereses individuales, pero sobretodo, algunos muestran una comparativa entre convivir con las personas en el uso de videojuegos de forma presencial y el uso de estos mismos pero con la posibilidad de comunicarse con personas de otras zonas geográficas, siendo esto posible gracias al uso del internet permitiendo una considerable ampliación de oportunidades de socializar fuera de los alcances físicos actuales de la persona.

“he notado la diferencia de jugar digamos con familiares en algunos casos los juegos que no podemos jugar en, en online, y en cooperativo se ve mucho la diferencia porque te llegas a encontrar con personas con las que puedes convivir un poquito más que con otras personas, entonces pues la ventaja es que te puedes topar con personas que pueden compartir contigo mismos gustos de diferentes regiones y yo digo que, para mí, eso es lo más bonito de estar en juegos online y que aparte te puedes encontrar con personas que te pueden ayudar más adelante,”

De la misma forma, el socializar mediante el uso del internet permite que los jugadores posiblemente sientan una sensación de pertenencia con cierto grupo de personas con intereses en común. Para pertenecer en estas comunidades por lo regular se apela al uso de un sobrenombre, gamertag o nombre de jugador, el cual es elegido por la persona perteneciente a la comunidad y le da una identidad más específica dentro de esta, siendo este creado por su usuario mediante la combinación de caracteres, números, letras, etc. “...La intención, es dejar de lado la pregunta sobre la "verdadera" identidad, e incluso sobre si la "realidad" existe, y reorientar el foco empírico hacia cuestiones que tienen que ver con cómo, dónde y cuándo aparecen identidades y realidades en Internet.” (Hine, pág. 148).

Recordemos que, para Latour (2008), lo social es un movimiento de reasociación y ensamblado de elementos heterogéneos: sociales y no sociales. Desde su perspectiva, lo social, consiste en rastrear conexiones, asociaciones de un tipo de relación entre cosas que no son sociales en sí mismas. (Bárceñas Barajas, 2019: pág 137).

La internet representa un espacio, además, claramente uno no material, más allá de las computadoras, los celulares, etc, la internet representa eso mismo en su nombre, la interconexión de usuarios, pero hemos de ir más allá y de pensarlas como simples conexiones. La internet al ser un espacio intangible, debe ser aún

más metafórico, simbólico, significativo, a diferencia de lo que sería un frente a frente con alguien. Si escribo un mensaje de texto, sin duda debo pensar qué escribo para mandar el botón de enviar, pero va más allá de lo que sería una carta, aquí fácilmente podemos corregir, borrar algo, e incluso en whatsapp está la opción de borrar mensaje reciente, además de las famosas palomas azules que nos dicen cuando un mensaje ha sido leído o no, agregado de las dos palomas que indican que el mensaje ha sido recibido. ¿Qué representa todas estas características a la hora de comunicar un mensaje? Es decir, la internet al ser un espacio, pero, un espacio intangible, no nos podemos quedar entonces en lo material, estamos apelando y estudiando algo que va más allá de lo material, pensamos influye aún más una parte imaginativa, inconsciente del ser humano. Si retomamos a Latour, donde "...lo social es un movimiento de reasociación y ensamblado de elementos heterogéneos: sociales y no sociales", hacemos énfasis en el término reasociación. Podemos preguntarnos primero, ¿qué es la asociación? El diccionario menciona "*Unión de individuos con un fin determinado*", o también "*Relación mental que se establece entre dos conceptos, ideas o recuerdos que tienen algo en común o entre las cuales se puede establecer una implicación intelectual o sugerida*", es decir, si lo social no es solo asociación, sino una re-asociación, debemos pensar que hay algo ahí que hace a los sujetos reasociarse. Bajo la premisa de que el sujeto se conoce gracias al reflejo del otro, de encontrarse o no, en los otros, la reasociación en el mundo digital es una acción social de vinculación e identificación en los otros.

En el párrafo anterior mencionamos las distintas cualidades o vicisitudes de enviar un mensaje de texto por whatsapp, y esto responde a las cualidades generales del internet: la inmediatez, el deseo satisfecho al instante. Pensamos que no debemos olvidar esto, pues como mencionaba el grupo de la segunda entrevista:

"y, lo que ha pasado últimamente, es que como en grupos de Facebook tú te unes, es más fácil encontrar gente con los mismos gustos que tú, y dices, ah bueno esta persona se lo pasó así, y este otro hizo esto, y comentas en los post, y publicas, pero obviamente no es lo mismo que estar, en persona, con las personas que conociste por coincidencia, no porque las buscaste, llega a ser un poquito más difícil no? Hasta el día de hoy no he tenido un amigo que juegue, cosas así, ya pues más a profundidad"

La internet se basa en las interacciones humanas, porque antes de la internet el ser humano ya era complejo, sin embargo la internet de igual manera abre una nueva marca en el ser humano y en sus posibilidades de vinculación, o desvinculación, es decir, tiene cosas buenas y malas y se vuelve una vertiente universal que atraviesa al ser humano, y si ahora ya es relevante, en el futuro deberá serlo aún más ante las nuevas generaciones que comienzan a nacer en esta nueva era tecnológica y de donde retomamos justamente el término de nativos digitales.

En países como México la población juvenil incrementará en los próximos años, y la tecnología irá de la mano de estas nuevas generaciones.

Sin embargo, no debemos olvidar el momento que estamos viviendo, siendo una época de pandemia. Ya varios expertos han denominado esta pandemia como una histórica, el covid pasará a ser una enfermedad endémica, es decir, una enfermedad de la cual de bebés o a cierta edad hemos de recibir cierta vacuna, así como para la viruela, tétanos, etc, pasará a ser un virus que convivirá buen tiempo con la humanidad, hasta en un futuro aún desconocido cuando se logre erradicar por completo. Siendo la pandemia algo aún nuevo y reciente, debemos pensar que esto atraviesa todas las esferas de la vida y del ser humano, un evento que paralizó por cierto momento, a la humanidad de una u otra forma. Qué es vivir una pandemia? Recién nombramos un alto a la vida cotidiana, o como diría Cristina Rivera Garza en su artículo “*Del verbo tocar: Las manos de la pandemia y las preguntas inescapables*”:

“Como el contagio se lleva cabo por cercanía, especialmente a través del sistema respiratorio y el tacto, tenemos que ser conscientes de que somos cuerpos. Parece una operación sencilla. No lo es. La máquina de producir mercancías (el capitalismo) nos ha acostumbrado a vivir bajo la ilusión de que somos incorpóreos. Podemos trabajar sin cesar. Podemos consumir sin cesar. Si estuviéramos en un cuento de la escritora salvadoreña Claudia Hernández seríamos esos personajes que, incluso muertos, incluso vueltos ya cadáveres, continúan checando la tarjeta de entrada al trabajo o sacando la tarjeta de crédito frente a las máquinas registradoras de los comercios. El capitalismo al estilo USA es así: literalmente descarnado.”

Hemos pensado que las únicas formas de conexión que nos queda ahora es por lo electrónico, o internet, y ante queda preguntarnos entonces, ¿es realmente así la única manera? Recalcamos esto ante la relevancia que cobran entonces los aparatos electrónicos, la internet y el capitalismo en la forma de vinculación. Seguimos apegados a una visión materialista de la conexión. La pandemia nos volvió frágiles, conscientes del cuerpo y de la muerte fácil, misteriosa y llena de incertidumbre. ¿Podríamos pensar que, en la intimidad de nuestros cuartos, o la soledad de las calles y la habitación, estamos conectados todos viviendo esta misma sensación durante esta pandemia? Conectados con un fin en común, ser conscientes no sólo del cuerpo, sino de la comunidad. Tal vez tanto tiempo perdidos en la rutina de la ciudad, del trabajo y del producir, olvidándonos de sentir nuestros cuerpos, donde con la pandemia, siendo un evento natural mundial que escapa mucho más allá de nuestro control, esto nos llega a atemorizar, y nos vuelve conscientes de algo que muchos tal vez han olvidado (o han sido forzados a olvidar): y es el hecho de ser conscientes de su cuerpo, de darse el tiempo o momento para

permitirse sentir y nombrarlo. En el apartado de covid profundizaremos más esta vivencia de la mano con la pandemia.

Mundo 5 – Nivel 2

Videojuegos

Inicialmente, comenzamos con nuestros grupos una introducción sobre qué es para ellos ser gamer, para de ese comienzo ir profundizando su discurso. Nos comentaron de la siguiente forma el cómo se define para ellos el nombre Gamer, palabra que ha etiquetado a muchos, si no es que posiblemente a todos los pertenecientes dentro de esta comunidad, así como también definiciones de las acciones que hace, bajo sus conocimientos, un Gamer, siendo los fragmentos siguientes:

“la palabra Gamer generalmente se utiliza para describir a todas esas personas que lleva los videojuegos a otro nivel, no son jugadores puramente casuales sino que tienden a jugar la mayor parte de su tiempo libre o se dedican particularmente a ello...”

“le damos ese interés y nos dedicamos justamente nada más a ese momento, a algún videojuego y no nada más divertirte, sino también estudiar el videojuego y poder entenderlo, y mejorar constantemente y ser constante en los videojuegos o en el juego específico”

“y pues eso de los Streamers Gamer sí lo veo bien pero yo pienso que no a fuerzas debes grabar tus partidas para ser Gamer, puedes jugar tus partidas sin grabarlas, y así, es todo”

De esta manera, se hace una definición cercana que pueda que coincida con muchos pertenecientes de esta comunidad sobre lo que es ser un Gamer y lo que regularmente se dedican a hacer. *“En toda situación grupal [...] hay una representación imaginaria subyacente, común a la mayoría de sus miembros. Estas representaciones imaginarias son el ‘algo en común’ en el grupo”* (Del Cueto: 200: 62). Sin embargo, lo que se puede considerar inicialmente es este concepto de ser Gamer es el cómo se consideran parte de una comunidad virtual y se autodefinen o posiblemente así sientan que deben comportarse o lo que hace que sean parte de la comunidad virtual que los videojuegos y el internet les permite. De esta manera, la comunidad se ha construido con diversas definiciones y conceptos que pudieran coincidir con la expuesta dejando en claro como *“la construcción de identidades y culturas juveniles refieren a todo aquel conjunto de vida y valores que es expresado por colectivos juveniles en respuesta a sus condiciones de vida.”*

(Mendoza, 2011: 199). En donde las condiciones podrían ser la moda, la socialización, la actualización, los avances tecnológicos, entre otros.

Nuestros entrevistados relacionaron una comodidad bastante amplia que les ofrecen los videojuegos y el uso de internet. Esto podría ser considerado parte de la cultura del hedonismo que describimos durante la investigación, del deseo satisfecho al momento gracias al capitalismo y la internet, sin embargo, podemos pensar en el otro lado de la moneda también, para preguntarnos y observar entonces, más bien, ¿qué es lo que nos ha orillado a esta cultura del hedonismo?

También nuestros grupos definen en sus propias palabras lo que los videojuegos son en su día a día, las experiencias que les ha dejado:

“los videojuegos es otra forma de descansar la mente un poco de las situaciones cotidianas que se viven”

“la verdad los videojuegos siempre me han dado una buena experiencia general desde que, desde que tuve mi primera consola, hace tiempo, una súper Nintendo, me acuerdo que yo viciaba tanto las consolas que cuando, pues, literal, rompía los controles, cada dos o tres meses teníamos que ir a comprar más, en especial sucedía jugaba juegos que spameaban botones una y otra vez, entonces son una parte vital de mi infancia y probablemente de muchos de nosotros,”

“tampoco soy muy sociable, y me costó mucho trabajo relacionarme con la gente de mi alrededor, hasta que entré a mi trabajo, es un local, raro, donde rentamos videojuegos entonces ahí me sentí como en mi mundo. Y pues, para mi principalmente fue el lugar donde vivo, mal internet, mala gente, que siempre me miraban raro a dónde iba, que decían: qué loca esta morra, qué fregados está haciendo, yo con mi videojuego, en la calle, o cosas así, me veían raro, porque aquí es más visto de andar en caballo o con otras cosas, entonces, más bien, el lugar donde vivo es muy cerrado todavía en ese tipo de situaciones. Y ya es todo.”

Usaré una experiencia personal para tratar el tema anterior. Una ocasión hace no mucho, en una discusión leve con mi papá, el cual tiene casi 60 años, que hiciera algo, literalmente solo así, hacer algo. Quería que saliera a correr, activarme o algo similar, o sino ayudar en casa al aseo, etc. Yo le trataba de explicar que con las diversas cosas que uno realiza tanto en casa como por escuela, tampoco es que tengamos mucho tiempo. Yo quería separar y remarcar que uno necesita tiempo y espacio para librarse de la sociedad o las presiones de la realidad, pero para mi papá esto no ocurre, él lo veía como algo similar

Tomando en consideración lo que nos han comentado, la experiencia en un videojuego es diversa según la persona, en estos casos posiblemente se hable de

una experiencia positiva en donde ven a los videojuegos como una alternativa ya sea de descanso, que podría tomarse en cuenta como una salida del mundo real a una aventura virtual y, por otro lado, a la configuración de los videojuegos como una etapa o parte considerable en algún momento de la vida, siendo lo comentado una parte fundamental y resaltante de la infancia, siendo los videojuegos parte de la vida de un Gamer desde una edad temprana.

y la era moderna del hedonismo la capacidad de espera, y entonces de postergar el deseo aceptando la realidad no se aplican aquí. ¿Por qué motivo no? Porque la realidad está siendo construida para que la vida sea rápida, eficiente, inmediata...como una máquina.

A pesar de las experiencias y consideraciones del día a día de los videojuegos, se han comentado que existe ese “pero” en los videojuegos y en especial a los de uso online. Comentando así en los siguientes fragmentos algunas situaciones que se han presentado a los jugadores en su estadía con los videojuegos y en la parte de la comunidad que se ve comprometida con los juegos con los que han interactuado, en los que puede haber la posibilidad que han sido algún reto o situación a superar o a tomar en consideración al ser parte de esta parte específica del juego:

“las personas siempre quieren ganar y quieren ser los mejores y no le dan la oportunidad a la demás personas de ser buenas, o de tener alguna equivocación,”

“en el videojuego entonces, esta competitividad que hay de ser el mejor, cuando lo vas logrando comienzas a tener, o infla, el ego del jugador, comienza a ser un poco toxico por esa parte en general y no hay un control dentro del juego para que eso no suceda, claro que si hay sanciones pero no son muy específicas y se puede permitir ese tipo de cosas, entonces se puede generar un ambiente un poco toxico dentro del videojuego.”

“ a veces el juego es un poco individualista en el sentido de que hay distintas fases del juego”

Resaltando que en todo siempre hay algunos detalles que tomar en cuenta, los entrevistados relacionan esta falta de control en el juego, un nivel de competitividad que en los juegos que suelen frecuentar se crea una relación que podría considerarse como habilidad-toxicidad por así llamarlo, es decir, relacionan en mayor medida que entre mejor seas en un juego, más exigente te vuelves o llegan a ser los más veteranos con el resto de jugadores, dejando a los jugadores nuevos o inexpertos ante las críticas, que podrían ser no tan constructivas, tomando en consideración que lo que ellos llaman toxicidad en el juego se relaciona con críticas ofensivas ante las acciones de los inexpertos del juego, sin considerar las fallas de

recursos que podrían entorpecer el juego en línea como son: la velocidad de internet, el uso óptimo de la pc o consola de videojuego, entre otros. En

Por otro lado, la familia también se ha visto involucrada de cierta forma con esta comunidad, cosa que se comentan en los siguientes fragmentos:

“Igual los videojuegos en el ámbito familiar ayudan a crear lazos,”

“el gusto por los videojuegos lo tuve de mi padre,”

“siempre ha habido un pero de la familia, el restringir el juego,”

Siendo así que la posibilidad de que cierto número de Gamers haya sido influenciada por algún lazo familiar a la pertenencia y conocimiento de los videojuegos, tomando como punto de partida que los videojuegos al ser de conocimiento global, estos hayan sido probados por algún familiar en sus primeros inicios lo que pudo inducir a los más pequeños a conocer estos medios de entretenimiento que en su momento fueron un punto para la convivencia familiar. Pero así como se presentan, el abuso de estos también puede resaltar la restricción del videojuego ante la ausencia de convivencia por una adicción hacia estos, o simplemente la posibilidad de darle más prioridad a los videojuegos sobre los deberes cotidianos.

Por último, el uso de este recurso virtual de entretenimiento también ha ido creciendo en aspectos monetarios.

Dejando así mediante nuestros entrevistados, algunos aspectos de los videojuegos que se han presentado en su estadía dentro de la comunidad y contenidos que los videojuegos les ofrece.

El camino es duro, pero vale la pena recorrerlo, ¡sigue así! Toma 10 puntos.

Mundo 5 – Nivel 3

Avatar

Para continuar con el trabajo nos es importante definir la palabra avatar, específicamente en el mundo de los videojuegos. El avatar es el personaje que uno crea o escoge para poder interactuar dentro del juego, las personalizaciones del avatar en ciertos juegos permiten un número de posibilidades casi infinitas.

El juego es un espacio donde el imaginario se torna social y libre, aquí el sujeto puede entrar en la dinámica de la posibilidad y desenvolverse de cualquier manera que desee, sin embargo al ser un espacio reglado se muestra una paradoja del ser y el no ser, es así como el avatar se transforma en la manera de que el jugador puede expresar sus deseos más íntimos y los vuelve al espacio de lo social. En esto consiste la idea de los Avatares, de la libertad, de la posibilidad, de lo absurdo e incluso de la transgresión, de la burla y la identificación.

Si se analiza el avatar de una manera más profunda podemos ver que el avatar también puede llegar a ser una versión idealizada del yo. Esto debido a que muchos jugadores se pueden identificar o personalizar su avatar con su propia personalidad

Ante esta pertenencia en la comunidad Gamer, nuestros entrevistados han hablado de un nombre propio creado por si mismos siendo diferente, similar o igual en algún aspecto a su nombre real. Este nombre creado por los jugadores posiblemente no tenga un significado sobresaliente, pero crea la posibilidad de una identidad virtual única.

“El anonimato visual permite a las personas jugar deliberadamente con sus identidades, teniendo la posibilidad de actuar con distintos personajes. [...] Algunas personas explotan esta disyuntiva entre el mundo virtual y el presencial, explorando deliberadamente diferentes roles y personalidades.” (Hine, 2000: pág 148).

“igual es como si me llamaran por mi nombre real entonces como que a mí no me crea ningún orgullo ni nada es como algo normal para mí... es como si me dijeran: Ah, tu eres de la comunidad Gamer y yo de: si...pues...ahh, no me crea ni orgullo ni nada, o sea, es normal para mí.”

“es padre tener un sobrenombre en donde ya te identifiques con tu persona y todo por el hecho de que es muy fácil relacionarse con las demás personas del videojuego o la vida real que te digan por un sobrenombre,”

En este fragmento, sobresale el cómo a nuestro entrevistado siente una posible sensación similar al ser llamado por su nombre real y su nombre dentro de la comunidad virtual, de esta manera, y retomando la información anterior expuesta

por Hine, se hace una posible percepción similar entre lo real y lo virtual, llevando un nombre virtual como propio fuera de esta virtualidad, respondiendo ante este llamado de la misma manera que lo haría con su nombre real, tomando en consideración que también quienes lo llaman por este nombre virtual, rompen el esquema de la virtualidad llevándolo más allá hacia lo real como una percepción, que podría ser, normal para ellos. *“Todos los grupos sociales tienden a instaurar su propia alteridad.”* (Reguillo, 2000: 14). En nuestro grupo lo relatan

“conmigo lo que pasó fue de que de pequeño mi abuelo tenía alzheimer y él veía mucho series, qué pasó, pues él veía mucho pokemon y pues él veía a lucario y le puso gariel, qué pasó pues asó me llamo ariel y pues como falleció le tome tanto el cariño, el aprecio de gariel que lo tome como tag desde pequeño, y ahorita en smash no tiene mucho que entre me habían preguntado que como me podía destacar y me quede con el sentimiento y con el mismo tag y pues me quede como gariel de lucario”

El videojuego, y la implicación de los sujetos con este, nos puede ayudar a contactar y conectar con ellos, pues tienen historias detrás de sus nicknames, algunas más impactantes que otras, pero son suyas y forman parte de un entramado de significados que se vinculan e influyen unos sobre otros.

“pero siento que los más grandes que actual actualmente pues jugamos, sí podemos nosotros en plasmar un poco más de lo que es nuestra personalidad tanto en nuestros gamertag en nuestros nombres, en nuestros avatares , ya somos más como más de, ah pues me gusta justo como lo mencionaba igual Gabriel, aquí amigo que le gusta hacer mucho ejercicio pues escoge como skins musculosas y ya pues a mí me gusta más el negro pues por esquineros y cositas así pero igual de importante”

“por ejemplo en mi gamertag o sea esta como DACA soy yo pero también por ejemplo, en lo que le sigue del DACA es eso es que yo se lo puse principalmente por un grupo que me gusta que se llama cartel de Santa entonces yo creo que ahí también hay algo de lo que quería plasmar y aparte también por ejemplo tengo la inicial y el número de de mi ex novia, entonces yo creo que ahí también hay algo de lo que yo quería plasmar y aparte también por ejemplo tengo la inicial y el número de de mi ex novia pero más que nada porque no puedo cambiar el gamertag, no, pero a lo que voy es que en un inicio quería tener como esa, cómo lo que decía no lo que marcaba pues esta parte de nuestra personalidad”

Diseño de videojuegos: una tarea multidisciplinar

Mundo 5 – Nivel 4

Es necesario crear un especial apartado para hablar de todas aquellas personas detrás de un videojuego. No sólo se puede vivir de videojuegos en torneos, escenas competitivas o haciendo streaming en plataformas de videojuegos, también existe la creación y distribución de estos. Los estudios creadores llegan a tener cientos de trabajadores en el diseño de un videojuego: programadores, escritores, diseñadores de vestuario, la banda sonora, modelado 3D de personajes, y muchos más más aún.

Existen también aquellos desarrolladores “indie”, es decir, personas que no pertenecen a grandes corporaciones, tal vez por falta de oportunidad, pero crean con sus medios y empeño, un videojuego propio. Está el caso de un juego llamado “Cuphead” de un género en el que corres lateralmente y disparando de izquierda a derecha, o sea, en 2D, lanzado originalmente en 2018. Los dos creadores del juego, los hermanos Chad y Jared Moldenhauer, sin muchos fondos para continuar el desarrollo, cada uno hipotecó su casa en Toronto y Saskatchewan, en Canadá, para crear su propio estudio y mejorar el juego. Este terminó siendo un éxito con ya ahora amplias ganancias, reconocimiento y lanzado el juego en distintas consolas. El juego se caracteriza por una animación parecida a los clásicos looney toones, donde de hecho, todo el juego fue realizado con pinturas y dibujos secuencias uno tras otro, como si fuera el cine, para capturar una foto por pintura. El desarrollo de este trabajo por tanto, fue arduo, con miles y miles de dibujos para tomar cada fotografía y lograr la secuencia de movimiento. Es un juego donde sus creadores le imprimen amor y pasión, que parte originalmente de la animación, y ahora lo hacen un videojuego. Además de una banda sonora original al estilo jazz, que se grabó en un estudio.



Veamos un ejemplo que nos menciona María Luján Oulton retomando su conferencia dada en Río de la Plata, sobre *“El arte en juego”*.

Assassins Creed

Es una saga lanzada para la consola Xbox 360, en el año 2007. A grandes rasgos es una histórica ficticia sobre una hermandad de asesinos que protegen a la humanidad de ser dominada por la orden religiosa cristiana gracias a un artefacto milenario muy poderoso llamado “El fruto del edén”, un artefacto construido por seres anteriores a nosotros, que, de hecho en la historia, este artefacto es lo que literalmente Adán y Eva robaron de lo que era la civilización antigua. Este artefacto lo intentan robar varias ocasiones, un grupo llamado Los Templarios, que originalmente eran miembros de las expediciones de las Cruzadas en la edad media. Su auge fueron los 3 juegos siguientes, continuando esta historia, se llevaba a cabo en la Italia del Renacimiento principalmente, completando misiones moviéndonos entre distintas ciudades como Florencia, Venecia, Roma, La Toscana, entre otras. En primer lugar, ya podemos enunciar que desde la historia, hay un sector de trabajo amplio para quienes sean escritores o narradores, es decir, crear historias y contarlas, pero ahora, de una manera interactiva, teniendo que saber cómo combinar esto de una manera armoniosa para brindar una historia pero también un juego.

De hecho un dato curioso, es que en el reciente incendio en 2020 de la catedral de Notre Dame en Francia, varios arquitectos recurrieron a uno de los juegos más recientes de la saga, Assassin's Creed Unity, que se lleva a cabo durante la Revolución Francesa, y tomaron de este juego, el modelo de la misma catedral de Notre Dame, una ayuda muy inesperada, pero que demuestra potencial.



Assassin's Creed 2

Spec Ops: The line

El arte no es sólo lo estético como nos podrían haber hecho creer hoy en día, donde tal vez, sumando la sociedad moderna hedonista que hemos mencionado durante la investigación, el arte se ha visto influido por este sistema, haciéndonos pensar que el arte debe ser algo bello y placentero a la vista, como una pintura impresionista de Van Gogh o una escultura prodigiosa de Miguel Ángel. Pero esto, es sólo una idea que se le ha asignado al arte, y no es para menos, los descubrimientos en cuevas de pinturas rupestres, su estudio y análisis son, digamos, relativamente recientes. No conocíamos el pasado ritual del ser humano, es más, sabemos que gracias Darwin, pudimos entender gran parte de dónde veníamos y explicar al ser humano de una manera más "natural". Y aún después de Darwin en los siglos XVIII Y XIX, se pensaba que los antiguos seres humanos eran extremadamente rudimentarios y arcaicos, nada parecido a un ser humano "moderno". Esto es algo que los estudios recientes y más descubrimientos de cuevas, ya nos han refutado. El arte como nos mencionaba también María Luján fue antiguamente ritual y religioso, había una vinculación con la forma de vivir y sentir el arte que no es la misma ni en la época griega, ni en la actual: como el ser humano, el arte se modifica y evoluciona, y el videojuego se volvió otra extensión incluso interactiva de nosotros mismos.

Spec ops: The line, es un juego lanzado para computadoras, Xbox 360 y Play Station 3 en el 2009. Es un juego de disparos en 3era persona, es decir, vemos las espaldas del protagonista al encarnarlo. Y decimos encarnarlo porque este juego de disparos y muerte no es un juego clásico donde sólo matas y cumples misiones asombrosas, etc, es decir, juegos para pasar el rato. Sin embargo, Spec Ops es una deconstrucción a los juegos de disparos. Se trata de una guerra de EU con un país Árabe, pero te encuentras con un escuadrón especial para una misión de rescate, pero estás en una guerra, y esto no es fácil. Una cruda realidad que aquí retratan, es la muerte inocente de civiles, y te hacen sentir culpable realmente cuando ocurre. Sinceramente hablando, los juegos de matar son famosos en la industria y muy vendidos, la violencia está de cierta forma naturalizada en los videojuegos de disparos, pero Spec Ops te lleva más allá, es un ensayo sobre esa relación avatar-jugador algo que no se ha tratado mucho ni adecuadamente en los videojuegos...no es un juego típico, no es un juego agradable y no es un juego para todos...el juego quiere asegurarse de una cosa: y es que entiendas lo que significa realmente la guerra, Spec Ops toma todos los clichés de los shooters bélicos y los tuerce hasta convertirlos en algo horrible. No habrá ocasión tal vez, en que tires del gatillo sin antes o después dudarlo, arrepentirte de lo que estás haciendo, que estás en una guerra y al final: ¿realmente nos agrada estar aquí matando? Realmente nos gusta la guerra? Preguntas que les dejo averiguar, para quien llegue a jugar este videojuego y lo descubra.

“(Hay varios juegos)...que están sentando las bases de lo que está por venir. La forma más rápida quizás que tenemos de acercarnos, es el cine; el videojuego como un paso más, del séptimo arte al octavo, ahora hay interactividad, algo que el arte desde que sale de la tela está buscando, que ciertas ramas del arte buscan, comprometer al otro, correrlo del lugar del observador, volverlo protagonista...casos como este: Assassins Creed tiene mucho por detrás, son 3 años de trabajo, 500 personas desarrollando, departamentos dedicados a fotografía, diseño de personajes, a narrativa. Aquí se reconstruyó la Italia Renacentista, se trabajó con historiadores, con arquitectos, con especialistas en esta época: la única forma que tenemos de recorrer estos lugares. Hay filas interminables por ver pinturas en museos, aquí en el videojuego es lo mismo, nos están llevando por un recorrido donde nosotros somos quienes transitamos esa historia, somos protagonistas de este cuento. (Luján Oulton, minuto 4:38).

Aún en la programación y los trabajos más técnicos que podamos pensar, bien pueden estar llenos de pasión y ser herramientas para crear y renovar. El videojuego es un nuevo mercado de trabajo para la juventud, con muchas ciencias y disciplinas involucradas para su desarrollo. Siendo como hemos dicho, una industria, hay mucho potencial de inversión, es decir, distintas personas que mirarán hacia nuestro medio y podrán expandirlo. Mientras más sea conocido, más puede

ser aceptado. El videojuego tiene un potencial multidisciplinar acerca de todo lo que nos aporta como experiencia, y todo lo que nos da para hablar y expresar, por ejemplo esta investigación que nace del amor a los videojuegos.

Cuando algo no te salga, puedes volver a intentarlo. Try again! Toma 10 puntos por llegar hasta aquí

Mundo 5 – Nivel 5

Institucionalización de la comunidad gamer

Tomando ahora en consideración a la comunidad en general a la cual nuestro entrevistados han comentado pertenecer, se expusieron de su parte gran número de fragmentos sobre la comunidad Gamer. Inicialmente partieron con comentarios sobre cómo ha sido la forma en la que se sienten pertenecientes a esta, es decir, algunos aspectos son: la convivencia, la identidad, los inicios en la comunidad entre otros e, incluso, la percepción de ellos de fuera de la comunidad.

Prosiguiendo con los fragmentos relacionados a la comunidad, los jugadores comentaron como fue su entrada a la comunidad Gamer, resaltando el cómo fueron percibidos a partir de la sociedad ante su entrada al mundo virtual y, al mismo tiempo, como fue captada para ellos mismos al decidir entrar al mundo virtual y a la comunidad a la que pertenecen actualmente.

“la gente se predispone a preguntarte porque hay gente, por ejemplo, ahorita en la universidad, que pregunta porque estas tanto tiempo jugando y que haces jugando esa clase de juegos que son justamente para niños o me preguntan porque no mejor invierto mi tiempo en algo u en una mejor manera, pero, generalmente cuando juegas, juegas con cierto tipo de personas que también son afines a jugar bastante, entonces no te topas con esas situaciones tan seguidas.”

“cuando comencé a utilizar la computadora para jugar ya varias personas me comentaban de que si sabía uno que otro truco o juegos,”

Resaltan de esta manera el cómo fueron cuestionados en algunos aspectos ante su entrada a los videojuegos. Por un lado, se expone el “por qué” de su pertenencia en la comunidad a partir de un comentario externo de una persona fuera de la comunidad, ofreciendo lo que podría considerarse como una alternativa ante el uso y la pertenencia de una comunidad virtual que no es percibida de la misma manera por la otra persona comparada con el video jugador; y tomando en cuenta el otro fragmento, habla de cómo el video jugador solicitado por personas con un cierto nivel de conocimiento en los videojuegos, lo que podría considerarse como una consulta sobre un conocimiento que ellos no tienen y posiblemente crean que el jugador podría tenerlo, un vínculo similar al que se expone hacia los desarrolladores de contenido y streamers.

Mientras que sobre su estadía en la comunidad, los entrevistados comentaron los siguientes fragmentos que caben resaltar:

“un poco más fácil relacionarme con gente que juega,”

“el salto más bonito para mí fue meterme a la comunidad online antes de estar en, en offline.”

Comentando de esta manera la posible facilidad de relacionarse con personas con un “ese en común” que permite la comunidad virtual en conjunto con lo ya mencionada identidad virtual que, de cierta forma, permite un anonimato de su yo verdadero, es decir, ante la ausencia de la presencia físicamente activa, la virtualidad depende de cámaras de video, micrófonos y datos reales para lograr asemejar la convivencia personal física, sin mencionar aun así la ausencia del contacto físico, lo que posiblemente sea una ventaja para los jugadores que tienen problemas para socializar de manera física con círculos sociales más relacionados a la realidad.

De esta manera, se podría englobar ambos fragmentos como una vivencia que posiblemente haya facilitado sus formas de socializar con personas similares o con temas en común, permitiendo un mundo virtual desde la comodidad de casa y permitiendo la convivencia sin importar la distancia y otros aspectos que se podrían anteponer o generar perjuicios o molestias. *“En toda situación grupal [...] hay una representación imaginaria subyacente, común a la mayoría de sus miembros. Estas representaciones imaginarias son el ‘algo en común’ en el grupo [...] Esta ópera como convocante del grupo pero no como fundante.”* (Del Cueto: 200: 62)

El término gamer que se ha otorgado a los videojugadores desde sus comienzos, donde el videojuego aún con una considerable aceptación, no estaba ni cerca de la industria multimillonaria de lo que es ahora. Que la industria haya crecido tanto quiere decir que hay más y más personas que entran al mundo de los videojuegos. De un estereotipo de “friki”, es decir, de “raro”, es algo similar a decir nerd a alguien que es inteligente, aunque aún hoy en día se pelea por aceptación en los videojuegos, en sus comienzos era aún más difícil. No creían muchos en su potencial y pensaban sería algo pasajero. Pero como hemos visto a lo largo de la investigación y también a través de gráficas y números, que el número se amplía y amplía, ante esto, hay tantas personas con historias propias y distintas formas de implicación y expresión de este sentir, que la noción de gamer, y con ella el de videojuego (ya que los significados, están entramados, unos se conectan con otros para sustentar un discurso y dotarlo de sentido). Con tantas subjetividades y vivencias, la noción de gamer comienza a ampliarse y diversificarse, las barreras extremas que los definían y nombraban como los “raros”, o “gamers” comienzan a difuminarse, y hoy en día más y más gente puede ser un gamer. La comunidad se amplía. Juan nos dice al comienzo, tomando el primer lugar para hablar

“...ser un gamer es más que una etiqueta por así decirlo para definir a un tipo de persona en específico, es más el nombre que se le da al integrante de una comunidad, una comunidad a nivel global, a qué me refiero con esto, bueno, por experiencia personal puedo decir, que como una persona a la que le gusta y disfruta de los videojuegos”

Y también

“Yo no siento que ser gamer, sea tan complicado. No siento que sea el tiempo que le dedicas, lo haces como profesión siendo youtuber o algo de eso, siento que es más, que lo disfrutes, que disfrutes hacerlo, yo siento que no necesitas tanto, como que decir que...bueno, me gusta llevarme con gente que no es gamer, porque nosotros al tener gustos diferentes siento que incluso nos complementamos, pero en sí yo siento que ser gamer es simplemente que te guste y ya.”

Mundo 5 – Nivel 6

El adultocentrismo en el videojuego

En la Francia del siglo XV, se popularizaba una frase que sería sumamente influyente para la filosofía y concepción del ser humano, Descartes nos dice: Pienso, luego existo. Esta frase tiene un peso enorme, para hacer notar lo valioso y “elevado” que es el raciocinio humano, donde justamente de esta frase partiría la doctrina del racionalismo. De esta manera, el pensar, el saber, quedaba en un puesto muy importante, vendría a dar un peso enorme al yo y a la conciencia. Si cuando pienso existo, entonces lo verdadero será lo más valioso. De esta manera, el ser humano tomó a la verdad y a la razón como una máxima a seguir y buscar. Con esta frase de Descartes en “El discurso del método” (1637), fue ganando peso y desarrollo en las mentes de los pensadores, lo que llevaría a Francia al siglo de la Ilustración en el siglo XVIII y XIX. La religión, y digamos, Dios, le había fallado al pueblo, estos estaban cansados de los excesos de los reyes Franceses (que bien representaban el clásico modelo monárquico antiguo), que solo cobraban más y más impuestos, mientras el pueblo moría de hambre, el rey engrandecía su riqueza y opulencia. ¿Dónde estaba Dios aquí? Nietzsche lo vaticinó: Dios ha muerto, y nosotros lo hemos matado. Dios y la religión ya no bastaron para colmar al ser humano, y estos ya no creían en esos contratos de los reyes con Dios. El pueblo quería justicia, y con el racionalismo heredado de Descartes, sumado al mismo hartazgo de los reyes y la Iglesia, se levantaron en armas en un proceso que influiría a todo el mundo con el tiempo: La Revolución Francesa con la libertad por delante. Fue así como el conocimiento y la razón ganaron un peso enorme, este fue el camino que ahora el ser humano encontró para saber, para explicarse el mundo y a sí mismo, mediante el uso ahora de la ciencia que basaba en este raciocinio

alejado ya de las ideas religiosas y poco “sustentadas”. María García Inés nos menciona en su libro “Foucault y el poder” (2010):

“Para estudiar los campos del saber, (Foucault) no analiza cómo se han ido desarrollando, sino que se centra en las prácticas discursivas del siglo XIX, remarcando que todas ellas articulan un saber del hombre, desde la filología hasta la lingüística, del análisis de las riquezas a la economía; de la historia natural a la biología, pasando por la medicina y la psiquiatría, todas estas disciplinas producen una idea de ser hombre y mujer, niño o adolescente.” (pág 24).

En los antecedentes de los videojuegos, mencionamos la concepción de Foucault sobre los campos de saber, retomando, el ser humano crea en sociedad, saberes que contienen sus propios conceptos, términos y lineamientos, que aportan una noción de sujeto y una normatividad, digamos, una forma de vivir y relacionarse con otros bajo ciertas reglas culturales, bajo lineamientos que instauran lo que “uno debe hacer y lo que no”, “lo que es verdadero y lo que no”, “lo que es normal y anormal”, digamos finalmente, “lo que es aceptado y lo que no”:

“Es así como podrá afirmar que el hombre, en tanto concepto, nace con el discurso de las ciencias, pues antes de esto no había dicho concepto” (pág 24).

En Francia se gestan diversos momentos culturales derivados del racionalismo, la Ilustración y la Revolución Francesa, como si poco a poco, la razón, comenzara a ganar su lugar gracias al método de la ciencia. Esto fue lo que provocó que comenzara el movimiento del positivismo, principalmente por Augusto Comte, enunciando que la verdad sólo puede ser encontrada a través del método científico. Fue aquí que comenzó un debate que hasta hoy, muchos continúan aún. La ciencia, como toda actividad humana, no deja de estar guiada por ideas y significaciones. Así como el concepto o lo que es arte se modifica con el tiempo, también la forma de encontrar la verdad, y en este caso, la forma de hacer ciencia, pues estas significaciones se van modificando socialmente con el tiempo. La ciencia al cobrar tan alta relevancia en la sociedad moderna que partió de la “Ilustración”, sus diversas ramas y campos son entonces altamente validadas o aceptadas socialmente (o así hace la sociedad que sea), y siendo entonces la ciencia considerada como la única o la mejor forma de llegar a la verdad, se convierte entonces en un campo de saber que disciplina, podríamos decir desde Foucault en su libro “La arqueología del saber” , que se les llama disciplinas

“...a unos conjuntos de enunciados que copian su organización de unos modelos científicos que tienden a la coherencia y a la demostratividad, que son admitidos,

institucionalizados, transmitidos, y a veces enseñados como unas ciencias” (Foucault, 1969: pág 299).

De esta manera pensamos que la arqueología del saber, nos ayuda a entender el lugar o posición de los videojuegos en la sociedad. En esta investigación nos hemos servido de comparar el videojuego con otros campos como lo son el cine y el fútbol, o digamos, de los deportes. Tomamos estos en cuenta, pues son dos grandes implicaciones en el videojuego: como una herramienta de expresión que atiende entonces a lo artístico, pero también a la emoción, adrenalina y posibilidades de juego que en la realidad muchos no podrían o simplemente no desean. Pensamos que el fútbol por ejemplo, es más aceptado socialmente pues atiende a una cualidad “buena” del juego, que es el ejercicio. La sociedad moderna comenzó un desarrollo de la mano de la ciencia y la razón, asentando y creando nuevos campos de saberes. El fútbol podía ser en un comienzo un simple juego de pelota con reglas más o reglas menos, sin embargo fue Inglaterra en 1863 quien reglamentó el juego a través de la primera asociación de fútbol en el mundo, la FA o Football Association, para de ahí en adelante los demás países tomar sus reglas y lineamientos. Es decir, un deporte antes de ser considerado deporte, comienza desde abajo, informalmente pero no por ello menos valioso, el deporte antes de ser deporte, es un juego. Pero se vuelve deporte cuando como vimos, es reglamentado, asociado, validado, o digamos, institucionalizado. Los deportes en estos últimos siglos se fueron creando o aceptado cada vez más, al punto en que ya existe una carrera llamada ciencias del deporte, un campo de saber destinado a aprender cómo enseñar a realizar ejercicio y diversos deportes. El fútbol es hoy en día, tal vez, el juego más famoso del mundo, pero como hemos visto, es relativamente reciente su creación y aceptación, poco más de 100 años. Desde los 90s ya hay estudios sobre si los videojuegos son buenos o malos, y se

Adultocentrismo

Hemos visto con Foucault, la otra cara de la moneda, la inversión de los papeles y por tanto, de mirada frente al mundo. Hemos observado que la sociedad moderna ha instaurado de manera muy estrecha a la ciencia, diversos campos de saberes, y en este punto podemos preguntarnos: ¿Quién instaura estos saberes? La respuesta no va para por el estado o las leyes, etc, más bien, podríamos decir, que hablando entre niños y adultos, son entonces los adultos quienes instauran y crean este mundo en el que vivirán. Los adultos tienen, digamos, diversos medios principales para ejercer el poder sobre infantes: son más altos y fuertes principalmente. Esto se retrata en diversas frases que son famosas entre varios de nosotros los adolescentes que tenemos ubicadas por parte de nuestros padres. Si ordenan que uno se calle, al preguntar por qué, sólo responden que porque sí, que porque son nuestros padres, que porque nos pegarán si no obedecemos. Frases similares, que

por experiencia propia, estoy seguro muchos de nosotros nos ha tocado vivir. Esto variará, claro, de un lugar de otro, sin embargo, el concepto de infancia, es relativamente reciente. En la antigüedad y edad media la infancia no existía, fue hasta la Ilustración que Rosseau mencionaba una de sus famosas frases: “El niño nace siendo bueno por naturaleza, es la sociedad quien lo corrompe y pervierte”. Sin embargo, Darwin aportaría mucho más, ya que ayudando a explicar la evolución, es que el ser humano pudo echar un ojo atrás y observar que lo que somos hoy, es porque hemos tenido un pasado y un desarrollo, que nada nace solo porque sí, sino que algo hay detrás. En nuestro caso, para engendrar un buen adulto, hay entonces al niño criar bien, o digamos, de la mejor manera que se pueda.

Si nos apoyamos en el análisis de Jorge Daniel Vázquez de su artículo “*Adultocentrismo y juventud: Aproximaciones foucaulteanas*” del 2013

“Podríamos entonces definir el adultocentrismo como un “...entramado complejo de saberes, normas y prácticas de exclusión en base a la diferencia generacional...La crítica que se desarrolla no pretende una desvalorización del mundo adulto sino cuestionar la imposibilidad que tienen nuestras prácticas sociales para valorar a la juventud desde los propios parámetros que ella construye y no únicamente como una adaptación o desintegración a un mundo plenamente constituido desde “el saber” de los adultos. Este saber adulto que determina y se reproduce en una amplia serie de prácticas sociales (desde la familia a la política, pasando por la escuela y los sistemas de salud) recibe el nombre de “adultocentrismo” (pág 3 y 7).

De esta manera, el juego como actividad no disciplinada, es decir, no reglamentada o validada, provocaría en sus comienzos del videojuego, un estigma o irrelevancia al ser considerado primeramente un juego, y por ello, algo para niños. Y de hecho, en el boom del videojuego en los 80s, las compañías cada vez se interesaron más en crear juegos con historia, “maduros” o mejores, para llamar la atención de un público más juvenil.

El adultocentrismo en el videojuego es de inicio, una crítica o invalidación digamos, no al videojuego como tal por sus características digitales o modernas, sino por una invalidación a lo que es el juego, por restringirlo a una actividad infantil, que digamos, denigra a lo que es el niño: un ser en constante descubrimiento y exploración, un ser en constante juego. Un niño que no juega, no está siendo niño...

En un comienzo de una noción estricta y conservadora, donde incluso se hicieron famosos los casos de demandas a videojuegos por pensar que estos causaban violencia, que volvían violentos a los niños, hoy en día aún pueden prevalecer varios de estos prejuicios entre varios adultos, ya que justamente por edad, ellos provienen de la época de los 60, 70, 80 o 90 y conservar una visión vieja de los videojuegos. EL segundo grupo comenzó dando una noción amplia y vinculativa de los gamers nombrándolo como un integrante de una comunidad global, y nos explica de lo gustoso que es encontrar alguien con gustos como él en videojuegos.

“...el conocer a otra persona, por poco tiempo que sea, y enterarme de que tengo ese gusto en común con ella, automáticamente creo que, esa persona y yo nos llevamos bien, por qué, porque no sé si sea cosa mía, o alguien más de los que estamos aquí les ha pasado, pero siento que cuando puedo ser yo mismo, siento que puedo hablar de las cosas que me gustan, puedo interactuar con él de la manera en que me siento cómodo, porque compartimos gustos e intereses en común, creo que eso es un ámbito de la vida de cualquier ser humano, cuando conoces a alguien que tiene los mismos intereses que tú...”. Posterior, también se habló de una amplia apertura y aceptación de los gamers, donde cada vez más personas pueden serlo, parecía que el grupo comenzaba a congeniar y empatizar, pues otro miembro continúa esta línea:

“Pues para mí la marca o la categoría, o la etiqueta de gamer, se le puede determinar como una persona que tiene la atracción o interés a los videojuegos, de cualquier manera se puede incorporar, sea competitiva o no competitiva, que se puede mantener una relación estable con un videojuego. Esa es mi definición.”

Sin embargo después de estos primeros comentarios , uno de ellos retoma la palabra por segunda vez en esta pregunta, y nos relata ahora que ser gamer es una etiqueta, para aquellos que dedican un tiempo considerable jugando o conociendo sobre videojuegos, pero si uno juega poco tiempo no es un gamer entonces. ¿Por qué este cambio de actitud? O también, ¿por qué el deseo de complementar lo que ya había dicho, o rectificar lo que los otros habían dicho? Algo en su interior resonó, algo con lo que no estaba de acuerdo, pues si se quedaba callado, es casi como aceptar ese comentario negativo, o ese comentario que se desea eliminar.

“Y no creo que sea solamente una persona “gamer” por jugar sólo un videojugo, digamoslo de esa manera, por ejemplo yo juego smash, King of fighters, Persona, de ahí en fuera no juego otros videojuegos, ya sea porque no me llama la atención o simplemente no tengo tiempo, entonces siento yo que jugando 3 títulos sólo no

me puedo considerar gamer, o se le puede considerar a alguien gamer por jugar sólo 1 o 2 juegos”

El estigma y la carga de culpa siguen siendo acarreadas por la comunidad gamer, pues Juan nos comenta igualmente, que él dedica buen tiempo a los videojuegos, pero se enfrenta al rechazo o crítica de su familia, tal vez esto provoca que se sienta desubicado, que no pertenezca ahí, y que en la comunidad gamer con personas que tienen gustos como él mencionó, es entonces la comunidad lo que lo hace sentirse seguro, a salvo de aquellas críticas de quienes no entienden.

Por ejemplo, el segundo grupo nos comenta:

“...creo algo que pienso muchos tenemos en común o la mayoría, es la actitud reacia por parte de nuestros familiares o en general, generaciones anteriores a nosotros, que si bien los videojuegos ya existían en su época, no representaban o significaban lo que ahora, ahora hay gente que puede vivir de eso, ahora hay gente que tiene, por así decirlo, como principal interés en su vida el mejorar habilidades, el desarrollar incluso, con tal de poder recibir alguna remuneración de cualquier forma, pero para las generaciones anteriores a nosotros eso es algo difícil si no es que imposible de entender ok?”

Y continúa en un verdadero desborde de consciencia, él sabe lo que está viviendo y lo que ocurre alrededor.

“porque no tiene nada de malo vivir de lo que te gusta, en mi opinión; eso para una para una persona digamos de 40 años en adelante esto podría parecer una pérdida de tiempo, y ahí es cuando se, cuando uno existe ese choque de intereses u opiniones por parte de los hijos con sus padres, ese es un aspecto personal mío, que por mucho no puedo pasar 15 horas frente a la tv, tengo que hasta hacerlo a escondidas a veces, porque piensan que estoy perdiendo mi tiempo, que estoy desperdiciando mi vida, que podría emplearlo para aprender cosas más útiles, y eso podría generar una frustración a cierta medida, porque es algo que me gusta hacer, porque es, algo en lo que me gusta invertir mi tiempo, porque la escena competitiva me llama mucho la atención, pero, cómo podría decirlo, planteárselo a una figura de autoridad, una persona que tiene hasta cierto punto, que dependes de ella, eso podría ser un problema, porque para ellos, su definición de realización es otra, ok, esa podría ser una (dificultad)”

En la parte final de su respuesta, subrayamos la importancia de que haya nombrado una figura de autoridad. Pareciera que cada vez más la juventud se percata de lo que vive y genera resistencia a la estructura, o digamos una megaestructura, que ha moldeado a los padres en este caso de Juan (pero también de otros), donde en una sociedad moderna muy tomada de la mano con la economía donde el capitalismo gobierna, donde se teme abrirse a esta novedad de nuevos

empleos que pueden llegar a ser los videojuegos, no es bien visto sumado del estereotipo que hemos mencionado, ya provenía desde sus comienzos después de la segunda mitad del siglo XX.

Como vimos en la historia de los videojuegos y también por parte de nuestros entrevistados, los videojuegos se han ganado su lugar poco a poco en el mundo. En el comienzo no eran tomados como la gran cosa, como si fueran para niños, y esto es algo que Foucault trata como adultocentrismo. ¿Realmente es denigrante ser adulto y “jugar”? El jugar es una parte muy importante en la infancia y desarrollo de un infante. Melanie Klein nos dice que si un niño no juega, debemos pensar que algo muy en su interior del infante está ocurriendo. De esta manera, los videojuegos pensados en su inicio como algo para niños, y más allá de esto, como un “juego” es que no eran tomados realmente en cuenta. Como Foucault diría igualmente, la sociedad define lo que es bueno y malo, y de esta manera, el juego como fútbol, baseball, o natación, son deportes definidos y aceptados, tanto que cuentan con instituciones, sin embargo el juego no lo era así. Juan nos mencionó además que ser videojugador es para él un problema explicárselo o que lo entienda una figura de autoridad. En la sociedad occidental, predomina mucho el adultocentrismo, donde el adulto se considera más sabio, listo y capaz que un niño o niña, limitando sus capacidades no sólo físicas, sino significativas para el niño, en el sentido de creerse capaz de hacer distintas cosas o con un ímpetu aventurero, pero son cortadas, como vemos con Juan y los demás compañeros que simpatizaron con él, es difícil lidiar no con el hecho en sí de que ellos no conozcan a tantas personas físicas para jugar, sino de que al mencionarlo o compartirlo reciban burlas o quejas.

En la entrevista 1 nos dijeron:

“...la gente se predispone a preguntarte porque hay gente, por ejemplo, ahorita en la universidad, que pregunta porque estas tanto tiempo jugando y que haces jugando esa clase de juegos que son justamente para niños o me preguntan porque no mejor invierto mi tiempo en algo o en una mejor manera, pero, generalmente cuando juegas, juegas con cierto tipo de personas que también son afines a jugar bastante, entonces no te topas con esas situaciones tan seguido.”

Y también en la entrevista 2:

“...hubo momentos de secundaria y primaria donde me gustaba muchísimo estar involucrado en los videojuegos, pero en el momento en que lo sacabas en la escuela, con alguien o incluso tus papás, decían: tss no deja eso, estás desperdiciando tu vida, mejor ponte a hacer ejercicio, y no es algo que sólo no entiendan o no les cuadre a generaciones pasadas, siento que, incluso a generaciones actuales, o en esos tiempos, que eran nuestras generaciones, bueno, primaria y secundaria principalmente para mí, si eras alguien que veía anime, que

jugaba videojuegos, y lo decía abiertamente, la banda te veía raro, te decían por qué haces eso, pues porque a mí me gusta, a mí me interesa y creo no tiene nada de malo, lo bueno es que últimamente se ha hecho una apertura un poco más amplia hacia que todos pueden hacer lo que se les antoje con su tiempo libre y ya no tiene tantos problemas, pero sí siento que antes que estaba mucho más cargado esto de los estereotipos”

Nuestros entrevistados, contándonos acerca de sus dificultades, coincidían sobre todo en un punto: la dificultad no de encajar, sino la dificultad de ser. Es esto el mecanismo de la exclusión, donde por medio de burlas, desinterés (por considerarlo trivial o ñoño), etc, se excluye y se les “ nombra” como raros. Lo distinto, a lo que es lo normal en la sociedad, se denigra y excluye, se le limita, o también, se le puede llegar a invisibilizar.

Foucault nos comenta en su obra “Microfísica del poder” (1978), que lo recomendable cuando se estudian las relaciones de poder no es observarla en sus grandes instituciones o en sus grandes u obvios participantes, sino en la forma en que, sutilmente se transmiten entre la misma sociedad. Hemos pasado de una época donde los espectáculos visuales, sangrientos y vistosos donde se quemaban, ejecutaban o torturaban a personas en público para infundir miedo en los sujetos, transitando a otra época donde estos espectáculos visuales se transformaron, en normas propias, pequeñas no porque sean de menos valor, sino porque a nivel de la estructura, no radica la relevancia en los altos puestos o en las respuestas claras de autoridad , sino que de la sociedad disciplinaria, transitamos a una sociedad de control, donde entonces el mismo sujeto busca librarse de aquello que lo social lo define.

“No se trata de concebir al individuo como una especie de núcleo elemental, átomo primitivo, materia múltiple e inerte sobre la que se aplicaría o en contra de la que golpearía el poder. En la práctica, lo que hace que un cuerpo, unos gestos, unos discursos, unos deseos sean identificados y constituidos como individuos, es en sí uno de los primeros efectos del poder, El individuo no es el vis-a-vis del poder; es, pienso, uno de sus primeros efectos. El individuo es un efecto del poder, y al mismo tiempo, o justamente en la medida en que es un efecto, el elemento de conexión. El poder circula a través del individuo que ha constituido. Cuarta consecuencia, a nivel de las precauciones de método; cuando digo que el poder se libera, circula, forma redes, es verdad sólo hasta cierto punto. Del mismo modo que se puede decir que todos tenemos algo de fascismo en la cabeza, se puede decir que todos tenemos algo, y más profundamente, de poder en el cuerpo. Pero no creo que se pueda concluir que el poder es la cosa mejor distribuida del mundo, si bien lo sea en cierta medida. No se trata de una especie de distribución democrática o anárquica del poder a través de los cuerpos. Me parece que —y ésta sería la cuarta

precaución de método— lo importante no es hacer una especie de deducción de un poder que arrancaría del centro e intentar ver hasta dónde se prolonga, hacia abajo, ni en qué medida se reproduce, hasta los elementos más moleculares de la sociedad. Más bien se debe hacer un análisis ascendente del poder, arrancar de los mecanismos infinitesimales, (donde existen una diversidad de sujetos) que tienen su propia historia...” (Foucault, 1978: pág. 16)

El videojuego al ser considerado algo para niños, además de que puede ser un pasatiempo en la sociedad productiva moderna, es así como ha sido reprimida inicialmente. Con mecanismos sutiles de control, en la microfísica del poder, como diría Foucault (pág.146), el poder no radica allí ni aquí, sino es reticular y fluye.

“...en el fondo, la burguesía ha necesitado, o el sistema ha encontrado su propio interés, no en la exclusión de los locos o en la vigilancia y la prohibición de la masturbación infantil (el sistema burgués puede tolerar perfectamente lo contrario), sino más bien en la técnica y en el procedimiento mismo de la exclusión.” (Foucault, 1978: pág 146).

En el final de la segunda entrevista, los participantes comenzaron a agradecer el espacio y la oportunidad de poder participar. Es importante si pensamos lo que significa decir “espacio” y que tomamos en lo que es este capítulo. Sin embargo, nuestros entrevistados agradeciendo el espacio que les hemos dado, es eso mismo lo que la comunidad gamer, y en sí, los videojuegos han logrado: ganarse un espacio y ser tomados más en serio y algo más validado. Varios videojugadores viven de esto, tanto en torneos donde se gana dinero, como también los streamers en plataformas de juego, recibiendo donaciones y pagas. Que los entrevistados agradezcan un espacio, es otorgarles también la palabra, que tengan voz, es tratar de romper viejas estructuras y nociones, y que es algo que genera dolor en varios de ellos. Lidar con el rechazo social, hasta de la misma familia, por no tener un “trabajo de verdad”, es decir, un trabajo validado socialmente.

De esta manera, el internet ha ayudado a muchos adolescentes o recientemente adultos, a encontrar personas con las cuales jugar, convivir, y sentir que pertenecen a algo, que no están solos. Así lo mencionan en el segundo grupo:

“Hasta el día de hoy no he tenido un amigo que juegue, cosas así, ya pues más a profundidad, porque pues las cosas comunes son free fire, fortnite, y esos los juego de vez en cuando, pero no es lo mismo que jugar un rpg, etc etc. Es un poco más difícil, entonces a la hora tú de estar con las personas que te solías juntar, en mi caso de la prepa, nunca salía a colación un tema de eso, porque como dice Miguel te miran raro jaja te dicen, eso qué jaja y pues, es un poco de frustración por ciertos momentos, pero no es algo con lo que no puedas vivir, así ha sido toda la

vida, y al final de cuentas nunca dejas de conocer gente, y pues eso, eso es lo que quería compartir.”

Ya que dentro de nuestra mirada metodológica vemos el grupo integrado como un “yo”, vemos que comparten experiencias y vivencias, hablan y comentan tratando, aún con las diferencias, integrarse y estructurarse, la duda es, ¿cómo se están estructurando? Eso es en lo que Foucault echa un ojo, en las relaciones de poder que se dan en las microrelaciones. Vemos en nuestros grupos de entrevistados, que aún siendo de distintos juegos, comparten vivencias y experiencias similares. Vemos que la dificultad de estos grupos, y podríamos decir, de la comunidad gamer, que la dificultad principal, en el fondo, es la dificultad de ser. Que, siendo videojuegos, no sean tomados en cuenta ya sea por infantiles, por tener un estereotipo de nerd o similar, o también porque en la sociedad capitalista no es únicamente el hecho de que pasar el rato y divertirse en esto sea tomado como algo no productivo o valorizable. Sin embargo, antes del sistema, de la estructura, de la división y exclusión de las comunidades diferentes o distintas, existen las ideas y las significaciones que la sociedad ha creado para justamente separar y alejar a estos grupos. Es decir, el sistema económico influye, sin duda, pero no por sí mismo, sino de la mano de nociones ya no en las grandes empresas o estados, sino realizadas por los mismos sujetos, y en el caso de nuestros grupos, en sus propias familias, grupos de amigos, y cercanos. Ahora, si escarbamos más veremos que la influencia de la familia, todavía podría entrar en el terreno de la institución, algo aún más grande de lo que significa estar en la comunidad gamer. ¿Por qué decimos esto? Porque nuestros grupos también mencionan la toxicidad que existe en dentro de la competitividad y varias comunidades, mencionan, que eso mismo causa que se cierren entre ellos.

La competitividad va cargada de significado, ¿por qué anhelo tanto ganar? Mencionan que la superioridad causa muchos conflictos, podemos pensar en el fondo entonces, donde con los comentarios de exclusión en la escuela, y familia, que debemos pensar entonces, son dos instituciones ya las que están afectando al sujeto, además de que debe haber experiencias aún más fuertes y personales que aún desconocemos, será que los sujetos intentan demostrarse a sí mismos, además de la atención de los otros, ¿que son ganadores?

Influirá también la perspectiva de competitividad del sistema capitalista, donde se busca ser el número 1, así como en la escuela obtener las mejores calificaciones por ejemplo, con el capitalismo se promueve una tensión que puede no llegar a ser fácil de lidiar para todos. Una tensión entre vivir de lo que uno quiere, recibir críticas por ello, y no haber un mercado laboral, no por el hecho de no poder generar dinero, sino porque depende de la aceptación. Como adolescentes, y nosotros investigadores como también gamers, nos aflige y preocupan situaciones como

estas. La importancia recordemos no radica en las grandes macroestructuras, sino en las relaciones que se generan entre los integrantes de esas estructuras.

Mundo 5 - Nivel 6:

La otra cara del “cartucho”: las vicisitudes o altibajos de la comunidad gamer

Desde un comienzo hemos recorrido la historia del videojuego, y de hecho hemos observado una coincidencia con lo que el cine vivió en sus comienzos. De esta manera hemos observado el crecimiento e impacto que los videojuegos tienen hoy en día, sin embargo, al igual que cine, y de esta sociedad, los videojuegos se volvieron también una industria, que hoy en día genera más que la industria del cine. Si existe una industria es porque hay ideas, grupos y personas que establecen y venden ciertos mercados, para ciertos grupos, y de esta manera como también lo hemos comentado, y como Foucault también lo haría en su momento, la economía, o digamos, el poder económico va muy de la mano en este caso, con la industria del videojuego. La vida offline, sin duda influye en nuestras relaciones mediadas por ordenador. El capitalismo en la era moderna exige competencia, su idea voraz y vacía de poseer más sobre otros obliga a una competencia que va más allá de lo económico. La palabra “competencia” la podemos analizar de varias formas, esto es, puede tener formas inconscientes la manera en que nos influye. Competencia no sería sólo pelear o sobresalir, sino también ser capaz de algo, es decir, en la era moderna, si no soy competente no tengo algún valor.

En los juegos de computadora ya desde sus comienzos se creaba una escena competitiva fuerte, como por ejemplo League of legends, el juego de nuestro primer grupo. Sin embargo cuando el internet llegó a las consolas la competición se masificó, muchos más juegos eran competitivos y la escena, es decir, las personas que podían conectarse a jugar, también aumentaba. De esta manera en nuestros grupos de entrevistados, abundaba, de una manera casi natural e implícita de la comunidad, lo que era la competitividad. Esto claro, ocurre más en los juegos de competición, a diferencia de juegos de narrativa o historia.

A pesar de las experiencias y consideraciones del día a día de los videojuegos, se han comentado que existe ese “pero” en los videojuegos y en especial a los de uso online. Comentando así en los siguientes fragmentos algunas situaciones que se han presentado a los jugadores en su estadía con los videojuegos y en la parte de la comunidad que se ve comprometida con los juegos con los que han interactuado, en los que puede haber la posibilidad que han sido algún reto o

situación a superar o a tomar en consideración al ser parte de esta parte específica del juego:

“las personas siempre quieren ganar y quieren ser los mejores y no le dan la oportunidad a las demás personas de ser buenas, o de tener alguna equivocación,”

“en el videojuego entonces, esta competitividad que hay de ser el mejor, cuando lo vas logrando comienzas a tener, o infla, el ego del jugador, comienza a ser un poco toxico por esa parte en general y no hay un control dentro del juego para que eso no suceda, claro que si hay sanciones pero no son muy específicas y se puede permitir ese tipo de cosas, entonces se puede generar un ambiente un poco toxico dentro del videojuego.”

“a veces el juego es un poco individualista en el sentido de que hay distintas fases del juego”

Resaltando que en todo siempre hay algunos detalles que tomar en cuenta, los entrevistados relacionan esta falta de control en el juego, un nivel de competitividad que en los juegos que suelen frecuentar se crea una relación que podría considerarse como habilidad-toxicidad por así llamarlo, es decir, relacionan en mayor medida que entre mejor seas en un juego, más exigente te vuelves o llegan a ser los más veteranos con el resto de jugadores, dejando a los jugadores nuevos o inexpertos ante las críticas, que podrían ser no tan constructivas, tomando en consideración que lo que ellos llaman toxicidad en el juego se relaciona con críticas ofensivas ante las acciones de los inexpertos del juego, sin considerar las fallas de recursos que podrían entorpecer el juego en línea como son: la velocidad de internet, el uso óptimo de la pc o consola de videojuego, entre otros.

Es decir, pareciera que en la actualidad para poder jugar, para poder pertenecer o entrar a esta comunidad, hay que tener cierto nivel, lo que implica tener un cierto nivel de exigencia, esto es un nivel de implicación que va más allá del juego convencional, del jugar por divertirse o pasar el tiempo. Tener este nivel de exigencia significa entonces, dejar algo de nosotros en este juego y en esta competición.

“en mi caso pienso que no en toda la comunidad puedes encontrar personas o gente pues sana, hay gente amigable, eso sí, pero lamentablemente, siempre existe pues toxicidad”

“las personas siempre quieren ganar y quieren ser los mejores y no le dan la oportunidad a la demás personas de ser buenas, o de tener alguna equivocación”

“cuando tienen una equivocación, eh, comienzan ahí algunas, eh, una pelea de egos que es lo que casi siempre hay en ese juego, pelea de egos², de quien sabe más, quien sabe menos, este, que si tú no eres bueno en el juego o no deberías estar aquí, tipo de flameo constantes que hay”

Muchos juegos sin duda siguen aportando la esencia del juego: la posibilidad de intentarlo de nuevo, de recrearlo, reintentarlo, etc. Sin embargo, en esta escena más ligado a lo competitivo, para varios, el videojuego va más allá de un simple “juego”. Los nuevos jugadores saben ya, o aprenden que existe el ambiente competitivo y tóxico en los videojugadores: una vicisitud a aceptar.

“utilizó un término que yo podría definir, transformar como competitividad, y es que los videojuegos de por sí, tienen una cualidad muy única, muy curiosa, que es darle a los jugadores una sentimiento o experiencia de logro, una sensación que en la vida real es muy difícil de conseguir, pero que en un videojuego se puede conseguir matando un jefe, en las experiencias individuales, y en las experiencias competitivas o multijugador, se puede conseguir venciendo a tu oponente, es una sensación que he sentido muchas veces, y sí se siente padre, porque es una mezcla entre adrenalina y euforia, y podría ser por eso que muchas personas se sienten presionadas, para mantener cierto tipo de nivel, en tanto para ellos como para las personas que lo rodean”

“es muy difícil que pues las personas con las que tu interactúas en tu vida cotidiana se interesen en el mismo tema que tu, en este caso los videojuegos no, en este caso smash, abarca dos cosas, la cuestión de que te guste y la otra que te guste el ámbito competitivo, bueno al fin de cuentas para entrar en el ámbito competitivo tuviste que jugar varios videojuegos, ¿no? porque es difícil encontrar a alguien que diga voy a entrar a smash competitivamente sin haber jugado cualquier juego antes pues igual es complicado y bueno, de primer instancia que le guste las mismas cosas que tu a las personas con las que interactúas ya es un poco difícil, ¿no?”

Un jugador muy inmiscuido en el juego de peleas de Super Smash Bros sobre todo, nos dice:

“yo soy un jugador competitivo de smash, y Jorge mencionó que le gustaba ese juego, pero también que es un jugador casual, y qué pasaría si jugáramos en persona smash, que no podríamos, porque la diferencia entre los niveles de jugabilidad que hay, por así decirlo, no permitiría que los dos jugáramos a gusto, por su lado, podría ser que debido a que yo tengo más horas de juego por así decirlo, él se sentiría frustrado por la diferencia de nivel, y yo me sentiría por así

² Una vez más retomando esta oración de “pelea de egos”, es decir, pelea de dos “yo”, recalcando entonces, que, en el juego competitivo, se deja algo del “yo” ahí, algo de uno mismo.

decirlo, cómo decirlo, poco realizado, porque jugar con una persona que no es competitiva por decirlo de algún modo, le da una experiencia diferente, y es verdad, que dentro de las mismas comunidades de videojuegos existe lo que se llama el elitismo, que es que hay personas que se sienten superiores a otros jugadores, por el tiempo que le dedican a los videojuegos, y creo que eso es un mal, un daño que se le hace entre nosotros, entre las personas que tenemos los mismos gustos, y creo que eso es algo que deberíamos tratar de averiguar por qué, no se supone las personas que tenemos los mismos gustos nos relacionáramos de mejor manera?”

Partiendo de la convivencia, los jugadores compartieron cómo han sentido la convivencia dentro de la comunidad, desde comentarios relacionados a sus primeros instantes en esta, así como la convivencia en todo el transcurso de su pertenencia en esta desde los primeros días hasta la actualidad.

“Las comunidades virtuales son agregaciones sociales que emergen de Internet cuando suficientes personas se mantienen en una discusión pública, durante suficiente tiempo, con suficiente sentimiento humano como para establecer redes de relaciones personales en el ciberespacio. (1993, pág. 5)” (Hine, pág. 28).

Utilizando esta información de Hine, se puede vincular con el fragmento que comenta el cómo la dependencia de “una comunidad muy sana o una comunidad muy fea” que han dicho nuestros entrevistados se rige a partir de la relación que hay entre el grupo que conforma esta comunidad, según el comportamiento que hay entre los jugadores, desde el apoyo mutuo hasta las posibles críticas y agresiones verbales o escritas que puedan existir. Si Hine nos dice que las personas suficientes se mantienen en una discusión pública por suficiente tiempo y también sentimiento humano, implica decir que en estas comunidades virtuales, también se llevan a cabo pautas y lineamientos para convivir.

“yo creo que en general, la comunidad, digo porque han muchas comunidades, distintas comunidades en general en el juego yo creo que si la verdad es un poco toxico yo creo por la competitividad”

“hay personas que se dedican a ser Gamers, a crear contenido y personas que más se han unido a este mundillo, digo yo creo que al principio comenzó como un nicho, pero creo que actualmente muchas personas se, ya lo toman como algo parte de su vida diaria”

“la comunidad que tú puedes generar a partir de eso yo creo que depende de cada persona, que puede ser una comunidad muy sana o una comunidad muy fea,”

“en mi caso pienso que no en toda la comunidad puedes encontrar personas o gente pues sana, hay gente amigable, eso sí, pero lamentablemente, siempre existe pues toxicidad”

Podemos observar que los discursos acerca de esta competitividad tóxica son varios y diversos, y que, cada uno supiera muy bien de entrada que esto es algo presente en la comunidad. Por experiencia personal podemos también reafirmar y compartir este sentimiento. En una ocasión en un videojuego de disparos para que sobreviva una sola persona, en una final un jugador nos mató a mí y a mí compañero. Al final de la partida, los micrófonos de todos los jugadores presentes en el momento se conectan por aproximadamente 30 segundos. Cuando estuvimos en este punto, el jugador nos respondió: “Pinches mancos pendejos, me la pelan” y eso, sólo por poner una parte. Dicen que los niños aprenden lo que ven, ya que se encuentran en desarrollo. Queda preguntarnos aquí: ¿Es esta la comunidad que queremos construir? ¿Es esta la comunidad que no les da una bienvenida cálida a los nuevos invitándolos a mejorar? Muchos jugadores en esta situación, podrían esforzarse para mejorar, pero no lo harán por el mero hecho de jugar, lo harán para querer ganarle a esos que se burlan y critican: se pierde entonces, el sentido y la esencia del juego.

Conclusiones

Los Gamers se encuentran estigmatizados por la sociedad como sujetos no productivos, como personas que se encuentran en un medio infantil y malgastan su tiempo en videojuegos. Sin embargo, ante las vivencias de los videojugadores, esta es una forma de salir de la realidad, una forma de socializar con personas con sus mismos gustos, una forma de contactar con amigos y reencontrarse e, incluso, conocer nuevos amigos de otros lugares.

Los jugadores crean una simbiosis entre el mundo virtual y el mundo real, es decir, llevan a la realidad aspectos del mundo virtual como son: su identificación en la comunidad, este sobrenombre llega a integrarlo como suyo en la sociedad real y contestan a él de la misma manera que lo harían con su nombre real, llevan conceptos de la virtualidad a la realidad, y a pesar de la estigmatización, no recaen en este concepto, tal como se presentó en el trabajo donde vinculan los videojuegos y la comunidad como algo parte de su vida, como un mundo virtual lleno de personas como ellos, donde el ajuste de su vida llega a ser comprometida por la interacción en el mundo virtual y donde la socialización es más fácil.

Ante los pros y contras de esta comunidad, los jugadores resaltan más aspectos positivos y negativos de ésta, siendo así, como en toda comunidad, que la perfección no es aplicada tampoco en la comunidad Gamer pues llega a haber complicaciones, que por otro lado, se compensan con la facilidad de interactuar ante una identidad que oculta su verdadero yo, pero que, a su vez, genera una identidad dentro de la comunidad, una forma de instaurar de forma subjetiva un posible "Yo soy Gamer", que ante las diferentes concepciones que se han tenido, la mayoría aciertan en la idea de ver el juego a otro nivel, estudiarlo, hacerlo algo más que un juego, sino algo parte de su vida.

En cuanto a la situación de encierro, si contemplaron la pandemia como una causa para lograr entrar el mundo gamer e interactuar con personas conocidas y conocer nuevas personas, socializar, siendo esto importante en la ausencia de contacto físico, esto sin mencionar que el número de personas que se volvieron parte de esta comunidad ascendió bastante en estos tiempos de pandemia, ya que como mencionamos el estar en un solo lugar por mucho tiempo sin salir los llevo a conseguir videojuegos y así poco a poco por medio el mismo juego los impulsan a seguir jugando más y más. También relacionando el juego como una forma de salir del mundo y relajarse, tomando en consideración que ante una buena administración de tiempos, los jugadores pueden llevar una vida armoniosa entre el mundo virtual y el mundo real sin traslapar sus tiempos, cosa que posiblemente haya ocurrido u ocurre con muchos de ellos, comprometiendo la escuela, el trabajo, la familia, entre otros, pero como se ha mencionado anteriormente, con una buena organización logran un equilibrio. La comunicación que se tiene es tan grande que

sin importar religiones y diferentes modos de vida hay algo que los une, un vínculo y ese vínculo es por medio del videojuego y gracias a la gran tecnología que se tiene hoy en día.

No cabe duda, que la internet ayudó a que esta comunidad y que a los miembros de esta, se les diera la posibilidad de socializar desde la comodidad de sus hogares, cada juego con requisitos diversos pero llegando al mismo fin, que es ser parte de esta comunidad a pesar de las ideas de quienes no pertenecen a esta, y mantener esa esencia de la comunidad que posiblemente irá cambiando y modificándose ante los avances tecnológicos y sociales que demanden con el tiempo.

A lo largo de la investigación, hemos podido observar y analizar la conexión entre el mundo digital y el mundo real o exterior. En los comienzos, pueden existir las clásicas oposiciones, como nosotros vimos por ejemplo, de aquellos comentarios que invalidan tanto los videojuegos como la nueva era digital, sin embargo, digamos, existe una cierta resistencia por generaciones anteriores que chocan con este nuevo mundo digital, que debemos decir también, creció de una manera muy rápida. La implicación en esta era moderna y digital, es un paso más en el desarrollo mismo del ser humano. Pelear y debatir estas oposiciones son una pérdida de tiempo y recursos para algo que es natural en el mundo: todo tiene sus cosas buenas y cosas malas, y los videojuegos tampoco se quedan fuera. Los límites entre lo humano y no humano comienzan a difuminarse, pero comenzar borrar esa línea significa que estos dos ámbitos, lo digital y lo real externo también se están integrando. Hemos transitado de épocas religiosas marcando claramente lo que es ser hombre y mujer, hasta hoy en día donde estamos a poco tiempo de interconectar nuestras mentes, más allá de ser hombre y mujer, ahora la cuestión es el ser humano y la máquina, o el ser humano y la tecnología.

No se trata de buscar un culpable, pero en este caso, también intentamos ponernos en el lugar del adulto. Para el adulto mayor, la concepción y uso de aparatos electrónicos tiene otro sentido. El capitalismo y la tecnología, han tenido un increíble crecimiento a lo largo de la segunda mitad del siglo XX hasta nuestros días, que tal vez, aún con generaciones pasadas intentándolo, no logran conciliar o entender todo el nuevo mundo digital. ¿Qué sentirán estos adultos que han tenido que vivir el cambio generacional y tecnológico? ¿Cómo responden a esta modernidad en crecimiento exponencial? Ese es tema para otra investigación, y tal vez, ayudaría a complementar el otro lado de nuestra investigación, ya no desde los jóvenes, sino desde los mismos adultos.

Queremos concluir, diciendo que el jugar y apoyar el juego podrán catalogarnos de “niñitos” o infantiles, y sí, lo admitimos, cuando juego videojuegos me convierto en niño y vuelvo también a mi infancia con los videojuegos, admitimos ser niños, y ser como niños no es malo. Dice el ser humano que aprendió de la evolución

gracias a Darwin, por ejemplo, que el proceso y desarrollo correcto de un pequeño ser, generará un mejor ser humano, pero parece que hemos olvidado e ignorado al infante, ha sido degradado y se llega a pensar que estos infantes son incapaces de hacer grandes cosas o de entender, sin embargo, tal vez deberíamos de mirar hacia ellos, aprender de ellos, y todos volver a ser niños: que el juego perdure siempre.

Reflexiones finales

Mundo 7 – Nivel 2

El impacto del capitalismo voraz

En esta investigación, hemos entrevistado principalmente a grupos que juegan videojuegos con una escena competitiva amplia. Hemos contemplado y también a través de nuestros grupos, el ambiente competitivo que se vive en la comunidad gamer, hablamos y observamos la implicación, vinculación y vivencias que los videojuegadores pro o semi pro dejan al jugar. Sin embargo no lo vemos alejado de lo que se viviría entre una pelea de hermanos también si así lo desean. Es decir, hablamos de la capacidad de proyección del sujeto hacia el videojuego, de lo que al momento de jugar ocurre, y de esta manera, tanto el jugador profesional en el estadio como el joven en su sala, suspenden la realidad y se desviven en la competición que se realiza. Es interesante y apasionante sin dudas vivir esto en los estadios y a grandes escalas, pero como también aprendemos de Foucault, observarlo en las micro relaciones es muy interesante también, puesto que de nosotros, las millones de personas “comunes” alimentamos esta pasión, influidos unos por otros y por la estructura también, no podemos olvidar tampoco entonces, haciendo un repaso por esta investigación, que existe la vertiente social-económica que pensamos influye, hasta de manera inconsciente en los grupos. En esta competición que se lleva a cabo, no se realiza en un lugar apartado de la sociedad, porque sí, el juego suspende la realidad, pero es un vaivén entre yo y no-yo, por lo que en el juego dejamos algo de nosotros, y lo que hemos visto de nuestros grupos entrevistados que les afecta socialmente, es la competición excesiva y “tóxica”, digamos, asfixiante.

En la sociedad digital moderna capitalista, la competición cobra un valor alto, sobresalir sobre otros, además de un consumo desmedido, es también muchísimo una sociedad del hedonismo, del deseo satisfecho al instante. Un mensaje al instante, una nota, un video, tu pizza en 30 min, tu comida por app de entrega inmediata, etc. De esta manera, el hecho de ganar y competir, puede ser para algunos, ya sea ganar dinero o no, hay instaurado, digamos en el ADN social, una lucha incesante, una competición perpetua, donde los límites a donde se busca llegar pueden ya ser difusos y vagos.

“Si la revolución digital les asusta, inviertan la secuencia y pregúntense de qué cosa estábamos escapando cuando nos metimos por la puerta de esta revolución.”

Retomamos y simpatizamos con Baricco, no se trata de echarle la culpa a los videojuegos, porque esto ya se ha hecho: culpar al cine, al internet, y a los videojuegos mismos en los 80s y 90s, ¿después a qué será? No culpamos a los

videojuegos, y de manera más general, tampoco culpamos a lo digital sobre la brecha, las vicisitudes que en el ser humano abre el terreno de lo digital, y más bien el punto a observar, es por qué el ser humano llegó a este punto, los motivos que ocurrieron para un consumo mayor del celular, la tv, los videojuegos, etc, de todo lo digital. El avance tecnológico es imparable e innegable, y negarlo sería caer en una pérdida de tiempo tratando de validarlo. Podemos no saber cómo comenzó exactamente toda esta reciente revolución digital, pero sí podemos meditar a dónde iremos.

“Las redes sociales consumaron el paso final: ellas “certificaron la colonización física del ultramundo (...) Las personas, físicamente, se movieron hacía ahí dentro. No solo se llevaron los documentos, sino ellas mismas. Su perfil, su personalidad”. Atención, Baricco no dice que nos hayamos ido a vivir al ultramundo: “lo hemos colonizado, que no es lo mismo”. Los dispositivos móviles solo aceleraron esa colonización.

¿Queríamos este nuevo escenario? ¿Es este el mundo que quisimos construir? Según Baricco “no teníamos idea del mundo que perseguíamos; solo teníamos una idea del mundo del cual huíamos”.

En este capitalismo voraz que como hemos comentado, los videojuegos no pueden verse ajenos pues pertenecen a una industria y responden así también, a una demanda económica. No mencionamos esto como una concepción que anule lo que el juego es, sino que expande el análisis en pro de crear una mejor comunidad, y así entender las vicisitudes del juego. Entonces, el videojuego siendo también una industria, varios videojuegos salen con un fin muy claro a veces, y es el ganar dinero, es decir, necesitan vender, y que consumamos. El gamer, hoy en día se enfrenta con un sistema de consumo. Como hemos mencionado, el juego, incluso el de poder, necesita movimiento y fluidez para existir, si esto no ocurre, no se trata de un juego, sino de dominación. Lo estancado no perdura, o está muerto, recordemos que estas son incluso características de la pulsión de muerte.

“El siglo XX nos enseñó que los sistemas fijos, dejados largo tiempo en la inmovilidad, tendían a degenerar en monolitos hambrientos y en ruinas (...) Muchos rasgos de nuestra civilización se explicarán solo cuando se tome al MOVIMIENTO y se le reconozca como el objetivo primario, y en origen único, de esa civilización.”

El mercado se ha adaptado a la juventud, y hoy en día muchas de las ganancias diversos juegos son a través de micro pagos, es decir, no son cantidades altas fijas de dinero, pero sí son cantidades bajas y constantes, o sea, un consumismo más profundo. Como diría Baricco, no es la sociedad de la permanencia, sino la del movimiento, por tanto, no son cantidades u “objetos” permanentes o duraderos, sino fluidos, ligeros como el aire, pero totalmente abrasador. ¿Es consciente el pez de

que vive en el agua? Este aire representa a los humanos, lo que el agua es a los peces.

Diversos videos abundan en Facebook, por cuenta personal lo sabemos, sobre niños comprando a escondidas monedas virtuales según su tipo de juego, con la tarjeta del banco de sus padres. Por las entrevistas no tuvimos oportunidad de profundizar en lo que los micro pagos implican, sin embargo sí pudimos tratar el tema brevemente además de meditarlo como ya vimos en el mundo: “Análisis de los videojuegos”. En nuestros grupos nos comentan, además:

“supongo que te refieres a los micro pagos, a la modalidad que se ha dado en los juegos gratis en los últimos años y los que son también como los DLC, bien por pagar todo el videojuego pues si yo he comprado juegos, así por el Steam por puntos, por proceso o lo que sea, pero ya dentro de juegos, yo recuerdo, este es uno de mis favoritos que creo que es el DLC más caro que he comprado, básicamente compre un juego en Steam llamado Muse Dance, que es un juego musical que es literal de dos teclas que si estaba súper divertido la versión estándar en su momento tenía solo como veinticuatro canciones y me compre un DLC de quinientos pesos para tener como, la biblioteca completa y cada vez que se actualiza me otorga canciones nuevas pero me parecía chistoso porque le juego valía creo que veinte pesos en su momento, o eran cincuenta pesos y el DLC valía quinientos y algo, que era básicamente el contenido de todo el juego, y ya si nos vamos en juegos más recientes como LoL, yo si he invertido para comprar aspectos o los pases de evento, ya sea para mí o para amigos, este, si he llegado a invertir una cantidad, no tan grande pero considerable.”

En sus inicios, los juegos venían en sus respectivos contenedores como son: cartuchos, discos, formatos, etc. en donde el juego incluía todo su contenido que podía desbloquearse mediante la dedicación ante el juego o el uso de códigos específicos que reconocía el videojuego. Actualmente, eso ya es poco probable de ver en los juegos actuales, mediante el uso del internet, algunos videojuegos han sufrido una transformación considerable, juegos que al salir tienen un contenido específico son actualizados mediante el uso de la red o internet, lo que provoca desde la corrección de errores hasta los llamados DLC, los cuales son contenidos extra que se le agrega al videojuego original para diversificar su contenido, lo cual se extiende desde personajes o vestimentas nuevas, hasta nuevos modos de juego, etc. pero estos actualmente se ven influenciados por el dinero.

Se conoce que el desarrollo de nuevo contenido requiere de invertir en diversos aspectos, lo que ocasiona que en algunos juegos principalmente los gratuitos, pidan dinero ante este nuevo contenido, el cual puede ser poco relevante en el juego como aspectos estéticos o incluso obligatorios para obtener beneficios en este. A

continuación, unos fragmentos resumen esta situación dicho por unos de nuestros entrevistados:

“los micro pagos, a la modalidad que se ha dado en los juegos gratis en los últimos años y los que son también como los DLC, bien por pagar todo el videojuego”

“si nos vamos en juegos más recientes como LoL, yo si he invertido”

¿Han notado que en los super mercados de marca, varios de los productos no tienen cifras redondas o exactas? Muchas cosas valen 30, 40, 60 o 99 centavos por ejemplo, y por ello no nos dan el cambio exacto, redondean la cifra y nosotros lo ignoramos. Le dicen a eso robo hormiga, ya que esas pequeñas cantidades que no devuelven, multiplicado por las millones de compras que se realizan en sus tiendas, es muchísimo dinero que estamos dando. Se les conoce mediante lo dicho como micro pagos, lo cual podemos considerar que son y como se había comentado anteriormente, el desarrollo de contenido nuevo a partir de un precio monetario que, según lo comentado, se ha visto reflejado más en juegos free to play o gratuito, los cuales pueden o no ser obligatorios, pero esto puede diferir según el juego en que se presenten, el contenido que este sea, la accesibilidad de este en cuanto al precio y, sobretodo, a la persona que esté o no dispuesta a obtener este contenido.

Mundo 7 – Nivel 1

Sobre la posthumanidad: el nuevo homo digital

En un artículo de Carlos A. Scolari, por parte de la página digital “*Hipermediaciones*”, revisando la entrevista realizada a Alesandro Baricco, por su artículo llamado *The Game* (2018), analiza de una manera necesaria, las nuevas implicaciones de la humanidad con lo digital, y nos dice en el artículo de análisis, por ejemplo:

“Yendo casi a contrapelo de Marshall McLuhan, Baricco escribe que tanto Johannes Gutenberg (imprensa) como George Stephenson (máquina de vapor) crearon potentes aceleradores del desarrollo tecnológico pero no fueron un “terremoto en la postura mental de los humanos”. O sea, Baricco niega que las revoluciones tecnológicas generen revoluciones mentales. El proceso es al contrario: primero se darían las revoluciones mentales y después las tecnológicas.”

Por ello el ser humano aún con las revoluciones tecnológicas enormes que hubo anteriormente, pensamos, es hasta tiempos recientes, que la tecnología, donde de una manera u otra bajo sus propios procesos sociales, la internet ganó un lugar potenciando lo que lo digital podía hacer, y de ahí muy cercano, el ser humano también.

Vimos a lo largo de la investigación, que los videojuegos han tenido también que adaptarse a la tecnología, y parte de ello ha sido la conexión a internet. Como una ley física, ni la materia ni la energía se crean o se destruyen, sólo se transforma, y la vinculación e implicación que el ser humano lleva con lo digital tendrá sus contras para muchos, pero igual tendrá sus pros, como todo en la vida.

“Donde las mentes viejas ven “mediaciones tecnológicas”, los millennials solo perciben “extensiones de sí mismos”. Son “articulaciones de su ser en el mundo”, un ser diferente al que reinaba antes de la mutación, cuando la obsesión era marcar un límite y ordenar el mundo: ahora la linealidad es vista como una constricción, hay una obsesión por el movimiento y se “prefiere sistemáticamente la velocidad a la calidad”. Según Baricco “hemos dado precedencia al movimiento” sobre todo lo demás.”

La internet y las relaciones que ahí se llevan a cabo, de todo el campo que aquí se da, han sido un producto de la humanidad. La creación y auge de la internet no nacieron por sí mismas, sino han terminado por ser uno de los siguientes pasos en cuanto vinculación y comunicación humana. No podemos glorificar a la internet o lo digital pero tampoco lo podemos criminalizar, pues forma parte de un constante movimiento, de un constante re significación. La pandemia nos ha puesto un freno

de mano, sin embargo las ideas, los sistemas y las instituciones de una u otra manera siguieron fluyendo

Podríamos ver el juego como la pulsión de amor desde el punto de vista psicoanalítico. La pulsión de muerte tiende a la quietud, a la nada, a la muerte, la destrucción de vínculos, etc. lo que no cambia, o lo que no se mueve, está muerto. Mientras que la pulsión de vida o de amor busca la apertura, la expansión y los vínculos.

Los juegos de poder responden a una fluctuación, a un vaivén, y podemos pensar tal vez que el poder es solo ejercer, dominar o controlar, pero esto es erróneo. Para que haya juego de poder debe haber posibilidad, de una u otra manera, de fluctuación.

El jugar pausa la realidad, y nos mete en una situación simbólica donde somos y a la vez no somos, entre la realidad y la fantasía, si nos ponemos a pensar, esto es también lo que el internet nos posibilita: no dejamos de ser nosotros, pero a la vez podemos tratar de ser otros.

Los videojuegos, aún con su potencial simbólico y lúdico, como hemos mencionado en la investigación, pertenecen a una industria y en su creación y sentido influye la industria a la que forman parte. Es decir, los creativos y desarrolladores de juegos no tienen amplia libertad pues tienen la presión del tiempo, del dinero, de la revisión y censura de ideas que no deben de ir, así como que deben responder a superiores

Debemos de observar en los videojuegos las tendencias que se generen, los números de ventas de los mayores juegos y ver de dónde proviene esa tendencia. Los videojuegos y sus diseñadores y creadores tendrán cierta estructura y narrativa de vida al momento de crear un juego, por lo que es peligroso por ello, al igual que en la era moderna capitalista, qué es lo que estamos consumiendo. Debemos ser conscientes de ello, por tal motivo, de las historias que nos cuentan, ya que varias pueden caer en el cliché, o cometer errores, y eso está bien, es algo que debe ocurrir, pero también podríamos echar un ojo a estas nuevas mentes creadoras no sólo de narrativas e historia, también de diseño y tecnología, pues podríamos aprender cosas de ellos, por ejemplo: una forma distinta de estudiar, como nos mencionaría Gonzalo Frasca en su conferencia TEDX del 2012 llamada: "Los videojuegos enseñan mejor que la escuela". Es decir, se trata de ver en ellos distintas formas de ver el mundo, y es más, cambiemos el decir de una manera de "ver" el mundo, a una manera de jugar el mundo, y por tanto, una manera de relacionarse. ¿Qué características tiene el juego para que este triunfe como juego desde la noción de Baricco?

"-Diseño agradable.

- Estructura repetitiva basada en problema/solución.
- Tiempos breve entre el problema y la solución.
- Aumento progresivo de la dificultad del juego.
- Inexistencia e inutilidad de la inmovilidad.
- Aprendizaje a partir del juego y no a través de instrucciones abstractas.
- Uso inmediato, sin preámbulos.
- Tranquilizadora exhibición de un puntaje cada tantos pasajes.

Salvo raras excepciones, si están haciendo algo que no posee al menos la mitad de estas características, lo que están haciendo ya está muerto desde hace tiempo.”

Vivir podría ser considerado un juego: no morimos realmente, pero sí sufrimos las pérdidas y la muerte, sin embargo ello nos hace valorar y apreciar la vida, ¿cómo saber lo que es ser feliz si no se ha estado triste? El juego es “como si”, es un vaivén entre ser y no ser, entre vivir y morir. La vida tiene sus momentos altos y sus momentos bajos, la vida, es un juego que jugamos todos entre la vida y nuestra muerte. Que el juego se expanda y perdure, hay que volver a ser niños y jugar con nosotros mismos también. La pandemia paralizó todo, y nos hizo ver aún más, que son las cosas como el arte y lo humano, lo que en realidad nos da vida y nos mueve.

**¡Wow! Has terminado ¡Felicidades! El conocimiento que aquí has aprendido es invaluable, ¡cuando quieras puedes volver a jugar!
¿Cuántos puntos lograste obtener?**

Bonus Extra

Anexo

Entrevista 1

Se procedió a iniciar la primera entrevista el día 17 de Febrero de 2021 a las 19:00 horas mediante el uso de la aplicación de Zoom. Los integrantes del equipo nos reunimos unos minutos antes del inicio de la entrevista para contemplar los aspectos que se iban a abordar y parte de la utilería necesaria. De los 11 participantes estimados solo lograron comunicarse y reunirse 5 de ellos, el resto no logro acceder ya sea porque no se logró la comunicación con ellos en el momento a pesar del uso de WhatsApp, correos, incluso mediante el mismo juego donde se les conoció e imposibilidad por alguna situación o problema externo.

Coor: Buenas tardes a todos, gracias por reunirse con nosotros. Le pediré de favor que los que puedan prender su cámara lo hagan y procederemos a iniciar la sesión.

Cangre: Emm... yo no tengo cámara...jejejeje

Coor: está bien, no te preocupes, bueno pues vamos a comenzar. Como ya les había comentado se les agradece que estén aquí con nosotros. Bueno para comenzar procederemos a presentarnos, somos un equipo de cuatro integrantes, somos alumnos de la carrera de psicología de la UAM unidad Xochimilco. Los compañeros que conforman el equipo son Yazmin, Jorge, Josué y su servidor Omar, nosotros vamos a tratar el tema de comunidad virtual en específico la comunidad virtual en los videojuegos o comunidad Gamer. Ante de empezar vamos a comentarles, vamos a proceder a grabar, ¿si será posible o si hay algún inconveniente nos podrían decir?.....

Se hace un silencio

Cangre: Emmm... por mí no hay problema

Lexer: Creo que no te oyes, Makko

Coor: ¿Ya me escuchan bien?

Todos: Si

Coor: Muy bien, como les mencionábamos se grabara el audio, sus nombres completos no serán mencionados, la entrevista es con fines académicos y para que haya un orden en la entrevista se solicitara que para que alguien responda prenda

su micrófono y diga “yo” o que se use la reacción de una mano arriba que se ubica en las reacciones debajo de la pantalla principal de las cámaras, cualquiera de ambas formas es válida para participar o pueden comentar si la segunda se les hace más cómoda, ¿Esta bien?

Observador : También, antes...ammm... yo Josué y mi compañero Jorge seremos los observadores....ammm...Omar y Yazmin serán los que los entrevistaran...para que... bueno yo aquí voy a andar pero no voy a hablar...bueno Jorge y yo vamos a estar pero no vamos a participar...y ya.

Coor: Bueno vamos a comenzar, todos los presentes podemos considera que son parte de la comunidad Gamer y se tiene un conocimiento sobre esto, como se han visto juegos, contenido, pero antes de comenzar en esa parte me gustaría preguntarles es, para ustedes, ¿Qué significa ser un Gamer?

Se hace un breve silencio

Coor: si adelante.... Disculpa no se te escucha, ¿tienes el micro activo?

Cocoor: si... no se te escucha Ninten

Ninten: Ammm... hola que tal., bien....si si... es que mi micro se desconfigura....ehhh... la palabra Gamer generalmente se utiliza para describir a todas esas personas que lleva los videojuegos a otro nivel, no son jugadores puramente casuales sino que tienden a jugar la mayor parte de su tiempo libre o se dedican particularmente a ello...

Coor: Gracias... ¿para los demás que significa ser un Gamer? ¿Que los describe como Gamers?

Cocoor: Si...adelante Lexer

Lexer: Yo creo que gran parte de... gran parte de nuestro tiempo que dedicamos....ehhh... a los videojuegos o más bien.... Ehhh... le damos ese interés y nos dedicamos justamente nada más a ese momento, a algún videojuego y no nada más a divertirte, sino también estudiar el videojuego y poder entenderlo y mejorar constantemente y ser constante en los videojuegos o en el juego en específico.

Coor: Gracias por tu participación.

Zarale: Bueno... emm... creo que pienso que igual que Luis... que.... Es eso que una persona le dedica una gran parte de su tiempo no lo ve como....mmmm...

bueno se lo toma un poco más en serio que una persona que se meta a jugar como para desestresarse sino que se lo toma, a mi parecer, a mi opinión, se lo toma un poco más en serio, bueno como que es parte de él.

Coor: Muy bien. Nos han dado para ustedes que es ser Gamer, nos gustaría saber: ¿qué les hace sentir que una persona o alguien les diga que son Gamers? ¿Alguna situación o sensación que los hace sentir algo?.....Adelante Cangre

Cangre: emm... pues a mí realmente es como digamos como si me estuvieran llamando como...por.... Mi nombre, que es cangre, igual es como si me llamaran por mi nombre real entonces como que a mí no me crea ningún orgullo ni nada es como algo normal para mí... es como si me dijeran: Ah, tu eres de la comunidad Gamer y yo de: si...pues...ahh, no me crea ni orgullo ni nada, o sea, es normal para mí.

Coor: Ok gracias Cangre. ¿Han tenido alguna dificultad con personas o han sido criticados por se Gamers o les ha generado alguna molestia o conflicto este concepto en ustedes?..... Adelante

Ninten: Ammm... alguna que otra vez se me ha visto jugando en clases por ejemplo que siempre llevo mi consola portátil, yo soy más de portátiles, y... emmm... la gente se predispone a preguntarte porque hay gente, por ejemplo, ahorita en la universidad, que pregunta porque estas tanto tiempo jugando y que haces jugando esa clase de juegos que son justamente para niños o me preguntan porque no mejor invierto mi tiempo en algo u en una mejor manera, pero, generalmente cuando juegas, juegas con cierto tipo de personas que también son afines a jugar bastante, entonces no te topas con esas situaciones tan seguido.

Coor: Gracias Ninten, ¿Alguien más les gustaría comentar alguna situación incluso similar a la de Álvaro?

Zarale: Bueno, al menos yo en la prepa que solo fui unos semestres igual, este, siento que se me hizo como un poco más fácil relacionarme con gente que juega, es como que más sencillo encontrar amistades que compartan tus mismos gustos y si, no es algo que como que a mí me moleste.

Lexer: Si, bueno, yo creo que...ehhh... que te digan Gamer o que se dirijan así a ti o a tu persona yo creo que es más como una etiqueta, o sea, yo creo que es más...ehhh... no creo que haya algo más atrás de esa palabra de que sea algo ofensivo o algo por el estilo e incluso al día de hoy...emm... es algo más popular, o sea, ya hay personas que se dedican a ser Gamers, a crear contenido y personas que más se han unido a este mundillo, digo yo creo que al principio comenzó como

un nicho, pero creo que actualmente muchas personas se, ya lo toman como algo parte de su vida diaria entonces sinceramente yo creo que no tiene nada de malo, y creo que actualmente la sociedad no lo ve así, igual y si lo hubiéramos visto en generaciones , dos o tres generaciones anteriores igual y habría mas discriminación en ese aspecto pero yo creo que actualmente no existe mucho.

Coor: Gracias Lexer. Bienvenido Ed, gracias por incorporarte en la sesión. Si tienes la posibilidad de encender tu cámara por favor, en caso contrario de no poder no te preocupes.

Ed: Hola, buenas noches. Si tengo la cámara apagada por cuestiones de intimidad, disculpen.

Coor: Hemos preguntado ¿qué es ser un Gamer? Te agradecería darnos tu punto de vista.

Ed: si claro, bueno, pues no sé, siempre he tenido la idea de que un Gamer es una persona que le dedica ciertas horas a un juego pero lo hace con una calidad de divertirse pero a la vez es como ser competitivo...ammm... como por ejemplo unirse a torneos, partidas de enfrentamiento, y superarse a sí mismo, y pues eso de los Streamers Gamer si lo veo bien pero yo pienso que no a fuerzas debes grabar tus partidas para ser Gamer, puedes jugar tus partidas sin grabarlas, y así, es todo.

Coor: Gracias por tu participación Ed, pasando a lo siguiente, ¿alguno ha tenido alguna dificultad o problema para estar en los videojuegos? ¿Problemas de internet, electricidad, cosas así?

Cangre: eh... yo he llegado a un momento donde antes empezando los videojuegos pues no, no tenía concientizado que debía tener un buen internet, o una buena conexión, y aparte tener una buena, en cuestiones de pc, una buena pc que...este... o algo así por el estilo, entonces yo tenía un mal internet al inicio de todo, tenía mal internet, en cuanto a pc, yo no empecé en pc sino en consola entonces, no me preocupaba mucho por...este... los lagging por segundo pero, si, tenía mucha dificultad al principio y más cuando jugaba con amigos y se notaba mucho, el hecho de que hubiera un retraso al jugar el inicio de los videojuegos y...emm...ya.

Ninten: Pues, desde siempre he sido un jugador de consola generalmente siempre he sido de portátiles, he tenido varias, de distintas generaciones entonces para mí el internet nunca había sido para mí una prioridad, hasta apenas unos años que empecé a comprar juegos en plataformas en línea, pues las actualizaciones y las descargar requieren una conexión a internet entonces el hecho de tener una

conexión lenta o de tener que compartir la conexión con otras personas hace que el proceso se vuelva tedioso, incluso he dejado de jugar uno que otro juego porque las colas son muy largas, o la conexión no me lo permite o si juego algo que sea constantemente en línea, debo revisar que los ms no me vayan demasiado alto porque si no sufro de pérdida de paquetes o sino el juego se vuelve frustrante mas que divertido.

Cocoor: Gracias Ninten, ¿Alguien más?

Se hace un silencio largo

Coor: Bueno, pasaremos a la siguiente pregunta: ¿para ustedes como es un día normal en los videojuegos, un día cotidiano en los videojuegos?

Cocoor: Adelante.

Lexer: eh...bueno...eh...primero tengo que ser un poco estricto a lo que viene siendo mis horarios entonces primero necesito o trato de hacer un balance entre los videojuegos y entre mi vida diaria entonces primero, intento hacer un poco de ejercicio después tengo que hacer mis deberes como tareas, la escuela y todo eso, y ya casi al final del día...ehhh... comienzo a jugar o le dedico ese tiempo al videojuego, y pues sí, trato primero de hacer mis deberes y después los videojuegos que es como...ehhh... lo menos relevante, entre comillas y sí, eso es todo.

Ninten: Bien, ah, para mí los videojuegos es otra forma de descansar la mente un poco de las situaciones cotidianas que se viven, por ejemplo, yo ya llevo mucho tiempo trabajando y estudiando a la vez entonces prácticamente mi periodo de la mañana hasta la mitad del día prácticamente, solamente trabajar, entonces lo que hacía cuando podía salir o podía transportarme a algún lugar es siempre llevarme mi consola portátil. Ya sea con juegos de teléfono o mi consola, siempre buscaba la forma de aprovechar ese momento la media u hora que debía de hacer de camino a lugares y sino, pues ya sería después de terminar todos mis deberes y así, me pongo a jugar uno de mis múltiples juegos pendientes que tengo de Steam o sino veo reseñas de algún trofeo, veo un gameplay y si es de un juego que me llama la atención lo procedo a comprar o, inmediatamente viciarme con algún juego en línea como League of Legends y de ahí hasta que prácticamente aguante, o un poco más, dependiendo de la hora a la que me tenga que parar al día siguiente.

Coor: Gracias, ¿Alguien más le gustaría compartirnos algo similar, alguna experiencia?...Bueno, pasaríamos a lo siguiente, ¿Podrían contarnos alguna experiencia que hayas tenido en el tiempo que has jugado que te haya gustado o haya sido alguna anécdota?

Ed: pues es normal, o sea, en mi caso pienso que no en toda la comunidad puedes encontrar personas o gente pues sana, hay gente amigable, eso sí, pero lamentablemente, siempre existe pues toxicidad entonces lo que se puede decir, no sé, los enfados yo pienso de las personas que juegan en el videojuego, o que son personas que te topas en las partidas, como yo que la verdad pues sí, si me ha tocado, y me enojo con ellas porque no hacen pues, el, el rol que están haciendo y pues, o que deben de hacer lo que tienen que hacer, entonces pues ese sería como mi experiencia general pero pues normalmente son partidas, entras, sales, etc., etc., etc., pero pues yo ando tranquilo, y así, todo correcto.

Cocoor: Gracias ¿alguien más?

Surge una falla de desconexión del grupo

Coor: Tuvimos dificultades, disculpen, recapitulando estamos escuchando algunas experiencias resaltantes en el mundo de los videojuegos, ¿Alguien más le gustaría compartir alguna anécdota que haya vivido que nos quisiera contar?

Ninten: Bien, bueno, es que la verdad los videojuegos siempre me han dado una buena experiencia general desde que, desde que tuve mi primera consola, hace tiempo, una súper Nintendo, me acuerdo que yo viciaba tanto las consolas que cuando, pues, literal, rompía los controles, cada dos o tres meses teníamos que ir a comprar más, en especial sucedía jugaba juegos que spameaban botones una y otra vez, entonces son una parte vital de mi infancia y probablemente de muchos de nosotros, quien no conoce un juego de súper Mario, o de pokemon, o de megaman, incluso un zelda digo, en Nintendo siempre tendrán un toque personal, pero en otras plataformas Crash Bandicoot en el PlayStation, o incluso Halo sino lo jugaste en su versión de consola sino en pc que se veía en cualquier cyber, uno que iba al cyber a hacer alguna tarea incluso podía viciar un poco al Grand Theft Auto o al Hale que casi siempre estaba emulado en pc, de ahí en adelante pues recuerdo siempre buenas experiencias como, bueno, cada juego te hace vivir una experiencia única, incluso el juego que más le he dedicado horas en estos tiempos que es pues el LoL, me ha traído experiencias muy buenas, he conocido a muy buenas personas con las que puedo jugar a gusto sin importar si ganemos o no siempre uno se puede divertir, echarse unas risas ya sea hablando por el voice o simplemente comentando lo que está sucediendo, incluso a mi pareja actual la conocí mediante el juego, en una partida random y pues una cosa llevo a la otra, y pues yo creo que hay muchas, emm, historias que surgen de amistades por medio de una partida online en, no sé, DOTA, OVERWATCH, o cualquier saga de juego yo creo a muchas personas les ha pasado, pero creo que tiendes a conocer a muchas personas que comparten mismos gustos que tú y que también les encantan esos tipos de juegos.

Cocoor: Muchas gracias Ninten, y los demás, Zarale, Lexer, Cangre, ¿Qué opinan?

Lexer: eh... pues... yo creo que también el hecho de estar en un juego online constantemente hace que conozcas, pues, muy buenas personas, como por ejemplo, eh, cangre y zarale los conocí hasta el league of Legends y pues ya, bueno primero nos conocimos y esas cosas y ya bueno, vamos como un año conociéndonos y hemos vivido muy buenos momentos, este, fuera del videojuego viendo easports, conviviendo y pues pasando risas, y pues troleando también, entonces pues fue una buena experiencia y pues yo creo que el estar jugando constantemente en línea pues es eso, que puedes conocer a nuevas personas o puedes socializar de cierta forma, yo creo que es lo más bonito de un videojuego.

Cocoor: Que bonito, muchas gracias Lexer, ¿Alguien más?

Silencio largo

Zarale: ammm...bueno, igual, es pues, comparto la misma situación que lexer, eh, bueno, me agrada mucho que, por decir, con cangre, este, nos distanciamos un tiempo pero pues, gracias al LoL como que nos pudimos volver a hablar y convivir porque tenemos muchos años conociéndonos y siento que, eh, el estar jugando diariamente (re ríe), este, como que, me acerco a conocerlo más, porque casi no lo conocía, y emmm eso es todo.... Igual con lexer, digo con L.

Coor: Gracias Zarale, adelante cangre.

Cangre: bien, pues, este, complementando un poquito lo que los compañeros acaban de decir, pues, a lo largo de todo este tiempo, este, he notado que este, yo en, en lo personal, he notado la diferencia de jugar digamos con familiares en algunos casos los juegos que no podemos jugar en, en online, y en cooperativo se ve mucho la diferencia porque te llegas a encontrar con personas con las que puedes convivir un poquito más que con otras personas, entonces pues la ventaja es que te puedes topar con personas que pueden compartir contigo mismos gustos de diferentes regiones y yo digo que, para mí, eso es lo más bonito de estar en juegos online y que aparte te puedes encontrar con personas que te pueden ayudar más adelante, muy buenas, entonces pues sí, para mí, el gran salto y el salto más bonito para mí fue meterme a la comunidad online antes de estar en, en offline.

Cocoor: Muchas gracias, bueno pues, pregunta general, ¿ustedes que opinan sobre las relaciones por ejemplo de amigos y en el caso de Ninten, amigos y de pareja? ¿Cómo han sido sus relaciones? También involucramos la familia, ¿Qué piensan de estas relaciones en cuanto a las unidades Gamer?

Silencio largo

Coor: Adelante Ninten

Ninten: pues desde siempre, desde que se crearon las consolas o las primeras formas de videojugabilidad como se pudiera decir, siempre ha habido un pero de la familia, el restringir el juego, entonces suele ocurrir esas ocasiones en las que llega una visita quien sea y tu prefieres estar en tu cuarto, lo que para ellos no considerarían correcto y te la pasas jugando en tu cuarto. Igual los videojuegos en el ámbito familiar ayudan a crear lazos, por ejemplo ya sean tus primos o algún pariente, generalmente sino se pueden llevar bien hasta que juegan ya sea un juego cooperativo o un juego versus como los juegos de Smash, o juegos de otro estilo como Mario Kart. También por ejemplo lo que me ha pasado cuando son temas de pareja me ha tocado que, a las personas con las que estas no les gusta, que porque no le gusta el juego que estás jugando o no tienen el mismo gusto que tu entonces no entienden muchas veces el tiempo que puedes gastar en ese juego, pero cuando llega a converger y en mi caso, ambas personas disfrutan del mismo juego, hacen que la experiencia sea aún mejor, si ya por si jugando por tu cuenta logras tener una experiencia de juego que te agrada, pues ya haciéndolo en cooperativo con una persona que aparte estimas de alguna manera, tienden a generar un mejor ambiente, incluso si llegan a invitar a más personas como tus amigos, lo único que pasa es que llega a enriquecer la experiencia general entonces, la verdad yo he tenido más experiencias positivas que negativas en cuanto a lo familiar pero pues ya depende de cada quien.

Lexer: Este... por parte de mi familia y todo eso yo creo que, si no interfieren los videojuegos en las actividades que tenemos que hacer, este, si hay conflicto ahí creo que sí, si hay, uno que otro problemilla por ahí con los tiempos o de deber, pero justamente no creo que sea muy, ammm, ¿cómo se llama?, no hay mucho conflicto como tal ya que en este tiempo de pandemia no hay mucho que hacer sinceramente, y este, al contrario, yo creo que en plan familia se puede uno divertir, ya sea celular o, no sé, consola entonces yo creo que, como familia, puede funcionar también bien, este, los videojuegos y en, emm, plan pareja ahí no puedo opinar (se ríe), en esa forma.

Zarale: Bueno yo, yo tuve... bueno la experiencia de jugar en pareja es bastante, bonito a mi parecer porque como que, es como de, de que no es solo de estar hablando de ¿Cómo estás? Sino que hay más cosas para hablar, bueno, pues, como, en mi caso, fue la experiencia que tuve, que como que puede preferir, este, tus gustos de quedarte en casa de, no quiero ir al parque y pues quedarnos a jugar todo el día, desde la comodidad de tu casa entonces es bastante, mmm, bastante cómodo.

Silencio

Cocoor: Buenos gracias, pasando a lo siguiente, ¿ustedes han perdido familiares o conocidos o amigos gracias a los videojuegos? ¿Algún conflicto que haya roto amistades o familia, pareja por una partida o un juego?

Ninten: Emm si, alguna que otra vez por ejemplo, sale la típica situación en la que dos amigos te invitan a jugar y básicamente debes elegir a uno sobre el otro, digo pueden jugar todos juntos y pues siempre ha sucedido que existe una discordia menor, ya yo lo que hago es que por ejemplo, si me suele pasar esa situación ya en otro día juego con la otra persona y le explico la situación al otro para que se compense, emm, también, o sea, de una u otra manera a veces uno se concentra en ciertas metas y deja de jugar un tiempo y ya no se topa con las mismas personas, o ya no coinciden en horarios o lo que sea y poco a poco se pierde la comunicación, entonces no es como que pierdas un amigo sino que sencillamente ellos también tienen cosas que hacer, y pues no hay que olvidar que son cosas diferentes y mundos diferentes donde todos tiene que tener pues como cosas personales, lo que uno debe tener como responsabilidades.

Coor: Gracias Ninten, ¿Alguien más?

Cangre: Ehhh... pues... ¿Me puedo extender en esta historia o lo resumo demasiado? Es demasiado larga.

Cocoor: Como tú quieras

Cangre: Este pues bueno, pues...ehhh... justamente yo conozco a una persona que jugaba, hace mucho tiempo League of Legends entonces, pues, este, cuando por un momento deje de, eh, deje de jugar, cuando me retome con otra cuenta pues, eh, empecé como de nuevo, con nuevos amigos y así todo, así conocí nuevos amigos, y ahí conocí a...a... algunas personas que están aquí como son Cesar y Luis, que ahorita somos los que jugamos más pero eso no quita que haya tenido problemas. Uno de mis principales problemas que tuve pues fue, así empieza la historia, ¿no?, yo conocí a una persona, eh, vamos a llamarle...ammm no sé... Juan, y pues Juan tenía, bueno, primero antes una pregunta, ¿Se puede hablar como sea verdad?, o sea ¿Se puede abarcar cualquier tipo de tema y todo eso?

Coor: Siéntete cómodo de expresarte

Cangre: Ah, va va. Ok...este... pues bueno, esa esa persona, vamos a llamarle Joaquín, mira pues Joaquín tenía un problema con las mujeres ¿No?, y que a cada mujer que se encontraba, este, en el juego de League of Legends pues la, la agregaba y pues, jugaban un rato ¿No?, hasta ahí normal. Hubo muchos pues, muchos le apodan como un "Sim" pero bueno, este, pues eso, jejejeje, y pues yo

me junte con ese vato porque pues no jugaba tan mal, lo que yo quería era pues divertirme y pasar bien pues un rato, pero pues ese mano comenzó a invitar a personas, como sus mejores amigos eran pues mujeres digamos, pero pues el invitaba a una que otra persona entonces, emm, pues mujeres y todo eso, una chica y todo eso... entonces llego un momento en donde, emm, vamos a ponerle María jejejeje se unió ¿No?, y pues yo normalmente no comparto, pues, mi voz, bueno pues mi voz pues no aparenta mi edad, entonces pues esa persona, pues María digamos se obsesionó demasiado conmigo, digamos por mi voz y el tema de cómo me lograba expresar en unas, en algunas, pues algunas cosas ¿no?, entonces, pues, eh, ya pues, o sea, de buen amigo me pidió mi número y yo de : “¡Ah!, por si algún día todos queremos volver a jugar” y pues estuvimos jugando así por un buen rato, pero, yo ya empezaba a notar que ella ya quería invadir demasiado mi privacidad, emm, en diferentes, pues, eh, circunstancias, em, pues yo cuando le dije a esa persona pues que no, ella siguió insistiendo y esa persona que siguió insistiendo, este, pues, mando a las demás personas que andaban detrás de esa persona, o sea yo no entiendo porque, o sea, porque muchas gente que juega videojuegos que se pone digamos jejejeje, em, demasiado obsesionados con las mujeres que juegan videojuegos, o sea, a mí se me hace, o sea, yo trato a todos por igual tanto sea mujer como sea hombre, como cualquier gusto que tenga, entonces mando a todos sus... a sus... a todas las personas obsesionadas con ella a atacarme directamente, yo pues obviamente no les conteste claro, o sea, yo nada más los bloqueaba pero o sea, eh, si fue un problema que si duro como de tres o cuatro meses directos y pues ahí está mi pequeña historia, digo, no, no, no puse muchas cosas en contexto pero pues eso fue lo que más se recopiló.

Coor: Gracias Cangre, ¿alguien más le gustaría comentar alguna situación similar o cercano a lo dicho?...Adelante Cesar

Zarale: ammm, bueno, yo tuve una experiencia de distanciamiento como, con, amigos porque pues cuando iba a entrar a la preparatoria, pues, como que no me tomaba la secundaria tan enserio y, como se llama, jugaba demasiado, ammm, jugaba demasiado, entonces como que decidí dejar esa parte de mi vida que me gustaba mucho y, jejejeje, me puse a estudiar mucho tiempo, dedicaba casi todo mi tiempo a ir a un curso que pues, bueno, que por el esfuerzo que hice me quede donde yo quería pero cuando regrese como que ya no estaban las mismas personas con las que jugaba diario, hasta que volví por la pandemia, jajaja, a jugar LoL como que me encontré con algunas, ammm, a jugar con mis, am, amigos.

Coor: Muchas gracias por compartirnos esto, ¿alguien más quisiera comentar algo o pasamos a lo siguiente?... bien. Ustedes siendo Gamers, ¿Qué piensan de la comunidad a la que pertenecen? ¿Qué ideas tienen sobre ella?

Cangre: eh, pues yo digo que pues como cualquier tipo de grupo o relación entre amigos, o sea, bueno de varios amigos, también o sea, hay gente buena y hay gente mala todos lo sabemos entonces obviamente en estas cosas, bueno en esta cosa que es digamos la comunidad de videojugadores, pues también hay personas buenas y hay personas malas, bueno, am, digamos, afortunadamente he tenido digamos experiencias buenas, en su mayoría buenas, y otras pues malas como las que ahorita pues les conté, digo bueno yo digo que es más bueno que malo.

Lexer: yo creo que en general, la comunidad, digo porque han muchas comunidades, distintas comunidades en general en el juego yo creo que si la verdad es un poco toxico yo creo por la competitividad entonces pues siento que a veces no es el mejor de los platos pero ya hablando de, este, la comunidad que tú puedes generar a partir de eso yo creo que depende de cada persona, que puede ser una comunidad muy sana o una comunidad muy fea, como la experiencia que tuvo este cangre entonces yo creo que en general, se puede identificar muy fácil entonces yo creo que puede haber una comunidad muy bonita, que genere el juego a la mejor no mucho.

Cocoor: yo, bueno, quisiera preguntarle a Luis si podría explicar un poco más porque piensa que a partir de la competitividad, ¿Por qué piensas que a lo mejor no mucho a final?, si podrías explicar un poquito más.

Lexer: Bueno, eh, a lo que voy es que, eh, a veces el juego es un poco individualista en el sentido de que hay distintas fases del juego, eh, tienes que llegar al nivel treinta para poder competir con otras personas, eh, hay partidas normales y hay partidas en donde hay puntos que ganar o puntos que perder entonces, eh, en general las personas siempre quieren ganar y quieren ser los mejores y no le dan la oportunidad a la demás personas de ser buenas, o de tener alguna equivocación, cuando tienen una equivocación, eh, comienzan ahí algunas, eh, una pelea de egos que es lo que casi siempre hay en ese juego, pelea de egos, de quien sabe más, quien sabe menos, este, que si tú no eres bueno en el juego o no deberías estar aquí, tipo de flameo constantes que hay en, este, en el videojuego entonces esta competitividad que hay de ser el mejor, cuando lo vas logrando comienzas a tener, o infla el ego del jugador, comienza a ser un poco toxico por esa parte en general y no hay un control dentro del juego para que eso no suceda, claro que si hay sanciones pero no son muy específicas y se puede permitir ese tipo de cosas, entonces se puede generar un ambiente un poco toxico dentro del videojuego.

Coor: gracias Lexer, es interesante lo que has comentado, ¿Alguien más le gustaría complementar o comentar algo relacionado?..(Silencio largo)...Bueno pasando a otra cosa, se conoce que para jugar los videojuegos en línea se debe crear un usuario, un gamertag o un nombre de invocador o como se le pueda nombrar,

quisiéramos saber, ¿Qué relación tiene este con ustedes, su creación relacionada con su persona o su significado?

Ninten: Bueno, si, ammm, bueno yo no estoy acostumbrado a jugar juegos en línea y curiosamente hace un par de años un amigo quería que jugara LoL con él, de hecho no fue idea mía, siempre he considerado que un juego, am, puede tener la predisposición de ser un tipo de adicción o un juego complicado en el sentido de que había escuchado varias cosas sobre el pero insistió y me creo la cuenta, me puso mi sobrenombre, por decirlo así, dije ha pues está bien pues lo puedo jugar este verano, ya me aburro, lo dejo ahí y no lo vuelvo a tocar, y curiosamente ese Nick que el escogió para mí se basa en mis gustos personales, mi Nick de juego es NintenMaster es porque yo soy fanático de los juegos de Nintendo, entonces para él era yo pues el experto y por alguna razón el nombre se me ha quedado, yo digo que ya llevo con el cómo, ya casi tres años con ese nickname e incluso cuando me puse a jugar otro juego en línea ya me he puesto el mismo, el mismo nickname porque para mí ya es algo representativo, de hecho cuando la gente me busca para jugar me llama por mi Nick, me llaman Ninten y ya es algo a lo que respondo inconscientemente, incluso cuando llego a tener contacto con esas personas por la vida real, así por mensaje me llegan a llamar por la versión corta de mi nickname, y se me hace hasta curioso, como si fuera ya algo parte de mí.

Coor: Muy interesante, gracias por compartir eso con nosotros, adelante Zarale, Zarale te escuchamos, ¿Zarale?

Cocoor: ¿Zarale estas ahí?

Zarale aparece congelado en la pantalla

Ninten: creo que se le congelo la pantalla, o la aplicación en general.

Lexer: Yo creo que el compañero se desconectó.

Cangre: si, se nos fue, se desconectó, ¿Zarale?

Zarale sale de la video llamada

Coor: Bueno en lo que Zarale logra reincorporarse con nosotros, ¿Alguien gustaría comentar sobre la relación de su nombre o nickname con ustedes mismos?

Lexer: em, bueno, yo, puedo decir que bueno comencé, este, en los videojuegos no muy temprano, así que podríamos decir que el sobrenombre ya lo tenía, entonces no fue algo que como que pusiera al azar o tuviera un significado en, este, en el videojuego, entonces fue como que muy fácil poder crear un Nick o algo, si un

Nick, y pues como dije anteriormente el sobrenombre ya lo había tenido desde antes que es lexe entonces pues, yo creo que es padre tener un sobrenombre en donde ya te identifiques con tu persona y todo por el hecho de que es muy fácil relacionarse con las demás personas del videojuego o la vida real que te digan por un sobrenombre, ¿no? , eh, y bueno, eso es todo.

Cangre: Bueno, pues, este, bueno, no, digamos no tiene una historia muy salvaje, muy aventurada lo de mi nombre, nada más que es de hace mucho tiempo desde que me compraron la Xbox 360 y pues no tenía, pues, se me ocurrió así nomas, así mi nombre y así pues ya salió, así, mi pequeño nombre y pues este, primero se llamaba (se ríe), me da un poco de pena pero pues se llamaba Ángel de Dios ¿no?, y ya después cuando me dijeron porque una vez se me olvidó mi cuenta y mi contraseña entonces tuve que crear otra, y pues como en ese tiempo, pues también ahorita tengo mi mente bien quemada entonces dije pues hay que ponerle cangre ¿no? Y pues, me dijeron, pues cangre, me pusieron cangre y pues puse cangregey ¿no? Ya (se ríe), no tiene muchas cosas, y es hasta lo que me sorprendió es que también desde primero hasta segundo de secundaria, no me decían ni siquiera por mi nombre, sino que me decían por el nombre de, de cangre me decían (se ríe), menos lo maestros eso sí, pero todos mis compañeros me reconocían o me conocían así.

Coor: Gracias cangre, bueno retomando un poco lo que comento Ninten de que gracias a un amigo conoció y se volvió parte de la comunidad de un juego en línea con un nombre prediseñado que paso a ser propio y considerado para otros juegos, nos gustaría saber, ¿Qué los motivo o que ocasiono que entraran al mundo de los videojuegos?

Ninten: Voy a sonar como abuelo pero yo, el gusto por los videojuegos lo tuve de mi padre, el, bueno, cuando estaba chico lo primero que me compro fue un Atari portátil y yo me viciaba jugando tetris, y esos típicos juegos que, este, los de cien juegos que es el mismo repetido como treinta veces y poco después me compro mi primera consola, eso fue como compensación por la escuela, entonces nunca tuve problemas con mi vida académica y los videojuegos, siempre los supe balancear bien entonces mí, los quienes que me introdujeron al juego pues fueron pues mi propia familia, pero, cuando comencé a utilizar la computadora para jugar ya varias personas me comentaban de que si sabía uno que otro truco o juegos, bueno yo me compro a veces juegos únicamente para jugarlos solo con mis amigos, sino no me lo hubiera comprado, por ejemplo, cuando se puso de moda el fantasfobia porque bueno yo solo no lo juego, entonces en cuestión de pc era de paga, o a veces el monopoly o lo los estilos de juego que antes había en Facebook como ,

por ejemplo, el UNO que se volvió bastante popular, aunque no era de paga pero igual lo jugaba para jugar con mis compañeros.

Lexer: Yo bueno, de pequeño, bueno cuando yo era pequeño no me compraron ninguna consola por así decirlo pero uno de mis primos que tiene consola entonces tocaba ir a su casa y pasar el rato ahí, o sea, yo creo que fue ahí, eso, o sea, depender de una persona que tenía la consola y el videojuego, que creo que su primera consola fue el Play1 entonces desde ahí comenzó esa como curiosidad de los videojuegos y ese gusto a estar pasando bien el rato, las partidas jugando y pasándola bien con otra persona ¿no? Y, este, y ya, ante todo llego esto que es League of Legends, quien fue una prima, que me enseñó el videojuego, me dijo que era de estrategia y todo eso entonces me llamo la atención y dije: “Bueno esta, está bien” y, este, y ya de ahí fue que desde ahí tuve gusto por los videojuegos, desde pequeño.

Coor: Gracias, comentar eso del gusto desde la infancia, ¿Alguien más le gustaría comentar al respecto?

Cangre: Lo que me motivo a entrar a los videojuegos de lleno fue, este, pues literalmente fue mi papa, porque toda mi familia, digamos mi papa y mi mama, digamos que todo todo el tiempo ellos han jugado videojuegos, entonces una vez mi papa se acercó y me dijo: “Te traje esto” y yo de que yo ni sabía que era y termino siendo una PlayStation, de esas poderosísimas Plays chipiadas y desde ahí dije: “ah, sí ” y desde ahí me empezó a gustar ese pequeño mundo y llegaba a pasar que no llegaba a dormir bien, siendo tan pequeño, pero al fin y al cabo me gustaba, o sea, me divertía mucho jugando esos videojuegos, bien recuerdo que el juego que más jugaba pero que más perdía era el Mortal Kombat, pero pues, perdía mucho (se ríe) pero me gustaba mucho, muchísimo, muchísimo, entonces, si, esa fue mi pequeña anécdota.

Silencio largo

Coor: Gracias cangre por compartirnos esto, ver como a cada uno de ustedes les comenzó a llamar la atención de diversas formas y por algunas personas el mundo de los videojuegos, algo casi familiar. Bueno nos quedan pocos minutos antes de finalizar esta sesión, entonces como para abarcar un poco el tiempo, nos gustaría saber si ¿han consumido algún contenido de los videojuegos que se obtenga por medio de moneda real?

Ninten: supongo que te refieres a los micro pagos, a la modalidad que se ha dado en los juegos gratis en los últimos años y los que son también como los DLC, bien por pagar todo el videojuego pues si yo he comprado juegos, así por el Steam por

puntos, por proceso o lo que sea, pero ya dentro de juegos, yo recuerdo, este es uno de mis favoritos que creo que es el DLC más caro que he comprado, básicamente compre un juego en Steam llamado Muse Dance, que es un juego musical que es literal de dos teclas que si estaba súper divertido la versión estándar en su momento tenía solo como veinticuatro canciones y me compre un DLC de quinientos pesos para tener como, la biblioteca completa y cada vez que se actualiza me otorga canciones nuevas pero me parecía chistoso porque el juego valía creo que veinte pesos en su momento, o eran cincuenta pesos y el DLC valía quinientos y algo, que era básicamente el contenido de todo el juego, y ya si nos vamos en juegos más recientes como LoL, yo si he invertido para comprar aspectos o los pases de evento, ya sea para mí o para amigos, este, si he llegado a invertir una cantidad, no tan grande pero considerable.

Coor: Gracias Ninten, es interesante eso de como un juego vale poco en su versión estándar y te hace hacer estos pagos para tener acceso a más contenido del mismo. ¿Alguien más nos podría contar si ha invertido en contenido adicional de un juego?

Silencio largo

Coor: Bueno pasaríamos a finalizar la sesión, muchas gracias por su presencia con nosotros y comentarnos acerca de las comunidades virtuales. Por parte de mis compañeros y mío, se les agradece compartir con nosotros su tiempo y esperamos que puedan asistir a las siguientes sesiones que se programaran en los siguientes días.

Grupo: gracias, suerte que estén bien.

Equipo: igualmente hasta luego, buenas noches.

Se cierra la video llamada.

Segunda entrevista

Josue: hola a todos, yo soy Josué, de la Universidad Autónoma Metropolitana campus Xochimilco, estudio psicología, con mi compañera Yazmine. La entrevista durará aproximadamente una hora, poco menos o poco más de una hora, cuando

falte poco para acabar la entrevista yo les avisaré para ir cerrando, no se preocupen por eso. ¿Y te quieres presentar Yazmine o decir algo?

Yazmine: Bueno, solamente me presento, mi nombre es Yazmine Aguillón, igual estoy estudiando psicología, estamos en 11vo trimestre, y como ya les habrá platicado Josué sobre este tipo de entrevista, y ya, espero que se abran de la mejor manera, pueden decir lo que ustedes quieran, aquí no hay como unas reglas ni nada de eso, así que bienvenidos a todos.

Mauro: Muy bien, gracias

Yazmine: Sientan la libertad de decir lo que gusten

Mauro: O sea, groserías y eso está permitido

Josué: Sí, como tú desees hablar, como tú desees expresarte nosotros no te limitamos, no te vamos a decir que no

Yazmine: Como tú quieras, de verdad no te preocupes, nosotros no tenemos problemas con eso

Mauro: Muy bien

Josué: Okay, entonces vamos a dar comienzo, y para esto, para ir entrando, quisiera preguntarles, qué es para ustedes ser gamer, es decir, supongan tal vez que alguien que no conozcan, se los preguntan, alguien que no sabe qué es, cómo le explicarían ustedes lo que es ser gamer, a su manera cómo se lo explicarían. Juan quiere hablarnos, cuéntanos Juan

Juan: En lo personal yo, pienso que ser un gamer es más que una etiqueta por así decirlo para definir a un tipo de persona en específico, es más el nombre que se le da al integrante de una comunidad, una comunidad a nivel global, a qué me refiero con esto, bueno, por experiencia personal puedo decir, que como una persona a la que le gusta y disfruta de los videojuegos, el conocer a otra persona, por poco tiempo que sea, y enterarme de que tengo ese gusto en común con ella, automáticamente creo que, esa persona y yo nos llevamos bien, por qué, porque no sé si sea cosa mía, o alguien más de los que estamos aquí les ha pasado, pero siento que cuando puedo ser yo mismo, siento que puedo hablar de las cosas que me gustan, puedo interactuar con él de la manera en que me siento cómodo, porque compartimos gustos e intereses en común, creo que eso es un ámbito de la vida de cualquier ser humano, cuando conoces a alguien que tiene los mismos intereses que tú, te cae bien, o que te sientes cómodo y a gusto, sientes que puedes hablar de lo que quieras y que te puedes desenvolver personalmente con esa persona, y

pues, también es una bonita forma de socializar, conocer personas nuevas, ir a eventos lleno de personas que son iguales que tú en ese aspecto, sentirte parte de un todo, a nivel, ya dije, mundial por así decirlo, porque a donde vayas sabes que puedes entablar una relación social, en base a eso, en un gusto similar, o en común.

Josue: Gracias por tu respuesta, Juan.

Yazmine. Muchas gracias por tu respuesta Juan, puedes bajar tu manita, y quien quiera participar también puede alzar la mano.

Josué: O diga yo, y ahorita aquí vamos turnando, no sé si alguien más quiera contarnos desde su punto de vista.

Pablo: Pues yo, creo que yo, no sé cómo alzar la mano pero yo.

Josué: Claro dinos.

Pablo: Yo no siento que ser gamer, sea tan complicado. No siento que sea el tiempo que le dedicas, lo haces como profesión siendo youtuber o algo de eso, siento que es más, que lo disfrutes, que disfrutes hacerlo, yo siento que no necesitas tanto, como que decir que...bueno, me gusta llevarme con gente que no es gamer, porque nosotros al tener gustos diferentes siento que incluso nos complementamos, pero en sí yo siento que ser gamer es simplemente que te guste y ya.

Yazmine: Muchas gracias Pablo, alguien más?

Josué: Ariel tiene levantado la mano, y gracias por tu comentario.

Ariel: Pues para mí la marca o la categoría, o la etiqueta de gamer, se le puede determinar como una persona que tiene la atracción o interés a los videojuegos, de cualquier manera se puede incorporar, sea competitiva o no competitiva, que se puede mantener una relación estable con un videojuego. Esa es mi definición.

Josué: Muchas gracias por tu comentario, también es muy interesante. No sé si alguien más quiera comentarnos algo.

Juan: Pues, en mi caso yo creo, que, puede llegar a ser una etiqueta que le ponen a las personas que pues sí, en cierta parte se dedican a la mayoría de su tiempo a jugar videojuegos, al mundo gaming, que son, no solamente jugar videojuegos, coleccionar ya sea figuras de sus videojuegos, etc, etc. Y no creo que sea solamente una persona "gamer" por jugar sólo un videojugo, digamoslo de esa manera, por ejemplo yo juego smash, King of fighters, Persona, de ahí en fuera no juego otros videojuegos, ya sea porque no me llama la atención o simplemente no tengo tiempo,

entonces siento yo que jugando 3 títulos sólo no me puedo considerar gamer, o se le puede considerar a alguien gamer por jugar sólo 1 o 2 juegos, yo siento que sí hay personas que se dedican más de 15 horas al día, con cosas de videojuegos, no necesariamente streaming porque siento que eso es un acosa aparte, pero con videojuegos, noticias, estar en foros, estar al tanto de cualquier compañía, Nintendo, sony, Xbox, que son las personas que sí se dedican de tiempo completo, no? Entonces, creo que esa sería mi definición.

Josué: Muchísimas gracias Juan, ¿alguien más que quiera participar?

Mauro: Yo, bueno, ahorita que nos preguntan más o menos nuestra definición de cada uno de qué es un gamer, estaba pensado cómo podríamos reflejarlo, así como, cómo podríamos qué es un músico? Alguien que está practicando o se dedica a la música, no necesariamente alguien que esté inmiscuido en la cultura musical nada más por llamarlo de alguna manera, yo digo que para calificar a alguien de gamer, es el momento en que tienes un celular y descargas un juego y eso se vuelve o tu hobby o tu profesión, ya estás dedicándole un tiempo importante, tienes un interés en desperdiciar, usar, aprovechar, como quieras, tu tiempo a un videojuego, se vuelve tu hobby, una profesión, o un modo de vida. Entonces para mí un gamer, a diferencia de un jugador casual, es alguien que se lo toma un poco más en serio, que ya tiene un hobby definido, que ya tiene pues una noción de cómo se mueve este mundo de los videojuegos, pero eso no exenta a que la gente, por ejemplo mi mamá que juega un buen de Candy crush, no sabría si calificarla o no de una gamer, por qué, porque no creo que ella misma se defina como una gamer, yo creo que un gamer se define a él mismo en el momento en el que estás entendiendo y conoces, y te interesa este mundo, es cuando tú, como persona, defines si eres un gamer o no.

Yazmine: Muy bien, muchísimas gracias Mauro, ¿alguien más que quiera participar?

Josué: Okay, no hay problema si no hay nadie más, bueno, ahora que ya entramos en el mundo de los gamers, quiero preguntarles, qué dificultades han encontrado por ser gamers, o por jugar, no Ya sea que los han atacado, o les ha costado realizar algo, o les han dicho algo, dificultades en general que hayan vivido. Juan quiere hablar.

Juan: Sí, personalmente en cuanto dificultades se refiere, creo algo que pienso muchos tenemos en común o la mayoría, es la actitud reacia por parte de nuestros familiares o en general, generaciones anteriores a nosotros, que si bien los videojuegos ya existían en su época, no representaban o significaban lo que ahora, ahora hay gente que puede vivir de eso, ahora hay gente que tiene, por así decirlo, como principal interés en su vida el mejorar habilidades, el desarrollar incluso, con

tal de poder recibir alguna remuneración de cualquier forma, pero para las generaciones anteriores a nosotros eso es algo difícil si no es que imposible de entender ok? Entonces una persona, cuando por ejemplo, comentaban mis compañeros Jorge y Miguel, que hay personas que dedican tiempo e invierten para poder desarrollar habilidades que podrían emplear, para recibir alguna remuneración económica, porque no tiene nada de malo vivir de lo que te gusta, en mi opinión; eso para una persona digamos de 40 años en adelante esto podría parecer una pérdida de tiempo, y ahí es cuando se, cuando uno existe ese choque de intereses u opiniones por parte de los hijos con sus padres, ese es un aspecto personal mío, que por mucho no puedo pasar 15 horas frente a la tv, tengo que hasta hacerlo a escondidas a veces, porque piensan que estoy perdiendo mi tiempo, que estoy desperdiciando mi vida, que podría emplearlo para aprender cosas más útiles, y eso podría generar una frustración a cierta medida, porque es algo que me gusta hacer, porque es, algo en lo que me gusta invertir mi tiempo, porque la escena competitiva me llama mucho la atención, pero, cómo podría decirlo, plantearlo a una figura de autoridad, una persona que tiene hasta cierto punto, que dependes de ella, eso podría ser un problema, porque para ellos, su definición de realización es otra, ok, esa podría ser una (dificultad).

Yazmine: Perfecto, muchísimas gracias...muchísimas gracias. Adelante Bernardo.

Bernardo: Yo diría que, pues más que nada como tú mencionaste, yo creo que como un tipo de rechazo, más que nada al ser como una minoría, sobre todo anteriormente, yo creo que desde la secundaria, o yo creo que en todas las etapas de la vida, sí me he sentido algo apartado de los demás, al menos en México lo que domina es el fútbol y cosas así, entonces creo que la gente se va a dividir por hobbies, normalmente, y en este caso pues creo que el ser gamer siempre me puso en una posición desventajosa, y pue spor lo tanto estaba solitario, entonces a uno lo ven solitario, lo ven sólo y pues lo ven como que friki, no sé, algo no muy agradable, no muy afectivo, alguien con quien no estar, no solamente romance, sino también pues socialmente hablando, amistades y así, entonces creo que sería por ese lado, apartado de los demás, pues.

Josué: Muy interesante y valioso tu comentario, gracias Bernardo. Adelante Miguel.

Miguel: Bueno, estamos hablando de las trabas que hemos tenido, y Bernardo dice un punto muy importante, que es que esto antes era mal visto, digo, no sé cuántos años tengamos los de aquí en la reunión, pero supongo variamos entre 25 a los 18 o 16 algo así, entonces, yo que tengo 20-22 hubo momentos de secundaria y primaria donde me gustaba muchísimo estar involucrado en los videojuegos, pero en el momento en que lo sacabas en la escuela, con alguien o incluso tus papás, decían: tss no deja eso, estás desperdiciando tu vida, mejor ponte a hacer ejercicio,

y no es algo que sólo no entiendan o no les cuadre a generaciones pasadas, siento que, incluso a generaciones actuales, o en esos tiempos, que eran nuestras generaciones, bueno, primaria y secundaria principalmente para mí, si eras alguien que veía anime, que jugaba videojuegos, y lo decía abiertamente, la banda te veía raro, te decían por qué haces eso, pues porque a mí me gusta, a mí me interesa y creo no tiene nada de malo, lo bueno es que últimamente se ha hecho una apertura un poco más amplia hacia que todos pueden hacer lo que se les antoje con su tiempo libre y ya no tiene tantos problemas, pero sí siento que antes que estaba mucho más cargado esto de los estereotipos, de los estigmas y todo eso que se fue generando dentro de la misma comunidad de jugadores, y esto hizo que la misma comunidad se hiciera más cerrada, o sea, nosotros mismos hicimos que la comunidad se hiciera más cerrada, formando una especie de ciclo, porque si tu comunidad es más cerrada, lo que haces es que a los demás les sea más difícil integrarse a la misma, entonces se me hace muy curioso o interesante, pero esa sería mi respuesta más simple, porque sí, ha habido varias trabas, no dudo que siga habiendo varias trabas, pero en la actualidad, siento que han disminuido igual.

Josué: Muchas gracias Miguel por tu comentario, ¿alguien más que quiera contarnos o compartirnos alguna de sus dificultades?

Jorge: Yo, pues, ahorita que ya mencionaban más a detalle las dificultades de jugar un videojuego, o sea, con el simple hecho de tener una consola y ser fan de algo, porque, bueno, yo hasta hace poco terminé el bachillerato, y yo desde pequeño tuve la Nintendo Wii, ahorita la PlayStation 4, y durante toda mi vida he jugado títulos de esos dos. Cuando yo intentaba sacar un tema relacionado con videojuegos con mi círculo de amigos, en el bachillerato, que pues fue reciente, no faltaban las bromas, que pues no son hirientes como tal, pero ya llega un punto en que sí intenta serlo, que dices: no manches estaba jugando tal título, y me pasé este nivel y el otro, y te miran raro y te dicen de qué chingados hablas jaja o por qué jaja y este, llega un punto, en que dices bueno, yo disfruto mis títulos, yo soy un jugador casual, no me considero gamer como hablábamos hace rato, y dices, bueno, yo disfruto mis rpgs, los juego, los termino, y ya, satisfacción personal, y de ahí a quién le cuento, dices, bueno, de mis amigos nadie juega, que dices bueno, son mis amigos por otras razones, no por ser jugadores, no porque tengamos los mismos gustos, sino por distintas razones que en unas cosas chocamos, en otras no, pero de jugar videojuegos y profundizar en el tema pues no, y te queda esa sensación de, bueno, por lo menos ya pasé este videojuego, me siento genial jaja pero, esas han sido unas dificultades, por así decirlo, de que dices, chale no le puedes compartir esto a esta persona, que a pesar de ser tu amigo, no te va a entender, va a decir, está bien jaja y, lo que ha pasado últimamente, es que como en grupos de Facebook tú te unes, es más fácil encontrar gente con los mismos gustos que tú, y dices, ah

bueno esta persona se lo pasó así, y este otro hizo esto, y comentas en los post, y publicas, pero obviamente no es lo mismo que estar, en persona, con las personas que conociste por coincidencia, no porque las buscaste, llega a ser un poquito más difícil no? Hasta el día de hoy no he tenido un amigo que juegue, cosas así, ya pues más a profundidad, porque pues las cosas comunes son free fire, fortnite, y esos los juego de vez en cuando, pero no es lo mismo que jugar un rpg, etc etc. Es un poco más difícil, entonces a la hora tú de estar con las personas que te solías juntar, en mi caso de la prepa, nunca salía a colación un tema de eso, porque como dice Miguel te miran raro jaja te dicen, eso qué jaja y pues, es un poco de frustración por ciertos momentos, pero no es algo con lo que no puedas vivir, así ha sido toda la vida, y al final de cuentas nunca dejas de conocer gente, y pues eso, eso es lo que quería compartir.

Yazmine: Muchísimas gracias Jorge.

Josué: Juan, ¿quieres hablar?

Juan: Sí, honestamente, con la participación de todos me sentí muy identificado y quisiera integrar lo que todos dijeron, porque, sí pude por así decirlo, aplicar todos los elementos que dijeron mis compañeros, en mi vida, y aquí va, yo tengo 21 años, y toda mi vida escolar fue como la que dijo mi compañero Bernardo, no podía encontrar personas con las cuales pudiera relacionarme, porque no teníamos gustos en común en ese aspecto, y yo siempre he sido una persona socialmente, digamos, incapaz por así decirlo, y desde mi vida en primaria hasta ahora en universidad incluso, me es muy difícil relacionarme con mis compañeros, no le echo la culpa a los videojuegos, pero por así decirlo, sería bonito o agradable tener un tema de conversación con ellos. Y otra cosa que dijo mi compañero Miguel, que las mismas comunidades se cierran entre ellas, y es verdad, por ejemplo yo soy un jugador competitivo de smash, y Jorge mencionó que le gustaba ese juego, pero también que es un jugador casual, y qué pasaría si jugáramos en persona smash, que no podríamos, porque la diferencia entre los niveles de jugabilidad que hay, por así decirlo, no permitiría que los dos jugáramos a gusto, por su lado, podría ser que debido a que yo tengo más horas de juego por así decirlo, él se sentiría frustrado por la diferencia de nivel, y yo me sentiría por así decirlo, cómo decirlo, poco realizado, porque jugar con una persona que no es competitiva por decirlo de algún modo, le da una experiencia diferente, y es verdad, que dentro de las mismas comunidades de videojuegos existe lo que se llama el elitismo, que es que hay personas que se sienten superiores a otros jugadores, pro el tiempo que le dedican a los videojuegos, y creo que eso es un mal, un daño que se le hace entre nosotros, entre las personas que tenemos los mismos gustos, y creo que eso es algo que deberíamos tratar de averiguar por qué, no se supone las personas que tenemos

los mismos gustos nos relacionáramos de mejor manera? Eso es algo que quería expresar únicamente.

Yaz: Perfecto, muchas gracias Esmeralda.

Esmeralda: Si me escucho mal, es porque el internet está pésimo, y creo que eso es también un buen punto. Una dificultad para mí, aparte de lo que ya mencionaban aparte de la familia y todo eso, es el lugar donde vivo! Que tiene una conexión pésima, para todo, tanto social como de internet verdad, en mi caso, como ya lo había dicho, HisenseF18, tampoco soy muy sociable, y me costó mucho trabajo relacionarme con la gente de mi alrededor, hasta que entré a mi trabajo, es un local, raro, donde rentamos videojuegos entonces ahí me sentí como en mi mundo. Y pues, para mí principalmente fue el lugar donde vivo, mal internet, mala gente, que siempre me miraban raro a dónde iba, que decían: qué loca esta morra, qué fregados está haciendo, yo con mi videojuego, en la calle, o cosas así, me veían raro, porque aquí es más visto de andar en caballo o con otras cosas, entonces, más bien, el lugar donde vivo es muy cerrado todavía en ese tipo de situaciones. Y ya es todo.

Yaz: Entiendo, disculpa, Donde vives?

Esmeralda: México, en un pueblito alejado de todo, que se llama Chapala.

Yaz: Ah sí, es que no lo conozco y me entró curiosidad de saber dónde vives.

Esmeralda: Está feo, no vengas.

Yaz: Jaja está bine, muchísimas gracias, alguien más quiere participar?

Josué: Creo que ahorita todos han comentado, entonces para profundizar un poco más, nos gustaría saber, con lo que han comentado justamente, por qué creen que la comunidad es cerrada, ya nos comentaron una parte que el elitismo, no sé si alguien más tenga una opinión similar o diferente acerca de la comunidad cerrada.

Ariel: Yo, pues mira, soy organizador de E-Sports en la Universidad de Guadalajara en un plantel politécnico, y pues este es un tema que se ha visto de demasiadas formas, por la relación social que mantienen los jugadores entre la misma obsesión que mantienen por la pasión de un videojuego. A qué contribuye o en qué afecta esto, en la misma razón mantienen por el interés o sólo por estar jugando, el descarte social hace afectaciones con las demás personas provocando, lo que se puede ver actualmente con las personas gamer que afecta demasiado su estilo de vida, o en la forma de relacionarse con los demás, pero se refiere todo eso al mismo, hacia el interés que tienen ellos por la pasión por los juegos, entonces creo que es

lo principal que por lo mismo que se cierran, creo que uno luego se siente atacado, o afectado, porque o algunas personas no comparten sus gustos, o piensan los demás los tachan por sus gustos, entonces creo que eso es uno de los motivos por los que la comunidad se va cerrando.

Josué: muy interesante y muchas gracias por tu comentario. Juan cuéntanos

Juan: Sí, perdón que comente mucho, pero es que sí, tal y como dijo mi compañero es verdad, eso es cierto, pero desde otro punto de vista, lo que él dijo, no recuerdo cuál, utilizó un término que yo podría definir, transformar como competitividad, y es que los videojuegos de por sí, tienen una cualidad muy única, muy curiosa, que es darle a los jugadores una sentimiento o experiencia de logro, una sensación que en la vida real es muy difícil de conseguir, pero que en un videojuego se puede conseguir matando un jefe, en las experiencias individuales, y en las experiencias competitivas o multijugador, se puede conseguir venciendo a tu oponente, es una sensación que he sentido muchas veces, y sí se siente padre, porque es una mezcla entre adrenalina y euforia, y podría ser por eso que muchas personas se sienten presionadas, para mantener cierto tipo de nivel, en tanto para ellos como para las personas que lo rodean, porque es algo beneficioso para todos, pero qué pasa con esto, obviando eso, y dejándolo un poco de lado, si de por sí es difícil encontrar personas que compartan nuestros gustos e intereses, imagina ahora una persona que comparta el gusto de los videojuegos, pero decir videojuego abarca una gama de posibilidades enorme, están los shooters, los juegos de pelea, los rpg, las aventuras gráficas, etc, y los que juegan juegos de pelea pueden no gustar de los shooter y viceversa, ahora, si de por sí es difícil encontrar y relacionarnos con personas que compartan el gusto con videojuegos, ahora imagínense encontrar a una persona que comparta nuestro gusto por los videojuegos pero aparte el gusto específico por cierto tipo de juegos, ¿ok? eso en mas que nada se ve reflejada en las comunidades competitivas como decía anteriormente que es muy complicado emm... dar con personas a las que les gustan los videojuegos y a las que le gusten el mismo tipo de videojuegos, ¿ok? es por eso que siento que las comunidades se van viendo cada vez mas cerradas y elitistas porque si tu dices, oye me gustan los videojuegos, ay a mi tambien pero me gustan los shooters ah pero a mi me gustan los juegos de pelea, ay pues ahi ya no, no existe una conexion, si se pueden llevar por asi decirlo entre comillas bien pero a mi en lo personal me ha pasado, o sea yo juego smash con otro jugador que juega todos los juegos call of duty movil eh free fire, fornait y no solamente la conexion no se da, la conexion social por decir, no podemos compajinar porque no tenemos un tema, un interes en comun por asi decirlo, ¿ok? por eso yo creo que es algo que afecta al relacionarnos entre nosotros a cierta medida.

Josue: Ok muchas gracias por lo que nos compartes... ¿Jorge tienes algo que comentarnos?

Jorge: estemm si *se rie* bueno ahorita que estaban platicando todo eso, pues igual me puse a pensar, dije bueno, es muy difícil que pues las personas con las que tu interactúas en tu vida cotidiana se interesen en el mismo tema que tu, en este caso los videojuegos no, en este caso smash, abarca dos cosas, la cuestión de que te guste y la otra que te guste el ámbito competitivo, bueno al fin de cuentas para entrar en el ámbito competitivo tuviste que jugar varios videojuegos, ¿no? porque es difícil encontrar a alguien que diga voy a entrar a smash competitivamente sin haber jugado cualquier juego antes pues igual es complicado y bueno, de primer instancia que le guste las mismas cosas que tu a las personas con las que interactúas ya es un poco difícil, ¿no? porque hay varios que les gusta el futbol, hay varios que les gusta el ajedrez, hay varios que les gusta hacer otro tipo de cosas e incluso en algunas de esas estamos iguales, ¿no? por ejemplo a mi me gusta nadar, a ti te gusta nadar pero no jugar smash entonces ya no estamos iguales, y estemm bueno, esa es una cuestión por la que creo que estemm es poco el ámbito que las comunidades se van cerrando porque de entrada considerar un juego como les decía es un poco difícil bueno, como les platicaba Juan, ¿no? que todos juega free to play que hace rato que estaban preguntando que consideras tu ser gamer, una persona que juega free fire bueno, pues igual y ella no se considera gamer o igual y si dependiendo la persona pero tu no puedes decirle a ella oye entra conmigo a una competitivo de smash te enseñó esto y el otro pero puede que no le guste y así sucesivamente porque si hablamos solamente del ámbito competitivo, es un poco más difícil, ¿no? también se me olvido decir que bueno, soy un jugador casual porque el nintendo que tengo es de un amigo y él juega smash también pero no congeniamos en ninguna otra cosa, solamente jugamos smash pero fuera de ahí no hay contacto, cada quien lo suyo no pero fuera de ahí en otro ámbito para eso tengo a otras personas no lo que sea pero no jugar smash, bueno lo considero así pero en algún momento me gustaría entrar en una escena competitiva y previamente todo esto de que a mí me gusto smash fue desde que tuve la wii (una consola de Nintendo? y tuve el super smash brawl y ahí yo lo jugaba solo con mis primos solo para divertirme porque solamente tenía 10 o 13 y lo veo como diversión y pues bueno ahorita que me conecto nuevamente dije ah caray, olvide lo bien que se sentía ganarle a alguien, como dice Miguel, aparte de tus juegos individuales que tú tienes y lo derrotas a un jefe, lo completas y la satisfacción de hacer esto no y dices bueno, está bien entonces ahí es cuando buscas como mejorar, pocas personas he visto que hace esto, pocas, le digo que mi compañero no lo hace, solo para pasar el rato no, pero pocas personas le echan ganas para ver esto, movimientos, el otro porque bueno, invitar a alguien a hacer lo mismo bueno, es complicado porque otra persona se invita a jugar ajedrez y dice bueno para que quiero meterme a jugar si

no me gusta no, o mira haz esto en natación y nos metemos a un torneo al agua, va a ser muy complicado no, es lo mismo con el smash, no digo que se cierre pero es difícil encontrar a esas personas en cualquier ámbito eh, es complicado sobre todo ahora que se acaba de popularizar ahora lo del ámbito competitivo de los videojuegos sobre todo aquí en México que veo que apenas sobre todo en la cuarentena que es otro factor, que dig bueno, es otro factor porque le entro al juego y quiero mejorar y veo videos no, de cómo hacerlo para esto y para el otro, es el interés y ahora la otra cosa que siento que debe tocar acá, como somos muchos obviamente no pensamos igual, tenemos otras ideas, otra educación pero las personas que he conocido si que tenemos bueno, somos cerrados socialmente, bueno no mucho o talvez si pero bueno o no soy amigo de la clase a la que voy como otras personas no, solo unos amigos y juego smash con ellos y uno no quiere entrar a competitivo y no quiero invertir mi tiempo en personas que no quieren porque no, cada persona está en su derecho de decir lo que se le hinche y yo creo que es por eso, yo creo que está cerrado porque somos muy pocas personas, yo creo que en algún futuro así hablara muchas más porque como les decía aquí en México la escena competitiva es un poquito más grande y pues así no? y pues eso era todo lo que queria hablar, perdón por seguirme pero era todo lo que tenía que decir

Josue: No te preocupes, gracias por comentarnos, bueno ahorita pasare a otra pregunta, quisiera preguntarles ustedes que piensas del covid como afecto a la manera de los videjuegos, el como creen que afecto o que paso con los videojuegos, es decir, se recibieron mejor o no, que creen que cambio la pandemia con relacion a los videojuegos.

Yazmin: Ariel tiene alzada la manita, adelante

Ariel: pues bueno, un comentario de lo que ha pasado, las afectaciones que ha tenido la cancelación de demasiados eventos porque pues, perdón por lo que voy a decir pero del comentario pasado emm voy a decir que la comunidad competitiva es altamente grande pues que ha pasado, la cancelación de muchas escenas del area competitiva de cualquier relacion puede ser llevada a cabo como super smash bros, league of leyends, call of duty y fornait la cancelacion de los eventos masivos de las universidades y de EA sports a cerrado oportunidades o varias ventanas, se puede decir que aumento entre comillas el online o la como perjudico fue demasiado grande debido a las ventanas que tenia o los beneficios como universidades la salle o la ipn O universidad de guadalajara bajo mucho su rendimiento por que no había jugadores destacados como yo que soy jugador destacado el sistema me boto de los grandes en la categoría de videojuegos

Yazmin: Muy bien muchisimas gracias, veo que Bernardo tiene alzada la manita, adelante Bernardo.

Bernardo: Ok, eh yo yo pienso que en si perjudicar definitivamente sí, super sí en el ámbito competitivo, o sea definitivamente si se cancelaron los eventos eran lo que vivían los pro, por ejemplo las transmisiones, porque ellos mismos los han ayudado en cuanto a las transmisiones, yo creo que es un definitivo y en la industria de los videojuegos también se han beneficiado, yo creo que si se han beneficiado muchísimo tal vez en los juegos, han vendido demasiado todos porque todos estamos en cuarentena y pues que hacemos no como ya estamos sin casa pues que hacemos y se ha beneficiado porque están en casa y para matar el tiempo se ponen a jugar videojuegos y pues quien no quiere perder el tiempo eh pues de esa manera divirtiéndose y así, en cuanto a la pregunta siento que es más positivo que negativo

Yazmin: Muchisimas gracias, Alessa primero por favor, adelante Alessa

Alessa: bueno yo pienso que fue mas negativo para gente que convivía mucho localmente por que donde yo vivo el único lugar donde yo podía jugar smash que es el yo iba a a jugar y bueno iba para allá y a la hora del covid cierra ese local pero cuando vuelve a abrir pues ya no trabajaba, y no solamente eso si no como de antes me gustaba los juegos físicos que los digitales porque me da la sensación de que es mío porque en digital es como una licencia, y al comprarlos físicos tampoco se podía porque cerraron varias tiendas y también en eso afecto pero para mi en lo personal, al momento de jugar smash con mis amigos a un lugar donde no se podía ir a eso y pues ya

Josue: gracias Alessa, eh no se si alguien mas quiera preguntar, ah Juan, cuentanos

Juan: ahora si brevemente, el términos de relaciones sociales por causa del covid pues no hay relaciones sociales pero honestamente en lo personal me causa un poco de gracia por que desde mi vivencia individual tengo compañeros en la universidad que el confinamiento ya los tiene hartos, salir por las noches, honestamente no se que hacen porque no estoy familiarizado por esas relaciones sociales jaja estem pero lo que sea que ellos hicieran al momento de convivir como persona como toda mi vida he tenido un estilo de vida mas uraño y como dijeron de whats, de hecho hay un meme en redes sociales que decia lo que tenemos en la población es no salir no salir de casa y yo asi como de, es lo que he estado haciendo toda la vida, osea honestamente y es cierto lo que dijeron anteriormente se cancelaron los eventos, lo chido de convivir honestamente estar con las personas que le gustan lo mismo que a ti no necesaria la convivencia, por parte de los juegos el adquirir juegos fisicos es preferible no solo por el dato que compartió mi

compañera sobre el sentido de permanencia sino por que los juegos digitales con la nueva implementacion de impuestos a productos digitales se encarecieron creo que un 20% o 25%, y desde mi opinión la cuarentena vino a afectar en mucha cuestión a los gamers pero creo que mas que nada es como el como le pego dependiendo de que tipo de personas por el nivel de tipo de afectacion que tuvieron cada uno, bueno esa es mi opinion al respecto

Yazmin: perfecto, muchisimas gracias, veo tambien a Jorge, adelante por favor

Jorge: este si, ah la pregunta era en que perjudicara o cual era, perdon porque se me va un poco el hilo, perdon

Josue: si a que, como piensas que la pandemia o el covid afecto tanto buena o mala manera a los videojuegos

Juan: estem, bueno los videojuegos como te digo no, ahí abarcas muchas cosas como en este caso ya habían tocado el tema hace rato los eventos y pues las escenas competitivas que se realizaban cara a cara y pues obviamente sale muy perjudicado en este asunto porque pues hijole, quien no en que esta en un ámbito competitivo pues este ir a su torneo presencial y pues se debe sentir padrísimo y encima de que los organizadores le pierden no, no es lo mismo, la otra es que videojuegos al mediados de la pandemia y estuve viendo como el animal crossing se puso mundial y a caray y dices bueno, ya crearon nintendo switch para jugarlo, yo no lo he jugado y veo que es un tipo simulador de vida en donde los invitas a tu isla, el punto es que pasas todo el día entero en una consola con un muñequito y armando tu isla, te da satisfacción no el estar ahí todo el día, todos los dias toda la semana, por ejemplo y otros que se pusieron de moda el amongus, fallguys emm, call of duty y pues son los que dices bueno son divertidos para pasar rato con tus amigos jugando desde casa y pues este, ahora las cosas que son más personales que dicen por ahí que van a comprar los juego en físico, compras en no se liverpool o no sé qué otras hay y ver los juegos en el estante, elegir el tuyo, todo ese ambiente que dices wow, vine por un videojuego ya sea por cumpleaños o por dinero y pues se extraña no, esa sensación y es lo que pienso porque pues bueno decía que abarcas muchos ejemplos en cuanto a los videojuegos, son estas 3 que se jodió el ámbito competitivo, las escenas estem se popularizaron juegos para jugar con otro atrás de la pantalla pero pues solamente de ese estilo, los demás igual y pegan un rato y el hecho de ir a una tienda física a una consola, al verlos a una caja pues si se extraña, no como decía, y pues así

Josue: muchas gracias Jorge por tu comentario, nos estamos acercando al final de la entrevista, quedan 10 minutos, vamos a finalizar con la última pregunta, nos interesa preguntarles el cómo escogieron su nombre de jugar de jugador, gamertag,

user, porque lo eligieron, que vinculo tienen con ustedes, no se quien quiera comentarnos, ok Bernardo, cuéntanos

Bernardo: *se ríe* pues yo creo que es para empezar el mío me identifico como tuburagio, porque muy simple porque mi hermana me llamo cuando estaba chica me llamaba así y pues se me hizo interesante ya cuando paso el tiempo, fui creciendo y siempre usaba en los juegos nombres relacionados con mi nombre le ponía berner, berna, berns pero un tiempo acá dije que quería algo original y dije porque como me decía ella y por eso escogí tiburagio y pues eso empezó desde smash, pero simplemente por eso

Josue: ok eso es bueno

Yazmin: ay que lindo, que interesante, muchísimas gracias, Alessa, ¿tenías alzada la manita no?

Esmeralda: bueno creo que la mía va a sonar un poco ridícula al lado de algo tan emotivo como lo dijo, este pues pasa que el ultimo nick name que me puse en los videojuegos era danonina, por que pasa que no tenia ningun tipo de personalidad yo, jamás me identifique con nada, con un nombre que le decía así que su hermana o que me llamaban de alguna manera, mas que nada porque nadie me llama de ninguna manera, más que nada porque me metí a una comunidad llamada mino de smash y ahí me pusieron apodo porque querían arrimarme a la gente y no se porque se me ocurrió decir que me estaba tragando un mendigo danonino, y desde ahí se me quedo como danonina y después quedaron que mi main era un pinguino, suena mas ridiculo frente a algo tan emotivo como de su hermana le llame así, lo mío suena bien naco

Bernardo: a mi me gusto la historia, buena esa, esta muy buena jaja

Josue: no pasa nada Alexa, gracias por compartirnos la historia de danonino, y bueno eh Pablo tiene la mano levantada, cuéntanos

Pablo: pues si yo he tenido dows nombres, el primero era centurion y era porque en el xbox 360 y jugaba un juego de la wwe y en este juego hice mi personaje mamadote y con pelo azul y le pregunte a mi abuela, ¿cómo le pondrías a un personaje con ese nombre? pero no cabía centurion pero no cabía el nombre y no se porque le puse la "n" al final, bueno después como a los 13 años fue cuando cambie de nombre y puse sadayo, en el mundo de los videojuegos es un sueño, ya después salieron personajes que era mujer por ser nombre sadayo y pues todos pensaban que era mujer y pues me causo un buen de problemas pero ps al final si me quede siendo sadayo

Yazmin: wow muchísimas gracias y pues que creativo eh, Jorge tienes levantada la manita

Jorge: ah si, no la baje pero pues contesto, estem, el mio tengo que aclarar que es el que he usado en todos los videojuegos pero quiero buscar otro para smash pero este, cuanto tenia 15 años me termine un anime y el personaje que me gusto es kiyua y el personaje de videojuegos que me pongo de username y la cosa va de casadores y asi y yo me llamo Jorge y decidi ponerme hunterdan, pero para smash para tomarme enserio quiero buscarme otro no, pero es el que uso actualmente

Josue: ok Jorge muchas gracias

Yazmin: muchísimas gracias, sigue Ariel por favor

Ariel: si pues conmigo lo que paso fue de que de pequeño mi abuelo tenia alzheimer y el veía mucho series, que paso pues el veía mucho pokemon y pues el veía a lucario y le puso gariel que paso pues asi me llamo ariel y pues como falleció le tome tanto el cariño, el aprecio de gariel que lo tome como tag desde pequeño, y ahorita en smash no tiene mucho que entre me habían preguntado que como me podia destacar y me quede con el sentimiento y con el mismo tag y pues me quede como gariel de lucario

Josue: ok Ariel, muchas gracias por tu comentario, Juan también quiere comentar

Juan: ok, primero que nada tengo que mostrárselos porque se llama, se pronuncia de cierta forma porque de niño chiquito todo perdido dije que chido se vería mi nombre con letras japonesas un signo de oro y coreanas y quedo asi *enseña la imagen por videollamada* ahi esta, honestamente se pronuncia crizzo, honestamente no tiene historia ni nada pero es que mi anterior nombre antes de ese hasata que tuve 15 años fue hinjoromi, y pues dije ya, tengo que cambiarlo y mejorar a un nombre mas maduro, un jugador mas grande porque si me daban pena que me dijeran asi porque es largo y dije crizzo y dije sonara bien en comparación de todas las historias de como fue que lo elegí y como elijo un nombre de jugador competitivo y me metí a internet y busque nombres de gladiadores griegos y romanos, y apareció espartacus, comodo, flamus y luego ponen top 10, los 10 mejores gladiadores de su época, y estaba crixus y pues ahi decían que nunca fue derrotado y dije es mejor y yo dije no me puedo poner crixus porque pues suena antiguo y me voy a modernizar el nombre y me pondré crixo, y ya se quedó como crixo y ya es el nombre que llevo usando hace 6 años y ya me identifican en la comunidad virtual como ese nombre y no, será raro, esa es mi historia, poco emotiva, poco de transfundo

Yazmin: no para nada, estuvo muy creativa, bueno todos los nombres de todos ustedes son muy muy creativos, algunos muy emotivos pero también muy creativos

Josue: bueno pues creo que con esto le hemos dado fin a la entrevista por hoy, abarcamos una hora de entrevista y pues yo quiero agradecerles a todos por su tiempo, participaciones por todo todo lo que nos dijeron es valioso, muchas gracias a todos y pues yo me presento para que me conozcan de nuevo soy Josue, y un compañero que esta aquí también jorge que estuvo, todo estará aquí entre nosotros y eso muchas gracias a todos, no se si Yazmin quiera decir algo

Yazmin: muchísimas gracias a todos por participar, espero verlos pronto, que les vaya bien en sus jugadas que ahorita van a hacer que es lo que estoy viendo en el chat y feliz cumpleaños Alessa que va a ser el sábado.

Josue: muchas gracias a todos.

ENTREVISTA 3

Entrevistador: Buenas noches, como les había ya mencionado a algunos, esta platica será con el propósito de conocer las impresiones que tienen ustedes como jugadores respecto a lo que se denomina comunidad Gamer, todo lo que digan en esta charla nos será muy importante para formar una idea de lo que es un perfil de Gamer.

Para comenzar el ejercicio me gustaría partir desde que impresiones tienen ustedes al escuchar esta palabra de Gamer?

David (DACA): Nada más yo quería hacer es ese énfasis en que pues realmente yo yo no considero que para ser gamer tienes que ser como que, pues, que tu tiempo se basa en eso no sea yo creo que realmente con el que puedas disfrutar del juego esto ya te puedo hacer parte de ese grupo, no, como te había comentado a mi no me gusta el el cerrarme ahh eso, no al querer pertenecer a un grupo pues realmente en este caso la pandemia en específico hizo que muchas personas tuvieran mucho tiempo en casa, entonces creo que amplió muchísimo la idea de querer pasar este el tiempo y esto hizo que los videojuegos fueran una una alternativa pues prácticamente, pues, que pareciera prioridad no, y más ahorita que ya puedes generar pues un cierto recurso a partir de realizar estas actividades no como lo son los streamers que ya generan pues dinero y hasta pueden ser este pues patrocinados tanto por marcas como y hasta pueden ser este pues patrocinados por

marcas como por los mismos videojuegos no como lo podemos ver en esports que ellos mismos ya tienen sus equipos de puros gamers no.

Entrevistador: de acuerdo, muchas gracias David, el nuevo compañero que se acaba de unir a la reunión solamente le comentó que para poder ser Participe en la conversación nada más al momento de para pedir la palabra levantamos la mano y pues ya se les cederá la palabra y pues nada más un breve resumen estamos hablando que qué impresiones tienen con esto de ser gamer y pues ya ahorita la comercio un poco pues ya desarrollada y ya estamos tocando estos temas de pues el nivel competitivo la apertura que está teniendo videojuegos que no solamente se tiene el prejuicio de el hombre gordo en frente una computadora si no se atiende esta apertura de que mujeres pues lo hemos visto en esta extremas como lo mencionaba David gente de la tercera edad que este juegos está jugando entonces pues esta donde esta apertura de que pues sede más el juego y como lo mencionaba la pandemia sido muy importante para que se vea obligado este tipo de entretenimiento pues digital, Luis algo que quieras comentarle esto o admisión a lo que se está diciendo o igual persona que se acaba de unir podría comentar algo respecto a esto.

Luiso: pues complementando un poco lo que dicen de que las mujeres y la gente adulta y todo eso también las personas con discapacidad. bueno he visto algunos streamers que tienen discapacidades y eso no les impide poder jugar y poder llegar a ser grandes jugadores.

Entrevistador: de acuerdo muchas gracias hay algo que quieran hacer adicional a estos comentarios que ya hemos hecho o quieren que pasemos un siguiente tema. Es muy interesante todo esto que se menciona con respecto a la apertura con respecto a que la pandemia hecho prácticamente una obligación los videojuegos, también esto de que no solamente se tiene la idea de que un sujeto se el estereotipo del jugador, sino que pues prácticamente cualquier persona puede ser un jugador, lo que no nos gustaría como equipo y es como el eje central de la investigación, es, en los grupos virtuales y ahora como lo mencione esto que podría ser clan o grupo de amigos que ustedes pueden considerar que al jugador o al gamer le atrae para querer ser perteneciente a este grupo o que se sientan atraídos a este cierto tipo de grupos, que pues como dices se dedican de manera pues más profesionales los videojuegos ya lo mencionaban con los streamers me podrían decir ustedes qué impresiones tienen con esto cuál es la motivación que tienen como jugadores a esto. David tienes la mano alzada puedes hablar

David: sí como te había mencionado, la verdad yo, a mí no me gusta como ese concepto de pertenecer a un grupo y más si no los conozco, a mí me lo que más me gusta es poder jugar con personas que que conozco o indirectamente no sea el conocido otro conocido, no pero así tal cual el querer ingresar a un lugar en el que no conozco a nadie se me parece un poquito más difícil no por no poderme desenvolver con esa persona, sino que pues yo creo que lo que más con lo que más con vivo es con el jugar con gente que conozco no con gente que ya tengo pues cierto vínculo, comentaba que yo también juegos con amigos de amigos o el amigo de mi hermano pero a final de cuenta como que es algo muy continuo entonces ahí ya generó el vínculo, no, pero el empezar con alguien que no conozco si se me hace no sé o sea realmente nunca he tenido es a esta como experiencia, Y más que nada ya viéndolo como observar o sea últimamente he observado mucho por ejemplo en esta red social tan nueva que es esto en auge que se llama Tik Tok en el cual pues muchos niños si intentan hasta hacen pruebas para entrar a clanes, y todo eso y realmente eso sí me Exalto un poco porque hace esa así como está parte en la que que condicionan para poder estar en un lugar no, y a eso voy o sea yo no me considero un mal jugador no me considero un jugador profesional y con las personas con las que estoy tampoco son jugadores profesionales pero sabemos que si llegamos a tener pues un día malo de jugar mal pues sabemos que es hay una hay una amistad más allá del juego y por ejemplo en estos clanes pues eres bueno estás eres malo pues no puedes pertenecer a nosotros, no, entonces eso es más que nada es que lo que no me gusta de de esa etiqueta no, como del clan, o así pero más que nada en el hecho de no conocerse porque nosotros podemos tener por ejemplo entre nosotros entre amigos podemos decir que somos como nuestro crew pero no significa que si jugamos bien o mal vaya a desaparecer esta esta pues Unión no, esta cercanía que tenemos.

Entrevistador: ok muchas gracias, muy interesante esto que mencionas eh Gabriel, Luis , el Trap algo que quieran añadir.

Gabriel: a esto que está mencionando David pues yo creo que todo esto va así como que de la mano de un tema como que mucho más amplio, no, por ejemplo podemos conocer la gente que es de cierta manera como muy introvertida y gracias a este medio han logrado pues desarrollar ciertas habilidades de inclusión, entonces este yo digo que es dependiendo como los puntos de vista esto es, este, pues como muy personal no o sea por ejemplo si yo fuera una persona muy introvertida pero veo que por este medio ya que no contacto de una manera como que usual o física con una persona y se me se me hace más cómodo de esta manera pues este, es, un área aprovechar no tampoco habría por qué decir este aspecto de que Ah no pues como es un medio tecnológico y no es la vida real no te sirve, no, sea inclusive te puede ayudar a desarrollar una habilidad que puede funcionar para más adelante,

te digo, siento que es un tema pues padre dentro de lo que cabe y de dónde puedes hacer inclusión con otras personas, este, en un aspecto social pero pues si precisamente como en todo o sea hay cosas buenas y cosas malas y nada más este es como que el enfoque que se le quiera dar a este tema.

Entrevistador: ok de acuerdo, si alguien tiene algo que añadir puede pedir la palabra. en ese caso podemos pasar a otro tópico que también nos interesa, en este caso también como jugadores no solamente se tiene esta identificación, o esta posibilidad de socializar como lo mencionaba Gabriel en grupos a personas que se les dificulta sino que también se han encontrado estas ideas de que los avatares o seudónimos que se encuentran en los videojuegos también suelen funcionar como medio por el cual la persona genera esta confianza o tiene esta idea para hacer las cosas sin que tenga este miedo a ser juzgado.

en esta misma línea que se está mencionando tienen algo que añadir con respecto a esta posibilidad que se tiene a través de los videojuegos que facilite la socialización?

David: Pues mira yo creo que esta idea de que el usuario y todo eso, a mí me conocen e identifican más cómo DACA entonces mi usuario de de mis plataformas pues nunca he intentado así como tener un seudónimo, no, o sea dentro del juegos realmente siempre ha sido la manera en la que me identifican entonces como que no tengo esa esa pues esa máscara en la cual tengo otro nombre, u otra cosa simplemente siempre pues me gusta que me identifiquen, no, y lo del a los personajes que puedas tener y yo yo este principalmente, por ejemplo en el juegos que que hay como que más este pues apertura para escoger eso ese tipo como de de skins a lo que se le llama a los personajes pues yo siempre pues tengo skins como de hombre o simplemente con que me gusten, o sea, hay monstruos hay personajes variados pero sí conozco a compañeros amigos que suelen usar como ciertas skins nada más por, por por ejemplo en fornite lo que sucede es que las skins de mujer son más delgadas entonces más o menos este posible que pueda recibir el disparo o se puede mover más rápido entonces yo creo que ese momento no es tanto como por el personaje sino por las cualidades que pueda dar ese personaje, entonces yo por lo mismo te digo, realmente no soy como que muy muy de elegir este que usar a partir de eso simplemente es me gusta pues es lo que busco.

Entrevistador: ok muchas gracias por esa aportación, los demás que estamos en la reunión, Gabriel, Luis, o usuario, tienen algo que añadir a esto piensan de la misma forma o tienen alguna contradicción a esto .

Gabriel: pues yo creo que, pues sí esta parte como por ejemplo de de los usuarios y los avatares de cierta manera como que si influye, o sea como que reflejas alomejor ciertos rasgos o características que te gustaría desarrollar o tener, o sea siento que a lo mejor es una proyección desde cierta perspectiva como de lo que deseas para tu persona o inclusive reflejas nada más lo que eres, por ejemplo tengo el caso de un amigo que le gusta hacer mucho ejercicio, entonces sus skins que ocupa para los juegos por lo regular son musculosas y cosas así entonces, yo digo que sí refleja parte de la personalidad o de esta manera de actuar tanto tu usuario como tus skins, o sea yo digo que si tiene relevancia, por ejemplo yo tengo en mis usuarios pues a mí me gusta también el anime no entonces yo en mi usuario me pongo algo de un anime así refleja como que ciertos rasgos de la persona, que te digo te gustaría tener o o simplemente desarrollar.

Entrevistador: ok gracias, gracias por la participación, los demás participantes algo que añadir a esto que se está mencionando, es muy interesante esto que mencionan de que puede ser una reflejo de lo que se trata de de demostrar algo

Victor: Hola, soy Víctor y este igual pienso que en la actualidad en los nuevos gamers, los chavitos que están entrando y todo así, siento que que poco a poco van ingresando a lo que estos videojuegos, van a empezar como a bueno más bien como mencionaba este David los skins van a ser como más para verme mejor o bien muy profesional así pero siento que los más grandes que actual actualmente pues jugamos, sí podemos nosotros en plasmar un poco más de lo que es nuestra personalidad tanto en nuestros gamertag en nuestros nombres, en nuestros avatares, ya somos más como más de a pues me gusta justo como lo mencionaba igual Gabrielm aquí amigo que le gusta hacer mucho ejercicio pues escoge como skins musculosas y ya pues a mí me gusta más el negro pues por esquineros y cositas así pero igual de importante o algo interesante más bien es que los nuevos gamers que van entrando, como que todavía no descubren como esa parte es como que nada más les importa ganar ganar ganar, y a nosotros en la actualidad siento que ya es como pues nuestro nombre este que se vea bien no sé no como dice David, igual para todos como dar aquí pues así están todos mis nombres y pues nada más comentar cómo eso se halló en la actualidad este sí sí sí yo creo que inconscientemente a lo mejor este sí plasmamos de de nosotros un poco en los videojuegos o si no es que mucho en los videojuegos.

Entrevistador: okey muchas gracias Victor, David tienes a la mano quieres participar.

David: sí ahorita que chequé, mencionaron eso de las personalidades como te había mencionado, realmente yo no creo que quiera plasmar algo más de lo que soy pero no me había puesto a pensar también en esto que habían comentado esto de la personalidad, y por ejemplo en mi gamertag o sea esta como DACA soy yo pero también por ejemplo, en lo que le sigue del DACA es eso es que yo se lo puse principalmente por un grupo que me gusta que se llama cartel de Santa entonces yo creo que ahí también hay algo de lo que quería plasmar y aparte también por ejemplo tengo la inicial y el número de de mi ex novia, entonces yo creo que ahí también hay algo de lo que yo quería plasmar y aparte también por ejemplo tengo la inicial y el número de de mi ex novia pero más que nada porque no puedo cambiar el gamertag, no, pero a lo que voy es que en un inicio quería tener como esa, cómo lo que decía no lo que marcaba pues esta parte de nuestra personalidad y todo entonces creo que eso también me pude dar cuenta ahorita que mencionaban esta parte.

Entrevistador: ok muchas gracias por la participación, Luis, Gabriel, el trap, algo que quieran añadir a esto que acaba de mencionar David y Víctor con respecto al reflejo en el gamertag en los avatares

Luis: sí este yo yo he visto mucho el reflejo del avatar en el juego de GTA 5, qué puedes modificar a tu personaje y la mayoría de las veces las personas no lo modifican de acuerdo a como son ellos no, que si tienen el pelo largo pues se lo ponen largo, ahí en el juegos hay veces le agregan cosas no que los tatuajes y todo eso pero también lo hacen con la ropa, yo por ejemplo con mi gamertag este me puse a wizard, que es wizard lo tengo desde que empecé a jugar por eso me identifico con ese nombre, y muchas personas me identifican con ese nombre en los juegos y en la vida real pues por mi nombre real.

Entrevistador: ok de acuerdo muchas gracias algo más que quieran añadir alguno de la de los que estamos aquí, si Víctor puedes tomar la palabra.

Victor: Gracias, este algo también se me hace muy interesante justo como menciona Luis, no sé, no digo, no sé si soy el único que piensa así no pero muchos de nosotros en GTA por ejemplo uno va y crea su personaje, a su avatar conforme a uno es, como nos gustaría ver y cómo nos vestimos, no se como muy muy raro no, o sea eso estaría también bien Ver y saber que tipo de gustos tiene esa persona, a lo mejor hasta a ver si si es así la persona, o sea totalmente, eso estaría súper interesante ver a lo mejor su personalidad o como es, porque pues a lo mejor puede ser en GTA así, todo rudo y tatuado, y es un niño totalmente normal con lentes, o sea que onda, no, con su personalidad o con sus gustos estaría padre,

como saber su personalidad o sus gustos estaría padre o interesante ver esa parte .

Entrevistador: muchas gracias por la participación Víctor, alguien más que quiera hacer un comentario adicional a todo esto que estamos hablando. de acuerdo si no pues si no hay que decir que de ese tópico podemos pasar a lo siguiente, también como equipo nos hemos dado cuenta que además de tener esta parte personal que se puede depositar en los videojuegos también están los estímulos externos que reciben, entonces también hemos resaltado esta importancia que se ha tenido acerca de los streamers en la comunidad gamer, y nos gustaría saber como equipo ustedes que piensan con respecto a esto, qué es lo que motiva a un jugador a seguir a un streamer o un screamer si es el caso de que ustedes lo sean, qué es lo que motiva a hacer este tipo de actividades, el que Levante la mano puedo darle la palabra.

David: me podrías repetir bien la pregunta, no te entendí bien .

Entrevistador: si claro de manera muy resumida qué importancia o ustedes que impresión tienen con esto de los streamers y los jugadores tanto como comunidad que esperan en este marco. qué espera la comunidad, quisiera saber en este caso ustedes como ven esta esta relación o estos elementos.

David: Bueno, en mi caso yo no suelo consumir mucho de streamers y todo eso, pero yo, bueno con esta manera de pensar lo que siempre pues he querido es así como hay a mí uno de los juegos que pues más con concurro es el FIFA, entonces hay ciertas monedas que son ciertas cosas que necesitas para comprar a ciertos personajes, entonces los streamers luego te dan la oportunidad como de que te regalan monedas, o por ejemplo cuando salió el juegos más moderno de este año pues lo regalaban, entonces yo sí tenía esa inquietud de meterme a verlos pues no más que nada para ver que que me ganaba, pero como te comento yo no soy como que muy recurrente a estas cosas, es más, si me puedo regresar un poco, yo cuando era niño creo que que lo que más podía ver eran estos streamers pero todavía no se catalogaban de esta forma, eh cuando era pequeño me gustaba mucho pues esta parte de Minecraft y todo eso entonces creo que cuando era niños yo los consumía y no porque me hiciera falta los juegos, sino que habían como cosas en las cuales me podía avanzar y encontrar cosas en ellos, actualmente de los streamers que más consumo son como esas personas que te ayudan a encontrar no sé las cosas que salen, los desafíos que salen en la semana, las misiones secretas que salen en otros juegos o modalidades nuevas de juegos, creo que en esa parte sí más que nada es eso, creo que cuando era niño consumía más que

que actualmente, cuando era niño era de ver vídeos de gente de 2 horas de un sujeto jugando algo que yo podía jugar en cualquier momento, en ese preciso instante entonces creo que eso también es algo curioso y pues es algo que también creo que en cierto punto incentivo a ese gusto por los videojuegos, no porque siempre me han gustado pero a lo mejor el ver estas personas fue pues lo que también me me motivaba a jugar, como que estas ganas de hacer lo que esa persona si hace, el tener las recompensas que él podía sacar o cosas así, yo considero que eso cómo qué es lo que más quería sacar, o lo que más he buscado en estos 3 meses, pero te comento mas de niño, ahorita es que me dan en este momento, como encontrarlas, como lo que te decía de que me regalen algo o que me pueda este ayudar a facilitar cierto nivel de un juego.

Entrevistador: muchas gracias por la participación, muy importante todo lo que nos estás mencionando continuamos con el compañero Víctor puedes tomar la palabra

Victor: gracias gracias , igual y casi como DACA igual en la actualidad no consumo al 100% podría decirlo a los streamers, yo conocí, bueno a los youtubers de antes porque antes se manejaba por pues justo como por vídeos, y hacían series o capítulos y encontrando tal cosa, justo por eso es que fui como consumiendo a los youtubers que en la actualidad yo pienso, deje de ser youtuber a pasar este mas algo que motiva, osea el ver que es generar dinero por hacer algo que te gusta que son videojuegos eso me parece muy interesante, de hecho justo pasa, si yo tuviera la posibilidad sería estreamer, me gustaria unirme a esa comunidad, pero sigo a los que en ese momento, en youtube este eran pues youtubers y ahora son streamers de repente, pero a mí lo que ya me parece como no tan cool es que los streamers, bueno los streams duran 2 horas o 4 horas, y pues si te echabas un capítulo de ellos de youtube eran 16 minutos, no se era como la diferencia en ese entonces, pero este si en la actualidad igual si veo alguno de los streamers, porque iba a dar un código, para un código de alguna promoción de Xbox, de algún juego, de algunas monedas pero pues bueno, es mi respuesta, yo creo que que lo que llama o incentiva que un una persona sea streamer en los videojuegos es saber que vas a generar un poco de dinero o lo vas a poder tomar como tu trabajo haciendo algo que te gusta mucho, igual también quiero comentar algo bien padre, cuando yo empecé a ver este estos youtubers seguía mucho en youtube, y justo también como que me incentivó a lo mejor a mí estudiar esa carrera, era un youtuber que este que era psicólogo, y era muy padre porque él decía mandenme dudas o alomejor cosas que tengan por correo electrónico, y él mientras jugaba iba leyendo cómo cómo las dudas que los chavos tenían en ese entonces, y él como que iba tratando o dando, bueno, de dar consejos y a lo mejor un poco de influencia a ciertas cosas para para su beneficio, y eso me estaba muy padre.

Entrevistador: Victor muchas gracias, muy importante esto que mencionas acerca del consumo y está visión que se tiene de querer generar dinero con algo que te gusta, los demás participantes tienen algo que añadir a esto que se ha dicho o algo que contradecir

Gabriel : De mi parte yo creo que nunca tuve así como esta acción o aspiración hacia el dedicarme a esto pero, por ejemplo ahorita yo creo que es en la actualidad la que pues mas he consumido este material, digo inclusive no no tanto por el, por él simplemente hecho de los videojuegos sino por el ambiente que crea la convivencia, entonces yo siento que también como que aspiras a eso, así como cuando se juntan varios streamers que le están pasando bien y ves que hay risas y todo eso, osea como que el ambiente en el que se desarrolla también considero importante, yo siento que es factor como clave para la cantidad de lo que se consume, osea cuántos espectadores llegase a tener, siento que eso es muy importante esta parte, por mi parte yo veo por entretenimiento, no sé por tener un beneficio económico, tener algún juego o de obtener este algún plus dentro de otro juego, entonces yo también quiero disfruta del contenido del ambiente que se crea dentro de él...

Entrevistador: Gabriel ya no te alcanzamos a escuchar siempre se va a perder un poquito la conexión quieres repetir esto último que llega hasta mencionar.

Gabriel: Te repito que yo creo que más que nada es esto, el ambiente que puede hacerse o desarrollarse dentro de este mismo y no solamente pues vaya al juegos como tal no, o sea si no como él con el contexto en el que se desarrolla, yo creo que más que nada es eso para mí.

Entrevistador: ok de acuerdo muchas gracias, en este caso es un poco lo que mencionaba Víctor que no solamente era el jugador, sino darle ese plus como dice Gabriel, con el streamer es, si vas a jugar pero qué es lo que más que ofreces?, no solamente verte jugar sino que ese plus que puede dar cada uno, los demás participantes tienen algo que añadir a esto que se está mencionando con respecto a los streamers?

Trap: Bueno yo consumo streamers pero por un fin, pues también podría decir que beneficio, que en algún momento dado pues digamos que es streamer se termina convirtiendo como que el vocero de la Comunidad, de varias comunidades que ya hay, como en grupos de Facebook, cosas así que el streamer pues además de como decían estar jugando, de tú estar viendo cómo él juega muchas veces ellos te van dando los tips mismos, tips que puedes encontrar leyendo en varios grupos de Facebook, pero ese güey ya como que lo pasa ampliar y lo transmite a más

personas, y pues también en algún momento llega a hacer su chamba, ya que yo siento que en este momento de la pandemia pues sí como que explotó mucho, mucha gente que antes no jugaba ahora el estar encerrado y eso a gran escala todo el mundo, pues hace que haya más jugadores más consumo sobre pues ese entretenimiento de streamers.

Entrevistador: Ok muchas el Trap, gracias por la participación, David tienes la mano levantada quieres participar?

David: ya había mencionado esta parte de que no me gusta como el jugar con personas que no conozco, pero metiéndome en estos juegos que con son los que más juegos con mis amigos que es el fornite, por ejemplo este juego tiene una modalidad en la cual puedes jugar individual, dúo, trío o escuadrón, entonces realmente, a mí precisamente este juegos no me gusta jugarlo solo, entonces esto que decían de que como todo en el contexto del juego en el cual te desenvuelves que decía Gabriel, que aveces el estrés te gusta mas el cómo se puede unir con otras personas y como juega con otras personas y todo eso, a mí me sucede exactamente lo mismo realmente yo disfruto más jugar pues en este caso con este juego con más personas, yo solo así desconectado no, entonces pues también es un punto que me gustaría pues rescatar de lo que habían comentado, de qué te interesa más cómo el contexto en el cual el streamer te demuestra que tiene como que más personas, cuando se juntan estos extremos, cuando se juntan estas personas a jugar, cuando están haciendo ciertas cosas, entonces lo mismo pasa, realmente me gusta más el estar conviviendo con personas, que lo de estar jugando solo y desconectarme, pues de por sí el jugar ya es desconectarte de la sociedad, y ahora el jugar solo creo que es todavía más, entonces sí nada más me quería rescatar esta parte, como reconociendo este pensamiento que me, que me hizo recordar esto que comentaba Gabriel.

Entrevistador:muchas gracias por la participación, pues yo creo que ya todos participaron de este tópico es muy interesante lo que mencionan, me gusta también pensar que este tipo de jugadores que son los primeros, son como estos voceros justamente como mencionaba no sé si era este Trap, que eran como las personas que te decían y como mencionaba David quedan las personas que te ayudan, como este juego se pasa a una novedad, esta noticia de que acaba de salir tal juego, eso es lo que nos motiva a seguirlos, el juegos entonces pues continuando con este tema y profundizando en algo que también como equipo nos interesa, qué es lo que ustedes los lleva o qué es lo que les motiva a emplearse en un juego?, qué es la motivación principal que tienen ustedes para entrar en los juegos?

Trap: que tengas la facilidad, que te adaptes al juego, si no tiene la facilidad o sea porque te vas a terminar aburriendo, pero que cuando lo juegues por primera vez pues sea intuitivo, que le agarres la onda fácil y al momento de que tú ya estés jugando pues no te enojas, sientas te sientas como pez en el agua en ese juegos, digamos se podría también las temáticas de los juegos hoy en día, digamos que el top de juegos es los BattleRoyal, que es el último que sobreviva, pero pues también puede ser, digamos un vato que le entra, le gusta pues digamos la mitología griega pues se va ir a los juegos antaño a jugar un Age and empires que es de ir creando tus casitas, su castillo, pero yo creo que también la temática influye mucho, ya dependiendo pues la personalidad.

Entrevistador: muchas gracias por la participación Trap, Víctor complementas.

Victor: Sí, a mí lo que me lo que me motiva para jugar videojuegos que pues igual es de como muy chico, creo que es más que nada el, bueno creo que soy una persona competitiva, entonces me gusta ser como bueno en el juegos, o si en dado caso como hablamos de los battleroyals, no el que el que construye mejor, o el que da mas o esté en el mejor disparo en la en headshots, o las doble bajas, no sé, pero anteriormente pues eso obviamente sabemos que los battleroyals son como muy nuevos en esta como en línea the gamers, antes todos sabíamos que son este Zelda, Mario Bros, este todos estos, como sea el mejor y a lo mejor como comenté en este nivel y conseguir todas las monedas, todas las cajas del crash, y es como lo que me motiva como mejorar mis propios tiempos, como igual como yo, yo terminaba juegos me acuerdo cuando salían recién los juegos, y yo casi en dos días ya lo terminaba, ya me acabe juegos, eso era como lo que me motiva.

Entrevistador: ok Victor muchas gracias, daca tiene la mano levantada quieres participar?

David: sí ahorita con esto que acabo de mencionar este VIKO, eh creo que yo tengo esa misma manera como de jugar, en la cual soy muy competitivo, no realmente no llegó a estos puntos en los que a veces volviendo un poco de los streamers, que tienen como un bajo manejo de sus emociones y gritan y pegan, pero realmente si soy una persona muy competitiva , entonces también esto que mencionaba VIKO, me hacía recordar mucho en estos juegos de arcade, en los cuales por ejemplo PAC Man, don King Kong ,todos estos juegos pues realmente las personas iban y veían quién era el que tenía el mayor récord, y entonces jugaban y jugaban, esos específicamente no era como que cambiará el nivel mucho, sino que era como una constancia, en la cual el que tuviera mayores puntos era el que ganaba, o sea era por niveles, si aumentaba la dificultad, pero no era tanto por eso sino por el puntaje, por quién era el mejor en ese momento, entonces yo creo que también es eso lo

que más me motiva yo por ejemplo en lo que creo que soy un poquito, bueno no, realmente sí soy muy competitivo en todos los juegos en general, pero algo que decías independientemente de esta motivación, algo que a mí me sucedía mucho, es que por ejemplo en el juego de FIFA tienes que hacer recompensas semanales, o hasta en otros juegos no se, como en el Rocket League, en el cual semanalmente tienes que hacer misiones o tienes que hacer recompensas y de esta forma vas aumentando tu nivel, vas aumentando las cosas que te dan, los premios y todo eso, entonces yo creo que en ocasiones hasta tienes esta como esta sensación de tengo que jugar porque me quiero ganar esto, entonces yo creo que esa es otra motivación, y esas no es tanto de nosotros, osea como que el juego ya sabe qué es lo que lo que atrapó a la gente, y pues esto lo podemos ver en que mucho, osea yo el primer juego que vi que tenía como esto del pase de batalla, en el que al mes en cierto tiempo de juegos tenías que subir niveles y te regalaban cosas fue en el fortnite, y después pasó con el Call of Duty, después pasó con el Rocket League y después hasta juegos independientes como uno que se llamaba Brawhala que es como de peleas también sacó su pase de batalla, entonces creo que esta motivación, hasta la han inculcado los videojuegos, porque se dieron cuenta que es algo que sirve, osea el que te regalo, cosas pero pagas la suscripción y cada semana te voy a dar misiones para que completes y cada semana te voy a dar misiones para que te sigas metido al juego, y en esas semanas vas a poder ganar cosas ,y de todas maneras pues es como el el querer fomentando esta pues no sé si considerarlo adicción pero pues más que nada cómo,pues el estar en los videojuego no?, él pasr tanto tiempo en los videojuegos, yo como te comentaba, osea juegobastante tiempo podría decir que hasta pues, no fuera de lo común porque como vimos ya las personas también por la pandemia pues ha aumentado cómo estas horas de juego,

Entrevistador: muchas gracias David, TRAP tienes levantada tu mano quieres participar?

Trap: sí ,también dar un dato, de todo este tiempo también cuando tu entras a un juego y ya te captura,digamos que el tiempo que le inviertes también en algún momento pues va a ser recompensado, como decían eso que te pagabas hasta el pase de batalla y te daban un incentivo, te iba andando tus regalitos, skins muchas veces, esas skins, ropa o papeles al momento que van saliendo conforme se va haciendo más antiguo el juego, llegan a ser exclusivas algunas de esas piezas, y muchas veces puedes llegar a revender tu correo qué es tú cuenta del usuario, digamos que algún super fanatico quiera comprarte tu cuenta en unos 10,000 pesos solo porque tienes unas skin que hizo colaboración de fortnite por Street Fighter o Jordan, que también muchas veces empieza a ver colaboraciones de marcas de ropa digamos formales con videojuegos, y la gente que llega a comprar esas cosas

en su juegos favorito llega a tener,le va generando un valor extra a su cuenta, por qué apenas vi que hubo un torneo de LOL, y pues Luis Vuitton hizo los diseños de su Copa, y ellos metieron una skin digital de ropa de Luis Vuitton que también genera un montón de dinero y para la gente que lo tenga puesto, en el momento que desee dejar de jugar lo puede vender, puede deshacerse de su cuenta y como que remunerar todo ese tiempo que le invirtió.

Entrevistador: muchas gracias, muy interesante esto que está mencionando, no lo había pensado de tener esas exclusividad en los en los skins y esta no solamente como lo mencionábamos anteriormente de demostrar un reflejo de la personalidad, sino obtener esta como idea de en un futuro pensarlo pues también es una perspectiva que a lo mejor los jugadores en este momento pues estamos teniendo y lo estamos demostrando, DACA tienes levantada la mano quieres participar?

David: Este sí ahorita con lo que comentaba TRAP esto de las posibilida de de vender la cuenta y todo esto, también sucede mucho en el juegos de FIFA, en el cual pues hay jugadores en los que vale 3 millones de monedas, y cada partido que juegas te dan 500 monedas no, entonces ahí se crea un mercado en el cual compras sobres para que el dentro de los sobres te puede salir un jugador, pues no sé , un poquito más exclusivo , un poquito más caro de venderlo, y de esta forma pues se crea en este tipo de juegos precisamente,, pues existe todo este mercado de transferencias, en el cual pues así como compras jugadores que hay venta de jugadores, pero hay en este momento estamos hablando de la moneda de FIFA, pero lo interesante es que te metes a las páginas de de jugadores y hay una reventa de monedas impresionante, porque uno sabiendo jugar sabiendo, tener más que, no no es saber jugar, sino teniendo la mañana, sabiendo qué jugadores van a subir su valor, sabiendo que jugadores en determinado momento pues como decía van a costar más, que invierte en jugadores, los vendes mas caro y llega un punto en que en en las páginas un millón de monedas, las cuales hay jugadores que valen 3 millones de monedas, entonces pues tampoco es así como que tengas que hacer moneda por moneda, pero un millón de monedas en el mercado,ahorita ahorita en febrero, puede costar 3000 pesos mexicanos, entonces ahí también tenemos una motivación enorme, en la cual yo también quise ingresar en este mundo, porque pues también luego puedo registrar muchas monedas, pero llega un punto en el que dije o sea todo este esfuerzo que yo tengo la verdad pues quisiera mejor tener este esfuerzo para mí no, o sea él porque voy a generar monedas para alguien más, se que es un pues ahí lo estaría tomando más como un trabajo y todo eso pero creo que es algo importante el verlo de esta manera monetaria no siendo un streamer, no vas a transmitir lo que estás jugando, pero, vas a poder ganar dinero a partir de las recompensas que están dentro de este juegos no, y lo mismo pasaría con fortnite no, o sea lo mejor y voy a voy a jugar tanto tiempo pero por qué no va a llegar un

punto en el que todo lo que yo estoy teniendo lo voy a vender, entonces creo que esta es una motivación muy muy muy grande no, o sea más allá de ser streamer, como que ser esta persona que vende las cosas no, también hay que tener en cuenta que pues realmente pues esta venta de monedas pues si no les conviene y es por entonces no está permitida pero pues no vamos afectar a EA.

Entrevistador: David muchas gracias por tú participación, muy interesante igual que como TRAP coinciden en esta idea de que pues sí es un negocio, no solamente como streamer sino también tu como jugador pues tienes la posibilidad de sacar algún beneficio de algo que te gusta, y alguno quiere complementar esta idea que está mencionando o algo que quieran añadir

Gabriel: Sí yo voy a contar algo, lejos de toda esta parte que estan compartiendo los compañeros y amigos, por ejemplo ahorita, últimamente lo que me ha pasado me ha servido como como un desfase no, por ejemplo últimamente por el trabajo por estas cuestiones acabó muy tarde o muy estresado, y ha habido ocasiones en las que no tengo ni ganas de jugar, pero pues bueno ya me meto a jugar precisamente por esta misma no se adicción o simplemente porque pues quiero distraerme, y al final de cuentas me resulta muy este desestresante no, entonces a mí me ha servido mucho cómo estás parte como para si después de todo lo que traigo y y pues relajarme un poco, aunque a veces termino exaltandome más porque no gano en el juegos o cosas así, pero al final de cuentas me distraje que era el propósito, y pues eso también me parece importante, porque digo yo sé que no soy el único al que le pasa esto no, entonces creo que era importante puntualizar .

Entrevistador:Gracias Gabriel, estamos hablando acerca de pues esta importancia que están teniendo los streamer, los gamers y como se está incursionando pues poco a poco en esto de sacar de alguna u otra forma un beneficio monetario de esta manera digital con algo como jugar, y apasionarte en lo que estás haciendo. Tienen algo que añadir a esto?, Ok de acuerdo en este caso podemos pasar al siguiente tema, es muy interesante esto que estamos mencionando en las últimas dos partes que ha sido de El consumo, esta idea de que pues sí está el streamer que te influencia a jugar a un nuevo juego, lo de seguir al streamer que te influencia a verlo para tener un estímulo o ganar algo, entonces en esta idea de el consumo y pues como ustedes lo mencionaban comprar skins, comprar producto que está pues vendido con dinero real, de alguna u otra forma a estar metido en esta parte de sacar algún estímulo, estar generando por medio de los videojuegos. ustedes han tenido algún problema o tienen algún problema con esto de comprar o consumir este tipo de pues productos? o este tipo de consumibles que se pueden dar en los juegos? quisiera saber que tanto ustedes consumen en esto de los videojuegos y si

alguna vez les a causado algún problema o como los mencionaban tienen esta visión emprendedora de pues vendelo en el futuro?. Luis tienes la palabra.

Luis: Bueno yo soy de consumir pero en los juegos de Battle Royale, en los Call of Duty solo he comprado dos veces monedas, y es una vez fue apenas que metí para el Warzone, lo que me gusta de estos juegos es que con que compres un pase de batalla ya te alcanza para el otro, ya no tienes que gastar más dinero, bueno si te lo gastas pues sí no, pero o sea es lo padre de eso, y ya eso es todo.

Entrevistador: muchas gracias Luis, Víctor tienes la palabra.

Víctor: Sí gracias este sí yo sí este justo o sea creo que igual en este nuevo como todo lo del que están este.

Entrevistador: Víctor tenemos problemas, no se te alcanza escuchar nada, se te está interfiriendo mucho Víctor Víctor Víctor Víctor, me escuchas ok ya salió el creo que va a reiniciar, los demás participantes tienen alguna opinión o algún comentario que añadir a esto de El consumo en los videojuegos o en en esto de todo lo que es el mundo del videojuego.

Trap: pues a mí sí me gusta consumir digamos cosas que salgan en la tienda, skins, carritos bailes, por qué, meterle dinero digamos que lo hice solo una vez un juego, y de ahí por la antigüedad que tiene ese juego y por ser de los primeros que lo compro pues esa cuenta ya digamos que el dinero que venden digital esa cuenta ya lo genera en automático, entonces ya no tengo que estar metiendo dinero, y te dan como, pues sí vas trabajando en que se van a hacer misiones en un juego y ellos pues te dan un premio a ti de dinero electrónico, que lo vas acumulando y también así como decía este rato de poder vender jugadores o cosas así, tú puedes ese dinero digital que te deja estar jugando un ratito se lo puedes vender a otra persona, y pues si te genera ingresos sin tener que vender la cuenta de como antes decía, pero puedes estar generando dinero y crea un, como que un submercado en el que tú ya en algún momento lo que invertiste lo recuperaste.

Entrevistador: muchas gracias, muy importante esto que mencionan de sentir que lo que has hecho se está viendo recompensado, ya nos mencionaba con los streamers el que mucha gente tiene esta idea de querer sentirse recompensado, ya lo mencionaba creo que Víctor que también los videojuegos pues que se pudieran decir viejos, que mencionaba como crash, Zelda o don King Kong, también tenían esta sensación de sentirte recompensado pero se manejaba de otra forma, era

como esa sensación de el auto logró, era esa sensación de sentirte realizado por haber completado cierta misión, en este caso ustedes qué impresión tienen con esta sensación de la realización, se sienten recompensados en el juegos y ustedes como consumidores de un producto como tienen esa relación, consideran que realmente están viendo recompensado lo que están haciendo o qué es lo que los motiva a seguir jugando, DACA puedes tomar la palabra.

David: Si mira, lo que me pasa mucho precisamente con un juegos en especifico, con uno que se llama CUPHEAD y este tiene como una una forma muy, una jugabilidad como que de las de antes no, de las de de Nintendo, por ejemplo no sé si puedan identificar los de segunda persona, un juego en dos dimensiones, el cual nada más es adelante hacia atrás adelante atrás y arriba, entonces por ejemplo en este juegos acabas el juegos en una dificultad pues difícil, bueno media y al acabarlo te da la opcion de jugarlo en difíci, es entonces el jugarlo en difícil te dan más recompensas, pero realmente llega un punto en el que yo por ejemplo, convivir contigo y te decía no pues ya llevo el 160% del juegos ya lo acabe en medio y en difícil y pues me falta todavía terminar ciertos desafíos, y tú me decías no pues es que ya lo acabe y lo dejé de jugar, entonces llega ese punto en el que hasta yo dijera no entonces por qué sigo jugando, como que hasta en este punto lo veía más como una competencia contigo, del ver quién acabas el juegos y entonces en el momento en que tú me dijiste nada, pues ya lo lleve a la cabeza por tanto porciento y lo dejé de jugar, muy buen juego, dije ah entonces ya lo puedo dejar, ya puedo morirme en paz con el 180% del juego en el cual osea ya lo acabas y todavía te queda una opción de seguir jugando no, entonces pues realmente en este preciso juego pues no sé cómo que qué tipo de satisfacción puedes tener al tener el el 200% no, está puede llegar a ser como un vacío no en el cual dices no pues y ahora y ahora que o sea dónde está mi premio dónde está mi reconocimiento, pero pues no pasa de ahí, o sea muchas felicidades por haber terminado el juegos en difícil como 30 veces, yo creo que a veces no es tanto como por el premio sino por lo mismo que te decía que era competitivo, pues a veces es como tu ego no del que sepas que eres la mejor que el otro no.

Entrevistador: muchas gracias por la participación y en este caso de lo que menciona DACA ustedes que creen que sea lo que hace la diferencia entre jugar un juegos como podría decirse personal o en solitario, a jugar en un multiplayer o ya como competitivo, en esta idea de reflejarlo con alguna persona, ustedes cual creen que esa diferencia de la realización de esa satisfacción de lograr algo, David tiene la mano levantada quieres participar.

David: Podría decir que es que como te había dicho, pues realmente yo soy más como de jugar este con más personas, pero esto nació a partir de, pues esto desde el 2017 en pocos años, pero antes todos los juegos que podía llegar a jugar, y mi papá siempre me enseñó a jugar pues del Nintendo 64, el Nintendo DS, a pesar de que soy 2001 o sea si pude disfrutar todo ese tipo de juegos, no hasta Street Fighter, King of Fighters, o los don King Kong, pero los don King Kong del 64, y todo eso entonces pues ahí yo nunca como que en ese momento pues también estaba más pequeño no, pero nunca tuve como esta sensación, a lo mejor no, porque yo creo que siempre tuve este como esta sensación de competitividad pero con mi papá, porque él era el de que ya los había acabado y pues ahora ahí va yo, no sé qué tanto podía avanzar y todo eso entonces creo que hasta en los juegos nunca he tenido un juego individual, bueno en este caso así como de campaña en el cual pues nada más sea yo no, o sea como que siempre he tenido esta contraparte de tener a alguien que ya lo paso o pues si que esta competitividad, creo que pues más que nada de eso ha sido lo que con lo que me he formado a partir de lo de los videojuegos no.

Entrevistador: muchas gracias David, Víctor tiene la mano levantada quieres participar?

Victor: Sí, igual iba a mencionar así como lo que dijo DACA, yo creo que bueno queramos o no, yo siento que los videojuegos sí te generan y te crean esa cierta competitividad a todos los jugadores, por qué aunque fuera solitario a así como mencionamos los juegos anteriores, no sea el de CRASH no, por ejemplo si vas a la casa del amigo y veías que él tenía tal tal esta partida ya hecha con 100% de cajas no, y tú dices no inventes yo tengo 98 cómo puede ser que él tiene las 100 y yo 98, o sea la diferencia que fue, pues a lo mejor como procesando en todos eso que fue como la campaña junto con el multijugador, en HALO te echabas la campaña, hay que decir ya acabe la campaña ahora voy a ver, a probarme en el multijugador y siento yo o al menos, yo en ese entonces este creo que siempre ha sido como mi intención quedar en buenos niveles, buenas kills , menos muertes, como toda esa parte igual Gears of War, te echabas la campaña, yo si he sido mucho de de jugar solo, a mí la verdad es que sí me gusta este pues jugar así las campañas sólo, osea no tengo como ningún tema en esa parte, pero este sí siento que todo va como, osea así nos lleva como hacer competitivos no, este como mencionaba igual Gears of War te echabas la campaña y te ibas al multijugador, y también al Call of Duty igual te echabas la campaña y despues te ibas al multijugador, como que todas estas partes o siento que que si tienen su diferencia pero siento que algo que las conecta a todos a los Battleroyals multijugador y a las campañas, siempre ha sido como el mejor puntaje, o ir hacia la casa de un compa

y no se ha acabado el Gears 3 en normal y tú dices no pues yo lo acabe locura no, y en tantos días, como que siempre ha llevado esa parte de competitividad.

Entrevistador: muchas gracias Víctor, ya nos quedan 9 minutos para para acabar, es muy importante todo lo que nos han mencionado muy interesante, hay algo que quieran añadir a esto de los videojuegos, cómo se sienten ahorita en este momento, yz hablamos de con la pandemia que habido un incremento, que impresiones han tenido con este ejercicio, que algo que quieren añadir ya de todo lo que usted les ha dejado esta plática, Víctor tiene la palabra

Victor: gracias, igual está chido escuchar como cosas de otras personas, digo hay unos que sí conozco aquí hay otros que no, está como padre ver que de cierta manera que hay muchos enfoques de muchos jugadores, o a lomejor varios gamers que traen como otra visión, algo mejor, hay muchas personas que traen como esa intención de, no pues yo juego por ser el mejor o me compro esto porque quiero siempre tenerlo porque siempre quiero conservarlo y está padre también del otro lado que es como deja pues voy a invertir y yo tenga pues dinero de vuelta no, y a lo mejor todo mi esfuerzo se recompensa de cierta manera, eso está como interesante haberlo visto en esto y pues haber escuchado como otras opiniones

Entrevistador: Victor muchas gracias, David si quieres hablar

David: Sí, también me gustaría rápidamente si podíamos abordar una parte en específico la cual se ha podido incluir pues a esta unión entre pues mujeres hombres, todo también no, entonces no sé si podremos abordar también un poquito esta parte, o sea de qué qué es lo que pasa en estos casos no, o sea de que pasa de ser pues considerarse gamer al entrar al mundo de gamer pero para otros fines, fines monetarios no porque a lo mejor los instrumentos también son monetarios pero la implementación que hacen para generar eso son diferentes no.

Entrevistador: David muchas gracias, sí pues podríamos hacer comentarios breves, con esta impresión que nos está trayendo, como les dije pues esto termina 8:30 entonces nos quedan 6 minutos, así que si quieres es muy válido que tengas está duda y podemos hacerla grupal entonces podemos cada quien si quiere podemos hacer un comentario breve con respecto a esto que están mencionando David y qué impresión tienen ustedes con respecto a esto de que pues que tenga esta ligera línea entre ser gamer y pues ya llevarlo a estas prácticas de consumo en el cual pues ya el juegos solamente es como el adorno que pues no es no es el juegos en sí pero ustedes como comunidad como estan viendo esto como lo ven qué

percepción tienen ustedes pueden tomar la manita y les doy la palabra este cívico puede haber

Victor: gracias este pues sí es interesante como igual a evolucionado la parte de los gamers y los extremos no, justo lo que estábamos hablando este digo yo, yo pienso que sí tiene algo bueno no, no lo veo como venta de que venda algo más, o sea no sé si sea como la venta de bailes cositas y digo creo que pues su interés de estas jugadoras sí es jugar, sacando dinero pero creo que va más allá, de a lo mejor yo creo que es como, no sé, si un hombre a lo mejor igual se podría hacer una playera sí muy escotada igual pues no, yo creo que nadie diría que es este cómo se llama por enseñar a lo mejor sus músculos o algo, creo que aquí es gusto de cada quien y lo que mucho se habla esto es más como de tipo feminismo no sé, eso como otro tema, pero siento que es como si pues ella le gusta vestir de esa manera pues creo que pues ni modo, si le gusta jugar videojuegos y pues sí desafortunadamente para otras personas es un atractivo a sus streams pues está chido, o sea creo que ahí tienen un beneficio pero pues ahora sí que no pues no juzgar como el cómo viste a una persona para la obtención de su dinero o beneficio.

Entrevistador: muchas gracias por esa perspectiva que estás dando el tema, alguno de los participantes tiene alguna otra impresión con respecto a esto que se está trayendo, ya se nos está acabando el tiempo y hacer una intervención adicional pues ya nos pasaríamos, les agradezco mucho que hayan dado sus opiniones y se hayan abierto a esta conversación, es muy importante todo lo que dijeron y como como ustedes lo vieron es como muy rico esto de hacer estas prácticas, porque uno se va dando cuenta de cosas que desconocía o no tenía ni por por por la cabeza, que a lo mejor los juegos se vieran de esa forma y pues como se dijo, es bueno darnos cuenta que pues hay jugadores o sea no es el jugador, hay muchas ramas de jugadores entonces yo creo que si ya no hay algo más que decir podemos acabar les agradezco mucho a todos y gracias

Contenido adicional

-Intervención: redes sociales durante worlds 2020 final de League of Leyends, DAMWON Gaming vs Suning

El evento comenzó a las 3:00 AM, minutos antes las plataformas de streaming y redes sociales como Twitch, Twitter, YouTube, Facebook y la página oficial de League of Leyends comenzó a tener actividad de manera creciente al evento más importante de League of Leyends del año. A esta misma hora estaba una narradora explicando sobre ambos equipos, como habían llegado ahí y los “campeones” que utilizaban frecuentemente. En twitter comenzaron a compartir el directo en sus redes sociales y otros apoyaban a sus equipos, algunos de ellos ponían su foto de perfil con el logotipo de su equipo al que estaban apoyando, mientras que otros pocos se dirigían hacia el equipo contrario con un lenguaje negativo y hasta cierto punto ofensivo. El directo de la aplicación de Twitch en el canal de Riot Games comenzó con 114. 7 K de espectadores, a los dos minutos ya tenía 120. 9 K, a los tres minutos ya eran 131.1 K de espectadores y así, iban aumentando de forma gradual. En esos primeros segundos el canal de lolesportsla tenía 3000 espectadores, LVPes 10.2 K, mientras que otros streamers compartían el directo.

Esta vez la ceremonia fue a puerta cerrada por el tema de la pandemia del coronavirus, los únicos que estuvieron presentes fueron los organizadores y los participantes de ambos equipos, así como sus entrenadores, es por eso que el mayor impacto fue por medio de las redes sociales.

A las 4 se inició la ceremonia y como todos los años abren con una inauguración musical, este año estuvo el grupo de K-Pop virtual K/DA, el cual se conformó por cinco personajes del universo de League of Leyends, en donde los mismos personajes sacaron sus nuevos skins. Aquí llegaron a 300.7 k de espectadores, la cifra no bajaba, aumentaba. En este mismo momento comenzaron a emocionarse al ver a sus personajes favoritos bailando junto al grupo musical, los comentarios fueron aumentando y cada vez mas compartían en twitter sobre estos personajes. TVaztecasports tenía 618 espectadores.

Las cifras finales de espectadores fueron:

-El canal oficial de League of Legends llegó a contar con más de 620.000 espectadores durante la final.

-La final fue retransmitida en 16 idiomas distintos en más de 20 plataformas.

-El pico de audiencia más alto se situó en 44 millones de espectadores únicos entre todas las retransmisiones.

-La audiencia media por minuto de la gran final fue de casi 22 millones.

· Por otra parte, durante todo el evento se llegaron a ver 138 millones de horas de retransmisión.

Al final del evento cuando se dijo que equipo gano, las plataformas y redes sociales colapsaron, los twitts aumentaron, compartieron el triunfo junto con el equipo, por lo tanto, las cifras del final fueron:

- El mayor pico de espectadores ha sido de 2.713.380 millones.
- Se han visto casi 125 millones de horas de retransmisión.
- La media de espectadores supera el millón.
- Se han retransmitido un total de 120 horas del Worlds 2020.

-Intervención: Concierto de Halloween de J Balvin por Fortnite

El concierto estaba programado para las 7pm hora del centro de México, la primera sesión del concierto Fiesta Magistral de Fornite del artista Colombiano J Balvin. Este evento pertenece a la Temporada 4 del pase de batalla de Fornite Capítulo 2, teniendo a J Balvin como invitado estelar, al igual que otros artistas como Marshmello, Steve Aoki, Travis Scott entre otros.

El concierto de J Balvin se celebró dentro del modo de juego de fiesta magistral de fornite Battle Royal. Los principales Streamers dentro de las plataformas de Twitch , Facebook Gaming y Youtube comenzaron a transmitir el evento alrededor de 2 horas antes del mismo.

Los servidores no tuvieron problemas como se han tenido en temporadas pasadas, no hubo colas ni caídas dentro de las sesiones, simplemente tenías que esperar en la zona del Escenario principal a que comenzara el show.

Dentro de Facebook y twitter el evento se volvió tendencia en México siendo la segunda palabra mas buscada JBalvinFortnite, la expectación por el mismo llegó a

ser mencionado en los principales medios de comunicación, se generó una gran expectativa de escuchar la nueva canción que JBalvin había prometido a sus seguidores para este concierto.

A las 7 de la noche hora centro de la ciudad de México, cuando en el escenario apareció una calabaza de Halloween, y de dentro de ella apareció el cantante colombiano que comenzó el show con su canción "Reggaeton". El cantante colombiano reunió la pasada noche del 31 de octubre a miles de jugadores de Fornite que no dudaron en acercarse a la fiesta Ultratumba para bailar con los ritmos del 4 veces ganador de un Grammy Latino.

Fue después de esta canción cuando J Balvin se quitó la máscara de zombie que llevaba puesto su avatar virtual, en ese momento se desató la locura entre los asistentes. Pero el artista no estuvo solo, a él se le unieron "para subir" al escenario el panameño Sech y pasada la media hora se produjo el feat más esperado de la noche: Rosalía que "acompañó" a Balvin a cantar el tema "Con altura". Pasadas la media hora del inicio del concierto, tocaba cerrar el concierto donde cientos de miles de jugadores habían estado bailando y disfrutando de un evento único.

Punto de guardado

Bibliografía

- Araujo, Gabriel/Fernández Lidia. (2002) “La entrevista grupal: herramienta de la metodología cualitativa de investigación” en: Para comprender la subjetividad. Investigación cualitativa en salud reproductiva y sexualidad. El Colegio de México, México. pp. 243-256.
- Belli, Simone; López Raventós, Cristian, “Breve historia de los videojuegos”, Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, núm. 14, otoño, 2008, pp. 159-179 Universitat Autònoma de Barcelona, España
- Bárcenas Barajas, K y Preza Carreño, N (2019) “Desafíos de la etnografía digital en el trabajo de campo onlife”. Virtualis, Revista de cultura digital, 10 (18).
- Baz y Téllez, Margarita (1999). “La intervención grupal: finalidades y perspectivas para la investigación” en Anuario de Educación y Comunicación. Departamento de Educación y Comunicación UAM-X. México, DF.
- Del verbo tocar: Las manos de la pandemia y las preguntas inescapables | Cristina Rivera Garza
- Foucault, Michel, (1975, 1976) “Clase del 14 de enero de 1976” en “Microfísica del Poder”, La Piqueta, España.
- Foucault, Michel, (2002) “La arqueología del saber” 1ra edición, Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina.
- García, María Inés (2002) “Los tres momentos de la obra de Foucault” en Foucault y el poder. UAM-X. México.
- Taguenca Belmonte, Juan Antonio (2009), El concepto de la Juventud, Revista Mexicana de Sociología, vol. 71, enero-marzo, Universidad Nacional Autónoma de México. D.F., México
- UNICEF (2002), Adolescencia: una etapa fundamental, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, Nueva York.
- Hine, Cristine. (2000). Etnografía virtual. Barcelona: UOC
- Marc Prensky, (2001). Digital Natives, Digital Immigrants.
- McKenna, Katelyn, Green Amie. Group Dynamics: Theory, Research, and Practice. 2002. Educational Publishing Foundation 2002, Vol. 6, No. 1

-Mendieta y Núñez, Lucio (2009), La organización de la juventud, Revista Mexicana de Opinión Pública, Núm. 7, octubre, Universidad Nacional Autónoma de México, D.F. México.

-Mendoza Enriquez, Hipólito (2011), Los estudios sobre la juventud en México, Espiral vol. XVIII, Núm. 52, Septiembre-diciembre, Universidad de Guadalajara, Guadalajara, México.

-Reguillo Cruz, Rossana. (2000). "Emergencias de culturas juveniles". Estrategias del desencanto. Buenos Aires: Norma.

-Vásquez, Jorge Daniel Adultocentrismo y juventud: Aproximaciones foucaulteanas Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, núm. 15, 2013, pp. 217-234 Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador

Citas a videos de youtube

-Luján Oulton, María, Tedx Talks (7 de enero del 2013), "*El arte en juego*", [Video]. Youtube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=MARBCzcO1wq>

Tabla sobre cantidad de horas de streaming

-Sabán, Antonio. (2019). La guerra del streaming de videojuegos en 2019: Mixer y Facebook Gaming se disparan y Fortnite pierde la primera posición. 26/10/2020, de Genbeta Sitio web: <https://www.genbeta.com/redes-sociales-y-comunidades/guerra-streaming-videojuegos-2019-mixer-facebook-gaming-se-disparan-fortnite-pierde-primera-posicion>

Artículos de internet

-Alberto Ávila. (9 de junio 2020). "¿Cuántos gamers hay en México?" 04/11/2020, de Unocero Sitio web:

<https://www.unocero.com/videojuegos/cuantos-gamers-hay-en-mexico-2020/>

-Chodosh, Sara. (26 de enero de 2018). "You should be listening videogames soundtracks at work" Sitio web:

<https://www.popsoci.com/work-productivity-listening-music/>

-Milenium, "Qué es Internet".

<https://www.informaticamilenium.com.mx/es/temas/que-es-internet.html>

-Scolari, Carlos A. (17 de febrero del 2019). "Baricco Strikes Back" (Baricco contrataca). Hipermediaciones. Sitio web

https://hipermediaciones.com/2019/02/17/baricco-strikes-back/?fbclid=IwAR2YopBbjH3uOd5NVXZL3cTy_GXSHY8dFEQz_lba7vj9_JgPBBbZSo8XiMw