



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY



Facultad de
Información y
Comunicación

TRABAJO FINAL DE GRADO

**La resignificación de los videojuegos en pandemia:
Análisis de los mecanismos de apropiación de Animal Crossing en
el contexto de distanciamiento físico**

Seminario de Grado Multimedia y Tecnologías Digitales

Tutoría: Rosalía Winocur Co-tutoría: María Soledad Morales

Autoras del trabajo de grado: Elena Araújo Piedra 4.852.032-9

Olivia Berro Sánchez 5.453.108-5





Resumen	4
Problema de investigación	5
1. Antecedentes sobre el tema de investigación	8
1.1. Los orígenes de los videojuegos	9
1.2. Y bien, ¿qué es un videojuego?	13
1.3. Los videojuegos como espacio de socialización virtual	21
1.4. Apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación	25
1.5. La identidad en los videojuegos: una relación entre inmersión e intersubjetividad	29
1.6. El mundo del Animal Crossing y la simulación social	35
1.7. Coronavirus: Medidas nacionales para el distanciamiento físico	40
2. Metodología	44
2.1. Unidad de observación y análisis	44
2.2. Técnicas de exploración	46
2.3. Procesamiento de información	49
3. Principales hallazgos	51
3.1. Aproximaciones al ACNH: El otro/a como motivación de juego	52
3.2. La subjetividad atraviesa los objetivos de juego: La biografía de los/as usuarios/as como clave en la determinación individual de los objetivos de juego	61





3.3. La necesidad de hacer: Los juegos de simulación y la lógica productivista en tiempos de pandemia	66
3.4. La cercanía en la distancia: Nuevos espacios para encontrarse “de manera real” en tiempos de incertidumbre	72
3.5. Espacio de encuentro virtual y multimedia: Videojugar para encontrarse cuando lo presencial no es posible	76
3.6. El juego incorporado al ecosistema digital personal: El videojuego como plataforma de comunicación	83
3.7. Espacio de contención y tranquilidad: El videojuego como regulador emocional en el contexto pandémico	87
4. Conclusiones	90
5. Referencias bibliográficas	94
6. Anexo	104
6.1 Modelo de entrevista 1	104
6.2 Modelo de Entrevista 2	107
6.3 Entrevistas con Modelo 1	110
6.4 Entrevistas con Modelo 2	140





Resumen

A partir de diciembre de 2019 a nivel mundial, y de marzo de 2020 en Uruguay, se vivió un estado de emergencia calificado como pandemia por la Organización Mundial de la Salud, a consecuencia de COVID-19, una nueva cepa de coronavirus. Por esta razón, se tomaron a lo largo del proceso de expansión del virus diversas medidas de prevención de la emergencia sanitaria, entre las que se destaca el “distanciamiento físico”. A partir de esta coyuntura, los encuentros sociales quedaron restringidos en muchos de los países del mundo, llevando a las personas a la búsqueda de estrategias para relacionarse y socializar que evitaran el contacto físico-presencial, observándose entre ellas la utilización de diferentes tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

En esta búsqueda de espacios para habitar con otras y otros desde la distancia, esta investigación se centró en analizar el rol de los videojuegos en los procesos de relacionamiento social de las y los jóvenes en Montevideo, Uruguay, en el primer período de la pandemia del COVID-19 de marzo a julio de 2020. Utilizando como estrategia metodológica técnicas netgráficas de observación participativa y entrevistas en profundidad, se investigó el papel del videojuego de simulación social y multijugador en línea: *Animal Crossing: New Horizons*, procurando estudiar cómo fue la apropiación práctica y simbólica de videojugarlo con otras y otros, en el marco de la nueva cotidianidad dada por la coyuntura del momento, y cuáles son los sentidos, nuevos o no, otorgados a esta práctica.

Palabras Clave: COVID-19; Socialización; *Animal Crossing*, Apropiación.





Problema de investigación

El contexto de la pandemia por coronavirus COVID-19 que se vivió desde fines de 2019 en el mundo y en Uruguay desde marzo de 2020, generó un cambio significativo en la vida cotidiana de las personas: se comenzó a trabajar de forma no presencial, cerraron centros educativos, comercios y espacios culturales, se cancelaron eventos sociales y deportivos, entre otras medidas sanitarias vinculadas al distanciamiento físico para evitar el contagio. En este contexto, uno de los aspectos que más se vio afectado fue el del relacionamiento social, lo que determinó que en tanto los medios y espacios predominantemente físicos y presenciales utilizados para vincularse con otras y otros se encontraban suspendidos, se buscaran otras estrategias para la interacción social, apoyándose para esto en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), tales como los videojuegos.

En el mundo dinámico de las tecnologías digitales, el surgimiento de nuevas tendencias y la presencia de formatos multimediales que se adaptan a nuestra vida cotidiana es constante; particularmente los videojuegos y sus formas de apropiación en la actualidad son un tema cada vez más complejo y ramificado. Los videojuegos son en sí mismos un medio y también una herramienta tecnológica, que combina una gran cantidad de componentes de otros medios, y que otorga una función interactiva al jugador, aportando al cambio de paradigma de los medios emisores y los receptores pasivos, brindando cada vez más capacidades a los y las usuarios/as. Los videojuegos son también un producto cultural en tanto son creados en un contexto particular, y responden a los paradigmas sociales, culturales, económicos y coyunturales del mismo, pudiendo ser una herramienta que, en el vínculo con sus creadores y sus usuarios/as, son capaces de perpetuarlos así como de romperlos o cuestionarlos (Moreno, 2020).





A partir de esta coyuntura particular de la era digital, las restricciones de la pandemia abren paso a estas tecnologías, pudiéndose comprobar esto en las estadísticas, que muestran un aumento de la compra de consolas y videojuegos durante los primeros meses de distanciamiento (Superdata Research, 2020; El País 3, 2020). Particularmente en este período (el 20 de marzo de 2020) el videojuego Animal Crossing: New Horizons (será mencionado a lo largo de esta investigación como ACNH), que es el objeto de estudio de esta investigación, fue lanzado al mercado de manera coincidente a la primera fase de la pandemia a nivel global y local, obteniendo récords de venta internacionalmente. El ACNH es un juego de simulación social, lo que le otorga características particulares e interesantes a la hora de analizar cómo ha sido su integración en la vida cotidiana de los y las videojugadoras en el marco de la pandemia.

Son estos procesos los que llevan a que la **pregunta de investigación** sea:

¿Cuáles son los mecanismos de apropiación práctica y simbólica de videojugar Animal Crossing: New Horizons en el contexto de la nueva cotidianidad dada por la situación de distanciamiento físico por el COVID-19 desarrollados por los y las usuarios/as de 20 a 30 años de Montevideo, Uruguay?

De esta manera, las **preguntas específicas de investigación** son:

- 1) ¿Cuáles son los principales motivos por los que videojugadores/as de 20 a 30 años han integrado al ACNH en el contexto de distanciamiento físico por el COVID-19 en Montevideo, Uruguay?
- 2) ¿Se le da una utilización diferente al videojuego Animal Crossing: New Horizons en el contexto de distanciamiento físico por el COVID-19 por parte de los y las usuarios y usuarias de 20 a 30 años que lo juegan en Montevideo, Uruguay?
- 3) ¿Qué lugar ocupa en la vida cotidiana en el contexto de distanciamiento físico por el COVID-19 la práctica de videojugar Animal Crossing: New Horizons para los y las usuarios/as de 20 a 30 años de Montevideo Uruguay?





- 4) ¿Cómo se da la introducción del Animal Crossing: New Horizons en el ecosistema de herramientas digitales de los y las usuarios y usuarias de 20 a 30 años en el contexto de distanciamiento físico por el COVID-19 en Montevideo, Uruguay?

Esta investigación se planteó como **objetivo general**:

Comprender los mecanismos de apropiación práctica y simbólica de videojugar Animal Crossing: New Horizons en el contexto de la nueva cotidianidad dada por la situación de distanciamiento físico por el COVID-19, desarrollados por los y las usuarios/as de 20 a 30 años de Montevideo, Uruguay.

Los **objetivos específicos** son los siguientes:

1. Indagar acerca de los principales motivos por los que videojugadores/as de 20 a 30 años han integrado al ACNH en el contexto de distanciamiento físico por el COVID-19 en Montevideo, Uruguay.
2. Examinar si los y las usuarios/as de 20 a 30 años que juegan Animal Crossing: New Horizons le dan una utilización diferente dentro del nuevo contexto de distanciamiento físico por el COVID-19 en Montevideo, Uruguay.
3. Estudiar qué lugar ocupa en la vida cotidiana la práctica de videojugar Animal Crossing: New Horizons en el contexto de distanciamiento físico por el COVID-19 para los y las usuarios/as de 20 a 30 años de Montevideo Uruguay.
4. Caracterizar la introducción del Animal Crossing: New Horizons en el ecosistema de herramientas digitales de los y las usuarios/as de 20 a 30 años en el contexto de distanciamiento físico por el COVID-19 en Montevideo, Uruguay.





1. Antecedentes sobre el tema de investigación

Los estudios sobre videojuegos, conocidos como “*game studies*”, tales como los de Scolari (editor, 2008), Pérez Latorre (2010), o Williams (2006) entre otros/as, buscan analizar y comprender los fenómenos de la relación entre estos, el/la usuario/a y la sociedad. Esta investigación se enfocará particularmente en los videojuegos multijugador en línea, con la premisa de que las experiencias “[...] *rebasan el dispositivo tecnológico y consiguen nuevos alcances en las conexiones físicas y virtuales obtenidas por la interacción que la red hace posible [...]*” (Maya, Et. al, 2017, párr. 2).

Por esta razón, en este capítulo primeramente se realiza un repaso cronológico de las transformaciones que se han dado en el campo de los videojuegos, luego, se conceptualiza “juego” y “videojuego”, así como también se desarrolla sobre los géneros, subgéneros y otros conceptos relacionados a los videojuegos para una mejor comprensión de la plataforma y los términos asociados a la práctica de videojugar. Seguidamente se explora sobre el videojuego desde su característica social, específicamente como un espacio que permite la socialización de forma virtual, presentándose además diversos estudios que lo tienen como objeto de investigación. Posteriormente, se busca realizar una aproximación conceptual a la apropiación de las tecnologías de manera de ubicar la perspectiva epistemológica desde la cual se plantea esta investigación. Luego, en estrecho vínculo con lo planteado en el subcapítulo anterior, se escribe sobre el concepto de identidad y personalidad en los videojuegos, y como ésta hace propicio el juego inmersivo. Para finalizar, se resumen las características principales del mundo del ACNH, y se sintetizan los antecedentes relevantes en relación al contexto de pandemia por COVID-19.





1.1. Los orígenes de los videojuegos

Con más de 60 años desde su creación, en 1952 nace el primer juego considerado un “videojuego”, llamado “OXO”, que simulaba un “Tres en línea” en una pantalla. Unos años después hace su aparición “*Tennis for Two*”, un juego de tenis para dos jugadores/as creado básicamente con un osciloscopio y dos controles, donde se veía en la pantalla un espacio que representaba una cancha de tenis, líneas que eran una red, y un punto para la pelota (Trenta, 2012). Este juego marca el precedente como el primer juego multijugador, es decir para jugar de a más de una persona. Más adelante, en el 62, se crea “*SpaceWar!*”, un videojuego de batalla de naves espaciales, también multijugador (Belli y López Raventós, 2008). Estos tres títulos son reconocidos por ser los pioneros en materia de videojuegos y, a pesar de las discrepancias que existen sobre cuál debe ser considerado el primero, son el comienzo de un importante recorrido hacia la popularización y el desarrollo de la industria de los videojuegos a lo largo de las siguientes décadas.

De hecho, la popularización de los videojuegos comenzó rápidamente. En la década de los setenta, comienza su utilización de carácter público en los espacios con juegos tipo *Arcade*¹ como Space Invaders, Asteroids o más adelante el icónico Pac-Man. Progresivamente comienza su traslado a los espacios privados con las denominadas “consolas de videojuegos” y, por supuesto, las computadoras. Para fines de la década de los 80 las consolas domésticas ya eran

¹ Se denomina Arcade a las máquinas de videojuegos que se utilizan en lugares públicos, muchas veces se encuentran en locales especializados en este tipo de recreación (Arcade, s.f.).





masivas, con los modelos Atari 5200 o Commodore 64 entre otras, y algunos años después en 1983 llegaría al mercado la consola NES, la primera lanzada por la empresa japonesa Nintendo (Trenta, 2012).

Además del avance vertiginoso de las consolas, los videojuegos en computadora también comenzaron a ser populares alrededor de estas fechas, expandiéndose gracias al impulso del nacimiento de la World Wide Web (WWW) en 1993, naciendo poco después los videojuegos en línea.

En el mercado de las consolas, los avances tecnológicos permitieron la aparición de nuevos sistemas a finales de los 90, como la Nintendo 64, la Playstation o, de la empresa Sega, los modelos Sega Saturn y Dreamcast. Esta última proveía no solo una experiencia de juego avanzada gracias a las nuevas tecnologías desarrolladas en la época, sino que brindaba a las y los/as jugadoras/es acceso a internet, posibilitando la interacción con otras y otros a través del juego vía internet. Esto fue impulsado principalmente por la popularidad de los FPS (“juego de disparo o acción en primera persona”)² en línea que se estaban abriendo paso en la computadora (Belli y López Raventós, 2008).

1.1.1. La transición del espacio público de videojuego al espacio privado

Esta serie de avances permitieron que se gestara la migración de las prácticas de juego hacia los espacios privados, la cual está documentada como un hito importante en el desarrollo de la

²Los *First Person Shooter* (FPS) son un género de videojuegos donde “*shooter*” es utilizado para denominar los videojuegos que giran alrededor de las armas de fuego. Los FPS tienen la particularidad de que el/la usuario/a tiene una perspectiva del juego en primera persona como el punto de vista del personaje.





industria. Williams (2006), aborda un aspecto clave de este cambio: “[...] *la transición de la vida pública de los espacios comunes a los espacios privados se ejemplifica con la transición de los videojuegos del espacio público a los hogares*”³(p. 13), es decir que los videojuegos son agentes de cambio que afectan el flujo social, y viceversa.

En este sentido, dentro de la perspectiva que analiza Williams, esta transición, si bien se da de forma orgánica, el crecimiento de la industria y del capitalismo colabora en esta tendencia a la separación de las personas tanto en el espacio público como dentro de las familias: “*entonces, las mismas modas que ocurrieron en los espacios públicos están ocurriendo dentro de los hogares. Es no menos que la lenta muerte de las diversas *gemeinschaft* [comunidad] públicas y familiares en favor de la *gesellschaft* [sociedad]*”⁴ (Williams, 2006 p. 14). A su vez propone que esta transición se da por la pérdida de los “terceros espacios” tradicionales (Oldenburg, 1997, citado en Williams, 2006), posicionándose los videojuegos como el nuevo “tercer espacio”; este concepto denomina un espacio de relevancia para las personas, que no es ni el hogar ni el trabajo, y que es esencial para la formación de comunidad y su mantenimiento.

Los dos conceptos de “*gemeinschaft* [comunidad]” y “*gesellschaft* [sociedad]”, que el autor sustrae de Tonnies (1887) quien habla desde la rama de la sociología, refieren a una mirada sobre los cambios de flujos a nivel social, evidenciando en este caso cómo el fenómeno de popularización de los videojuegos y su migración hacia los hogares da cuenta de una separación de la comunidad por una lógica individualista, y una generación de un nuevo tipo de intercambio social y de espacio público de socialización.

³ Traducción realizada por las autoras a partir del original.

⁴ Traducción realizada por las autoras a partir del original.





1.1.2. El mundo Nintendo

La empresa japonesa Nintendo nace en 1889, y rápidamente con sus consolas y videojuegos forma parte y se hace un lugar en el auge de las consolas familiares con su NES (Nintendo Entertainment System), Super NES, Game Cube, etc.

Esta empresa se dedica a la fabricación y distribución de consolas y videojuegos, con títulos originales muy populares como “Super Mario Bros”, “Donkey Kong”, o “La Leyenda de Zelda”. Las últimas consolas de esta compañía que han salido al mercado son la Nintendo 2DS en 2013 (con su versión “XL” cuatro años después) y la Nintendo Switch en el 2017 (con su versión sólo portátil llamada “Switch Lite” en 2019).

La consola Nintendo Switch, que es la consola exclusiva en la cual se puede jugar al Animal Crossing, es la novena consola de Nintendo, pero es la primera consola híbrida de la compañía. Híbrida se refiere a que se puede usar tanto en su base, conectada a un televisor, como en su modo portátil, apta para jugar en cualquier lugar. Esta consola ha cobrado gran popularidad desde su lanzamiento y esto refiere a su capacidad de adaptación tanto al espacio de juego como su portabilidad debido a que el/la jugador/a ya no se ve atado a un único espacio para jugar, sino que es libre de acceder al videojuego en cualquier momento y desde cualquier lugar. Como plantean Belli y López Raventós (2008), esta integración es particular en Nintendo dado que fue una compañía que apostó desde el comienzo a las consolas domésticas.

Se propone así una alternativa a la división de los espacios públicos y privados a la hora de elegir cómo y dónde videojugar, lo que marca un precedente importante en cuanto al desarrollo y el futuro de la industria de los videojuegos. La disociación de la experiencia del juego a un espacio delimitado, que le exigía al jugador la elección entre lo público y privado, permite el reintegro del videojuego al paradigma público pero dando una alternativa al/la usuario/a para





que la experiencia siga siendo privada y personalizada: no se trata de una consola comunitaria como lo eran los *arcades*, sino de una consola personal insertada en el espacio social.

Según las cifras oficiales de la página web de la compañía, los juegos más populares para esta consola en el mes de abril del año 2020 fueron: “Mario Kart 8”, “Super Smash Bros: Ultimate” y “The Legend of Zelda: Breath of the Wild”, entre otros. Séptimo en esta lista, con apenas dos meses en el mercado (fue lanzado en marzo de ese año), se encuentra el “Animal Crossing: New Horizons”, un juego del género de simulación social. Descrito por los creadores del juego para La Vanguardia (2020) como un “*juego basado en la comunicación*”, es el séptimo título de una serie de juegos del mismo nombre, y será el juego en el que se basa esta investigación.

1.2. Y bien, ¿qué es un videojuego?

Habiendo recorrido los principales hitos en la historia del videojuego y la relevancia del espacio de juego en la experiencia, es momento de aproximarse conceptualmente a su definición, así como a la de diferentes términos que son constitutivos de este campo de estudio, a saber: “gamers”, “jugabilidad” e “interfaz”.

Una vez definidos, se abordará la diferenciación de los géneros y subgéneros relevantes para esta investigación, como “Multijugador en línea” y “Simulación”, siendo de utilidad para categorizar así el videojuego Animal Crossing y estudiarlo.





1.2.1. El juego como elemento constitutivo del ser humano

El juego como tal es una “*parte fundamental de la existencia humana*”⁵ (Crawford, 1996: p. 7) que desde hace miles de años atrás forma parte de la vida cotidiana de nuestra especie de distintas maneras.

Tanto es así que en el desarrollo cognitivo de las personas una de las primeras herramientas de vinculación que tenemos con el mundo es el juego, y a medida que crecemos se modifica en su complejidad pasando a ser una herramienta de ocio, de enseñanza o aprendizaje, una forma de vinculación interpersonal, o una forma de liberación de estrés, entre otras.

Caillois (1967) menciona al juego como una herramienta básica del proceso de socialización, que combina las ideas de límites, libertad e invención, así como de incertidumbres e improductividad, que colabora con el desarrollo psicológico y social de los individuos.

En una búsqueda por enmarcar y entender lo que es el “juego” desde el área del diseño de videojuegos y con una definición más técnica, Crawford (1996), lo define como “*un sistema formal y cerrado que representa subjetivamente una porción de la realidad*”⁶ (p. 8), refiriéndose al mismo como un conjunto de partes que se relacionan y que conforman un sistema, con sus propias reglas explícitas. Estas definiciones de juego conviven y son clave para la conceptualización del *videojuego*, que parece diferenciarse principalmente por la incorporación de la tecnología.

⁵ Traducción realizada por las autoras a partir del original.

⁶ Traducción realizada por las autoras a partir del original.





Los autores Belli y López Raventós (2008) definen la práctica de videojugar como “*un ocio social y visual como espacio de apropiación de la tecnología en contextos sociales*” (p. 177), por lo que es posible inferir cómo el videojuego tiene una función simbólica más allá de la de una herramienta, y sirve para generar puertas de entrada a la tecnología y su proceso de apropiación al presentar esta tecnología como algo cercano, amigable y lúdico. Justamente por esto, Belli y López Raventós (2008) afirman que el videojuego fue para las y los jóvenes la puerta de entrada a las Tecnologías de la Información en Comunicación (TIC), acercándolos desde una edad temprana a su manejo.

Desde esta perspectiva, los autores plantean una conceptualización sobre los videojuegos que pone el acento en la posibilidad de significación para los y las usuarios/as, alejándose de la perspectiva centrada en su “impacto” (Belli y López Raventós 2008). De esta manera, en lugar de analizar meramente la relación entre las cualidades tecnológicas, narrativas, cognitivas (entre otras) de los videojuegos, y su impacto en las personas, Belli y López Raventós (2008) proponen trascender el paradigma que comprende al individuo de forma pasiva, comprendiendo al sujeto desde una perspectiva activa: “*nos convertimos en buscadores de significados que interpretamos de nuestro entorno y que somos capaces de ‘reescribirlo’ al trasladar el resultado de esta lectura a nuestra vida cotidiana*” (Belli y López Raventós 2008: pp. 161).

Teniendo en cuenta estas ideas, el videojuego es una TIC que tiene la cualidad de ser activamente leída e interpretada, lo que permite que se generen nuevos sentidos y significados a partir de la experiencia de juego y el entorno. Los autores reivindican los videojuegos como herramientas para el relacionamiento: “*es decir, al entramado de relaciones, de diálogos y emociones que se pueden fomentar a través de estas prácticas de juego, tanto en el ámbito familiar como en otros*” (p. 161), Belli y López Raventós (2008) mencionan también la figura de los “jugadores sociales”; personas que entienden el videojugar como una forma de interacción, demostrando su cualidad dual de actividad “individual y colectiva”. Este sentido colectivo es un punto clave de la actividad de videojugar desde sus comienzos, planteándose como una actividad con otras y otros en los espacios mencionados de *arcades*, y aún en la migración a los espacios privados con las consolas domésticas, ya que a pesar de este cambio





de paradigma, se continúa compartiendo la instancia de juego, ya sea de forma física alrededor de un dispositivo o, con la llegada del internet, compartiendo los espacios virtuales *online*.

1.2.2. Gamers

Es de conocimiento general que los videojuegos generan comunidades a su alrededor y fanáticos devotos, es por esto que el término “*gamer*” presenta una cierta complejidad por su difícil conceptualización ya que con el pasaje del tiempo ha adquirido variados sentidos y connotaciones dentro y fuera de la comunidad de jugadores/as. No hay una respuesta clara sobre quiénes son considerados *gamers*, pero se puede decir que a nivel tradicional y hasta hace poco tiempo su definición en el imaginario era bastante cercana a lo que Crawford (2012) define como “[...] básicamente, adolescentes blancos y hombres, antisociales, agresivos, adictos [...]”⁷ (p. 48), describiendo un estereotipo negativo asociado a los videojugadores/as en general.

Pero aunque *gamer* signifique simplemente “jugador/a” en español, este término es más significativo que sólo el acto de videojugar; “Según Crawford (2011) un *gamer* es una persona con un gran interés y dedicación por conocer todo lo relativo a los videojuegos [...]” plantea Montes (2016: p. 8) desde lo afirmado por Crawford (2012) (p. 8). La pregunta es: ¿cuándo el interés, o formar parte de una comunidad, convierte a los/as jugadores/as en *gamers*? Para ello, diversidad de estudios han intentado establecer parámetros de clasificación, lo que da lugar a variaciones en las diversas concepciones.

⁷ Traducción realizada por las autoras a partir del original.





Montes (2016) en su estudio de campo encontró y concluyó que quienes había encuestado coincidían en algo: “*el gamer es aquel que disfruta de jugar videojuegos*” (p. 23). Pero a partir de ahí las definiciones varían en el acuerdo dado a la relevancia de las rutinas, dedicación u otras características.

Esta investigación busca dejar de lado los estereotipos clásicos e interactuar en el trabajo de campo con aquellas personas que presentan interés y dediquen parte de su tiempo al videojuego, coincidiendo con lo concluido por Montes.

1.2.3. Jugabilidad e interfaz

Dentro del universo de los videojuegos existen una multiplicidad de categorías y subcategorías, géneros y subgéneros; estos “se pueden clasificar como un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el/la jugador/a y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual a tener en cuenta” (Belli y Lopez Raventós, 2008: p. 168). En este capítulo se describirán algunos de ellos, así como también se desarrollarán términos claves para comprender la experiencia de videojugar.

Para analizar la experiencia de juego es importante tener en cuenta el concepto de jugabilidad de un videojuego, que refiere, a grandes rasgos, a aquellas particularidades inherentes al mismo que condicionan la experiencia del/la jugador/a en la práctica.





La jugabilidad es entendida por Rouse (2004) como “[...] *el componente de los juegos de computadora que no se encuentra en ninguna otra forma de arte: la interactividad*”⁸ (pp. 21-22). De allí a que sea considerada como una parte fundamental de lo que compone un videojuego y lo vuelve un producto cultural que se diferencia del resto, la jugabilidad se caracteriza por su capacidad interactiva ante las acciones del/la jugador/a, en estrecho vínculo con la tecnología utilizada (o “*hardware*”) y el diseño del juego. Profundizando este concepto el autor desarrolla la jugabilidad como

*[...] el grado y la naturaleza de la interactividad que el juego incluye, es decir, cómo el jugador es capaz de interactuar con el mundo virtual y la forma en que el mundo virtual reacciona a las elecciones que el jugador ha hecho.*⁹

Esta interactividad es mediada por la “interfaz” del videojuego, la cual es clave para entender cómo el/la usuario/a interactúa y se aproxima al juego. Si los mecanismos de apropiación son la forma en la cual este/a interpreta el videojuego, la interfaz representa como los/as productores/as del videojuego hacen la emisión inicial del mensaje, es decir, cómo planifican la interactividad del videojuego con los individuos.

Cuando se habla de la interfaz se puede partir de un punto de vista informático (vinculado al hardware específicamente) o discursivo y virtual. Esta última refiere a “*cualquier información en pantalla que proporciona al jugador información con respecto a la vida, salud, ubicación o el estado del (los) personaje(s), así como menús*” (Consalvo 2006, citado en Maté, 2016: p. 95), y plantea una “capa metadiscursiva” que responde al mundo diegético, y dialoga con el/la jugador/a y el texto, funcionando como vínculo y transmisor de información, desde una “concepción semiótica de la interfaz” (Maté, 2016).

⁸ Traducción realizada por las autoras a partir del original.

⁹ Traducción realizada por las autoras a partir del original.





1.2.4. Géneros de videojuegos

Si bien la jugabilidad atraviesa a todos los videojuegos, es relevante analizarla en particular en el marco de esta investigación del ACNH en relación al género y subgénero *Multiplayer online (MO)* y *Massive Multiplayer Online (MMO)*, los cuales se traducen como “multijugador en línea” y “multijugador masivo en línea”. Estos son juegos que se juegan en línea, conectados con otras y otros jugadores/es que están localizados en otros lugares físicos.

Particularmente los videojuegos MMO refieren a juegos donde se conectan miles de personas de manera simultánea, generalmente para participar de partidas en equipos. Un subgénero de este tipo de videojuegos es MMORPG (RPG refiriéndose a *Role Playing Game*, o “juego de rol”), donde el/la usuario/a tiene un avatar que lo representa en las partidas, que forma parte de un mundo ficticio.

A diferencia de éstos, en los juegos MO, el/la usuario/a tiene la posibilidad de jugar con otras personas (generalmente no demasiadas). El jugarlo en línea puede no ser la característica principal del videojuego, es decir que no se definen necesariamente sólo por su posibilidad de juego en línea, sino que el/la usuario/a decide cuando quiere conectarse con otras y otros usuarios/os y cuando prefiere jugar solo/a.

Los videojuegos que se pueden jugar en línea casi nunca se categorizan exclusivamente como MO o MMO, sino que son también juegos que entran dentro de categorías como: acción, aventura, RPGs, *shooters* (de disparos), de estrategia, entre otros, ya que el jugarlos en línea es tan solo una característica que se vincula más a la forma de juego que al propio género del mismo. Cabe destacar que ninguna de las definiciones de géneros o categorías es exhaustiva, por el contrario, dentro del universo de formatos de videojuegos se puede ver como en general son híbridos, mezclando una multiplicidad de escenarios generando contenidos innovadores.





Tal como señala Jiménez Orozco (2018) “*el videojuego se ha instaurado como una producción que sigue buscando nuevos retos y nuevas historias que contar, historias que signifiquen en los jugadores*” (p. 71). Es por esto que muchas veces los juegos no entran perfectamente en cada definición ya que los límites no están del todo establecidos, por lo que las categorizaciones de los juegos no son estrictas.

Por otro lado, otro género de videojuegos que concierne a esta investigación es la “simulación”. Este tipo de juegos son justamente, simulaciones de diversas actividades de la vida cotidiana. Particularmente este género tiene varios subgéneros, ya que se dividen bajo cada una de estas actividades: simulación de vehículos aéreos terrestres o acuáticos (consiste en el manejo de estos vehículos), simulación de gestión de cuadros deportivos (consiste en la gestión y toma de decisiones sobre un equipo, ficticio o existente), simulación de construcción (consiste en la construcción a gusto propio de casas o ciudades), etc. Entre estas subcategorías, existe una llamada “simulación de vida”, donde se simula el control del/la usuario/a sobre alguna forma de vida dentro del juego; la misión del juego o su objetivo principal está directamente ligado a que el/la jugador/a tome el control y cumpla con determinadas tareas. Como una subcategoría a esta subcategoría de los juegos de simulación, existen los videojuegos de “simulación social”. Es aquí donde podemos ubicar al Animal Crossing.

Los juegos de simulación social son similares a los de simulación de vida en tanto hay determinada/s forma/s de vida que son controladas por el/la jugador/a. A su vez, el/la usuario/a controla diversos aspectos de la vida de este personaje, ya sea su hogar, familia, amistades, su carrera, sus estudios y sus elecciones en general; todo esto atravesado por el relacionamiento con otros personajes.

Los juegos de simulación son en general “*open ended*”, lo que quiere decir que no tienen final. Además son de naturaleza no competitiva (exceptuando algunos casos), es decir que no tiene exigencia de vencer, conquistar o lograr ningún objetivo que te haga perder o tener que empezar de nuevo, lo cual puede ser muy atractivo en algunos casos pero también puede significar una falta de motivación para continuarlo (Rouse, 2004).





A pesar de que a grandes rasgos se puede decir que las simulaciones son videojuegos, la línea divisoria entre aquellas que pueden ser consideradas como tal y aquellas que no, es difícil de definir. Autores como Rouse (2004) niegan que cualquier simulación de la realidad pueda ser considerada un videojuego, ya que como representaciones objetivas del mundo en el que vivimos no pueden ser incluidas en el universo subjetivo de los videojuegos.

Crawford (1996) diferencia los juegos de las simulaciones como herramientas con fines distintos, ya que las simulaciones pueden variar en cuanto a que pueden ser utilitarias o de entretenimiento. Ambos fines tienen en común la imitación de la realidad, que representa o recrea la realidad en su totalidad o una parte de ella objetivamente: un simulador de camión o un simulador de avión, por ejemplo, permiten al/la usuario/a o usuaria controlar el vehículo, poseen los controles acordes al mismo, y se rigen con las reglas del tránsito conocidas.

A partir de estas ideas podemos encontrar que los juegos de simulación social no se rigen totalmente por las reglas de la realidad, sino que intentan imitarla subjetivamente, dejando evidente su elemento irreal o fantástico dependiendo el caso. Es por esto que partiendo de la definición dada por Crawford (1996) en esta investigación, se considerará el género de simulación social como videojuego.

1.3. Los videojuegos como espacio de socialización virtual

Buena parte de la literatura, ha puesto gran énfasis en el estudio de los videojuegos a partir de los efectos negativos, donde existen autoras/es que establecen que los videojuegos se pueden transformar en un problema al ser vistos como generadores de violencia, como una forma de aislamiento de la sociedad, o como causante de enfermedades o adicciones a los mismos. Sin





embargo, existe una vasta literatura que comprueba su rol como herramienta para lograr efectos positivos.

Esta dualidad de concepciones se vincula a que los videojuegos son en sí mismos un producto cultural y social, y que como herramienta pueden perpetuar cuestionar o romper con las normas o paradigmas reescribiéndolos, reinterpretándolos y resignificando el videojuego y nuestro entorno (Belli y López Raventós 2008).

Crawford (2012) toma como ejemplo el estudio de Colwell y Payne (2000), para afirmar que la noción de los videojuegos como violentos es otro estereotipo en torno al tema:

Existen numerosos estudios que desafían esta visión tan negativa de los videojuegos y su impacto en la vida social de los gamers. Por ejemplo, Colwell y Payne (2000) en su estudio de más de 200 estudiantes de Londres no se encontró evidencia que sugiriera que aquellos que jugaban videojuegos regularmente tenían menos amigos.¹⁰ (p. 48)

Por su parte, Griffiths (2019) hace un recuento de los efectos positivos de los videojuegos en los distintos campos terapéuticos donde ha tenido aplicación, desde mejoras en el tratamiento del dolor y la fisioterapia, hasta el manejo del estrés, la ansiedad y como regulador emocional. Se ha demostrado la eficacia de los videojuegos para tratar casos de estrés y agotamiento, llevándolo a niveles de tratamiento sobre fobias como claustrofobia, ataques de pánico, ansiedad y más. Hablar de sostenibilidad emocional vinculada a los videojuegos se refiere específicamente al concepto de la utilización de los videojuegos como una herramienta de manejo del estrés y generación de bienestar. Moreno (2020) agrega que particularmente el auge de los “videojuegos lentos”, que cuentan con mecánicas con un ritmo más tranquilo pueden ser una herramienta para lidiar con la ansiedad y la depresión.

¹⁰ Traducción realizada por las autoras a partir del original.





Existen varios autores que abordan estos efectos, Oliver (2003, citado en Pérez Sánchez y Torres, 2012) plantea que *“los videojuegos les permiten a sus usuarios reacomodar simbólicamente su situación vital; de allí que sean utilizados precisamente como alternativa para modificar sus estados de ánimo, siempre en la búsqueda de efectos más positivos”* (p. 1490).

Hay un campo particular que lleva un tiempo dialogando con los videojuegos, estudiándolos y experimentando con ellos: la educación. Los juegos son una herramienta con un gran potencial didáctico, por lo que los videojuegos se han trabajado como una herramienta para colaborar con el aprendizaje y la socialización, con un enfoque en su capacidad educativa.

Maya, Et al. (2017) se centran en un análisis del uso y apropiación de la herramienta y los beneficios potenciales que puede aportar en las aulas. Asimismo, Gómez, Et al. (2013: p. 10) sostienen que *“el uso de videojuegos en las aulas es coherente con una teoría de la educación basada en competencias que enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes”*. Son vistos también como una potencial fuente de desarrollo de las capacidades cognitivas (Green y Bavalier, 2003), y son investigados desde el campo de los recursos humanos en estudios como Santos, Et al. (2018).

Por lo general, se señala que cuanto más complejos o competitivos son los juegos, más le requieren al/la jugador/a poseer *“hard skills”*: estas son las habilidades más técnicas, por ejemplo el tiempo de reacción, o la coordinación física. Luego se encuentran las *“soft skills”*, que refieren a aquellas habilidades más subjetivas, vinculadas a la comunicación, la flexibilidad y adaptación, entre otras. Esto no quiere decir que sean contrarias: los juegos que requieran de *hard skills* pueden ayudar al/la usuario/a a desarrollar habilidades *soft*, y viceversa. Estas habilidades se desarrollan con el tiempo y se vinculan con la periodicidad con la que se juega, viéndose en la constancia la aparición de las mismas.

En el caso de los juegos de simulación, algunas de las *soft skills* que se desarrollan son *“1. Creatividad. 2. Resolución de problemas complejos. 3. Toma de decisiones. 4. Organización. La creatividad es especialmente potenciada cuando en la mayoría de mundos de simulación,*





al inicio, como jugadores ganamos el poder de diseñar nuestro propio mundo [...]” (Santos, Et al. 2018: p. 18), así como el pensamiento estratégico, las habilidades sociales y el desarrollo cognitivo en general (Moreno, 2020).

En el estudio de Brown y Bell (2006) sobre el videojuego en línea “*There*”, se pudo establecer que para los juegos de simulación social, su propia naturaleza no competitiva y su jugabilidad no exigente hace que el/la usuario/a disfrute de la experiencia en comparación con otros juegos. Esto puede ser un problema para las y los jugadoras/es acostumbrados a otras mecánicas de juego, ya que sin competencia y con una jugabilidad sencilla las usuarias y usuarios deben decidir si vale la pena jugarlo. Esto coincide con lo planteado por Rouse (2004), quien afirma que la falta de objetivos, derivada de la no competencia, puede ser también un motivo para elegir seguir o no jugando estos juegos.

El espacio virtual en los videojuegos se ha redefinido como tal, incluso desde la migración de los espacios públicos a los privados; alineándose con el concepto del “tercer espacio” que, según Oldenburg (1997) podían ser bares, plazas, pubs o cualquier espacio público que se preste para realizar una actividad que fomente la vinculación social de una comunidad.

Los videojuegos en este sentido y acompañando esta migración, se posicionan como un espacio virtual que permite al/la jugador/a vincularse con otras y otros al mismo tiempo que permanece en un espacio físico de su elección. En este sentido Williams (2006) lo explica citando a Rheingold (1998),

*Los humanos, cuya necesidad de contacto social nunca cambió, se encuentran con un deseo de comunidad e interacción social, pero cada vez con menos posibilidades en el mundo real. La demanda por conexión humana ha estado inactiva y bloqueada por lo real, se ha trasladado a la virtual. Como resultado, los lazos sociales se han movido al online como parte de una tendencia a la comunidad virtual.*¹¹ (p. 15)

¹¹ Traducción realizada por las autoras a partir del original.





Aunque esta realidad planteada por el autor es relativa, es cierto que parte del relacionamiento social está, en la era digital, tendiendo a suceder a través de la red. A pesar de que esto no significa una sustitución de un tipo de vinculación físico-presencial por otro virtual, sí es una herramienta que puede colaborar con crear y mantener relaciones con otros y otras, siendo la interacción social uno de los pilares fundamentales del ser humano.

1.4. Apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación

Dado que el objetivo de esta investigación se centra en entender los mecanismos de apropiación de los y las jugadores/as de Animal Crossing durante el contexto específico de la pandemia, surge la necesidad de hacer una puntualización para aproximarse conceptualmente a la apropiación como parte de un modelo de mediación comunicacional, donde se incorpora un medio o una tecnología dentro del paradigma de la vida cotidiana del individuo, mediante una personalización de la experiencia y el uso que genera del mismo.

La apropiación es el proceso que llevan adelante las personas para asimilar e incorporar los mensajes a su vida cotidiana, es decir, trata de explicar cuál es el papel dentro de un sistema comunicacional que tiene el receptor en el proceso de recepción. Thompson (1998) da cuenta de esto:

Apropiarse de un mensaje consiste en tomar su contenido significativo y hacerlo propio. Consiste en asimilar el mensaje e incorporarlo a la propia vida, un proceso que algunas veces tiene lugar sin esfuerzo, y otras supone un esfuerzo consciente. (Thompson, 1998: p. 66)





El autor hace un especial foco en los mensajes que se dan a partir del contacto con los dispositivos mediáticos y el rol que juega la vida cotidiana en esto como factor. Antes de avanzar y profundizar dentro de los distintos procesos o mecanismos envueltos en esta incorporación de los mensajes, cabe hacer foco en un primer punto que destaca Thompson (1998), al igual que Silverstone (2010), y es el papel de la vida cotidiana. El proceso de apropiación remite de manera directa al contexto histórico, cultural y socioeconómico del individuo, y su capacidad de interpretación está mediada por esto, ya que el medio en cuestión con el que interactúa tiene lugar en el espectro de la vida cotidiana del individuo y sus acciones son parte de la misma, además de la incorporación del producto a su rutina, afectando y modificando su composición en consecuencia

La vida cotidiana es el reino de la experiencia. Allí se desenvuelve la vida; allí nacemos y morimos; allí se construyen nuestra humanidad, la identidad, la comunidad, la conectividad, las relaciones entre uno mismo y el otro. Lo cotidiano es nuestro terreno común, allí surge lo social, se ponen a prueba los valores y también se lucha por la creencias. Es el ámbito donde se desenvuelve la acción, se libran las luchas por la existencia - material y simbólica-, se buscan certezas y se procuran garantías.
(Silverstone, 2010: pp. 167-168)

El autor describe la vida cotidiana con un sin fin de adjetivaciones que buscan situarla en el papel del tiempo presente, la realidad común de las personas donde se gesta la vida misma, por ende, todo aquello que impacte la vida cotidiana, tiene un papel preponderante en el entendimiento de cómo se editan los vínculos de los individuos con terceros y con su entorno, moldeando así la realidad comunitaria. Este impacto, no solo se ve desde una perspectiva simbólica a través de un proceso de análisis abstracto, sino que se ve en la misma cotidianidad, donde las personas ha llegado a modelar su vida, sus costumbres y sus horarios al rededor de la programación de la radio, la televisión, etc. Silverstone menciona que “*el mundo moderno ha sido testigo del progresivo avance de la tecnología en la vida cotidiana - circunstancia que lo ha definido en gran medida - fenómeno cuya manifestación más reciente y, cabría decir, más significativa son las tecnologías mediáticas*” (Silverstone, 2010: p. 168), en este sentido, los





medios de comunicación no son un factor que deba pasarse por alto, por el contrario, desde la invención de los mismo, éstos han impactado la vida cotidiana de las personas de múltiples maneras, ya que están embebidos en la rutina. Silverstone da cuenta de cómo los medios de comunicación van moldeando la realidad, desde el papel de la radio, como el primer medio que desmitifica y vuelve a mitificar la realidad, al papel del internet.

Estas tecnologías, en especial las de la radio teledifusión propias del siglo XX y hoy en día internet y el teléfono móvil, ocupan un lugar cada vez más importante en relación con los modos en que las personas organizan su vida cotidiana: importante por la capacidad de las grillas de programación de la radioteledifusión y los quemas de género para crear un marco que ordena la cotidianeidad; importante por la infraestructura que proporcionan para las comunicaciones instantáneas y la búsqueda de información, y también por su capacidad para aportar recursos e instrumentos simbólicos que permiten comprender la complejidad del mundo de todos los días (Silverstone, 2010: p. 168)

Desde la perspectiva dada por el autor, si se piensa en la radio como el primer síntoma de la globalización, el internet y la popularización de los dispositivos mediáticos entre la población son la continuación del fenómeno. En este sentido, se podría teorizar que los videojuegos son el primer producto creado sobre estos dispositivos que busca ya no globalizar el acceso a la información, sino la experiencia de convivencia, cooperación y socialización mediante el juego. Lo que posibilita esto no es el avance de la tecnología sobre un receptor pasivo, por el contrario, los y las usuarios/as son una parte clave del avance tecnológico en cuanto son en sí mismo consumidores y productores. Silverstone (2010) se refiere a estos/as como usuarios/as “participantes”. Esta participación se da en consecuencia y gracias al fenómeno de apropiación que tiene un lugar clave en la mediatización de la vida cotidiana. El papel del/la usuario/a es algo clave y ampliamente discutido y dan cuenta de cómo el receptor también juega un papel activo en este proceso de apropiación.





Las personas consumen medios de comunicación de forma cotidiana y la interpretación que dan de los mensajes está directamente ligada a eso, es por eso que Thompson (1998) puntualiza el “carácter mundano de la actividad receptora” destacando que con esto, este proceso es algo que está integrado a las personas, de manera conciente o inconciente, ya que muchas veces el receptor tampoco percibe la forma en la que deja su rol pasivo y modifica el producto de la interacción multimedial.

Además del valor de la cotidianeidad, debe entenderse a los mecanismos de apropiación como una actividad no pasiva, sino activa, donde el receptor del mensaje está directamente involucrado en tomar este producto mediático que le es proporcionado y modificarlo. Por esto mismo, se entiende que el proceso de apropiación es fundamentalmente un proceso hermenéutico, que tiene posteriormente una aplicación de y acción en base a la interpretación y comprensión personal y simbólica del mensaje

“Con esto quiero decir que los individuos que reciben los productos mediáticos se ven generalmente envueltos en un proceso de interpretación a través del cual dan sentido a esos productos.” (Thompson, 1998: p. 64)

Este proceso hermenéutico se configura a partir de la noción de que en el proceso de recepción siempre existe un grado de atención y actividad interpretativa y, como tal, está mediada por un proceso activo y creativo, estando fuertemente intervenidas por asunciones o expectativas personales, sociales y culturales.

Este proceso en última instancia, tiene un carácter de modificación del sentido de los mensajes; es posible que a partir de los métodos de apropiación empleados por los individuos, el mensaje como tal, o como fue concebido, haya sido modificado y transformado,

“Por otra parte, los usos que hacen los receptores de los materiales simbólicos pueden divergir considerablemente de los usos (si hay alguno) que los productores de estos materiales tenían en mente.” (Thompson, 1998: p. 78)





Es decir, a partir de un mensaje determinado, como puede ser cualquier producto mediático (película, cómic, podcast o videojuego) el/la usuario/a puede recepcionarlo, interpretarlo y luego hacer una transformación de ese contenido a partir de la mediación de su propia individualidad y contexto histórico para darles una forma que es ajena y distinta al propósito inicialmente dado por los productores. Este es el pie que Jenkins (2015) toma para hablar de la Cultura Transmedia, y también es la base donde se asienta el concepto de prosumidores, acuñado por Toffler (1980). Todos estos tienen una procedencia que nace de entender los mecanismos de apropiación que generan los y las usuarios/as y cómo producen contenido a partir de esa interpretación y como parte de la misma.

1.5. La identidad en los videojuegos: una relación entre inmersión e intersubjetividad

La construcción de la sensación de inmersión del/la usuario/a en la virtualidad comienza en la representación de él/ella mismo/a en este mundo virtual a partir de cualquier personaje con el que juegue, haciéndose más fuerte cuando la representación en el juego se da a través de un avatar. El avatar como tal posee la característica única de ser una representación personalizable, cargada de sentido para el/la jugador/a, donde este/a puede extender su personalidad, apariencia (real o simbólica) y muchas otras características que separan semánticamente al avatar como tal de otro tipo de personajes de juego.

El concepto original de avatar antecede al origen de los videojuegos, pero fue apropiado por esta industria y definida en pocas palabras por Rouse (2004) cómo: “[...] cualquier personaje



*que lo represente [al/la jugador/a] en el mundo de juego*¹² (p. 656). El avatar como tal es la expresión virtual del/la jugador/a que permanece en el mundo físico, pero que lo utiliza como extensión de su persona para incorporarse al mundo virtual donde se desarrolla el juego. Siguiendo esta línea de pensamiento, Waggoner (1973) coincide con la idea de que son “*player-controlled surrogates*”, algo así como sustitutos, suplentes o subrogados del/la jugador/a, controlados por él.



Figura 1: Avatar del ACNH expresando sorpresa.

Queda entonces descartada la idea del avatar como tan solo una herramienta: es una extensión del/la jugador/a dentro del mundo virtual con la cual la mayoría de las veces éste/a se siente identificado/a.

Este término está directamente relacionado con el concepto de “inmersión”, que es un concepto muy popular cuando se trata de hablar de videojuegos, en especial desde el auge de la realidad virtual. Según Lee (2004 p. 37) se describe como “un estado psicológico en el que los objetos

¹² Traducción realizada por las autoras a partir del original.



virtuales son experimentados como objetos reales, ya sea en formas sensoriales o no sensoriales”.

Por su parte, Hofer, Et al. (2012) lo integran desde el punto de vista de cómo se conforma el concepto de presencia y cómo éste se extiende hacia el espacio virtual, siendo al final esto lo que conforma la esencia de la experiencia inmersiva. Según los autores, la presencia como concepto y objeto de investigación dentro del esquema tecnológico, tiene un fuerte componente vinculado a los factores mediáticos:

*[...] la sensación de estar allí se conceptualizó como un efecto directo de las capacidades de las tecnologías de medios altamente inmersivos, especialmente los entornos virtuales (p. ej., Hendrix y Barfield, 1996). Por lo tanto, los llamados factores mediáticos se consideraron determinantes cruciales de la sensación de presencia (por ejemplo, la distancia de visualización, el ángulo visual [Steuer, 1992] y la riqueza del entorno [Sheridan, 1992])*¹³ (Hofer, Et al, 2012: p. 374)

Desde esta perspectiva, los autores incorporan el concepto de ecosistema virtual como un factor clave para la generación de una presencia virtual. Sin embargo, no solo las características técnicas tienen lugar dentro de esta conformación, sino que existe un gran componente desde el punto de vista del/la usuario/a y cómo éste/a percibe e interactúa con la tecnología, es decir, los procesos cognitivos y perceptivos del/la usuario/a, sumados a su personalidad, son un componente clave para determinar cómo será el proceso de construcción de sentido con el ecosistema virtual (Hofer Et al., 2012).

La incorporación del concepto de inmersión dada por la generación de una presencia virtual está pautada por la sensación que tiene la persona de estar físicamente presente en el espacio virtual y su habilidad para accionar dentro del mismo y cambiarlo a su placer (Schubert Et al., 2001); la presencia se define como un estado de la conciencia, es la sensación psicológica de

¹³ Traducción realizada por las autoras a partir del original.





estar en el espacio virtual y lo concibe como una experiencia totalmente subjetiva que no puede ser cuantificada (Schubert Et al., 2001).

Hofer Et al. (2012) reconocen el proceso de formación de esta presencia como uno de dos pasos, siendo el primero basado en la construcción de un modelo mental del ecosistema mediador (u ecosistema virtual) y en segundo lugar, el proceso en el cual el/la usuario/a acepta este modelo mental del espacio como su punto principal de referencia para la interacción. De ahí que se trate de una construcción a través de un modelo cognitivo y perceptivo de la realidad y el espacio del videojuego.

Sin embargo, desde un punto de vista comunicacional, resulta relevante pensar cómo es posible que simplemente a partir de un proceso cognitivo pueda ser dado por completo el efecto inmersivo, cuando está tan ligado a las particularidades de cada persona, desde su personalidad, perspectiva, ambiente, etc.

En este punto es interesante traer el concepto que Pilar Lacasa (2013): la intersubjetividad. En su estudio, Lacasa (2013) se enfoca en entender la extensión de la identidad y la presencia de los niños dentro de los videojuegos, posicionándose en primera persona dentro de la experiencia e interactuando con el mundo virtual como si ellos y ellas estuvieran dentro del mismo. Para explicar esto se trabaja el concepto de la construcción de sentido como factor principal: Lacasa (2013) retoma los aportes de Bruner (1996) a partir de su estudio sobre el impacto de los videojuegos en la educación, y analiza cómo se da la construcción de sentido en el contexto de la cultura y a partir de la interacción con un videojuego,

[...] este autor propone tres escenarios diferentes desde los cuales es posible entender situaciones cotidianas, cada uno de estos conlleva a alguna forma de comprensión: intersubjetividad, pensamiento-acción y regulación. Estos son sostenidos por grupos de creencias desde los cuales la mente humana construye modelos del mundo y están presentes en la conciencia popular (Lacasa, 2013: p.77)

Estos tres conceptos de construcción de sentido planteados por Bruner (1996) y recuperados por Lacasa (2013), son un punto clave para entender el vínculo de los y las usuarios/as con los





videojuegos. Según Lacasa (2013, basándose en Bruner, 1996), el primero de ellos, la “intersubjetividad” es el proceso de los humanos que les permite leer las mentes de otros/as, llevando esto a cómo las personas dentro del videojuego, son capaces de identificar patrones de acción y a partir del mismo determinar las conductas de sí mismo y sus pares con respecto a la toma de decisiones dentro del juego

Es sorprendente cómo algunas veces le dan a los personajes instrucciones como si estuvieran hablándoles, advirtiéndoles sobre la llegada de un enemigo o avisándoles que deben tener cuidado. Otras veces por el contrario, se identifican con el personaje hablando en primera persona, por ejemplo, diciendo que se cayeron o que los mataron (Lacasa, 2013: p.77)

Estos sentimientos y la capacidad de establecer una relación entre “pensamientos y acciones” es algo que se ve presente en los videojuegos en cuanto a las acciones internalizadas dentro del juego para lograr un objetivo, que resultan complejas de verbalizar para los y las jugadores/as, es algo más intuitivo que lógico y racional, lo que habla de una integración con el ambiente del juego y sus reglas.

En cuanto a la “regulación”, la autora se refiere a cómo los y las usuarios/as entienden y construyen sentido a partir de asumir obligaciones, reglas o leyes internas del ambiente y desviaciones de las mismas,

[...] por ejemplo, los niños entienden de manera progresiva la existencia de las reglas y poco a poco se dan cuenta de que para avanzar en el juego necesitan seguir el camino diseñado por los creadores del juego. Para subir de nivel, por ejemplo, necesitan derrotar a todos los enemigos (Lacasa, 2013: p.78)

Con estos tres puntos definidos, podemos decir que la construcción de sentido está directamente ligada al proceso cognitivo de los y las usuarios/as y su percepción del videojuego y que si bien la personalidad sigue siendo una característica propia de cada usuario/a, existen mecanismos para la generación de la presencia digital que permite la identificación de los y las usuarios/as con su avatar y la generación última de un efecto inmersivo en la experiencia de juego.





Es primordial para hablar del individuo y su subjetividad mencionar la concepción de identidad del mismo, que será reflejada en esta proyección de sí:

Si tenemos en cuenta que la identidad es un núcleo de sentidos de carácter continuo en el que convergen sentidos de diversas configuraciones subjetivas implicadas en el momento de acción actual, que se manifiesta en el reconocimiento del sujeto de sí mismo en ese núcleo de sentido, el cual opera en el momento concreto o situación [...]
(Ceballos López, 2011: p. 28)

Ceballos López (2011), refiriéndose a los espacios virtuales de los videojuegos, menciona que “en estos medios virtuales, el asunto de la identidad, de quién soy, por qué soy reconocido, cómo soy, qué reflejo, son elementos primordiales” (p. 5).

La autora habla de las relaciones sociales a través de la virtualidad, y expresa cómo éstas no dejan de ser reales a pesar de estar mediadas por la tecnología y atravesadas por la construcción de una identidad:

[...] puesto que no se pueden excluir las relaciones que se establecen en este tipo de espacios en los que el contacto físico no es predominante y que la tecnología, de algún modo, ha generado, como el chat, las redes sociales y los juegos en línea, que junto con otros ámbitos en los que el sujeto se desenvuelve, proporcionan elementos necesarios para la constitución de sentidos y significados subjetivos de los individuos y de una sociedad. Como lo dice González (2002) ‘cualquier experiencia humana está constituida por una diversidad de elementos de sentido que, procedentes de diferentes esferas de la experiencia, determinan en su integración el sentido de la actividad actual del sujeto’ (p. 4)





1.6. El mundo del Animal Crossing y la simulación social

“Animal Forest” es una franquicia de videojuegos que nace en el 2001, con su primer juego homónimo para la consola Nintendo 64. Debido a su popularidad, fue adaptado también para el siguiente sistema de Nintendo en materia de videoconsolas, la Game Cube, cambiando el nombre en este segundo lanzamiento por el que se lo conoce en la actualidad: “Animal Crossing”.

Desde que este primer juego fue lanzado, el reconocimiento de la serie fue en aumento hasta la actualidad. Su segundo título se lanzó en 2005, y se llamó A.C. (Animal Crossing): Wild World; luego A.C.: City Folk en 2008, y A.C.: New Leaf en 2013. Estos fueron los títulos principales, pero también hay otros derivados como el A.C.: Amiibo Festival o el A.C.: Pocket Camp, que fueron lanzadas para consolas particulares, o para celulares (Animal Crossing, s.f.).

El 20 de marzo de 2020 Nintendo lanzó a nivel mundial el nuevo título, y el más popular hasta el momento, Animal Crossing: New Horizons. Este, al igual que algunos que le preceden como el Animal Crossing: New Leaf, tiene una función de multijugador en línea. Estas condiciones y su oportuno lanzamiento al mercado en el comienzo de la cuarentena en varios países, provocó un pico en las ventas a nivel mundial. Según SuperData Research (2020), se estimó que Nintendo vendió en el primer mes de su lanzamiento más de 5 millones de copias digitales del juego, rompiendo el récord de más copias digitales vendidas de cualquiera de sus juegos. En su segundo mes, abril de 2020, vendió casi 4 millones de copias digitales, y según cifras oficiales de Nintendo, se vendieron 11.77 millones entre copias digitales y físicas del juego ACNH, desde su lanzamiento el 20 de marzo hasta el 31 de marzo del 2020. Hasta marzo de 2022 el juego continuó en la tabla de los 10 juegos más vendidos. Como muestran las cifras, su popularidad escaló rápidamente, posicionando a la franquicia en un nivel que nunca antes había tenido en el mercado occidental. En el caso de Uruguay esto no fue una excepción, siendo el





juego lanzado al mismo tiempo que en el país se comenzó la cuarentena (El País Uruguay 2, 2020).

El Animal Crossing es un juego de simulación social pues combina las características de una simulación (representar una la realidad) y de un juego; un mundo irreal que se vincula estrechamente con la subjetividad del/la jugador/a (Crawford 1996). En ACNH el/la usuario/a debe interactuar con otros personajes y objetos dentro del juego

El género de simulación social cobró especial reconocimiento a partir de una serie de videojuegos llamada “*The Sims*” (EA, s.f.), un juego con la característica de “*god game*”, que significa “juego de Dios” donde el/la usuario/a no tiene un avatar ni un personaje, sino que controla una realidad (grupo de personas, hogar, sociedad).

Originalmente lanzado al mercado en los 2000, este juego vendió más de 70 millones de copias según Bittanti y Ruggero (2004). Los autores definen rápidamente este género de videojuego a partir de *The Sims*; “*mientras la mayor parte de los videojuegos colocan al jugador en la condición de poder vivir aventuras extraordinarias, The Sims simula la trivialidad de lo cotidiano [...]*” (p. 85), brindando al/la jugador/a una variedad de posibilidades para experimentar escenarios del mundo físico en un espacio virtual sin consecuencias aparentes.

Esta flexibilidad es precisamente una característica vital de los juegos de simulación que también se puede apreciar en Animal Crossing, pero donde se podrán detectar también algunas diferencias fundamentales.

El Animal Crossing es en varios aspectos similar al caso de Los Sims, en tanto ambos son una representación de lo cotidiano, donde el/la usuario/a realiza a través de avatares o personajes actividades mundanas, como en el caso de Los Sims; ir al baño, comer, conversar, etc., así como construir una casa y decorarla, o enviar a los personajes a estudiar o trabajar, todo esto regido bajo las normas conocidas de una sociedad. Al igual que en Los Sims, el Animal Crossing es



una simulación de “*motivaciones y actividades humanas*”¹⁴ (Rouse, 2004), así como también de espacios, donde las acciones que se pueden realizar y objetos que se pueden comprar están vinculados a varios aspectos de la vida conocida; plantar flores, decorar un cuarto, conversar con vecinos, o conseguir elementos que se podrían encontrar en una cocina, en la calle, en parques de diversiones, y también distintos tipos de flores u obras de arte, entre otras cosas. Esto genera una mayor comprensión y una familiaridad de la simulación entre los y las usuarios/as (Rouse, 2004).



Figura 1: Se observa un avatar que estaba pescando y atrapó un pez.

Se puede encontrar en la página oficial del juego, una pequeña descripción de lo que serían los objetivos recomendados, expuestos por Nintendo: “Explora tu isla” (“colecciona”, “decora”, “disfruta”), “Crea tu escapada” (“crear”, “customizar tu isla”), “Compartí tu paraíso” (“muestra tu isla a amigos o visítalos”)¹⁵ (Animal Crossing España, 2020).

El ACNH, al igual que en la mayoría de los otros títulos de la franquicia Animal Crossing, comienza con la customización del personaje del/la jugador/a, el “avatar”. Tal como menciona Rouse (2004) el/la usuario/a debe darle determinadas propiedades a su avatar para que este

¹⁴ Traducción realizada por las autoras del original.

¹⁵ Traducción realizada por las autoras del original.

cumpla con el rol de representación del/la jugador/a dentro del juego. En el ACNH, el avatar del/la jugador/a es un humano o humana con estética caricaturesca, que se muda a una isla desierta en la que conoce a Tom Nook, el alcalde, quien le pide que construya la isla, creando edificaciones, invitando NPCs (Non-Playable Characters) es decir, personajes del juego que son controlados por el juego. Estos NPCs son los vecinos de la isla con los cuales el protagonista podrá interactuar, pudiendo reclutar a más de ellos para vivir en la isla a medida que avanza el juego, aumentando la comunidad de su propio espacio de juego. Una vez en la isla, no existe una historia lineal, sino que el/la jugador/a debe realizar ciertas tareas específicas que le permiten progresar en diversos aspectos del juego

La premisa del Animal Crossing: New Horizons es simple: explorar, recolectar, crear, compartir y personalizar la isla a gusto del/la jugador/a.

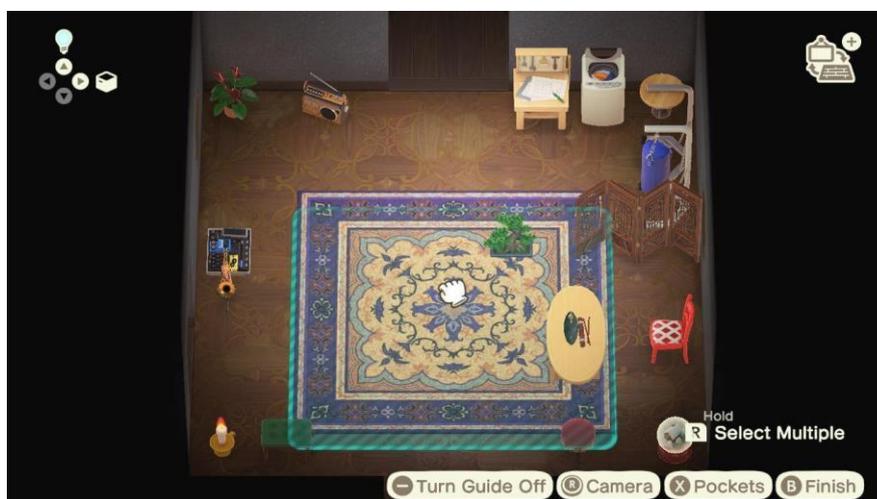


Figura 2: Modo decoración de la casa del avatar en la isla.

Al ser un juego de simulación social, la mecánica del juego permite que quien juega vaya a su propio ritmo y tome sus propias decisiones. Aún así, el juego presenta cierto propósito; trabajar para lograr tener las cosas que el/la usuario/a desea, conviviendo con un sistema monetario particular, con tres monedas distintas. El/la usuario/a deberá recorrer la isla, descubriendo los distintos ecosistemas, ríos, mesetas y playas y recogiendo la fauna, la flora y los objetos.





También socializando con los vecinos, que comparten sus experiencias, hacen regalos, brindan consejos y enseñan a crear diversos objetos¹⁶.

Este juego es de simulación en tiempo real, es decir que sus horarios, momentos del día y climas coinciden con el mundo físico, donde el/la usuario/a toma decisiones diversas sobre los quehaceres y objetos de la isla, desde la apariencia del avatar, hasta la disposición de los árboles, plantas, puentes y cualquier otro tipo de infraestructura, edificación o incluso sobre quienes habitan la isla.

En la dinámica de juego, mientras el/la jugador/a recorre la isla, se va cruzando con distintos objetos con los que le es posible interactuar, recogiendo maleza, atrapando insectos, desenterrando fósiles, pescando, haciendo leña de los árboles o sacudiéndolos para obtener frutas. A partir de esta materia prima recogida, se pueden crear distintas herramientas para mejorar su exploración, así como también muebles y decoraciones para la isla.

La forma de encuentro entre jugadores/as dentro del juego son a partir de las visitas a las islas desde el “aeropuerto” de la isla personal, como se puede observar en la Figura 2, teniendo las islas la particularidad de no poder ser visitadas de manera aleatoria¹⁷: para visitarlas se debe conocer el nombre de la misma y a quién le pertenece, o de lo contrario tener un código de acceso (conocido solo por el/la usuario/a dueño de la isla) con un máximo de visitas de ocho personas que de manera simultánea se encuentren en la isla.

¹⁶ Debido al sistema monetario dentro de Animal Crossing, estas son actividades esenciales al principio del juego.

¹⁷ Para socializar con otras y otros jugadoras/es en el juego, se debe ir al aeropuerto de la isla; todas las islas tienen uno. Aquí el/la jugador/a se le da la opción de invitar a otras y otros o visitarlos/as, pudiendo coexistir hasta ocho personas en una misma isla. Las formas y posibilidades de interacción entre jugadores/as son: pueden hablar a través de mensajes en un formato “chat”, “reacciones” de los avatares (como temor, emoción, cansancio, alegría u otras expresiones) mientras hacen sus actividades favoritas, recorren la isla, tanto juntos como separados, además de poder intercambiar objetos o dinero con otros/as jugadores/as usando su avatar.





Figura 3: En la imagen se observa un avatar en el aeropuerto de su isla, para visitar a otros/as usuarios/as.

Todas estas actividades suceden en la isla del avatar, por lo que ésta es un elemento clave, y es también la plataforma de encuentro con otros/as jugadores/as, ya sea en la isla propia o en una isla de otro/a usuario/a. Estando en el modo en línea, se pueden realizar todas estas actividades antes mencionadas junto con los otros/as usuarios/as, así como también comunicarse a través de un chat integrado.

1.7. Coronavirus: Medidas nacionales para el distanciamiento físico

El virus SARS-CoV-2, conocido como Coronavirus que se expandió por el mundo, llevándolo a un estado de emergencia sanitaria a partir de fines de 2019 y comienzos de 2020, tiene la particularidad de ser altamente contagioso y de rápida propagación: el Coronavirus COVID-19 se puede contagiar por contacto directo con una persona infectada y, de forma indirecta, por





contacto con superficies que se encuentren en el entorno inmediato de una persona infectada o con objetos que haya utilizado (Organización Mundial de la Salud 1, 2020).

La propagación masiva de la enfermedad, llevó a que la Organización Mundial de la Salud decretara la emergencia mundial y lo definiera como “pandemia” (Organización Mundial de la Salud 1, 2020).

En Uruguay, el viernes 13 de marzo del 2020 se detectó el primer caso en territorio nacional lo que determinó que se decreta la emergencia sanitaria y con ello diferentes medidas para intentar minimizar los contagios y su propagación. A pesar de esto, el 31 de marzo del mismo año ya existían casi 300 casos activos dentro del país (Uruguay Presidencia 2, 2020).

Desde el gobierno nacional se propuso una serie de recomendaciones y exhortaciones en el área social y de la salud, entre ellas: el extremo de los cuidados en la higiene personal, la cuarentena preventiva sobre todo de la población de riesgo (personas mayores de 65 años, con comorbilidades o enfermedades vinculadas al sistema respiratorio) y el cumplimiento de las medidas de distanciamiento físico para el resto de la población. A los efectos de tender a evitar el contacto físico presencial entre personas, se exhortó a abandonar los hogares lo menos posible, se clausuraron espacios culturales, sociales y de deportes hasta mediados de junio, suspendiéndose espectáculos para evitar aglomeraciones. Se realizó una “campana de sensibilización”, y se crearon nuevos protocolos para el personal de la salud.

Otras medidas obligatorias en el área laboral fueron el uso de tapabocas para los y las trabajadores/as, y también para los y las clientes/as, en comercios así como en transporte, la detención de una gran cantidad de actividades laborales presenciales, con una instrumentación del teletrabajo en los casos en donde fuera posible. También, en pos de prevenir los problemas económicos y sociales que el virus y el distanciamiento físico trajeron consigo, fue que se creó el “Fondo Coronavirus”, que tenía como objetivo la entrega de canastas de alimentos en abril y mayo para 118.000 hogares, y se incentivó a las personas a colaborar y solidarizarse con la causa.





El área educativa sufrió consecuencias similares al ámbito laboral, ya que se suspendieron obligatoriamente las clases presenciales, inicialmente por 14 días, luego hasta las “vacaciones de turismo” (del 05 al 12 de abril del 2020), y finalmente hasta fines de junio en todos los niveles, y en el sector público y privado. También se decretó un cierre parcial de fronteras, con suspensión de viajes turísticos, y con protocolos para todas aquellas personas llegadas del extranjero (Uruguay Presidencia 2, 2020).

Otra área que se vio particularmente afectada fue la cultura, ya que los eventos culturales y de entretenimiento, como los cines, teatros, museos, mercados, ferias y paseos debieron cerrar sus puertas al público hasta nuevo aviso. A pesar de esto, se buscaron otras formas de llegar a la gente a partir de las TIC, quedando a disposición del público algunas muestras digitales de museos, mientras que los cines se volcaron a las plataformas de *streaming online*, así como a transmitir contenido por la televisión, entre otras.

El país funcionó bajo algunas de estas medidas preventivas a lo largo del mes de marzo y de la primera mitad del mes de abril, en un intento de restringir las aglomeraciones y los encuentros físicos de varias personas para evitar el contagio masivo.

A mediados de abril el gobierno comenzó a flexibilizar algunas de sus medidas en vistas de que el virus estaba parcialmente bajo control y a partir del 4 de mayo, se comenzó a desarrollar una política de retorno progresivo a los lugares de trabajo, en particular, del sector público, y se establecieron los protocolos para el regreso de actividades como la educación y otros sectores laborales.

A pesar de esto, la amenaza siguió siendo latente, y los cines, teatros y otros espacios culturales y sociales continuaron con sus puertas cerradas. Se prohibieron también las reuniones de más de diez personas, y se continuó pidiendo que las personas se mantengan en los hogares con campañas publicitarias que llevan el slogan “quédate en casa”. A pesar de que a partir de mayo los sectores laborales afectados vuelven progresivamente a sus actividades, el teletrabajo, que se había instaurado para gran parte de los trabajadores que tuvieran un empleo que se los





permitiera, continuó siendo obligatorio en muchos casos (estas decisiones quedaron en manos de cada empresa) y opcional en otros.

El gobierno, a través del Decreto 94/020, exhortó a los empleadores a instrumentar y promover “que los trabajadores realicen sus tareas en sus domicilios”, por lo que las cifras de trabajadores a distancia se han visto fuertemente incrementadas. (Santos y Antúnez, 2021)

En cuanto a la educación, el sector para el que se consideró primordial el regreso de la presencialidad fue la enseñanza primaria, los jardines y guarderías. A pesar de que una gran cantidad de escuelas y colegios funcionaron virtualmente, se transformó en un tema de discusión a nivel país y a través de los medios la necesidad del regreso de este sector a la presencialidad. (Uruguay Presidencia, 2021). Sin embargo, este retorno sucedería tiempo después y para la mayoría de los y las estudiantes de primaria y secundaria, la presencialidad plena solamente se conseguiría en el mes de noviembre. En el caso de la educación terciaria, la mayoría de las actividades formativas continuaron brindándose de manera virtual. Tal fue el caso de la Universidad de la República que continuó con dicha modalidad durante el 2021, aunque flexibilizándose según los requerimientos formativos de cada titulación y de cada unidad curricular.

Es en este contexto de pandemia con distanciamiento físico, en el cual las personas se vieron obligadas a permanecer en sus hogares todo lo que les fuera posible y trasladar sus actividades del mundo exterior a su hogar, es que se desarrolla esta investigación, tratando de entender cómo se reproducen los conceptos que se han manejado hasta el momento en una situación atípica como lo fue la pandemia por COVID-19.





2. Metodología

En este capítulo se desarrollará el diseño de la estrategia metodológica utilizada para la observación, la recolección de la información, y para la realización del análisis de la problemática y los hallazgos.

Dada la naturaleza social del problema de investigación, se diseñó una estrategia metodológica con enfoque cualitativo y de carácter exploratorio. La idea subyacente que se tiene al tomar este tipo de enfoques es poder dar centralidad a la comprensión de la perspectiva de las personas para poder construir, a partir de la bibliografía y del trabajo de campo, las categorías de análisis basándose en la voz de los individuos.

Por un lado, el carácter exploratorio se debe a la naturaleza de la temática de la intersección entre videojuegos, pandemia y apropiación de las tecnologías en el territorio nacional, que es específico y a su vez alude a eventos muy recientes aún para que existan demasiados antecedentes. Esto le dió un carácter flexible a la metodología de estudio, por lo que se llevó a cabo una primera aproximación exploratoria en el trabajo de campo que permitió analizar y mejorar la propuesta inicial. Por otro lado, el diseño cualitativo permitió el desarrollo de una estrategia de complementariedad entre técnicas (entrevistas, observaciones en línea, “bitácora”) donde la voz, pero también que la experiencia de juego estuvieran articuladas.

2.1. Unidad de observación y análisis

Como universo de estudio, se seleccionaron las personas de entre 20 y 30 años que habitan en Montevideo, Uruguay, y que comenzaron a jugar al Animal Crossing: New Horizons en contexto de distanciamiento físico por el coronavirus COVID-19.





La selección de este universo de estudio se debe a varios motivos. En primera instancia, se seleccionó este grupo etario debido a que pertenecen a una generación que, en términos generales, combina varias características que propician la práctica de videojuegos; por un lado, cuentan con experiencia de prácticas de videojuegos MO, lo que se debe a que en general estas personas pertenecen a una generación que fue testigo y partícipe del crecimiento de Atari, Nintendo Entertainment System y Sega, y acompañó el desarrollo de las consolas domésticas; por otro lado, este corte poblacional está amoldado a la práctica de videojuegos con un uso recreativo y una actividad válida como vehículo de interacción social; y por último, esta franja etaria creció en un contexto donde el internet comienza a abarcar cada vez más espacios de la vida cotidiana, particularmente en el ámbito doméstico y educativo.

Además, la selección de dicha franja de edad se debe a que en términos generales, tienen autonomía en relación a la gestión de sus tiempos, tanto en lo que refiere a la socialización con sus pares así como a los tiempos de juego. Es decir: más allá de las responsabilidades o dinámicas familiares y/o sociales que pueda tener cada persona, en general en este corte generacional se puede observar una población que dedica tiempo a compartir experiencias con pares y puede decidir cuánto tiempo dedica a jugar. Se observa una gran diferencia en este sentido con los y las adolescentes, que deben mediar sus decisiones con las decisiones familiares, así como los y las adultas que, en términos generales, van adquiriendo mayores responsabilidades a nivel tanto laboral como familiar. Por otra parte, en esta franja etaria las personas pueden comenzar a presentar una cierta autonomía económica (por el ingreso al mercado laboral en particular), lo que les permite tomar decisiones sobre cómo invertir su dinero, y con ello no depender exclusivamente de decisiones familiares para acceder a una consola o videojuegos.

En ese sentido, es pertinente dejar plasmado que la población analizada comparte características con el equipo de investigación en tanto pueden ser caracterizadas como de nivel socioeconómico medio, medio-alto (se observa en el acceso a las TIC en general así como en particular a la adquisición de consolas y videojuegos) y como estudiantes o egresados/as de educación terciaria.





El período de tiempo en el que se centró el estudio, va desde que el comienzo del contexto de distanciamiento físico, tomando como puntapié inicial la fecha del primer contagio en Uruguay, el 13 de marzo del 2020 y finalizando el 15 de julio del 2020, fecha en la que finalizan las principales medidas relacionadas al distanciamiento físico, y en la que se retomaron la mayoría de las actividades sociales. Es seleccionado este período de tiempo no solo por ser el período en donde más impactaron las medidas de distanciamiento físico-social, sino porque este mismo coincide a su vez con la fecha de lanzamiento del videojuego Animal Crossing: New Horizons, el 20 de marzo de 2020.

2.2. Técnicas de exploración

Con los desafíos impuestos por el contexto de distanciamiento físico, producto de la pandemia por COVID-19 en la cual se llevó a cabo la investigación, se decidió que la mejor opción era utilizar técnicas que permitieran un abordaje exclusivamente virtual. De esta manera, se garantizó que las mismas pudieran aplicarse de manera ininterrumpida a lo largo del trabajo de campo sin alterar el grupo de personas involucradas en el estudio y de forma tal que se pudieran tomar las precauciones necesarias tanto para las personas entrevistadas como para el equipo investigador.

El diseño metodológico consiste en la aplicación de una netgrafía (o etnografía digital), que está regida por dos pilares básicos de la etnografía: la observación participativa y la entrevista en profundidad.

La complementariedad de ambas técnicas de investigación supone que los registros deben analizarse de manera integrada y no separadamente para comprender sí se generan, y cómo se





generan, los nuevos sentidos en base a la utilización del videojuego como herramienta para el relacionamiento social virtual, buscando responder las preguntas de investigación. A partir de estos dos métodos y en articulación con las preguntas de investigación es que se realizan interpretaciones analíticas y conclusivas de la investigación (Ardévol, 2017).

La etnografía como técnica para la investigación social es definida por Rosana Guber (2011):

En este volumen quisiéramos mostrar que la etnografía -en su triple acepción de enfoque, método y texto- es un medio para lograrlo. En tanto enfoque, constituye una concepción y práctica de conocimiento que busca comprender los fenómenos sociales desde la perspectiva de sus miembros (entendidos como "actores", "agentes" o "sujetos sociales"). La especificidad de este enfoque corresponde, según Walter Runciman (1983), al elemento distintivo de las ciencias sociales: la descripción. Estas ciencias observan tres niveles de comprensión: el nivel primario o "reporte" es lo que se informa que ha ocurrido (el "que"); la "explicación" o comprensión secundaria alude a sus causas (el "por qué"); y la "descripción" o comprensión terciaria se ocupa de lo que ocurrió desde la perspectiva de sus agentes (el "cómo es" para ellos). (p. 16)

La “descripción” que la autora toma de Runciman (1983), es también entendida como “interpretación” según la autora. Particularmente la etnografía digital, o ciberetnografía, surge de la adaptación de técnicas comunes de etnógrafos a los espacios virtuales, como por ejemplo la “observación participativa en videojuegos”, una práctica trabajada por Ardévol (2003), quien se proyecta a sí misma como un avatar del juego, e interacciona y convive virtualmente con las y los jugadoras/es. Esto tiene un valor para la investigación no sólo por habitar el mismo espacio, sino también por el propio relacionamiento virtual de las personalidades proyectadas en el juego. A través de la netgrafía se procuró comprender el comportamiento de los y las usuarios/as, pudiéndose comparar sus diferentes prácticas, hábitos de juego y diversas formas de relacionamiento con sus pares. Debido a estos motivos, esta técnica es pertinente para analizar el objeto de estudio de esta investigación.





El trabajo de campo netgráfico de este proyecto de investigación se dividió en dos etapas: la primera de ellas consistió en la etapa de observación participativa, en la cual se buscó poner a prueba los instrumentos de indagación y comprender cuáles eran las dinámicas de juego de quienes juegan Animal Crossing: New Horizons en contexto de distanciamiento físico por COVID-19 en Montevideo, Uruguay.

Asimismo, como parte de esta observación participativa en línea, se realizaron grabaciones de partidas en vídeo, buscando dejar documentadas específicamente las interacciones de avatares dentro del juego, sus conversaciones y las actividades que realizaron en sus islas.

La segunda etapa consistió en el desarrollo de las entrevistas en profundidad, con ellas se buscó comprender la situación de las personas videojugadoras en cuanto a su relación con los videojuegos en general y con el ACNH en particular, así como su situación personal (de relacionamiento social y vida cotidiana) en el contexto de las medidas de distanciamiento social debido a la pandemia de COVID-19.

El diseño de la pauta de entrevista se dio en dos fases. La primera pauta denominada “Modelo de entrevista 1” (anexo 6.1) fue testeada exploratoriamente previo al inicio del trabajo de campo y contaba con los siguientes bloques de preguntas: “medidas sobre coronavirus”, “presentación”, “aproximación a las experiencias del/la usuario/a con los videojuegos”, “caracterización del Animal Crossing” y “relacionamiento social dentro del juego”.

A partir del testeo se realizaron modificaciones a la pauta, surgiendo así el Modelo de entrevista 2 (anexo 6.2), cuyos bloques de preguntas fueron los siguientes: “presentación”, “aproximación a las experiencias del/la usuario/a con los videojuegos”, “caracterización del Animal Crossing”, “relacionamiento social dentro del juego” y “medidas sobre coronavirus”.

Se realizaron un total de 7 entrevistas a usuarias y usuarios del videojuego ACNH, residentes en Montevideo, Uruguay y con edades dentro del rango propuesto. Las entrevistas fueron realizadas exclusivamente de forma digital. Para ello se utilizaron herramientas de videollamada que permitieron guardar los registros audiovisuales de las mismas, con previo consentimiento. Para la selección de las personas entrevistadas se invitó a personas conocidas





que hubieran adquirido el juego y a partir de ellas, se desarrolló al estilo “bola de nieve”, el reclutamiento de las demás.

Las siete personas entrevistadas, de las cuales cinco se identifican como mujeres y dos como hombres, se pueden caracterizar de la siguiente manera:

NÚM. DE ENTREVISTADA/O	EDAD	ESTUDIA	TRABAJA	CONVIVE CON
<i>Entrevistada 1 (E1)</i>	22 años	Estudiante de antropología	No	Madre y hermano en Nuevo París, en menor medida con padre en Pocitos
<i>Entrevistado 2 (E2)</i>	21 años	Estudiante de economía	Empleado público administrativo	Padres y hermano en Palermo
<i>Entrevistado (E3)</i>	21 años	Estudiante de ingeniería y filosofía	No	Padres y hermana en Villa Dolores
<i>Entrevistada 4 (E4)</i>	23 años	Estudiante de diseño de videojuegos	Dibujante	Madre y hermanos en Malvín
<i>Entrevistada 5 (E5)</i>	23 años	Estudiante de sociología y artes plásticas	No	Pareja en Cordón
<i>Entrevistada 6 (E6)</i>	24 años	Estudiante de psicología	Maestra	Pareja en Malvín
<i>Entrevistada 7 (E7)</i>	25 años	No	Profesora de inglés	Pareja en Parque Batlle

Elaboración propia

2.3. Procesamiento de información

Una vez culminado el trabajo de campo, se realizó el procesamiento de la información. Por un lado, todas las entrevistas fueron desgrabadas e identificadas entre los/as entrevistados/as en





base a su nombre, edad, ocupación, carrera, núcleo familiar con el que convive y barrio de residencia. Por otro lado, se recopilaban las anotaciones etnográficas de la bitácora, al mismo tiempo que se generó un espacio de análisis y reflexión permanente entre las dos investigadoras.

Luego de esto se procedió a la lectura inmersiva para detectar, en las respuestas y observaciones, categorías descriptivas primero, y luego analíticas, articulando éstas con la bibliografía existente que justificara y validara el análisis. Una vez generadas las categorías, se buscó comprenderlas y reflexionar para determinar los hallazgos centrales de la investigación, siempre teniendo de referencia las preguntas generales y específicas del problema de investigación.





3. Principales hallazgos

La presentación y análisis de los hallazgos procura responder el objetivo general estipulado al comienzo de esta investigación: entender cuáles son los mecanismos de apropiación del videojuego ACNH de jóvenes entre 20 y 30 años de Montevideo, Uruguay, en el contexto de distanciamiento físico por la pandemia del virus COVID-19. Para ello se procura comprender los motivos de los y las usuarios/as para jugarlo, indagar si han desarrollado nuevos usos, analizarlo en el contexto de una vida cotidiana diferente y cómo aporta al ecosistema digital de las/os usuarias/os.

A partir de la aplicación de las técnicas de etnografía digital (observación participativa y las entrevistas en profundidad), de la sistematización de la bitácora netgráfica, y del ejercicio reflexivo en equipo, se proponen siete categorías de análisis que permiten recorrer los procesos de significaciones y resignificaciones en las prácticas de apropiación, las cuales serán abordadas de manera detallada a lo largo del capítulo. Estas categorías se vinculan estrechamente, retro alimentándose en varios casos.

En primer lugar, se examinan cuáles son los medios por los cuáles el videojuego llega al/la usuario/a, (“Aproximación al ACNH”) en dos subcapítulos que plantean la recomendación (“El poder de la recomendación”), las características de la jugabilidad del mismo y el desarrollo de procesos de aprendizaje colectivo (“Procesos de aprendizaje fáciles y colectivos”) como los principales motivos para decidir jugar al ACNH; a partir de este momento se pasa a analizar la interacción del/la usuario/a con el juego para entender si los objetivos de juego se ven modificados por los y las usuarios/as desde sus biografías (“La subjetividad atraviesa los objetivos de juego”). Luego, en el subcapítulo llamado “La cercanía en la distancia” se desarrolla sobre la sensación de estar inmerso en el juego, cuales son las características que hacen esto propicio y cómo ésta colabora con la veracidad de los encuentros virtuales.





Seguidamente se analiza el espacio de socialización virtual (“Espacio de encuentro virtual y multimedia”). Finalmente, se examinan las transformaciones en el mundo físico y emocional dados por la práctica del videojuego (“El ecosistema digital personal” y “Espacio de Contención y Tranquilidad”).

3.1. Aproximaciones al ACNH: El otro/a como motivación de juego

En este subcapítulo se dividirán las dos etapas de aproximación al videojuego Animal Crossing: New Horizons que definen las motivaciones de los y las usuarios/as para jugarlo, siendo la primera la recomendación directa del videojuego por parte de amigos/as o pareja, basándose estas en su conocimiento personal del/la usuario/a, y en sus propias experiencias con el juego, o la recomendación indirecta a través de las redes sociales, a partir de los intereses particulares del/la usuario/a que procesa el algoritmo, o de referentes o conocidos/as del mismo/a. Luego, se encuentra la segunda aproximación, que sucede cuando los y las usuarios/as prueban el juego. Es en esta etapa que se analiza cómo las características clave del juego atraen al/la usuario/a que lo prueba: la jugabilidad accesible y la estética amigable juegan un rol clave en esta etapa. En esta primera instancia de juego, existe un acercamiento entre las y los usuarios/as y sus conocidos/as jugadores del ACNH, observándose cómo éstos reestructuran las formas de aprendizaje en el juego.

Estas formas de llegar a conocer el videojuego siguen una lógica de comunidad, reescribiendo los significados impresos en el videojuego.





3.1.1. El poder de la recomendación: “Este juego es para vos, porque es así tranquilito y es despacio”

A partir de la articulación de las técnicas de investigación y principalmente a través de las entrevistas realizadas, pudo observarse que la aproximación al juego se da en una primera etapa a través de un proceso de recomendación, pudiendo ser ésta de carácter directa e interpersonal, o indirecta, mediada por la interacción en redes sociales.

Esos procesos de aproximación se diferencian según el tipo de experiencia previa que tienen las y los entrevistadas/os con el videojuego: aquellas/os que tienen la práctica del videojuego incorporada en su cotidianidad, estando la “cultura” de los videojuegos más presente en sus vidas ya sea por sus vínculos con personas que juegan, y/o por sus intereses personales y la información a la que acceden, etc., y aquellos/as que conocen y juegan videojuegos, pero de forma casual, sin estar dentro de sus prioridades o intereses prioritarios en su vida cotidiana.

Por un lado, el primer grupo de personas, es decir quienes juegan videojuegos regularmente, plantea tener un primer contacto con el juego a través de las redes sociales, tales como Reddit, Twitter o Instagram,. “[...] creo que Twitter, principalmente empecé a ver como memes y cosas, y ahí me enteré de la existencia de la saga Animal Crossing [...]” (E2, 21, empleado público y estudiante de economía, vive con padres y hermano en Palermo); “[...] mismo cuando todavía no lo tenía y tampoco estaba como interesada, todo lo que veía eran imágenes en Instagram y me parecía muy lindo [...]” (E1, 22, estudiante de antropología, vive con madre y hermano en Nuevo París).

El contenido viralizado en redes sociales y que se consume sobre el Animal Crossing se compone mayoritariamente de creaciones de fans, (como fanart, memes, walkthroughs, etc.), y llegan al/la usuario/a principalmente de dos formas: a partir de otros/as usuarios/as que actúan como prosumidores y a partir de motor de recomendaciones de la red social (Moreno, 2020). Los contenidos que ven los y las usuarios/as en sus redes llegan a ellos/as a través del motor de recomendaciones de la propia red social, es decir que no se trataría de una búsqueda activa por





parte de las y los usuarias/os, sino que el contenido les surge a partir de la captura e interpretación de datos del motor de recomendaciones de una red social específica, a partir del proceso de perfilamiento realizado por ésta a partir de la actividad previa desarrollada por el/la usuario/a en su práctica de internauta.

La recomendación de personas a través de redes puede dividirse entre aquellas recomendaciones realizadas por líderes de opinión o referentes de redes sociales (como youtubers, streamers, bloggers, etc), o también personas que tienen un papel dentro de la vida personal de los y las usuarios/as (amigos/as, parejas, familiares cercanos, conocidos).

Es clave destacar que la popularidad del juego en su lanzamiento (el 20 de marzo de 2020) tuvo repercusiones en las redes sociales (teniendo en cuenta los motores de recomendación), fenómeno del que las y los entrevistadas/os son conscientes; *“hay como bastante movimiento al respecto [en redes]”* (E3, 21, estudiante de ingeniería y filosofía, vive con padres y hermana en Villa Dolores), y lo asociaron al contexto de pandemia:

[...] obviamente la cuarentena que ya de por sí la gente... hay un montón de gente jugando y te podés juntar con gente, no sé si has visto famosos jugando [...] obviamente la cuarentena hace que la gente quiera mucho más como que ve que hay gente jugando, y dije yo también quiero visitar las islas de mis amigos. (E4, 23, dibujante y estudiante de diseño de videojuegos, vive con madre y hermanos en Malvín)

Por otro lado, en el segundo grupo de entrevistados/as, caracterizados/as por una experiencia de juego distinta, se observa que llegan al videojuego por la recomendación interpersonal de una persona cercana, principalmente pareja o amigos/as: *“me lo mostró mi novio diciendo ‘este juego te va a gustar’”* (E6, 24, maestra y estudiante de psicología, vive con pareja en Malvín).

Teniendo en cuenta el trabajo realizado por Gallicchio, Rucan y Sandoval (2020), quienes estudiaron la socialización en el consumo de series de Netflix, dentro de la escala de influencia de las recomendaciones aquella que tiene un mayor peso es la que pertenece a personas cercanas, y desde el punto de vista de la forma de entrega o de generación de esta





recomendación, el método que tiende a demostrar una mayor eficacia o impacto es cuando ésta se genera de forma natural:

[...]me habló mi marido, yo estoy en reddit pero no estaba... [...] y teníamos la Switch de hace unos meses. Y tá, empezó la cuarentena, yo digo que Nintendo controla el mundo y le vino bárbaro[...], me dijo 'ay! este juego es para vos, porque es así tranquilito y es despacio' y bueno dicho y hecho. (E7, 25 profesora de inglés, vive con pareja en Parque Batlle)

Analizando esta recomendación, se puede observar que el valor de la misma está directamente relacionado con el papel que tiene la persona que hace la recomendación, quien la hace basándose en el conocimiento interpersonal y dando cuenta de cómo las características de la persona se ajustan a las que requiere el juego, por lo que el primer sentido de apropiación de la práctica del juego en cuestión tiene una relación directa entre el vínculo del recomendante y el recomendado.

El recomendado puede también transformarse en recomendante: es decir aquel o aquella usuario/a que ya probó y se apropió del juego, y que es un potencial líder de opinión entre sus pares. Tal es el caso donde la entrevistada mantiene a su grupo de chat informado de las últimas novedades del juego, o la siguiente entrevistada que les habla a sus amigos/as y los/as intenta convencer de jugarlo:

[...] con mis amigos tenemos grupos de chat y tenemos uno de videojuegos en el que cada cual tipo no se jugamos al LOL [League of Legends] y ta, 'quién está para el LOL', ese tipo de cosas, pero yo entraba y era tipo '¿vieron que en éste trailer de Animal Crossing podés ver que las rodillas de los personajes son más definidas?' tipo así con cosas tipo 'waw, tenés trenzas, las trenzas son una peluca y ahora son pelo', y así infinitamente hasta que salió el juego. (E4, 23, dibujante y estudiante de diseño de videojuegos, vive con madre y hermanos en Malvín);

[...] los amigos que no juegan saben que es un juego que es muy popular entonces tienen también como su opinión personal formada creo, en base a todo lo que vieron más allá





de que no juegan, pero después del intercambio generalmente todo lo que me dicen es que quieren jugar también, también porque yo soy muy convincente. (E1, 22, estudiante de antropología, vive con madre y hermano en Nuevo París)

Esto se puede asociar al planteo de Gallicchio, Rucan y Sandoval (2020), que haciendo referencia al uso de plataformas como las redes sociales, señalan que *“el joven se encuentra en un proceso activo de búsqueda, lectura y análisis de relatos, [...] sucede que en la mayoría de los casos, traduce esa información y la traslada a otras conversaciones que se dan mediante otras vías”* (p. 59).

La forma en que los y las usuarios/as tienen su primer acercamiento al juego difiere, pero a pesar de ello, en ambos grupos los y las entrevistados/as conocen, previo a jugar, a alguien que ya juega al Animal Crossing. El punto que tienen en común todos/as los y las usuarios/as es que tienen la tendencia a hablar del juego con otras personas que lo juegan, y casi todos/as con personas que no, pudiendo todos/as ser potencialmente un Recomendante y un Recomendado.

3.1.2. Procesos de aprendizaje fáciles y colectivos: aprender y compartir en un juego simple y amigable

La segunda etapa de la aproximación al ACNH que se desprende del trabajo de campo y de investigación es el mecanismo de uso del videojuego vinculado a las formas de aprendizaje del mismo, dándole importancia de la cooperación entre las y los jugadoras/es del ACNH: ésta no solamente se da en términos de la recomendación del juego entre usuarias y usuarios, sino también en cuanto a la relevancia del relacionamiento con otras y otros (principalmente parejas, amigos/as, o en algunos casos familiares) como guía inicial dentro del proceso de adaptación y aprendizaje del juego: *“[...] lo que no sabía le preguntaba a mi novio, que lo tenía hace un*





poco más de tiempo. Me enteré de varias cosas de esa forma [...]” (E2, 21, empleado público y estudiante de economía, vive con padres y hermano en Palermo).

El apoyo y la práctica dentro de una comunidad conformada por personas cercanas, son elementos claves dentro del proceso de apropiación del juego, y la posterior incorporación del mismo dentro de la vida cotidiana de las personas jugadoras, en vínculo estrecho con la idea del juego como espacio de sociabilidad virtual (Castells, 2001). El sistema de visita del ACNH, que es el mecanismo de encuentro dentro del juego, marca una diferencia con otros juegos MO, ya que en este caso se genera una mayor sensación de comunidad de juego *online* en la exclusividad de los visitantes, permitiendo el intercambio desde un lugar más protegido y selectivo, más como una comunidad.

Al mostrar las y los usuarias/os diversos grados de dedicación al juego, se genera una forma de juego cooperativa donde estos/as comparten su conocimiento del juego, enseñándose y consultándose entre sí, más claramente dentro del juego, donde se da un intercambio entre avatares, destacándose principalmente en acciones como regalarse objetos, observando las decisiones de las otras personas con respecto a sus avatares y sus creaciones, y aprendiendo de los procesos de los otros/as en sus islas. Esta diversidad de periodicidad en la práctica del juego que presentan las y los entrevistadas/os enriquece el intercambio, ya que cada usuario/a puede estar en distintos momentos del juego, y compartir su experiencia con las y los demás. Precisamente, una de las particularidades del Animal Crossing es que no es relevante ni necesario contar con habilidades específicas, por el contrario, la posibilidad de jugarlo sin poseerlas parece ser uno de sus atractivos haciendo de este juego un espacio más propicio para el intercambio entre distintos niveles de jugadores/as: “[...] *por eso juego Animal Crossing, por que es así fácil, sino me choco contra todo [...]*” (E7, 25 profesora de inglés, vive con pareja en Parque Batlle);

[...] es ir como recorriendo todas las islas de cada uno y viendo cómo en qué lugar está [...] fuimos a la isla de un amigo que viene jugando hace mucho más tiempo entonces como que también por ejemplo el tenía el museo mucho más avanzado, y está bueno



también, como, te regala algunos ítems que capaz no podés acceder. (E3, 21, estudiante de ingeniería y filosofía, vive con padres y hermana en Villa Dolores)

Particularmente el intercambio de objetos es una práctica común, ya que muchas veces están tildados de regalos que hacen aquellos/as jugadores/as más avanzados para ayudar a quienes están empezando, colaborando con esta idea de comunidad:

[Un intercambio a destacar son los] Regalos, tipo que me lleven cosas y llevar yo cosas que me parece que les puede gustar a la otra gente, como transmitir, es como un gesto no sé, cuando le regalas algo a alguien porque te parece que le va a gustar, o porque pensaste en eso, y me parece que el Animal Crossing esta re bueno para eso. (E2, 21, empleado público y estudiante de economía, vive con padres y hermano en Palermo);

[...] con este amigo que hace ya más de un mes que juega creo, el claro lleva mucho tiempo de ventaja en el juego entonces tiene muchas más cosas de lo que yo puedo llegar a tener, entonces la primera vez que vino a visitar a mi isla me trajo muchísimas cosas de regalo, cosas que él había ido juntando en todo ese mes que le sobran, o que ya tenía, así, y yo estaba como recién arrancando entonces me vino muy bien tener a alguien que ya supiera ciertas cosas o que ya tuviera ciertos elementos y que me los pudiera dar [...] (E1, 22, estudiante de antropología, vive con madre y hermano en Nuevo París)



Figura 4: Tres avatares en un encuentro en una de sus islas, una avatar está lanzando un objeto a modo de regalo hacia otro.





El espacio de conversación entre jugadores/as también sucede fuera del juego y por ello, el proceso de inducción al juego no solamente se da durante el mismo, sino que pasa a ser parte sustantiva de ciertos espacios de socialización: “[...] *con los amigos que juegan sobre todo [me junto], para pasarse algunos datos de cómo se consigue tal cosa, como están haciendo para ganar dinero*” (E3, 21, estudiante de ingeniería y filosofía, vive con padres y hermana en Villa Dolores).

Rouse (2004), hace referencia a los primeros momentos de juego como los más definitivos, donde la **jugabilidad** tiene un papel vital en el primer vínculo del/la usuario/a con el videojuego, ya que de esto depende su opinión y su interés en seguir jugando. Esto coincide con la opinión de las y los entrevistadas/os, quienes en general afirman que el Animal Crossing es un juego de fácil adaptación y muy simple, siendo esta la razón por la cual jugadores/as con distintas experiencias frente a los videojuegos pueden disfrutar del ACNH sin restricciones de habilidad, siendo esta una de las motivaciones para continuar jugándolo.

Esta **simpleza** del Animal Crossing: New Horizons tiene un gran peso en la identidad del juego, desde el diseño de los personajes hasta las mecánicas del mismo: los comandos son claros, no hay combinaciones ni límites de tiempo para realizar acciones, además de ser bastante directo y acotado en cuanto a la cantidad de comandos y de botones que requiere utilizar. Es también por esta simpleza que la interfaz virtual funciona acorde, ya que muchas formas del juego pueden resultar intuitivas para el/la usuario/a como los diversos íconos y menús que conforman la “capa metadiscursiva” (Maté, 2016), donde preponderan los íconos gráficos por encima de las palabras, o se imitan representaciones gráficas clásicas o fáciles de reconocer: el mapa, el teléfono, o los diálogos.

La interfaz amigable y la experiencia bien diseñada de juego son algunos de los factores que contribuyen a su **rápida adaptación** por parte de las y los usuarias/os; esta idea de diseñar interfaces que representan sistemas ya conocidos por ellos/as son comunes entre los juegos de simulación, y responden a los objetivos del juego, donde se busca no complejizar la experiencia





ni desafiar al/la jugador/a, sino **apoyarse en su intuición**, y brindar las herramientas necesarias para que puedan jugar (Rouse, 2004).

Además, según los y las entrevistados/as estas características que conforman una interfaz simple y accesible, en conjunto con el tono estético cálido y agradable del juego, son factores clave que les resultan más atractivos al tener que lidiar con una realidad coyuntural difícil que vivieron en la pandemia:

*[...] es simplemente el juego por el juego, y es super amigable la interfaz, y todo es como que te da **una tranquilidad** hasta la música, todo y no sé, buscar un sentido de normalidad dada la situación dramática que se vive sobretudo en algunos lugares, no sé, me parece que va por ahí.* (E2, 21, empleado público y estudiante de economía, vive con padres y hermano en Palermo)

A modo de resumen, ninguno/a de los/as entrevistados/as deja de utilizar las herramientas de aprendizaje: el “tutorial del juego”¹⁸ es una parte obligatoria del mismo, pudiendo no cobrar la utilidad o importancia que le fue destinada, ya que las y los usuarios/os actúan activamente buscando conocerlo, dándole un lugar y un valor al intercambio con otras y otros al confiar en los demás para el aprendizaje mutuo, transformando la experiencia en una compartida y cooperativa. Asimismo, el encuentro con el juego para comenzar a jugarlo es la etapa más importante para que el/la usuario/a defina si quiere continuar jugándolo: el ACNH tiene varias características que conforman una forma de juego amena y agradable gracias a su estética amigable, pero sobre todo es un videojuego que permite desde un primer momento el acercamiento de los/las jugadores/as de cualquier tipo (casuales, esporádicos, profesionales, etc.) a partir de su jugabilidad accesible y de fácil adaptación. Este conjunto de características

¹⁸ Término utilizado en el diseño de videojuegos como parte de las características básicas de los mismos, y que se utilizará en esta investigación para hacer referencia al momento del juego donde se le enseñan las normas y controles del juego al/la usuario/a, que en el caso del Animal Crossing está integrado al mismo con forma de “nivel” de juego.





son particularmente atractivas dado el contexto generado por la pandemia, donde el mundo físico está teñido de incertidumbre y aislamiento.

El aprendizaje en forma colectiva es un mecanismo de apropiación desarrollado por las y los usuarias/os, que toman el juego dado e incorporan nuevas formas de aprendizaje, brindándole otro sentido a la experiencia de juego. Existe aquí un discurso que acompaña la actividad de juego literal; no son sólo dos personas jugando, sino dos personas realizando una actividad en conjunto y de manera simultánea, hablando de cómo jugar y aprendiendo nuevas formas de juego en espacios físicos distintos pero desde una misma plataforma virtual.

3.2. La subjetividad atraviesa los objetivos de juego: La biografía de los/as usuarios/as como clave en la determinación individual de los objetivos de juego

Jugando al videojuego, las y los distintos/as jugadoras/es desarrollan procesos propios de apropiación a partir de sus características personales y subjetivas (tales como intereses, estudios, ocupaciones, etc.), es decir, dado el sentido que adquiere el videojuego en sus propias biografías.

Al ser el Animal Crossing: New Horizons un juego de simulación, se rige por ciertas características típicas del género: no es de raíces competitivas, y no presenta objetivos más allá del “tutorial del juego”. Luego de haber completado este nivel o fase inicial, no existen aparentemente objetivos específicos que el juego le requiera al/la usuario/a hacer. Sin embargo, el propio/a usuario/a es quien se plantea sus propios objetivos personales, como por ejemplo recolectar dinero u objetos, talar todos los árboles, conseguir todos los objetos del museo, crear





una isla temática, o cualquier objetivo que cada videojugador/a se proponga hacer en su mundo virtual de la isla.

El momento de finalización de la fase inicial de tutorial del juego es un punto clave a analizar como punto de partida de la experiencia real de la persona videojugadora con el ACNH, ya que es a partir de ese momento que la cantidad de misiones baja drásticamente, teniendo el/la usuario/a mayor libertad para personalizar su experiencia y trabajar la isla como se desee, dentro de límites del diseño del videojuego:

[...] es más parecido al Minecraft en algunas cosas, en la libertad absoluta que tenés para hacer lo que te pinte en el momento, no tienes misiones no tienes obligaciones de hacer nada, podés hacer lo que quieras, como que es todo igual, no tenés que estar yendo hacia el objetivo de darte vuelta el juego, es como que te saca presión, y es como divertido hacer lo que sea. (E2, 21, empleado público y estudiante de economía, vive con padres y hermano en Palermo)

Es en estas posibilidades mencionadas por los y las jugadores/as, como la libertad absoluta que se tiene para hacer cualquier tipo de acción que se quiera, donde se observa una importante relación con las características individuales de cada usuario/a:

[...] todos los juegos son más de aventura, y este no, no es que no sea de aventura sino que vos vas creando la historia, también, entonces te sentís como mucho más partícipe, y es también, osea como que termina siendo un resultado como mucho más fiel a vos [...] (E1, 22, estudiante de antropología, vive con madre y hermano en Nuevo París)

Esta aparente falta de objetivos y libertad de juego potencia los intereses y las características de cada videojugador/a sin importar sus habilidades: algunos ponen más foco en las acciones de intercambio y aumento de capital o aumentar sus posesiones dentro del juego, mientras que otros/as se enfocan en actividades mayormente vinculadas con la recolección, el orden, o la decoración:





[...] en el sentido de personal, para mí es como una rutina que tengo y no sé, me gusta tipo visitar a mis animales de Animal Crossing regalarles algo, regar las plantas, yo que sé. (E4, 23 años, dibujante y estudiante de diseño de videojuegos, vive con madre y hermanos en Malvín)

Me gusta mucho la recolección dentro del juego y el ordenar cosas, porque es como muy mi personalidad [...] como que no puedo ver cosas tiradas y no me gusta el desorden, entonces pasé horas dentro del juego recolectando frutas [...] pasando por cada árbol y sacando todo lo que tiene para dar. (E1, 22, estudiante de antropología, vive con madre y hermano en Nuevo París)

Otras/os entrevistadas/os mencionan también “completar el museo”¹⁹ del Animal Crossing como una de sus metas, siendo ésta una de las pocas cosas en el juego que se pueden terminar de manera explícita.

En la observación participativa que formó parte de la netgrafía se visualizó cómo el museo le permite a la persona videojugadora darle valor personal al mundo que está creando: es en el museo donde se puede dar cuenta del progreso en el juego y su isla, encontrar cómo fueron sus inicios, cuáles fueron sus primeros logros,

[...] hay un museo por ejemplo en el Animal Crossing que nunca te reclama nada solamente te dice que podés donar todas las criaturas que encuentres al museo y se va rellenando el museo, pero sí podés entrar y ver todas las exposiciones vacías que te prometen que en algún momento van a estar llenas, y ves bueno también las que pusiste que quedan lindas y tienen su propio diseño particular para exhibirlas, y bueno uno empieza a generar la urgencia de, bueno, necesito completarlo y ver cómo va a quedar

¹⁹ En el “tutorial del juego”, es obligatoria la construcción de edificaciones como tu propio hogar, el “city hall” (ayuntamiento) o el museo. Este último, una vez construido, permite que el/la usuario/a vaya completando una colección de animales, insectos, fósiles y obras de arte, esto no da recompensas, pero sí demuestra un progreso del/la jugador/a y su isla de acuerdo con la cantidad de especies atrapadas y rarezas encontradas.



porque bueno ahora tiene un pez solo y quiero saber los que me esperan. (E3, 21, estudiante de ingeniería y filosofía, vive con padres y hermana en Villa Dolores)

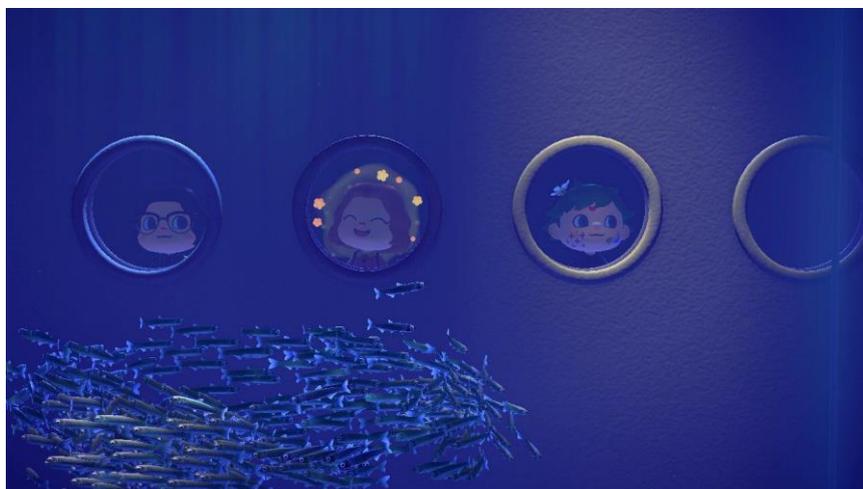


Figura 5: Tres avatares en el modo en línea visitando el museo de uno de ellos.

El carácter individual y personalizado del ACNH impacta de manera directa en la práctica del mismo, lo que se relaciona con el énfasis que da Rouse (2004) a la relevancia de esta individualización de los objetivos en la experiencia de quienes practican videojuegos de simulación, en tanto en este género de videojuegos, los objetivos están definidos por cada videojugador/a, pudiendo el videojuego “insinuar” uno pero dejando las ideas de ganar y perder a la imaginación o preconcepción de las y los usuarias/os, afectando también el interés de algunas/os de estas/os: *“algunos jugadores, tal vez los jugadores hard-core principalmente, ven esta falta de la experiencia de ganar o perder como un detrimento del juego, pero para muchos jugadores pareciera que hace la experiencia de jugar mucho más verosímil”*²⁰ (p. 384).

A partir de las afirmaciones del autor, cabe preguntarse el por qué este juego resulta atractivo a una gran variedad de jugadores/as, en particular a aquellos/as usuarios/as con un gran manejo de *hard skills*, quienes, en teoría, no deberían estar particularmente interesados por el ACNH.

²⁰ Traducción realizada por las autoras del original.





Aunque la falta de competencia y otras características del juego deberían hacer que el juego les resultara “lento” o repetitivo, en la investigación se observó que entre las y los jugadoras/es “*hard-core*” que juegan al Animal Crossing, las características maleables y el sinfín de posibilidades del juego, que le permiten una adaptación de la experiencia a cada jugador/a, resultan atractivas.

Por otra parte, en cuanto a aquellos/as videojugadores/as que tienen un alto perfil competitivo, pudo observarse que el valor del juego está en la resignificación de las herramientas del juego para la generación de sus propias estrategias de competición:

[...] te dan libertad para hacer lo que quieras a tu tiempo, en realidad el que se exige más es uno mismo ¿no? cuando ve... Me parece que el mayor impulso que uno tiene es por el tema de ver las islas de los otros, vos querés progresar porque sabés hasta dónde podés llegar [...] en el Pet Society había incluso casas de personas que no eran personas como que eran solamente creadas por la computadora que siempre eran un poquito mejor que la tuya entonces como que tenías esa cuestión como de aspirar o cómo que bueno, puedo tener una casa mejor si trabajo. (E3, 21, estudiante de ingeniería y filosofía, vive con padres y hermana en Villa Dolores)

Estas estrategias de competición se dan a partir de la comparación en el modo multijugador o desde las redes sociales. Esta comparación puede ser en distintos niveles, desde el punto de la decoración de la isla, la cantidad de ítems, la habilidad de creación de elementos y mucho más; no hay límites desde el punto de vista del juego, todo depende del foco que tenga cada jugador/a basado en su aproximación subjetiva al videojuego. Se observa entonces que los y las jugadores/as con un perfil más competitivo no solo definen sus propios objetivos en sus islas, sino que, aunque este género de videojuegos no lo prevea, crean la competición.

Se genera así una estrategia de apropiación del juego por parte de las y los usuarias/os con hard skills que afecta los propios trayectos planteados por el ACNH: el juego, que no plantea objetivos claros, se resignifica y pasa a tener una lógica de competición.





3.3. La necesidad de hacer: Los juegos de simulación y la lógica productivista en tiempos de pandemia

En el contexto de pandemia y como efecto directo, se ha encontrado que muchos usuarios encontraron confort en la generación de actividades que resulten productivas, para contrarrestar los efectos emocionales y psicológicos generados por la situación social que generó este momento específico de distanciamiento social. Dentro del proceso de resignificación y apropiación del juego, se encontró que los y las usuarios/as parecen coincidir especialmente en la búsqueda de una sensación de progreso asociada a la productividad en el juego, ya que el mismo tiene una dinámica de recompensa a través del trabajo, la dedicación y el esfuerzo, que son factores claves para el éxito en el mundo de Animal Crossing. Este proceso de resignificación afecta no solo los objetivos del juego, sino también otros factores claves dentro de la experiencia, como es la noción de “progreso” en el juego. Como se mencionó anteriormente, el progreso en Animal Crossing está directamente ligado a la dedicación que le brinda el/la jugador/a en cuanto a inversión de tiempo y esfuerzo al juego, teniendo en cuenta estos factores, es real que cualquier acción que realice de manera diligente probablemente le brinde algún tipo de recompensa²¹:

²¹ Este juego posee un sistema monetario particular; en primer lugar existen los llamados “bells” que se corresponden, en este mundo virtual, a lo que podemos llamar “moneda” o “dinero” en la realidad, y se consiguen mediante la venta de objetos, pero también se pueden encontrar en algunos árboles o cavando en lugares particulares. La segunda forma de pago que se maneja en el juego son las “Nook Miles”, que son similares a un sistema de crédito o puntos de recompensa creado por el alcalde Nook, y funciona a favor del/la usuario/a: consiste en que se pueden ganar *Nook Miles* por hacer determinadas actividades cotidianas en la isla, desde hablar con un vecino hasta atrapar una mariposa; estas *Miles* se pueden gastar solo en una tienda particular que tiene objetos exclusivos. Por último, existen los “turnips”. No son una moneda, sino que son literalmente nabos que se pueden vender y conseguir ganancia de esta transacción.





“[...] juntar una planta, no es que te la dan del cielo, sino que tenés que hacer trabajos, que no es trabajo de la vida real, pero sí es un trabajo, sí son horas que tenés que dedicarle al juego para conseguir... bueno, lo que querés.” (E3, 21, estudiante de ingeniería y filosofía, vive con padres y hermana en Villa Dolores)

Es por esto que muchas veces los y las usuarios/as relacionan el jugar con el concepto de “trabajo” que tienen incorporado.

Esta apropiación de las acciones dentro del videojuego como un trabajo, puede asociarse como la transferencia de una ideología productivista, característica del liberalismo, que se lleva a cabo como una resignificación dentro del videojuego. Según el autor Frasca *“El rol de la ideología en los videojuegos es más compleja que en los medios tradicionales porque los videojuegos no sólo representan acciones, sino que también modelan reglas de comportamiento.”*²² (Frasca, 2010: p. 168).

En el caso de el ACNH como juego de simulación, se puede caracterizar como una representación subjetiva de ciertas estructuras, dinámicas y sistemas existentes, traducidas del espacio físico al espacio virtual (Crawford, 1996). El juego plantea un mundo con elementos fantásticos, pero el paralelismo se traza de manera simple, ya que se rige por algunas normas de convivencia, jerarquía y economía similares al mundo físico, sin embargo, la característica distintiva que lo vuelve atractivo es su carácter utópico, en cuanto a que toma lo positivo y deja de lado algunos elementos de la realidad como el hambre, la violencia o la muerte, haciendo más amenas las actividades cotidianas como el trabajo, el relacionamiento con las y los vecinas/os o las transacciones monetarias.

Un ejemplo claro de esta idea de productividad dada por el progreso en función del trabajo (quizás el más relevante) es el sistema económico: el juego se basa en una lógica individualista de trabajo/recompensa donde los y las usuarios/as pueden “trabajar” para aumentar su capital, trazando un paralelismo con la realidad dentro de las estructuras económicas de nuestra

²² Traducción realizada por las autoras a partir del original.



sociedad, “[...] hay veces que me doy cuenta que estoy pescando, recolectando cosas compulsivamente cuando capaz no es necesario, o no tengo un objetivo en mente que voy a gastar la plata, pero es como que quiero plata²³ [...]” (E2, 21, empleado público y estudiante de economía, vive con padres y hermano en Palermo)

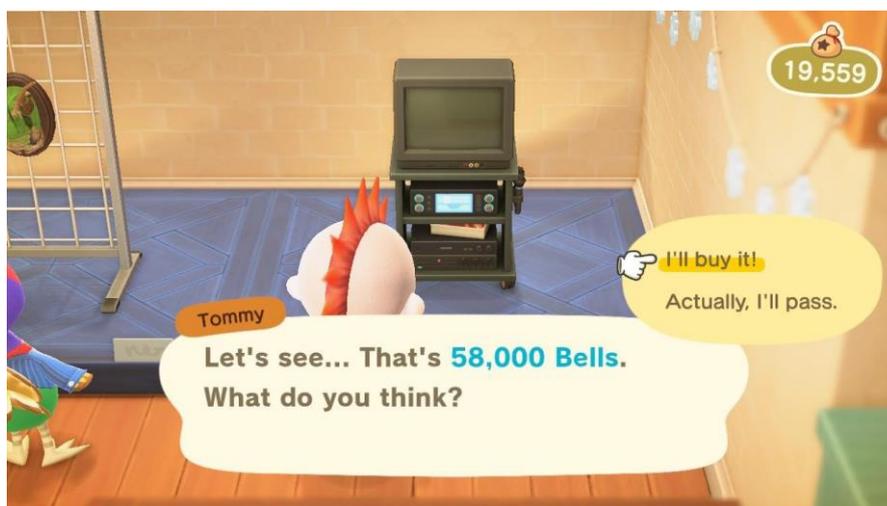


Figura 6: Un avatar intentando comprar un producto en la tienda de su isla, sin tener el dinero suficiente.

Siendo el dinero del juego un bien necesario (ya que se precisa para todo lo relacionado con customizar la isla/avatar o construir), algunas/os jugadoras/es han desarrollado o aplicado mecanismos para mejorar sus ganancias, mediados por los conocimientos e intereses propios de cada uno. Tal es el caso del entrevistado estudiante de Economía, o la estudiante de Videojuegos, que introdujeron dentro del sistema monetario del juego otras reglas del mercado financiero real, utilizando redes sociales como plataformas de gestión de intercambios. De esta

²³ Todo lo que se recolecta se puede vender, es una manera fácil de hacer dinero en el juego.



manera, utilizaron mecanismos de intercambio como el trueque y la compra-venta, teniendo como base la función *online* del juego como forma de cooperación y contacto para conseguir sus objetivos:

Dentro del juego sí (me relaciono) con mis amigos que tienen islas, y una vez con gente de internet pero por un motivo, y es que bueno dentro del juego hay una dinámica, no sé si la han explorado en su trabajo, hay como un mercado de acciones tipo una bolsa de valores, turnips²⁴ se llaman, tipo son nabos, y a lo largo de la semana el precio va a fluctuando dentro de tu isla, puede fluctuar a un precio muy alto o muy bajo. Justo mi isla tenía un precio alto y puse mi isla en Reddit para que fuera mucha gente, y tuve una pila de visitantes que me regalaban cosas, todo muy divertido [...] (E2, 21, empleado público y estudiante de economía, vive con padres y hermano en Palermo);

Cabe destacar que si bien el trabajo y la productividad en el juego son factores comunes, resulta interesante analizar cómo para algunos entrevistados, existe la posibilidad de extrapolar sus conocimientos profesionales o académicos para mejorar su experiencia de juego, esto resulta un factor interesante que podría explorarse en profundidad en otra instancia. Sin embargo, la búsqueda de alternativas para maximizar los ingresos dentro del juego no son exclusivas para este tipo de jugador, otros entrevistados muestran alternativas basadas en el relacionamiento social y el uso de redes sociales como plataformas de promoción de su isla,

[...] dije necesito plata para construir puentes, empecé a hacer el negocio de los nabos que se convirtió [...] en una especie de cuestión tipo no sé la mafia. Entro al grupo y me fijo quien tiene nabos a más de quinientos, y me meto. Hubo un par de veces que tuve los nabos a 600 y

²⁴ Los “turnips” o nabos tienen una condición similar a la de bonos o acciones que fluctúan su valor dependiendo de factores como el día de la semana, el progreso del/la jugador/a o la isla que se visite. Estos *turnips* se compran solo los domingos a la mañana, tienen un costo que varía entre 90 y 110 *bells*, y se pueden revender en la tienda de la isla, o en la tienda de cualquier isla. Pueden venderse más caros o más baratos arbitrariamente a lo largo de la semana. Esta funcionalidad permite a las y los jugadoras/es aprovechar las condiciones de oferta y demanda, ya que visitando islas de otros/as jugadores/as se puede especular y concretar la venta o compra de *turnips* con un mayor valor.





tipo publiqué y estuve recibiendo gente tipo durante horas, horas y horas, estaba haciendo cosas y el juego abierto y la gente entrando y saliendo y te dejan propina y todo. (E4, 23, dibujante y estudiante de diseño de videojuegos, vive con madre y hermanos en Malvín)

Llevando este escenario a una dimensión de análisis, esta es otra fuerte apropiación en el uso por parte de los y las usuarios/as, donde el enfoque de aplicación de técnicas vinculadas de manera cotidiana con el liberalismo (como son la especulación, el marketing, etc) toman forma y se plasman como herramientas en las opciones y estrategias que los y las videojugadores/as han desarrollado. Esta incorporación de las distintas estrategias económicas en los juegos de simulación, marcan un claro enfoque productivista y son un punto clave de la resignificación que se da a partir de la transmedialidad.

Sartori (1997, citado en Albarello, 2013) habla de cómo los consumidores, dentro de la transmedialidad, asumen un rol activo dentro de la expansión, entendido como un mecanismo de apropiación de la narrativa del juego, haciendo intervenir otros medios como podría ser el caso de las redes sociales, incorporando a estos de forma planificada en el uso del juego. Esto se observó en la forma en que las redes de difusión afectan los precios en cada isla, o en el ofrecimiento de bienes para la actividad de trueque, haciendo del mismo juego una plataforma transaccional.

Este fenómeno no solo se da como un caso aislado dentro de los entrevistados, sino que a partir de la netgrafía se tomó contacto con varios espacios y comunidades en internet (en distintas aplicaciones como *Reddit* o *Twitter*), que se dedican a la venta e intercambio de artículos y *turnips*, así como una página en internet llamada “*Nookazon*”, donde cualquier persona con una cuenta puede poner a la venta sus objetos, ofrecer su isla para la venta de *turnips*, o pedir a la comunidad ciertos objetos que les falten.

A partir de su encuentro con el *Animal Crossing* en pandemia, los y las usuarios/as que practicaban la actividad de videojugar esporádicamente pasan a dedicarle tiempo de juego de manera diaria, y aquellos/as que jugaban regularmente adhieren este juego a su rutina con prioridad sobre otros: “[...] *no juego otro juego, a mí personalmente, para que te hagas una*





idea, ya le metí 300 horas a este [Animal Crossing: New Horizons], y al [Animal Crossing] New Leaf 500, en 5 años.” (E4, 23, dibujante y estudiante de diseño de videojuegos, vive con madre y hermanos en Malvín).

Esta dedicación concuerda con el efecto que tienen los juegos de simulación social en general sobre las y los jugadoras/es, por su estilo de juego de *“solo una cosa más”*. Rouse (2004) menciona este concepto refiriéndose a la necesidad del/la jugador/a de querer seguir jugando para poder hacer lo que aún no hizo aún o ver lo que no vio, debido al rango de posibilidades que el juego les da, impulsándolos a seguir: *“[...] es muy absorbente, justamente por eso mismo, porque tiene tantas posibilidades, es un abanico tan amplio que tenés muchísimas cosas para hacer, y no, ta, es cómo o sea es difícil aburrirse de estar jugando [...]”* (E1, 22 años, estudiante de antropología, vive con madre y hermano en Nuevo París).

Pero este fenómeno de dedicación no sucede sólo por ser un juego de simulación social, sino que se vincula con la coyuntura que vivieron las y los entrevistadas/os, que se encontraron con más tiempo sólo/as y con un acotado abanico de actividades socioculturales, y buscaron herramientas que les ayudarán a sobrellevar la situación: *“[...] eso de que es adictivo y como que querés seguir mejorando tu isla y haciendo cosas, y justo tener el tiempo en la cuarentena como que influyó a que sea tan popular”* (E5, 23, estudiante de sociología y artes plásticas, vive con pareja en Cordón).

La posibilidad de aplicar las lógicas productivistas que acompañan al capitalismo y son una parte integral de nuestra sociedad, sin dudas impactan en la noción de normalidad de los y las usuarios/as, otros estudios similares indican que *“además de proporcionar un medio de socialización, es evidente que los jugadores también ven los juegos como una continuación de sus vidas normales, y una experiencia agradable.”*²⁵ (Barr Et. al, 2022: p.134)

La sensación de normalidad, es probablemente uno de los factores claves de este comportamiento y por qué es un mecanismo de apropiación de los y las usuarios/as en el

²⁵ Traducción realizada por las autoras a partir del original.





contexto de distanciamiento social por COVID-19, algo que es posible asociar con otros hallazgos destacados más adelante.

3.4. La cercanía en la distancia: Nuevos espacios para encontrarse “de manera real” en tiempos de incertidumbre

Se ha encontrado a partir de las entrevistas que uno de los factores claves que le brindan a las y los usuarios/os la posibilidad de resignificar los diversos aspectos del videojuego es el efecto inmersivo del mismo, en parte por el encuentro entre los propios componentes de juego y la experiencia subjetiva de las y los jugadoras/es mencionada anteriormente, pero también por la mediación de la intersubjetividad de éstas/os en el juego que, amplificado por la coyuntura, redefine el videojuego como un espacio donde no solo es posible conversar con otros/as, sino que son posibles otros caminos para el encuentro.

Para llegar a este hallazgo se observó que en la práctica del videojuego existen diversos componentes que brindan la oportunidad al/la jugador/a depositar su individualidad directamente en el juego. En el proceso de comprender los mecanismos de apropiación del videojuego así como los procesos de interacción en el marco de la vida cotidiana, podemos tomar el concepto de “simultaneidad despacializada” de Thompson (1998), para denominar al fenómeno que se genera cuando las personas interactúan con un medio que emite señales de manera instantánea, independientemente de su localización, donde el tiempo y el espacio se relativizan y solo importa el presente del individuo y su conexión con el objeto de consumo mediático, incorporando de esta forma a las personas o personajes que ven a la narrativa de su





vida cotidiana. Esto se ve claramente cuando los y las jugadores/as hacen testimonio de sus interacciones dentro de la isla,

[...] entonces nos juntamos y nos sacamos fotos, lo hacemos cada tanto, los primeros días era venir a mi isla, pero ahora ya se calmó un poco y es tipo vení a mi isla tipo que instale un café, entonces nos visitamos y nos sacamos fotos, nos vestimos y hacemos boludeces. (E4, 23, dibujante y estudiante de diseño de videojuegos, vive con madre y hermanos en Malvín.).

El espacio del videojuego no se reconoce como algo externo, sino que se refiere al mismo como un lugar más donde se pueden vincular con personas y las interacciones con los elementos del juego no son reconocidas como “ficticias”, sino que se las trae al plano de lo real, como en el caso de “*vení a mi isla que instalé un café*”, la isla es un espacio más dentro de la vida cotidiana del/la usuario/a, como la casa, el trabajo, etc. (Lacasa, 2013).

Este concepto de “simultaneidad despacializada” (Thompson, 1998) es parte de las condiciones que permiten que se genere el efecto de inmersión, y toma amplia relevancia al localizarlo dentro del contexto de distanciamiento físico en el cual estuvieron inmersos las y los y las jugadoras/es, haciendo que el tiempo y el espacio no solo se relativicen en función de la relación del/la usuario/a y el medio, sino que también, por un preconditionamiento dado por este ambiente, la opción de vinculación mediada por la tecnología es la más fuerte. Según Lee (2004) citado en el texto de (Hofer, Et al, 2012), el efecto inmersivo es un estado psicológico en el que los objetos virtuales son experimentados como reales, ya sea en formas sensoriales o no sensoriales.

En este caso, podemos ver un efecto inmersivo no sensorial, donde no solo los objetos dentro del juego sino que el mismo espacio virtual son experimentados como reales, “*[...] las primeras semanas de cuarentena que estaba encerrada en un apartamento, ahí sentía como bueno ta estaba paseando, estaba en la playa*” (E6, 24, maestra y estudiante de psicología, vive con pareja en Malvín).





Figura 7: Se observa en la imagen al avatar de las investigadoras sentado en el muelle de la isla.

Existe un involucramiento cognitivo específico, en tanto el/la jugador/a se apropia de su isla y de sus creaciones dentro de esta, incorporando una mayor absorción de rasgos que posibilitan una proyección hacia la presencia espacial que es el avatar (Hofer, Et al., 2012).

El proceso de involucramiento emocional está mediado por el proceso de “intersubjetividad” expresado por Pilar Lacasa (2013), que, basándose en Bruner (1996), lo concibe como: “*el primer modo de creación de sentido está dirigido al establecimiento, forma y mantención de la intersubjetividad. Crece desde la inicial pero primitiva capacidad humana de “leer” otras mentes, una compulsión virtual a hacerlo*” (p. 95).

Lacasa (2013) logra adaptar este concepto de intersubjetividad a los videojuegos y la capacidad de proyección del/la jugador/a en su avatar y en su entorno virtual.

[...] tiene como la particularidad de que bueno podrías verlo de ambos lados, esta como muy pensado como una experiencia como personal como que todo te pide que vos le pongas un input no, como que vos digas, desde el nombre de la isla hasta el nombre de tu personaje hasta la gente que vive en tu isla mismo, puedes elegir donde ponen sus muebles como que todo un poco lo controlás vos. También tiene como un, podés crear tu propia ropa puedes poner la música que quieras podés crear tu propia música,





puedes crear la bandera, como que todo tiene deseo de crear tu propia isla ¿no? que es como el concepto principal del juego. (E3, 21, estudiante de ingeniería y filosofía, vive con padres y hermana en Villa Dolores)

El involucramiento cognitivo y emocional que permite el efecto inmersivo se da a partir de la intersubjetividad, generada por el gran componente creativo del juego, al verse reflejado en su experiencia, expresarse y vincularse a través de su isla y su avatar. Podemos ir más allá, incorporando el concepto de “pensamiento situado” para expresar el origen de la construcción de significado

“Todavía podemos ir algo más lejos en la construcción de significado y profundizar en lo que se ha llamado procesos de pensamiento situado (Gee, 2008). Este concepto implica que los seres humanos aprenden, piensan y resuelven problemas reflexionando sobre sus previas experiencias personalizadas. En este sentido, pensar a partir de un videojuego exige introducir las propias experiencias, personales y colectivas, incluso en forma de historia.” (Lacasa, 2011: p. 111)

Tomando la intersubjetividad como proceso mediador del involucramiento cognitivo y emocional del/la usuario/a hacia la conformación de la presencia virtual que relatan (Hofer, Et al., 2012) es importante destacar también el papel que juega el ambiente, es decir, la plataforma y el ecosistema dentro del juego, para agregar capas de complejidad que aumentan el involucramiento a nivel espacial del/la usuario/a y permiten un efecto inmersivo.

Estos autores (Hofer, Et al., 2012) abordan la importancia del “ambiente” citando a Lang (2000), que habla de la construcción del ambiente a nivel de la realidad virtual y de la construcción de una presencia virtual que sea única y no diferenciada con la presencia física del individuo, es decir, donde no se reconozcan las fronteras de los dispositivos mediadores

“[...] consideramos la formación de la presencia espacial como un proceso de dos pasos. El primer paso consiste en la construcción de un modelo mental del entorno mediado, comparable a lo que Lang (2000) denomina “codificación”: la construcción de una representación mental del entorno (p. 49). El resultado de este primer paso es





un modelo mental del entorno virtual mediado. En el segundo paso, el usuario del entorno tiene que aceptar este modelo mental como su marco de referencia principal (Barfield, Rosenberg y Furness, 1995; Riecke y von der Heyde, 2002) para establecer un sentimiento de estar ubicado en el entorno y de poder actuar dentro de este entorno” (p. 375)

Es decir, el/la usuario/a del juego debe ser capaz de construir una representación mental de ambiente y a su vez debe ser capaz de actuar y accionar en ella, algo que podemos ver evidenciado en el relato de los y las usuarios/as “[...] gente que viene y te rompe las flores te roba las cosas siempre hay, la última vez que invité fue hacer un camino cercado y que no pudieran pasar de ahí, siempre hay gente que rompe las bolas” (E4, 23, dibujante y estudiante de diseño de videojuegos, vive con madre y hermanos en Malvín).

Esto posiciona al efecto inmersivo como un catalizador y posibilitador de nuevos sentidos, por lo tanto es un mecanismo de apropiación de la experiencia genérica de videojugar y la resignifica, ampliando la realidad del/la usuario/a, y conformando un nuevo concepto sobre el espacio de relacionamiento virtual, que dará lugar a la siguiente categoría.

3.5. Espacio de encuentro virtual y multimedia: Videojugar para encontrarse cuando lo presencial no es posible

Al encontrarse el país cumpliendo con protocolos sanitarios y distanciamiento físico en pos de combatir la pandemia por COVID-19, el Animal Crossing: New Horizons y su función multijugador en línea se posiciona entre otras herramientas, juegos y aplicaciones como una opción para la socialización con personas conocidas y desconocidas a través de la virtualidad.





Sin embargo, a diferencia de otros juegos multijugador, tanto el espacio virtual (concretamente las islas de cada usuario/a) como los avatares son personalizables y, si bien esto parece una simple característica del juego, la personalización da lugar a un fuerte sentido de extensión de la persona física a su avatar dentro del juego (Waggoner, 2009), siendo a partir de esta posibilidad creativa que se logra generar una “*sensación de estar físicamente inmerso en un entorno*” (Wolfendale, 2007: p. 114)²⁶. Este factor es importante para agregarle un valor sustancial a la socialización, que es la identidad, es decir, mediante la incorporación de la identidad propia, cambia la perspectiva de la sociabilidad y adquiere otras características que son claves de la experiencia de este juego y que serían diferentes si no existieran. Esto fue estudiado en la observación participativa, donde el propio espacio customizable pasa a tener un valor personal cuando los y las usuarios/as lo cargan de sentidos:

[...] como que el juego apunta primero a socializar, pero además como a dar esa parte de la socialización que tiene que ver con la estética de uno, cómo te ven otros, además de lo que uno puede decir o hacer, [...] los libros que estás leyendo o la ropa que usás como que todo eso está incluido en el Animal Crossing, tenés, podés diseñar tu propia ropa o elegir de la ropa que te dan, qué es lo que querés que use tu personaje, qué es lo que hay en la isla y qué es lo que no, también como toda esa parte ¿no?, de la personalidad. (E3, 21, estudiante de ingeniería y filosofía, vive con padres y hermana en Villa Dolores)

²⁶ Traducción realizada por las autoras del original.





Figura 8: Se observa el espacio de personalización del usuario/a, particularmente para elegir las prendas que utilizará.

La noción de ambiente es vital para entender qué hace particularmente idóneo a este juego para cubrir la necesidad de conectar con otras y otros, y va más allá de sólo la posibilidad de socializar a través de conversaciones, como se puede dar en otras redes sociales y videojuegos. El ACNH se integra al panorama de espacios sociales como otro espacio de encuentro e intercambio a partir de esta sensación de ambiente que nace entre la conjunción del propio espacio virtual del juego y la posibilidad de plasmar una impronta personal que haga al usuario/a sentirse identificado/a. Esta sensación de ambiente se ve acrecentada por el contexto de pandemia, brindando ante esta situación la posibilidad de generar momentos de encuentro virtuales en donde compartir tiempo con amigos/as y hacer actividades o eventos juntos/as.

[...] el Animal Crossing está bueno para jugar de a varios, y visitar la isla y hacer cosas [...] en sí me parece que está bueno, o sea no como una alternativa a socializar y hablar con la gente, sino como otra forma de jugar y hacer algo juntos, sobre todo en este contexto (E2, 21, empleado público y estudiante de economía, vive con padres y hermano en Palermo)





Como da a entender el entrevistado, no es una sustitución de la socialización cara a cara, sino otro espacio posible de encuentro que gana lugar en la medida que la socialización física se encuentra restringida. Fasce (2020) reflexiona sobre este cambio de realidad a partir del COVID-19, que condiciona la relación con el espacio público, restringiéndolo a salidas “utilitaristas”: *“El espacio relacional, histórico y de identidad de nuestras vidas ha sido casi del todo suspendido (con la obvia excepción de nuestro hogar). El Animal Crossing, más si se juega con otras personas, nos devuelve ese tipo de espacio”*²⁷

[...] algo que es bastante clave del juego es las personas y la posibilidad de intercambiar, aunque no tengas [...] otro lugar donde hablar con una persona, mismo en el juego tenés la posibilidad de hablar, de intercambiar con personas que conocés o con personas que no, entonces es una manera de relacionarse con un montón de gente desde el aislamiento. (E1, 22, estudiante de antropología, vive con madre y hermano en Nuevo París)

Wolfendale (2007) y Pérez Sánchez y Torres (2012) en sus respectivas investigaciones sobre videojuegos de rol *online* afirman que las y los jugadoras/es juegan en gran medida con amigas y amigos, lo que se observa entre las personas entrevistadas, quienes tienen pocos vínculos con otros/as que no lo sean. El tipo de intercambio cambia si es con personas conocidas o no: más bien solo se dan para intercambios puntuales que tienen que ver con la compra y venta de objetos, mientras que con personas ya conocidas tiene que ver con pasar el rato y hacer cosas juntos/as, *“[...] lejos de causar rupturas en las relaciones sociales existentes, una de las principales motivaciones para participar en comunidades online es la oportunidad de combinar relaciones existentes con el mundo online - muchos jugadores juegan con sus amigos”* (Wolfendale, 2007: p. 117)²⁸.

²⁷ Traducción realizada por las autoras del original.

²⁸ Traducción realizada por las autoras del original.





[...] hace poco fue el cumpleaños de una persona que no conozco, pero tengo un amigo que tiene un grupo de amigos y esos amigos tiene un chat de gente que juega al Animal Crossing, entonces uno de esos fue el cumpleaños y la novia que está en el grupo le organizó un cumpleaños, entonces modificó toda su isla para hacer minijuegos para hacerle el cumpleaños. Y nos invitó a todos, minijuegos tipo jugar la ruleta de colores, dependiendo los números que te tocaban, desenterraban un ítem y era un premio para vos, y esa vez nos metimos al Discord a chatear y a jugar Animal Crossing [...] (E4, 23 años, dibujante y estudiante de diseño de videojuegos, vive con madre y hermanos en Malvín)

El ACNH es propuesto por los entrevistados como una herramienta para cubrir la necesidad de compartir con los vínculos preexistentes dado el contexto pandémico; “*como 5 de mis amigos tienen el juego y nos visitamos*” (E4, 23, dibujante y estudiante de diseño de videojuegos, vive con madre y hermanos en Malvín).

Las autoras Wolfendale (2007) y Ceballos López (2011) reivindican los espacios virtuales como lugares donde se generan interacciones con valor subjetivo a la altura de las que se pueden generar en el espacio físico, sin importar que estén mediadas por la tecnología, así como lo hace la entrevistada:

[...] los juegos con posibilidad multiplayer online son una herramienta que es muy interesante, y que un poco sí puede ser que desdibujan la realidad y lo virtual y ese límite, pero que en realidad o sea termina siendo un vínculo igual [...] (E1, 22, estudiante de antropología, vive con madre y hermano en Nuevo París)





Figura 9: Se observan dos avatares sentados en la isla de uno de ellos.

Al tener la posibilidad de plasmar una impronta personal, el espacio virtual toma importancia en la medida que las interacciones que allí suceden nacen de objetos y sujetos que representan a los y las usuarios/as. Wolfendale (2007) desarrolla sobre la comunicación en las comunidades virtuales, comparándolas con los ámbitos sociales:

*Los agentes de la comunidad virtual actúan de esta forma performática tanto como lo hacen las personas en cualquier ámbito social cuando, a través del lenguaje, coquetean, persuaden, honran, prometen, castigan, y más. Las comunidades virtuales son emocionantes y liberadoras precisamente porque le dan a los participantes la libertad de explorar nuevas formas de interactuar con otras y otros y nuevas formas de presentarse a uno mismo.*²⁹ (p. 113)

Las y los entrevistadas/os reafirman esta forma de actuar similar a cualquier ámbito social que menciona la autora, al comentar sobre sus vínculos y quehaceres en el mundo virtual, como por ejemplo visitar y conversar sobre sus “hogares” juntos/as: “Pero además sobre todo ir a mostrar

²⁹ Traducción realizada por las autoras del original.



mi isla, y de lo que estoy contento de mi isla en el momento, y que ellos me muestren algo de lo que están contentos de su isla” (E3, 21, estudiante de ingeniería y filosofía, vive con padres y hermana en Villa Dolores). Este compartir e intercambiar entre usuarios/as es lo que da cuenta de las relaciones sociales que allí se generan.

Como se mencionó anteriormente, el foco de la creatividad en el juego para los y las usuarios/as y usuarias está puesto en esta llamada “isla”, el espacio o ambiente donde se desarrolla la vida del avatar y el corazón del juego. Es un punto clave dentro del mismo ya que es allí donde el la usuario/a tiene la posibilidad de plasmar su impronta personal, su identidad. Teniendo en cuenta la definición de identidad otorgada por la autora Ceballos López (2011), ella afirma cómo particularmente los videojuegos de rol, similares al ACNH en cuanto a la personalización y la posibilidad multijugador, son “*espacios de socialización muy similares a los espacios sociales de la vida no virtual, en donde el sujeto puede elaborar sentidos acerca de los otros y de sí mismo*” (Ceballos López , 2011: p. 28);

Lo primero que te venden un poco es esa cuestión de visitar otras islas ¿no? el juego se trata de tener una isla propia y bueno cada uno tiene su propia isla pero sobre todo lo que les decía de lo personal que es la isla de uno entonces uno quiere saber también es como cuando uno va a la casa de alguien y ve los libros que tiene en la biblioteca o algo así como que tiene un poco de información de lo que es la otra persona [...] (E3, 21, estudiante de ingeniería y filosofía, vive con padres y hermana en Villa Dolores);

El Animal Crossing es un juego de creatividad y socialización, si hablamos de este último concepto a nivel de las interacciones en un espacio digital, podemos traer como punto de partida el concepto de sociabilidad virtual; Cáceres, Et al. (2016) plantea que la sociabilidad virtual es “[...] *una forma de sociabilidad, con características propias y en parte diferentes a la sociabilidad presencial, que se genera por la mediación de la tecnología [...]*” (p. 235). Este es un concepto que nace en “*Castells (2001), quien utiliza el término sociabilidad virtual para referirse a los lazos, fundamentalmente débiles, que se estaban creando entre usuarios de Internet hace menos de dos décadas*” (Cáceres, Et al., 2016: p. 234); hoy en día estos lazos que





menciona el autor ya no son un esbozo de un comportamiento posible, sino una compleja red de interacciones con una gran variabilidad de fines, esto evidencia una forma más compleja de socialización, que es la cooperación entre pares (Cáceres, Et al., 2016).

3.6. El juego incorporado al ecosistema digital personal: El videojuego como plataforma de comunicación

Dentro de los efectos que tiene la práctica del videojuego, se encontró que el videojuego se resignifica en la propia vida cotidiana del/la usuario/a, donde a partir del contexto de pandemia el ecosistema digital personal de cada persona se ve modificado en función de servir a esta nueva realidad.

El ecosistema digital como concepto hace referencia al conjunto de herramientas digitales que tienen a su disposición las personas para vincularse de manera cotidiana. Según Cáceres, Et al. (2016), se lo define como el conjunto de tecnologías de la información que funcionan como factor de mediación de las interacciones y de la comunicación interpersonal.

Dentro de este espectro, los videojuegos no juegan históricamente un rol principal, sin embargo, en el caso del ACNH, muchas personas entrevistadas mencionan un cambio de perspectiva, haciendo al juego partícipe de la comunicación en su vida cotidiana en el contexto de distanciamiento físico por COVID-19, “ellos [sus amigos/as] me muestran [virtualmente] de lo que están contentos de su isla está bueno, y además ayer nos quedamos hablando después un rato más, eso estuvo bueno.” (E3, 21 años, estudiante de ingeniería y filosofía, vive con padres y hermana en Villa Dolores).





Esto indica un cambio de perspectiva desde los y las usuarios/as sobre el papel del videojuego como tecnología a un nivel de servicio. Si volvemos a la definición de Cáceres, Et al. (2016) sobre la sociabilidad virtual, se menciona con énfasis el papel de la comunicación interpersonal y en este punto resulta interesante contrastarlo con el concepto del videojuego como medio de comunicación.

Levis (2009) describe este relacionamiento como “[...] *una comunicación masiva, programada, unívoca, vertical, se ha pasado a una comunicación personalizada, en constante oferta, horizontal y participativa, respecto de la cual coincidimos en el calificativo de ‘reticular’*” (p. 44), marcando una diferencia entre el videojuego y otras aplicaciones y herramientas como medios de comunicación utilizadas por los y las usuarios/as, resaltando que la comunicación que se da de forma mediada por los videojuegos es reticular:

Entendemos por comunicación reticular [en negrillas en el original] a un modelo de comunicación social de ‘muchos a muchos’ en el que los usuarios son el centro del sistema de comunicación. Este modelo surge de las posibilidades que ofrecen las redes temáticas, en particular internet, de que cualquier usuario puede ser indistintamente emisor y receptor de mensajes de cualquier naturaleza y formato (p. 44)

Teniendo en cuenta el trabajo de campo y la bibliografía, dos factores que parecen destacarse como importantes son la intencionalidad de la comunicación y la incorporación a lo rutinario, elevando el videojuego al mismo nivel que otras plataformas de comunicación tradicionales. Un ejemplo de esto puede verse a partir de lo que plantea Silverstone (2010) sobre el vínculo entre los y las usuarios/as y los medios de comunicación, indicando que estos son activos porque tienen una agenda, es decir, una responsabilidad al exponerse a los medios. Pero estos/as usuarios/as no solo tienen una agenda, sino que tienen una intencionalidad que va más allá y que se concreta en la utilización de diversas plataformas como herramientas para lograr un fin específico que supera las mismas.

El videojuego se incorpora dentro del esquema de la vida cotidiana del individuo orgánicamente gracias a una “fuerza de autorregulación” generada por éstos, siendo un mecanismo de





apropiación estructural que permite a los y las usuarios/as estratégicamente su vida cotidiana: “[...] *generalmente de mañana estudio tengo clase entonces de mañana no juego, después almuerzo, que generalmente estoy como un poco al “cuete”, ahí juego un tiempo y para la hora de la merienda de tardecita intento estudiar algo [...]*” (E1, 22, estudiante de antropología, vive con madre y hermano en Nuevo París).

Tomando como puntapié el concepto de las plataformas que trascienden su fin específico y se incorporan a la rutina, existe a nivel de las experiencias de los y las usuarios/as un valor del videojuego dentro del ecosistema digital que trasciende lo comunicacional directamente, volviéndose un medio más complejo.

El videojuego es transformado también en una plataforma de acción donde se lo combina con otras herramientas del ecosistema digital para generar otros tipos de encuentros e instancias: “[...] *usamos videollamada, Discord principalmente, y a estudiar me he juntado virtualmente por Zoom.*” (E2, 21, empleado público y estudiante de economía, vive con padres y hermano en Palermo).

Es decir, los y las usuarios/as tienen la tendencia de no utilizar el juego como método de comunicación, sino como mediador de la interacción que da pie al acto comunicacional “[...] *generalmente siempre acompañamos el juego con una llamada porque el juego en sí tiene incorporado una especie de chat pero que es un poco lento entonces y también tiene pocos caracteres entonces siempre dejamos una llamada prendida.*” (E3, 21 años, estudiante de ingeniería y filosofía, vive con padres y hermana en Villa Dolores).

Desde la perspectiva de la exploración del papel del videojuego como un posible mediador de la instancia que será el escenario del acto comunicacional, resulta interesante contemplar la postura de López Sandoval (2014) donde se resalta el papel de éste como las herramientas que permiten las interacciones sociales pero con el objetivo específico de relacionarse con otros/as para ocupar el ocio y mantener el contacto. Esto se apoya en las entrevistas, donde la actividad de jugar tiene una cuota en sí misma de reunión y de momento colectivo para algunas personas



, que ya en un contexto previo de pandemia tenían esto asumido desde un punto de vista lúdico y lo priorizaron con el inicio del distanciamiento físico

[...]creo que es una parte bastante importante también por lo menos en los últimos años desde que entré un poco más en el mundo de los videojuegos, creo que es una parte bastante importante de la socialización en ese sentido con mis pares digamos con mis amigos nos juntamos mucho a jugar [...] (E1, 22, estudiante de antropología, vive con madre y hermano en Nuevo París) ; *“[Actualmente mi relación dentro del juego] solamente es con mi círculo virtual”* (E1, 22, estudiante de antropología, vive con madre y hermano en Nuevo París).

Se da entonces un efecto de resignificación del espacio virtual como nuevo espacio de sociabilización, donde se evidencia el corrimiento de sentidos que se otorgaban previamente a los espacios físicos de encuentro y sociabilidad que se vieron restringidos, haciendo que una interacción que ya era existente, como la virtual, se intensifique y modifique para ocupar los espacios simbólicos que quedaron en el mundo físico sin poder ser ocupados. En un esfuerzo por entender cómo se estructura en el ecosistema, en la *figura 1* se esquematiza cuales son las relaciones que se dan entre estos espacios.

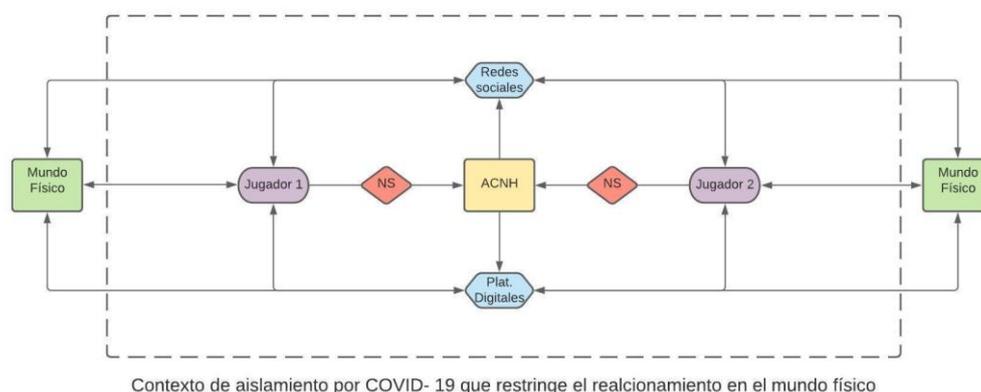


Figura 10: Diagrama de cómo los y las usuarios/as utilizan y se mueven utilizando la tecnología como herramienta para satisfacer en la medida de lo posible sus necesidades de relacionamiento social cuando el contacto en el mundo físico queda restringido por el distanciamiento físico.





3.7. Espacio de contención y tranquilidad: El videojuego como regulador emocional en el contexto pandémico

El videojuego ACNH resultó ser, ante el impacto del contexto de distanciamiento físico a nivel emocional y psicológico, un método de contención para tratar la ansiedad y el estrés, así como un regulador emocional, confirmando los efectos positivos de los videojuegos descritos por Griffiths (2019), entre otros/as.

Según lo sostenido en las entrevistas, las características tranquilas y relajantes del Animal Crossing: New Horizons, otorgan un sentido particular al juego que se polariza con el contexto dramático que se experimentó bajo las medidas del distanciamiento físico, al comienzo de la pandemia.

En las entrevistas realizadas, se observó que el alejamiento no programado, de la noche a la mañana, de su grupo social y familiar (parcial o totalmente en algunos casos) y de su entorno laboral, significó per se la incorporación del uso de nuevas tecnologías y en consecuencia nuevas modalidades de abordar todos los aspectos de la vida cotidiana, académica y laboral. Esto tendió a causar un impacto a nivel psicológico y emocional en las personas, que en una mayor o menor medida, fueron afectadas por el contexto y la incertidumbre (Lewis, Et. al, 2021). A la luz de esta realidad, el videojuego Animal Crossing: New Horizons se presentó como un medio de conexión paliativo:

[...] cuando arranqué a jugar fue justo cuando colapsó el mundo, no se podía ir a ningún lugar, no se podía salir, es como que inexorablemente lo voy a terminar relacionando a la pandemia pero sí, ha sido como una... como un extra que me ha dado no sé... tranquilidad y algo como donde liberar tensiones, etcétera. (E2, 21, empleado público y estudiante de economía, vive con padres y hermano en Palermo)





Sumándose esta situación también a los problemas cotidianos de cada uno/a, *“a mí me gustan los juegos para relajarme, no me gusta eso de ta ta ta ta, para estresarme tengo la vida yo tranqui, me gusta escuchar música, es un momento bien de relax”* (E7, 25 profesora de inglés, vive con pareja en Parque Batlle).

Esta tranquilidad que el juego transmite a los y las usuarios/as hace propicio el encuentro amistoso con otras y otros en la virtualidad, satisfaciendo la necesidad de vincularse, y ayudando a dejar de lado las emociones negativas que impuso la pandemia y sus restricciones en cuanto a reuniones e intercambios de forma física.

El ACNH apareció en un contexto social cultural y sanitario, y como parte de tal brindó la posibilidad de mejorar el estado emocional de las y los jugadoras/es: *“En este período me ha ayudado un montón el tener la posibilidad de jugar online para compartir algo con personas que no veía hace mucho tiempo o que no podía ver y que está demás [...]”* (E1, 22, estudiante de antropología, vive con madre y hermano en Nuevo París).

Las principales características que diferencian la sociabilidad a nivel físico o tradicional y la sociabilidad virtual, tal como dice Cáceres (2016), se deben a la mediación tecnológica. Sin embargo, cuando la mediación tecnológica es prácticamente lo único que permite que se sostengan las actividades de socialización, como sucedió en el marco del inicio de la pandemia (marzo a julio), puede decirse que encontrar una plataforma donde se pueda dar un corrimiento de los significados asociados a los espacios públicos de encuentro físico, resulta en una fuente de contención y, gracias a este proceso de resignificación, un espacio de sociabilidad con la capacidad de “suplir” el mundo físico en una gran extensión y en un determinado contexto (Lewis, Et. al, 2021).





Figura 11: Dos avatares en el modo multijugador disfrutando el espacio y utilizando las funciones de expresión de sentimientos para comunicarse.





4. Conclusiones

El contexto que enmarca esta investigación es sin dudas uno particular: el juego Animal Crossing: New Horizons fue lanzado al mercado en un momento clave a nivel mundial y a nivel país, coincidiendo con el inicio de la emergencia sanitaria global, producto de la pandemia por COVID-19.

Es importante remarcar este contexto a efectos de analizar los hallazgos y entender los mecanismos de apropiación que se ponen en práctica: la pandemia a nivel mundial impactó en la regulación de la vida cotidiana en tanto el distanciamiento físico fue la principal medida de prevención tomada a nivel gubernamental. Ello, en el marco de la sociedad de la información y el conocimiento, favoreció una coyuntura en la que las TIC tuvieron un papel central como eje de la socialización y comunicación interpersonal. Entonces, a partir de esta investigación se concluye que el ACNH fue apropiado por los y las usuarios/as como una alternativa para mantener la conexión con sus grupos sociales cercanos en el contexto de distanciamiento físico, producto de la emergencia nacional causada por el COVID-19.

Tomando el concepto de apropiación como un proceso donde los y las usuarios/as son activos en tanto interpretan el videojuego y trasladan esta lectura a la vida cotidiana, en este nuevo contexto el videojuego deja de ser una actividad de ocio funcional y pasa a tener un lugar central en la mediación general de los vínculos, haciendo que la experiencia de videojugar no sólo sea de usuario/a a videojuego sino recíproca, existiendo una reescritura simbólica que implica también a los integrantes del núcleo social en que los videojugadores se ven inmersos.

El juego es tanto un espacio, como una herramienta, como una temática de discusión para generar nuevos sentidos en el entramado del relacionamiento social, modificando el ecosistema digital personal a partir de estos procesos.





Algunos de los factores claves que permitieron la inserción del ACNH como espacio social fueron la posibilidad de personalización y las características multijugador en línea del mismo. Estos elementos determinaron su gran potencial como un tercer espacio; no tiene un papel meramente funcionalista sino que es una plataforma donde convergen nuevos sentidos sobre el “hacer”, el “conversar” y el “construir” con otros y otras, a partir de una coyuntura que cambió las coordenadas de la vida cotidiana.

La generación y constitución de este tercer espacio es uno de los mecanismos de apropiación más relevantes a la hora de entender cuáles fueron las alternativas que generaron las personas en respuesta a la necesidad de aislarse físicamente.

Algunas de las características que conforman este tercer espacio simbólico son la facilidad con la que las y los usuarios/os se ven proyectados en sus avatares y (en mayor medida) en sus islas, apropiándose del espacio y habitándolo de manera virtual, generando una conexión a un nivel cognitivo y emocional, reescribiendo así los objetivos del videojuego a partir de los nuevos sentidos.

Estos mecanismos de apropiación desde el primer contacto con el juego, son una parte fundamental de cómo los y las usuarios/as desarrollan la experiencia. Dado que el juego gira en torno a los ejes de la personalización y el encuentro virtual, esto propone un amplio espectro de posibilidades para que los y las usuarios/as puedan apropiarse del videojuego y a partir de esto, modificar los objetivos dados originalmente al juego en función de la subjetividad de cada uno/a, incorporándose de esta forma dentro del esquema de la vida cotidiana.

La conformación de este rol de juego como social o de comunicación comienza a formarse desde la primera aproximación al mismo, que en general se produce a partir de recomendaciones a nivel interpersonal (directa) y/o a través de terceros en redes sociales (indirecta), pero que marcan la pauta de aproximación a la experiencia de juego como una acción social.

Existe también una segunda fase de aproximación, que refiere a la de aprendizaje, donde nuevamente las características colaborativas adquieren sentido: al tener los y las jugadores/as





personas en su entorno que juegan al ACNH, reinterpretan el videojuego haciendo de videojugar una actividad compartida y cooperativa, en la que otros/as usuarios/as pueden enseñar y ayudar a aquellos/as que están comenzando.

Esta modalidad configura un proceso de apropiación que está profundamente vinculado con el proceso hermenéutico que atraviesa el individuo en su comprensión inicial del juego, y su experiencia de juego. La aproximación inicial es un factor clave al estar vinculada con las personas que formaron parte del mismo y el vínculo que los y las usuarios/as tienen con éstos, por lo que los hallazgos y mecanismos de apropiación que se evidencian, no solo tienen un componente contextual sino que además están atravesados por el contexto social virtual en el que está inmerso cada usuario/a.

Las y los usuarias/os dejan entrever que la utilización de las herramientas brindadas por el juego está atravesada por las vivencias coyunturales, un ejemplo siendo la resignificación de las visitas que realizan a islas en el modo en línea, en las que se comparte el tiempo y el espacio con otra persona, configurando una forma de encuentro sin riesgo con amigos/as y seres queridos (que son con quienes los individuos tienden a interactuar), representando para ellos/as una alternativa al encuentro físico dada la coyuntura social en la que se encuentran situados/as, algo que es particular de este contexto, como se ha mencionado anteriormente, y no tiene un precedente comparativo.

Es importante además el análisis del efecto inmersivo del juego, que actúa como un catalizador de sentidos y resignificaciones que forman parte del proceso integral de apropiación del juego. Tal como se planteó, la inmersión está dada por una capacidad de proyección a nivel cognitivo y emocional, por lo que es un mecanismo de apropiación y una resignificación en sí misma, teniendo una función clave sobre la experiencia genérica de videojugar en el estiramiento de la realidad del/la usuario/a, conformando un nuevo concepto sobre el espacio de relacionamiento virtual.

Si bien este efecto inmersivo es magnificado por el contexto, no se profundiza al punto en el que los y las jugadores/as generen dependencia en torno a la práctica del juego, sino que logran





generar un equilibrio (autorregulación). Esto es clave para entender cómo el videojuego se incorpora en el ecosistema digital del/la usuario/a, haciendo un lugar dentro de otros parámetros del mundo físico que están en juego como puede ser el trabajo, el estudio o la familia.

Esta característica genera una situación de equilibrio en la oposición de estos dos efectos (inmersión y autorregulación) que son un factor clave en el posicionamiento que tiene el juego en el ecosistema digital personal de los y las usuarios/as.

El animal Crossing: New Horizons brindó la posibilidad, dado un contexto de incertidumbre como lo fue la pandemia por COVID-19, de tener una actividad que les permitiera a las y los usuarios/os brindar una sensación de control y un espacio seguro para las personas. Este espacio virtual o tercer espacio juega entonces un papel a un nivel emocional y psicológico, dado el contraste entre este espacio virtual ameno, rodeado de diversos estímulos gratificantes como la música, la estética amigable las actividades relajantes y los encuentros sociales, y un contexto donde existe una situación atípica, con características tan inciertas como lo es una pandemia mundial, que genera estrés y ansiedad en gran medida, magnificados por el distanciamiento físico y la elección de aislarse preventivamente.

Desde una posición reflexiva, resulta interesante poder plantear que en estos nuevos usos de la virtualidad yace la posibilidad de cambiar el paradigma no solo de las formas de relacionamiento, que ya están mutando, sino también de las plataformas de videojuegos, consolas y mundos virtuales, pudiéndose generar espacios de convivencia y existencia de vínculos más complejos con los y las usuarios/as y sus relaciones sociales en una configuración puramente virtual.





5. Referencias bibliográficas

Ardevol, E., Bertrán, M., Et. al. (2003). *Etnografía virtualizada: La Observación Participante y la Entrevista Semiestructurada en Línea*. Universidad de Catalunya. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/537/53700305.pdf>

Ardevol, E. (2017). Tips for Netgraphy. Scolari, C. (Editor) *Transmedia Literacy Project*. Universidad Pompeu Fabra.

Aguirre, A. (1995). *Etnografía. metodología cualitativa en la investigación sociocultural*. Editorial Marcombo. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=386582>

Albarello, F. (2013). *Reseña: Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Facultad de Comunicación. Universidad Austral. Disponible en <https://riu.austral.edu.ar/bitstream/handle/123456789/442/Albarello%20Narrativas...%20rese%C3%B1a.pdf?sequence=1>

Alpañez, E. (2020, 31 de Mayo). *Nuevo videojuego de Nintendo Switch arrasa en esta época de cuarentena*. El País. Disponible en https://elpais.com/elpais/2020/05/29/icon/1590749363_260717.html

Animal Crossing. (2020). *Nintendo*. <https://www.animal-crossing.com/new-horizons/es/>

Animal Crossing. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado junio de 2020 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Animal_Crossing_\(serie\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Animal_Crossing_(serie))

Antena 3 Noticias. (2020, 17 de abril). “*Animal Crossing*” se convierte en el nuevo lugar de citas de Tinder durante el confinamiento por coronavirus. Disponible en https://www.antena3.com/noticias/tecnologia/animal-crossing-convierte-nuevo-lugar-citas-tinder-confinamiento-coronavirus_202004175e99f199ea9fed0001c448d1.html

Arcade (s.f.). En Wikipedia. Recuperado junio de 2020 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Arcade>

Argente, D. (2016). *Videojuego Expandido*. UdelaR, Instituto Nacional de Bellas Artes, Montevideo. Disponible en https://www.academia.edu/25460952/Videojuego_Expandido?email_work_card=view-paper

Avatar. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado junio de 2020 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(Internet\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_(Internet))





Bartaburu, F. (2020). *Salud Mental en Cuarentena: Cómo Afrontar los Días en Casa y Manejar Mejor las Emociones*. Disponible en <https://www.elpais.com.uy/multimedia/salud-mental-cuarentena-afrontar-dias-casa-manejar-mejor-emociones.html>

Barr M., Copeland-Stewart A. (2022). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *SAGE Games and Culture*. 17(1):122-139. Disponible en doi.org/10.1177/15554120211017036

BBC. (2020, 23 de marzo). *Coronavirus: por qué Zoom se ha vuelto tan popular para realizar videollamadas (y otras 3 aplicaciones gratuitas)*. Disponible en

<https://www.bbc.com/mundo/noticias-52040148>

Belli S., López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, vol(s.d., 14). 159-179. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>

Bittanti, M., Ruggero E. (2004). Sim-Biosis. Disimulando The Sims. En Scolari, C. (Ed.) *Corpus Digitalis: Semióticas del mundo digital*. Editorial Gedisa, pp. 85-97. Disponible en <http://www.designisfels.net/publicaciones/revistas/5.pdf>

Bittanti, M. (2008). ¿Sueñan los diseñadores de juegos digitales con ovejas electrónicas? Jugar a ser dios en los videojuegos y en las narrativas. En Scolari, C. (Ed.) *Homo videoludens 2.0. Del pac-man a la gamification*. Universidad mayor Chile, pp. 72-105. Disponible en <https://hipermediaciones.com/2013/12/08/homo-videoludens-2-0-en-version-libre-y-gratuita/>

Brown, B., Bell, M. (2006). Play and Sociability in There: Some Lessons from Online Games for Collaborative Virtual Environments. En Schroeder, R., Axelsson, A. (Eds.) *Avatars at Work and Play. Collaboration and Interaction*. Editorial Springer, pp. 227-245. Disponible en <https://www.springer.com/gp/book/9781402038839>

Bruner, J. (1996). Frames for thinking: Ways of making meaning. En Olson, D., Torrance, N. (Eds.), *Modes of thought: Explorations in culture and cognition*. Cambridge University, pp. 93-105. Disponible en <https://books.google.com.uy/books?id=t9MRkHuH9CcC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q=bruner&f=false>

Buchanan, K. (31 de marzo de 2020). *Animal Crossing Is the Perfect Way to Spend Quarantine*. New York Times. Disponible en <https://www.nytimes.com/2020/03/31/arts/animal-crossing-virus.html>

Cáceres, M. D., Brändle, G., Ruiz, J. A. (2017). *Sociabilidad virtual: la interacción social en el ecosistema digital*. Ediciones Complutense, Madrid. 22(1), 233-247. Disponible en <https://doi.org/10.5209/HICS.55910>

Cagiltay, K. (2015). *Social Interactions and Games*, Turkía. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/280805543_Social_Interactions_andGames





Caillois, R. (1967). *Los juegos y los hombres*. Disponible en <https://tecnoeducativas.files.wordpress>

Castells, M. (2001). *Internet y la Sociedad Red*. Lección Inaugural del programa de doctorado. Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en http://fcaenlinea.unam.mx/anexos/1141/1141_u5_act1.pdf

Marco C., y Chóliz, M. (2014). *Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso*. *Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia*, 30(1), pp. 46-55. Disponible en http://scielo.isciii.es/pdf/ap/v30n1/psicologia_clinica5.pdf

Carbonell, X., Talarn, A., Et. al. (2009). *Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online*. *Aloma revista de psicología de Barcelona*, pp. 201-220. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/254483668_Cuando_jugar_se_convierte_en_un_problema_el_juego_patologico_y_la_adiccion_a_los_juegos_del_rol_online/link/542171380cf203f155c6b6c5/download

Castillo-Torres, D., Et. al. (2019). *Aportes metodológicos de la etnografía digital latinoamericana basados en World of Warcraft*. *Revista Antropología y Etnografía*. Disponible en <http://www.scielo.edu.uy/pdf/ruae/v4n1/2393-6886-ruae-4-01-11.pdf>

Crawford, C. (1996). *The Art of Computer Game Design*. Disponible en <https://openlibra.com/es/book/the-art-of-computer-game-design>

Crawford, G. (2012). *Video Gamers*. Disponible en <https://doi.org/10.4324/9780203863374>

Del Villar, R., Scolari, C. (Coord. 2004). *Corpus Digitalis-Semióticas del Mundo Digital. DeSignis*. vol(s. d., 5). Disponible en <https://www.designisfels.net/wp-content/uploads/2021/05/i5.pdf>

Diego Ferreira (2021, 3 de septiembre). *Es Fanático del Super Mario Convirtió Su Pasión en una Empresa de Videojuegos con Varias Tiendas*. *El País Uruguay* 3. Disponible en <https://www.elpais.com.uy/el-empresario/fanatico-super-mario-convirtio-pasion-empresa-videojuegos-tiendas.html>

EA (s.f). Disponible en <https://www.ea.com/es-es/games/the-sims>

Ekman, I., Chanel, G., Harvela, S., Kivikangas, J. M. (2012). *Social Interaction in Games: Measuring Physiological Linkage and Social Presence*. *Simulation & Gaming*, Finlandia: SAGE. Disponible en

https://www.researchgate.net/publication/233406203_Social_Interaction_in_Games_Measuring_Physiological_Linkage_and_Social_Presence





El Observador (2020, 15 de abril). *Netflix Party, lo más descargado de internet en el último mes*. Disponible en <https://www.elobservador.com.uy/nota/netflix-party-lo-mas-descargado-de-internet-en-el-ultimo-mes-2020413165123>

El Observador (2020, 23 de abril). *Récord en la venta de videojuegos en un mes: ¿cuáles fueron los más comercializados?*. Disponible en <https://www.elobservador.com.uy/nota/record-en-la-venta-de-videojuegos-en-un-mes-cuales-fueron-los-mas-comercializados--2020423114034>

El País (2020, 14 de marzo). *Coronavirus en Uruguay: cantidad de casos, edades y curva de contagiados*. Disponible en <https://www.elpais.com.uy/informacion/salud/coronavirus-uruguay-departamentos-hay-casos-confirmados.html>

El País España (2020, 27 de marzo). *Tecnología contra la pandemia: propuestas y reflexiones de 18 expertos*. Disponible en

https://retina.elpais.com/retina/2020/03/27/tendencias/1585339494_076458.html

El País Uruguay 1 (2020, 29 de Marzo). *El videojuego sobre nabos, mapaches e hipotecas que ayudó a millones de personas durante la pandemia*. Disponible en <https://www.elpais.com.uy/vida-actual/nuevo-videojuego-nintendo-switch-arrasa-epoca-cuarentena.html>

El País Uruguay 2 (2020, 15 de mayo). *Estrés y otros traumas que trae la pandemia*. Disponible en <https://www.elpais.com.uy/mundo/estres-otros-traumas-trae-pandemia-coronavirus-mundo.html>

Etnografía. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado junio de 2020 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Etnograf%C3%ADa>

Fasce, F. (2020, 7 de abril). *Animal Crossing in the Age of Social Distancing*. Virgo Rising. Disponible en <https://medium.com/virgo-rising/animal-crossing-in-the-age-of-social-distancing-cf9494d9c4b8>

Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: video games as a means for critical thinking and debate*. Instituto de Tecnología de Georgia. Disponible en <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>

Frasca, G. (2001). Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising. *Digital Creativity*, 12(3), pp. 167-174. Disponible en <https://doi.org/10.1076/digc.12.3.167.3225>





Gallichio, M., Rucan, A., Sandoval, A. (2020). Consumo y socialización de las series de Netflix, en jóvenes uruguayos. (Monografía de Grado inédita). *Facultad de Información y Comunicación, Universidad de la República, Montevideo.*

García, A. (2020, 8 de abril). Los creadores del Animal Crossing: New Horizons responden a nuestras preguntas. *La Vanguardia*. Disponible en <https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20200408/48381982560/animal-crossing-new-horizons-nintendo-aya-kyogoku-hisashi-nogami-entrevista.html>

Guber, R. (2011), *La Etnografía: Método, Campo y Reflexividad*. Editorial Siglo veintiuno. Disponible en <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2016/01/etnografi-a-Me-todo-campo-reflexividad.pdf>

Gómez, J., Contreras-Espinosa, R., Solano-Albajes, L. (2013). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *Revista de investigación 3Ciencias*. Disponible en <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>

González, S. (2020, 7 de abril). *Animal Crossing: New Horizons, el juego más comentado en Twitter de 2020*. AS. Disponible en https://as.com/meristation/2020/04/07/noticias/1586239252_540711.html

González Sánchez, J. L. (2010). Jugabilidad: Caracterización de la Experiencia del Jugador en Videojuegos. (Tesis Doctoral) *Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la Universidad de Granada, Granada*. Disponible en <https://digibug.ugr.es/handle/10481/5671>

Green, S., Bavelier, D. (2003). Action video games modify visual selective attention. *Nature Research*. Disponible en <https://www.nature.com/articles/nature01647>

Hine, C. (2004). *Etnografía Virtual*. Editorial UDC. Barcelona, España.

Huizinga, J. (1954). *Homo ludens*. Alianza Editorial. Disponible en https://eva.udelar.edu.uy/pluginfile.php/1074698/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf

Hofer, M., Wirth, W., Kuehne, R., Schramm, H. y Sacau, A. (2012) *Structural Equation Modeling of Spatial Presence: The Influence of Cognitive Processes and Traits, Media Psychology*, 15(4), 373-395. Disponible en <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.723118>

Instituto Pasteur Uruguay. (2020). *Coronavirus en Uruguay: Origen y momento de ingreso al país*. Disponible en <http://pasteur.uy/novedades/coronavirus-en-uruguay-origen-y-momento-de-ingreso-al-pais/>

Jenkins, H., Ford, S., Green, J. (2015). *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*, Barcelona, Gedisa.





Jimenez Orozco, G. (2018). El videojugador y el dispositivo que le permite ser otro. *Universidad Simón Bolívar*, México, vol(17), pp. 71-86. Disponible en https://www.academia.edu/39320558/El_videojugador_y_el_dispositivo_que_le_permite_ser_otro The videogamer and the device that allows to be another

Jones, K. (2020, 9 de abril). *This is how COVID-19 has changed media habits in each generation*. WeForum. Disponible en <https://www.weforum.org/agenda/2020/04/covid19-media-consumption-generation-pandemic-entertainment>

Jugador de videojuegos. (s.f) En Wikipedia. Recuperado junio de 2020 de https://es.wikipedia.org/wiki/Jugador_de_videojuegos

Khan, I. (2020, 7 de abril). Why Animal Crossing Is the Game for the Coronavirus Moment. *New York Times*. Disponible en <https://www.nytimes.com/2020/04/07/arts/animal-crossing-covid-coronavirus-popularity-millennials.html>

Maté, D. (2016). Interfaces del Videojuego: Recorrido Conceptual y Propuesta Teórica. *Universidad Nacional de las Artes*, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, vol 8(15), 89-108. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5837813>

Maya, M., Ojeda, S., Uscátegui, J. (2017). “Producir para consumir: videojuegos de roles multijugador en línea y hábitos de consumo en niños y adolescentes”. *Aletheia Revista de Desarrollo Humano Educativo Social Contemporáneo*. 9(1). Bogotá. Disponible en http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-03662017000100138&lang=es

Montevideo Portal (2020, 16 de noviembre). *Los videojuegos pueden beneficiar el bienestar y la salud mental de las personas*. Disponible en <https://www.montevideo.com.uy/Ciencia-y-Tecnologia/Los-videojuegos-pueden-beneficiar-el-bienestar-y-la-salud-mental-de-las-personas-uc770696>

Moreno, J. A. (2020). Las Reglas del Juego vs. el Fandom. Cómo el Contenido hecho por Fans de Nintendo Animal Crossing Negocia los Significados del Videojuego. *Ámbitos*, vol(s.d. 47), 212-237. Disponible en <http://dx.doi.org/10.12795/>

Narayanasamy, V., Wong, K. W., Fung, C. C. y Depickere, A. (2005). Distinguishing Simulation Games from Simulators by Considering Design Characteristics. *Centre for Enterprise Collaboration in Innovative Systems*, Universidad de Murdoch, Australia. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/43980435_Distinguishing_simulation_games_from_simulators_by_considering_design_characteristics

Lacasa, P. (2013). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Disponible en <https://books.google.com.uy/books?hl=es&lr=&id=NJxyAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=son+los+videojuegos+juegos&ots=Jq8vgoDmYU&sig=cQEVrkoELKpqm8M->





[AUFQvvYQBBk&redir_esc=y#v=onepage&q=son%20los%20videojuegos%20juegos&f=false](#)

La Diaria (2020, 6 de junio). *El desempleo se ubicó en 10,1 en marzo*. Disponible en <https://ladiaria.com.uy/articulo/2020/6/el-desempleo-se-ubico-en-101-en-marzo/>

Lefever H., Griffiths, M. (2007). *Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/6129334_Social_Interactions_in_Massively_Multiplayer_Online_Role-Playing_Gamersis

Lewis, J. E., Trojovsky, M., Jameson, M. M. (2021) *New Social Horizons: Anxiety, Isolation, and Animal Crossing During the COVID-19 Pandemic*. *Frontiers In Virtual Reality*, vol(s.d.) Disponible en <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.627350>

Levis, D. (2009). *La pantalla Ubicua. La Comunicación En La Sociedad Digital*. S/d. Disponible en https://comunicacionycritica.files.wordpress.com/2018/04/cap5_pu18.pdf

Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Editorial Sivel. Disponible en <https://levistextos.files.wordpress.com/2013/08/librovideojuego.pdf>

López, O., García, J. (2020, 29 de marzo). *Observatorio Retina. La crisis del coronavirus*. Disponible en https://elpais.com/retina/2020/03/27/tendencias/1585339494_076458.html

López Sandoval, M. G. (2014). *Prácticas de sociabilidad virtual entre jóvenes*. (Tesis Doctoral). *Centro de investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social*. México.

Disponible en <http://repositorio.ciesas.edu.mx/bitstream/handle/123456789/259/D245.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ceballos López, C. (2011). *Construcción de identidad en los videojuegos en línea*. Santiago de Cali. Disponible en http://handbook.usfx.bo/nueva/vicerrectorado/citas/SOCIALES_8/Psicologia/69.pdf

Moto, E. (2020, 17 de abril). *Fallece por coronavirus y sus amigos le organizan un funeral en Final Fantasy XIV*. Yahoo! Noticias. Disponible en <https://es-us.noticias.yahoo.com/fallece-coronavirus-amigos-organizan-funeral-213200532.html>

Montes, F. (2016). *La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: una aproximación cualitativa*. Disponible en https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/9810/1/TS_MontesFelipe.pdf

Nintendo Switch. (s.f.). En Wikipedia. Recuperado junio de 2020 de https://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Switch





Organización Mundial de la Salud (2020, febrero). *Cronología de la actuación de la OMS*. Disponible en <https://www.who.int/es/news/item/27-04-2020-who-timeline---covid-19>

Organización Mundial de la Salud (2020, junio). *Vías de transmisión del virus de la COVID-19: repercusiones para las recomendaciones relativas a las precauciones en materia de prevención y control de las infecciones*. Disponible en <https://www.who.int/es/news-room/commentaries/detail/modes-of-transmission-of-virus-causing-covid-19-implications-for-ipc-precaution-recommendations>

Persky S., Blascovich J. (2006). Consequences of playing violent video games in an immersive virtual environment. En Schroeder, R., Axelsson, A. (Editores) *Avatars at Work and Play. Collaboration and Interaction*. Editorial Springer, pp. 167-186. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/225234236_Consequences_of_Playing_Violent_Video_Games_in_Immersive_Virtual_Environments

Rouse, R. (2004). *Game design: Theory and practice*. Editorial Wordware. Disponible en <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/5-game-design-theory-and-practice.pdf>

Santos, A., Alloza, S. y Escribano, F. (2018). *Manual para educadores: Relación entre géneros de videojuegos y soft skills*. Disponible en https://gecon.es/wp-content/uploads/2018/04/gecon.es-Genero_videojuegos_soft_skills.pdf

Santos, S., Antúnez, M. (2020). Nuevas Modalidades de Trabajo en Uruguay. *Asesoría General en Seguridad Social*, vol(s.d., 39), pp. 25-55. Disponible en <https://www.bps.gub.uy/bps/file/17740/1/69.-nuevas-modalidades-de-trabajo-en-uruguay.-trabajo-a-distancia-teletrabajo-y-smart-working.-s.-santos-y-m.-antunez.pdf>

Schiesel, S. (2020, 1 de Abril). *For the Uninitiated and Bored, an Introduction to the World of Gaming*. New York Times. Disponible en <https://www.nytimes.com/2020/04/01/arts/gaming-introduction-basics-quarantine-coronavirus.html?action=click&module=RelatedLinks&pgtype=Article>

Schiesel, S. (2020, 19 de abril). *Facebook to Introduce an App for Gaming*. New York Times. Disponible en <https://www.nytimes.com/2020/04/19/technology/facebook-app-gaming.html>

Schubert, T., Friedmann, F., & Regenbrecht, H. (2001). *The experience of presence: Factor analytical insights. Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 10, 266–281. Disponible en <https://doi.org/10.1162/105474601300343603>

Silverstone, R. (2010). *La moral de los medios de comunicación. Sobre el nacimiento de la polis de los medios*. Editorial Amorrortu, pp. 165-204.

Pérez Sánchez, R., Torres, D. (2012). *Intensidad de demanda de los videojuegos y su efecto sobre el estado de ánimo y la activación percibida*. Universitas Psychologica, pp. 1489-1502. Disponible en





https://www.researchgate.net/publication/284985725_Intensidad_de_demanda_de_los_videojuegos_y_su_efecto_sobre_el_estado_de_animo_y_la_activacion_percibida).

Schulzke, M. (2010). *Defending the morality of violent video games*. *Ethics Inf. Technol.*, pp. 127–138. Disponible en <https://link.springer.com/article/10.1007/s10676-010-9222-x>

Thompson, J. B. (1998). *Los Media y la Modernidad Una teoría de los medios de comunicación*. Disponible en <https://comunicacionymediosunsj.files.wordpress.com/2016/04/thompson-b-john-los-media-y-la-modernidad-una-teor3ada-de-los-medios-de-comunicac3b3n-libro.pdf>

Torres, C.; Rodríguez, J. y González, L. (2015). *Videojuegos como simulaciones inmersivas. El caso “Atrapados”, Narrativa transmedia e investigación de la inteligencia colectiva*. *Revista Papeles*, 6(12)-7(13), pp. 47-62. Disponible en <https://core.ac.uk/download/pdf/236383993.pdf>

Trenta, M. (2012). *Orígenes del videojuego: conexiones históricas y sociales de un producto cultural*. Actas del cuarto Congreso Internacional Latino de Comunicación Social, Universidad de La Laguna. Disponible en http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/189_Trenta.pdf

Uruguay Presidencia 1. (2020, 14 de marzo). *Gobierno declaró emergencia sanitaria por coronavirus y anunció las primeras medidas*. Disponible en <https://www.presidencia.gub.uy/comunicacion/comunicacionnoticias/lacalle-medidas-coronavirus-conferencia>

Uruguay Presidencia 2. (2020, marzo). *Medidas del Gobierno para atender la emergencia sanitaria por coronavirus (COVID-19)*. Disponible en <https://www.presidencia.gub.uy/comunicacion/comunicacionnoticias/medidas-gobierno-sanitaria-emergencia-sanitaria-covid19>

Valdivia, A., González, M. (2011). *Una aproximación etnográfica virtual. Construcciones sociales dentro de los videojuegos*. Disponible en <http://saber.ucv.ve/bitstream/123456789/5654/1/Construcciones%20sociales%20dentro%20de%20los%20videojuegos.pdf>

Vera, C., Agustín, J. (2015). La dimensión social de los videojuegos 'online'. *Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*. 5(1). Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5277303>

Watson, J. (2020, 8 de julio). *Medscape. Are Video Games the Prescription for Quarantine Isolation?* Disponible en <https://www.medscape.com/viewarticle/933468>

Waggoner, Z. (1973). *My Avatar, My Self. Identity in Video Role-playing Games*. Disponible en





https://books.google.com.uy/books?id=uf9QosYeuX4C&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Webb, J. (2020). *Nintendo doesn't want you to sell your Animal Crossing villagers for real money*. Standard. Disponible en <https://www.standard.co.uk/tech/gaming/nintendo-animal-crossing-new-horizons-villagers-sell-a4469071.html>

Williams, D. (2006). *Why Game Studies Now? Gamers Don't Bowl Alone*. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/237404954_Why_Game_Studies_Now_Gamers_Don't_Bowl_Alone/link/0deec5298d9c70b51f000000/download

Wolf, M. J. (Editor, 2021). *Encyclopedia of Video Games, The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Disponible en https://books.google.com.uy/books?id=fc0vEAAAQBAJ&pg=PA39&lpg=PA39&dq=Interactivity,+user-generated+content+and+video+game:+an+ethnographic+study+of+Animal+Crossing:+Wild+World+jin+kim&source=bl&ots=ht8Zyyv6dc&sig=ACfU3U0SfAORa6BaT0by_ri8oozMAEESpW&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi6rMi80NL3AhVjAtQKHxkyCSsQ6AF6BAgCEAM#v=onepage&q=Interactivity%2C%20user-generated%20content%20and%20video%20game%3A%20an%20ethnographic%20study%20of%20Animal%20Crossing%3A%20Wild%20World%20jin%20kim&f=false

Wolfendale, J. (2007). My Avatar, My Self: Virtual harm and attachment. *Ethics and Information Technology*, 9(2), pp. 111–119. Disponible en https://www.academia.edu/2439717/My_avatar_my_self_Virtual_harm_and_attachment

Zahid, A. (2019). *Ciberetnografía. La investigación cualitativa en la red*. Disponible en <https://17edu.org/ciberetnografia-la-investigacion-cualitativa-en-la-red/>

Zhu, L. (2020). *The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons*. Human Behavior and Emergent Technology. Disponible en <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/hbe2.221>





6. Anexo

6.1 Modelo de entrevista 1

¿Brinda su autorización para la utilización de esta grabación en el trabajo de grado “...”?

Medidas sobre Coronavirus

¿Cómo están llevando la cuarentena tú y tu familia?

¿Salís seguido de tu casa? ¿Cuántas veces por día/semana?

¿Estás trabajando/estudiando *online* o físicamente?

Presentación

¿Cuál es tu nombre?

¿Cuál es tu edad?

¿Cuáles son tus estudios?

¿Dónde trabajás?

¿Dónde vivís?

¿Vivís con otras personas? ¿Cuántas?

Aproximación a las experiencias del/la usuario/a con los videojuegos





¿Cuándo comenzaste a jugar videojuegos?

¿Te considerás un gamer? ¿Por qué?

Caracterización del Animal Crossing

¿Qué tipos de videojuegos te gustan? ¿Por qué?

¿Qué videojuegos estás jugando en este momento?

2. 1 ¿Cuándo comenzaste a jugarlo/s?

2. 2 ¿Cuándo lo/s conseguiste?

2. 3 ¿Cómo te enteraste que existía/n?

¿Cómo te enteraste que existía Animal Crossing: New Horizons?

¿Cuándo conseguiste el Animal Crossing: New Horizons?

¿Cuáles dirías que son las virtudes del juego? ¿Cuáles son sus desventajas?

En comparación con otros videojuegos que conozcas o juegues (según sea el caso), ¿Cuáles creés que son las particularidades del Animal Crossing: New Horizons?

¿Cuál fue tu primera impresión cuando jugaste a por primera vez?

¿Qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego? ¿Por qué?

¿Y lo que más hacés?

¿Planificás tu tiempo de juego? ¿Cómo lo hacés? ¿Cuándo jugás?

¿Qué peso tiene en tu rutina jugar al Animal Crossing: New Horizons?

¿Cuáles son las características del videojuego que favorecen el relacionamiento social y la socialización con diferentes personas?





¿Qué relación tenés con los vecinos de tu isla?

¿Qué sueles hacer con otros/as jugadores/as?

En cuanto a la relación con otros/as jugadores/as, ¿te gusta visitar islas o que te visiten?

¿El juego ha cumplido con tus expectativas? Justificar respuesta

Relacionamiento social dentro del juego

¿Solés relacionarte con personas dentro de videojuegos? ¿Cómo cuáles?

¿Coordinás con esas personas para verse a través del juego? ¿cómo?

¿Te relacionás con personas nuevas dentro del juego Animal Crossing: New Horizons o con tu círculo habitual?

¿Qué encuentros o intercambios, de cualquier tipo, has tenido con otros/as jugadores/as que podrías destacar?

¿Utilizás otras plataformas para generar encuentros o interacciones dentro de Animal Crossing: New Horizons?

¿Por qué creés que la popularidad del juego se disparó en cuarentena?

Fuera del juego, ¿Es el Animal Crossing: New Horizons un tema de conversación? ¿Con quiénes?

¿Qué piensan tus vínculos cercanos (familia, pareja, etc) sobre este juego? ¿Y sobre que lo juegues?

¿Dirías que hay algún cambio particular en tu vida desde que tenés el juego?

Para finalizar, ¿Hay algo que te gustaría agregar?





6.2 Modelo de Entrevista 2

Presentación

¿Brinda su autorización para la utilización de esta grabación en el trabajo de grado “...”?

¿Cuál es tu nombre?

¿Cuál es tu edad?

¿Cuáles son tus estudios?

¿Dónde trabajás?

¿Dónde vivís?

¿Vivís con otras personas? ¿Cuántas?

Aproximación a las experiencias del/la usuario/a con los videojuegos

¿Cuándo comenzaste a jugar videojuegos?

¿Te considerás un gamer? ¿Por qué?

Caracterización del Animal Crossing

¿Qué tipos de videojuegos te gustan? ¿Por qué?

¿Qué videojuegos estás jugando en este momento?

4.1 ¿Cuándo comenzaste a jugarlo/s?

4.2 ¿Cuándo lo/s conseguiste?

4.3 ¿Cómo te enteraste que existía/n?





¿Cómo te enteraste que existía Animal Crossing: New Horizons?

¿Cuándo conseguiste el Animal Crossing: New Horizons?

¿Cómo te enteraste que existía Animal Crossing: New Horizons?

¿Cuáles dirías que son las virtudes del juego? ¿Cuáles son sus desventajas?

En comparación con otros videojuegos que conozcas o juegues (según sea el caso), ¿Cuáles crees que son las particularidades del Animal Crossing: New Horizons?

Prácticas de videojuego

¿Cómo aprendiste a jugar a este juego?

¿Qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego? ¿Por qué?

¿Y lo que más hacés?

¿Planificás tu tiempo de juego? ¿Cómo lo hacés?

¿Cuándo jugás?

¿Qué peso tiene en tu rutina jugar al Animal Crossing: New Horizons?

Relacionamiento social dentro del juego

¿Solés relacionarte con personas dentro de videojuegos? ¿Cómo cuáles?

¿Solés relacionarte con personas nuevas dentro del juego o con tu círculo habitual de personas?

¿Coordinás con esas personas para verse a través del juego? ¿Cómo?

¿Te relacionás con personas dentro del juego Animal Crossing: New Horizons?

¿Te relacionás con personas nuevas dentro del juego Animal Crossing: New Horizons o con tu círculo habitual de personas?





¿Coordinás con esas personas para verse a través del juego? ¿cómo?

¿Utilizás otras herramientas digitales para relacionarte mientras jugás al Animal Crossing: New Horizons?

¿Cuáles son las características del videojuego que favorecen el relacionamiento social y la socialización con diferentes personas?

¿Qué encuentros o intercambios, de cualquier tipo, has tenido con otros/as jugadores/as que podrías destacar?

¿Utilizás otras plataformas para generar encuentros o interacciones dentro de Animal Crossing: New Horizons?

¿Por qué creés que la popularidad del juego se disparó en cuarentena?

Fuera del juego, ¿Es el Animal Crossing: New Horizons un tema de conversación? ¿Con quiénes?

¿Qué piensan tus vínculos cercanos (familia, pareja, etc) sobre este juego? ¿Y sobre que lo juegues?

¿Dirías que hay algún cambio particular en tu vida desde que tenés el juego?

Medidas sobre Coronavirus

¿Qué medidas están tomando en tu casa para la cuarentena?

¿Salís seguido de tu casa? ¿Cuántas veces por día/semana?

¿Estás trabajando/estudiando *online* o físicamente?

Para finalizar, ¿Hay algo que te gustaría agregar?





6.3 Entrevistas con Modelo 1

Entrevista a N.R.: E1, 22, estudiante de antropología, vive con madre y hermano en Nuevo París

27/5/20 Vía ZOOM.

Olivia: Muchas gracias por permitirnos grabarte, por prestarte para esto, ¿Si te parece empezamos con tu nombre, edad, estudios?

N.R: Bien, N.R, tengo 22 y estudio antropología.

O: ¿Estudias en dónde?

N: Facultad de Humanidades, de la UDELAR.

O: ¿Y por dónde vivís?

N: Vivo en Obligado, que es más o menos zona Pocitos.

O: ¿Con quién vivís?

N: Con mi padre. Tengo otra casa, vivo también con mi madre parte de la semana, que vive por Las Acacias, y tengo un hermano también.

O: Contanos, cuándo empezaste a jugar videojuegos.

N: ¿Videojuegos en general?

O: Sí.

N: Bueno en varias épocas, cuando era mas chica le regalaron, a mi hermano particularmente no a mí, una Play 2 y creo que todo lo que teníamos era la PES, el juego de fútbol, y tuvimos





una época que teníamos Los Sims y yo jugaba un poco a los Sims en el Play 2, nunca fui muy fanática, un poco me aburría, a veces jugaba con él, después se nos rompió y no le dimos mucho más corte. Y después digamos que recién hace ¿un año? que tengo Nintendo Switch, que es mi consola personal, pero nunca fui de una familia que... como que sea algo que es re parte de los videojuegos, o sea tuvimos por cortos períodos de tiempo y recién ahora ya más de grande empecé en ese mundo.

O: ¿Cómo conseguiste la Switch?

N: Bien, fue un regalo de mi padre para mi cumpleaños de 21, sabía que uno de mis amigos lo tenía, entonces yo le comentaba mucho que jugaba con esa consola y que me encantaba, entonces decidió regalármela.

O: ¿Vos dirías que sos gamer?

N: No, para nada, porque no tengo mucha cultura de videojuegos, por eso mismo que les decía que nunca fuimos de tener consolas, y además tengo en realidad como una cultura de videojuegos pero como de los más conocidos o los más generales. Entonces no soy tanto de investigar o jugar cosas un poco más *under* entonces no diría que soy gamer.

O: ¿Y ahora que tenés el Switch, qué tipo de juegos te gusta jugar?

N: Bien, soy muy fanática de los juegos de Nintendo, me gustan muchísimo todo lo que es aventura y fantasía para mí es una maravilla, no me gustan mucho los que son más de acción, tampoco soy mucho de los juegos de *shooter*, no los disfruto, o sea lo que es la saga Mario me encanta, por ejemplo.

O: ¿Qué juegos estás jugando en este momento?

N: En este momento estoy jugando al Mario Aces, que es sobre tenis, muy bueno, y además estoy jugando al Animal Crossing.

O: ¿Y cuándo empezaste a jugarlos esos dos?





El Aces hará un mes capaz, mes y medio

O: ¿Cuándo lo conseguiste?

No se bien la fecha, me puedo fijar igual, pero me lo prestaron en realidad, si creo que más o menos hace mes y medio, pero avanzo lento, juego tal vez tres, cuatro veces por semana. Y el Animal Crossing hace una semana que lo tengo, hace una semana y un día específicamente, y juego todos los días varias horas, más de las que me gustaría admitir.

O: ¿Cómo te enteraste de la existencia de estos juegos? Del Aces y del Animal Crossing?

N: Bien, del Aces me había comentado un amigo, y sabía que un amigo de mi padre lo tenía, y me lo dió como a elegir si lo quería jugar, y lo quería jugar porque me gusta mucho el tenis, pero no fue un juego que viera mucho, osea no lo vi dentro de los más clásicos por lo menos por lo menos yo no lo tengo considerado dentro de lo más clásicos. Y el Animal Crossing me enteré por las redes sociales, especialmente Instagram, me enteré que era el estreno digamos o sea lo sacaban, y después toda la repercusión.

O: Sobre el Animal Crossing específicamente, ¿Cuáles dirías que son las virtudes del juego y cuáles las desventajas?

N: Buena pregunta, creo que estéticamente es muy lindo, es muy lindo de ver mismo cuando todavía no lo tenía y tampoco estaba como interesada, todo lo que veía eran imágenes en instagram y me parecía muy lindo estéticamente como placentero a la vista, creo que no es difícil de jugar, que no es nada complejo y creo que es un mundo bastante grande con muchas posibilidades. Entonces creo que abarca como mucha gente digamos, cómo es un mercado muy amplio, o sea podés hacer muchísimas cosas, desde diseñar cosas hasta crear cosas es increíble, entonces, o sea te guste lo que te guste te puede atrapar fácilmente y podés disfrutarlo, o sea se disfruta jugando sea lo que sea. Y creo que una de las grandes desventajas es que es muy absorbente, justamente por eso mismo, porque tiene tantas posibilidades, es un abanico tan amplio que tenés muchísimas cosas para hacer y no, es como o sea, es difícil aburrirse de estar jugando al juego, porque también o sea te incentiva por cosas mismas del juego te incentiva a





entrar todos los días, a entrar en diferentes horas, entonces se puede volver bastante adictivo el jugarlo.

O: Y en comparación, ahora que dijiste lo del Tennis Aces puede ser o algún otro juego que hayas jugado en comparación con el Animal Crossing, ¿Cuáles podrías decir que son las particularidades? enganchando con lo que venías diciendo.

N: Ahí está, el único juego que jugué más o menos parecido fue el Zelda que no me atrapó tanto, tenía como otra complejidad y todo una historia y tiene todo un sentido y tiene personajes con historias, porque todos los juegos son más de aventura, y este no es que no sea de aventura, sino que vos vas creando la historia, también, entonces te sentís como mucho más partícipe, y es también, osea como que termina siendo un resultado como mucho más fiel a vos, como que vos pones tu impronta, vos creas tu personaje, le pones tu nombre, le pones las características físicas que vos quieras, después vas creando tu espacio, o sea tu isla el lugar donde vivís, elegís tus vecinos, elegís a quien invitás, entonces hay mucho de vos en ese espacio, que es un juego, pero hay muchísimo de vos.

O: Y el Animal Crossing cómo aprendiste a jugarlo? ¿Aprendiste vos sola, hablaste con otras personas?

N: Bien, bueno apenas arranqué a jugar tenía una idea vaga la verdad porque había visto cosas en internet pero no me había involucrado mucho, no había buscado tutoriales ni nada, ni siquiera había visto el *trailer* del juego pero tenía un amigo que jugaba ya hace un tiempo y tenía como una idea general de cómo era, pero fui aprendiendo jugando, hay muchas cosas que te las van, como cualquier juego que recién arrancás te va explicando cómo se juega, es muy accesible, y algunas cosas que te quedan dudas que son un poco más de ingenio capaz, que tenes que darte cuenta de que usar y donde, le preguntaba a un amigo a ese mismo amigo que juega hace bastante y me ayudaba en algunas cosas, otras cosas está bueno ir descubriéndolas sólo porque es parte de la diversión del juego.

O: Y dentro del juego ¿qué es lo que más te gusta hacer y por qué sería?





N: Me gusta mucho la recolección dentro del juego y el ordenar cosas, porque es lo que, es como muy mi personalidad creo, o sea como que no puedo ver cosas tiradas y no me gusta el desorden, entonces paso horas en el juego recolectando frutas y recolectado, o sea pasando por cada árbol y sacando todo lo que tiene para dar, eso también es peligroso pero es lo que más disfruto.

O: ¿Y qué es lo que más hacés aunque no lo disfrutes, qué es lo que más terminas haciendo en el juego?

N: Bien, bueno, parte de recolectar cosas muchas veces es obligada porque la tengo que vender para pagar deudas, como en la vida real, entonces eso un poco me aburre a veces, porque es como la presión de tener que juntar esas cosas para venderlas y conseguir plata, que eso es lo que menos disfruto del juego, que tengas ese sistema monetario, es lo que más me aburre.

O: Bueno, y en tu vida, ¿Cómo planificas el tiempo de juego?

N: Bien, generalmente de mañana estudio tengo clase entonces de mañana no juego, después almuerzo, que generalmente estoy como un poco al “cuete”, ahí juego un tiempo y para la hora de la merienda de tardecita intento estudiar algo y después de noche, después de la cena, ahí también juego, o sea intento hacerlo como en esos tiempos que tengo huecos digamos. pero ta.

O: Y eso digamos ¿Lo planificas un poco o va surgiendo?

Y un poco va surgiendo y un poco lo planifico, porque en realidad bueno los horarios de clase se imponen entonces no los controlo, sí me obligo, ahora que estamos en modalidad virtual, no jugar mientras esté en clase, me obligo a tener la mañana libre, que no sea lo primero que hago, y sí también planifico un poco de noche, porque es cuando tengo más tiempo que lo puedo hacer como indeterminadamente, pero ta a veces surge en baches que me van surgiendo.

O: Y qué... qué peso dirías que tiene en tu rutina jugar al Animal Crossing





N: Y bueno lo tengo hace una semana y esta última semana no hubo un día que no jugara, no hubo un día que no jugara varias horas además, entonces yo diría que es como una parte bastante importante de mis días últimamente.

O: En los juegos en general has jugado, ¿Solés relacionarte con otras personas dentro de los juegos en modos *online*?

N: No la verdad que la mayoría no, son juegos de aventura y muchas veces ni siquiera tiene la posibilidad de *multiplayer* entonces como a mí particularmente me gusta ese tipo de juego de aventura, no solía tener ese tipo de vínculos, sé que en otros juegos tipo los juegos de *shooter*, sé que es mucho más normal la modalidad *online* pero no, yo es la primera experiencia que tengo de juegos *online* con posibilidad de interacción.

O: ¿Jugás con gente a juegos pero no *online*, con otras personas al lado?

N: Sí, sin dudas y creo que es una parte bastante importante también por lo menos en los últimos años desde que entré un poco más en el mundo de de los videojuegos creo que es una parte bastante importante de la socialización en ese sentido con mis pares digamos, con mis amigos, nos juntamos mucho a jugar, también porque eso, tenemos una consola que se presta para jugar de a varios, y nos juntamos con la finalidad de jugar y la de vernos obvio, pero se charla la juntada desde juntarse a jugar esos juegos y sí, no son en modalidad *online*, son presenciales, o sea estamos juntos mientras jugamos, pero jugamos bastante.

O: Y en el propio Animal Crossing ¿te relacionás con personas dentro del juego?

N: Sí sí, es una parte también que está, se incita mucho dentro del juego, tienes la posibilidad de viajar a otros lugares sin la necesidad de que sean personajes o sea personas reales, pueden ser personajes del juego, pero también se incita bastante como a tener intercambios más allá de que sean personas que conocés o no, porque es una comunidad bastante grande y como tiene todo ese sistema monetario, y tenes la posibilidad de recolectar cosas, como que se incita el intercambio con otros, de plata o de objetos que hayas conseguido, y de hecho tienen el *turnip*





que es una, son nabos literalmente el vegetal, que se vende en días particulares y el precio fluctúa, entonces se presta mucho a que te sirva más venderlo en otro lado que en donde lo compraste, entonces hay una comunidad bastante grande de personas que interactúan sin conocerse previamente al juego, para venderse esas cosas.

O: Y vos entonces ¿Te relacionas con esas personas nuevas o con tu círculo habitual de personas a través del juego?

N: Bien por ahora es solamente es con mi círculo virtual también hace una semana que lo tengo hace una semana digamos, entonces no se ha prestado mucho para vender esos vegetales que decía, porque solamente los venden los domingos entonces todavía no he tenido tantos días, este fue mi primer domingo como para entrar en ese mundo pero creo que a futuro va a suceder inevitablemente.

O: ¿Y coordinás con las personas que te ves en el juego para verse?

N: Sí sí, sí muchas veces lo hemos hablado previo y otras veces también cuando alguien con quien interactuaste dentro del juego se conecta, el juego te avisa que esa persona esta conectada, entonces te da la posibilidad de lo hayas hablado antes o no intercambiar con esa persona para visitarse. Tiene también una posibilidad de chat dentro del juego con la personas que hayas estado, no con toda la comunidad sino con las personas que hayas estado, para mandarse mensajes.

O: Y cuando coordinás, ¿cómo coordinás?

N: Generalmente por Whatsapp.

O: ¿Y usás otras herramientas para relacionarte mientras jugás al Animal Crossing?

N: Sí, nos llamamos o también... No lo he hecho todavía pero es muy fácil de usar porque lo hemos usado con otras cosas, las aplicaciones de videollamada como Discord o Zoom.

O: y cuando decís que se llaman, ¿Por dónde se llaman?





N: Nos llamamos por Whatsapp o a veces vía teléfono.

O: ¿Cuáles dirías que son las características del videojuego que favorecen el relacionamiento social y la socialización con diferentes personas?

N: Bien, todo eso que explicaba del sistema monetario y de los objetos, o sea tenes la posibilidad de acumular ciertos objetos y la posibilidad de crearlos, porque, es un poco complejo el mundo capaz pero, no podés crear algo de la nada, sino que tenes que tener antes una tarjeta que te explique cómo se hace, entonces para tener más cosas necesariamente tenes que intercambiar con otras personas, porque sino, o sea por vos mismo como que, a no ser que te lo ganes o lo compres, no tenés tanto la posibilidad de hacerlo, entonces creo que mismo o sea el sistema del juego se presta mucho para el intercambio, y para intercambiar necesariamente tienes que interactuar con otras personas.

O: Claro, ¿Qué encuentros o intercambios de cualquier tipo has tenido con otros jugadores que puedas destacar?

N: Bueno con este amigo que hace ya más de un mes que juega creo, él, claro lleva mucho tiempo de ventaja en el juego, entonces tiene muchas más cosas de lo que yo puedo llegar a tener, entonces la primera vez que vino a visitar a mi isla me trajo muchísimas cosas de regalo, cosas que él había ido juntando en todo ese mes y que le sobraban, o que ya tenía, así, y yo estaba como recién arrancando entonces me vino muy bien tener a alguien que ya supiera ciertas cosas o que ya tuviera ciertos elementos y que me los pudiera dar como para, como para arrancar un poco mejor digamos entonces ese intercambio fue bastante clave para mí.

O: ¿Por qué pensás que la popularidad del juego se disparó en cuarentena?

N: Bien yo creo que todos los juegos que tengan la posibilidad de intercambio son como fácilmente populares en cualquier momento, o sea siempre se presta para la interacción y creo que este en particular como decía al principio, o sea es muy placentero de ver, es muy placentero de jugar es como difícil que genere, nunca me pasó por ejemplo en esta semana de sentirme mal, o que haya algo que me ponga nerviosa, es como que solo genera cosas buenas digamos,





también las interacciones dentro del juego son todas sanas, mismo Nintendo te pide muchas veces antes de interactuar con otra persona que seas cuidadoso con tus palabras y que por favor cuides a la otra persona también con la que estás interactuando, y mismo los otros personajes creados por Nintendo son como súper amables en todo lo que dicen, y tienes la capacidad de reaccionar vos como personaje entonces como que muestran corazoncitos saliendo de la cabeza, entonces es como todo súper amoroso, y eso es un sentimiento que está muy bueno cuando estás en una etapa difícil como puede haber sido la cuarentena, creo que genera cosas muy positivas en un momento que fue tan complicado, es un juego viejo igual tiene muchísimos años pero sacaron esta versión justo, creo que un poco antes de la cuarentena o por ahí, y claro fue muy popular, yo lo vi mucho en redes sociales como que se disparó muchísimo y creo que es eso, creo que el juego de por sí genera una experiencia de juego muy linda y muy agradable y además tiene algo que es bastante clave del juego, que es el intercambio con otras personas y la posibilidad de intercambiar aunque no tengas un celular o otra red social o otro lugar donde hablar con una persona, mismo en el juego tienes la posibilidad de hablar de intercambiar con personas que conoces o con personas que no, entonces es una manera de relacionarse con un montón de gente desde el aislamiento.

O: Y fuera del juego, ¿En tu vida el Animal Crossing es un tema de conversación?

N: Sí sí sí, es un tema de conversación con mis amigos tanto con los que juegan como con los que no juegan, porque hablo de eso mucho, y es también un tema de conversación dentro de mis casas porque me ven jugando. Además es algo que les llama un poco la atención porque es la primera vez que me ven tan enganchada con un juego, fue un tema de conversación incluso antes de que me llegara el juego, porque yo estaba insostenible al respecto, entonces tenía que explicarles que era, tenía que... también arrancaron a ver más la consola, me ven jugando y me preguntan, entonces se genera como una dinámica familiar también al respecto, porque es tipo me ven pescando algo y me dicen a bueno pero intenta pescar por este otro lado o anda con esta otra cosa, entonces como que ya no estoy jugando tanto sola, a veces me hacen recomendaciones y cosas.





O: ¿Y qué opinión te dan sobre el juego familiares, parejas o amigos que no jueguen?

Bien, los amigos que no juegan saben que es un juego que es muy popular entonces tienen también como su opinión personal formada creo, en base a todo lo que vieron más allá de que no juegan, pero después del intercambio generalmente todo lo que me dicen es que quieren jugar también, también porque yo soy muy convincente. En el entorno familiar mi padre juega mucho, no a este tipo de juego pero juega a la fórmula uno, entonces mismo a ese juego también tiene la posibilidad de intercambio porque es una carrera que son como 22 participantes y cada uno de ellos es una persona, no es parte del sistema digamos entonces entiende la modalidad *online*, por eso mismo... porque él tiene esa experiencia y entiende también lo que conlleva querer jugar a algo y que te interese, que estés mucho tiempo hablando de eso y que busques por otros lados mecanismos o herramientas que antes no conocías, entonces él lo entiende mucho más. Mi madre no tiene nada de cultura de eso, es como más rústica en ese sentido, y creo que le asusta un poco, o sea le da como, tiene también muchos preconceptos de experiencias que ha tenido con otras personas, o que le han contado, que nada, que le parece como un poco adictivo y como que disocia un poco la realidad y la virtualidad y eso no le gusta nada entonces, a veces si me ve que estoy muy enganchada me dice cosas.

O: Entonces dirías, bueno con todo lo que ya hablaste mas o menos.. pero igual te pregunto, ¿Dirías que hay algún cambio en tu vida desde que tienes el juego?

N: Sí sí por supuesto, si creo que le dedico muchas más horas a la consola de lo que le dedicaba antes, igual o sea sigo haciendo, o sea sigo teniendo como mi rutina habitual solo que tiene como eso agregado no siento que este perdiendo cosas, capaz un poco de horas de estudio pero no me quejo, y creo que es súper placentero, que como que puedo descargar también muchas ansiedades digamos de la vida diaria, que pueden ser fácilmente descargables en el juego, y que es una manera sana también de descargar esas ansiedades.

O: Bueno, y en tu casa ¿Qué medidas están tomando para la cuarentena?

N: Bueno, en lo de mi madre pocas, hubo un tiempo que estuvimos bastante encerrados pero la pareja de mi madre trabaja en transporte, entonces se ve obligado a salir a trabajar porque es





esencial, no trabaja tanto como antes igual. Mi madre es trabajadora independiente, entonces también si no trabaja no cobra sueldo, entonces por lo menos una o dos veces a la semana tiene que salir a trabajar. Y después es lo de mi padre bastantes, porque mi padre tiene la posibilidad de trabajar por tele trabajo entonces no tiene la necesidad de salir, por lo que prácticamente no salimos, o sea él no sale y yo solamente para salir a mi otra casa digamos.

Elena: ¿Salís seguido de tu casa?, que va de la mano de lo que venís diciendo.

N: Para hacer las compras y bueno, hace poco tuve a mi pareja internada entonces tuve que salir bastante durante estos últimos días pero sí, después me quedo bastante quieta.

E: ¿Y estás trabajando o estudiando *online* o físicamente? *Online* por lo que nos has contado hasta ahora pero si querés agregar algo más.

N: Dale sí, creo que tuve una o dos semanas de clase y después todo el resto del semestre hasta ahora viene siendo *online* y probablemente siga siendo así, como ya dije me ocupa toda la mañana y alguna que otra tarde pero estoy teniendo las clases con normalidad.

E: Buenísimo, y para terminar, ¿Hay algo que te gustaría agregar sobre Animal Crossing o sobre tu experiencia sobre videojuegos o...?

N: Si, creo que también hay varias cosas que las veo como estudiante de antropología, y que eso a mí me influye mucho, o sea todo lo que aprendí en la carrera en estos años también como que me da la capacidad de-

(interrupción por mala conexión)

Le estaba diciendo a Elena que creo que todas las herramientas que me dio mi carrera también me ayudan a ver estas cosas con otros ojos tal vez, que ta la antropología, entonces creo que es una herramienta recontra interesante, que sirve mucho para todo lo que ya dije, pero que también los juegos con posibilidad *multiplayer online* son una herramienta que es muy interesante, y que un poco sí puede ser que desdibujan la realidad y lo virtual y ese límite, pero que en realidad o sea termina siendo un vínculo igual, lo veo también con mi padre que tiene,





que juega al Fórmula 1 hace mucho tiempo ya, como es decía, y genera vínculos jugando más allá de que sean personas que viven en cualquier parte del mundo, o capaz que ni siquiera hablan el mismo idioma. Esa cotidianidad de jugar y hablar, porque tiene la posibilidad de hablar entre sí también, terminan generando un vínculo este con el otro y se pueden formar incluso amistades o relaciones fuertes digamos, que sé que son muy polémicas, tal vez por eso mi madre es un poco más reticente a este tipo de juegos, como eso de que si no es un contacto físico entonces no es relación, no es vínculo, pero creo que de todos modos estás teniendo un relacionamiento y muchas veces se puede perder de vista la idea de que del otro lado es una persona pero creo que también mismo el juego hace eso, todo lo que Nintendo... les contaba que Nintendo antes cada vez que vas a tener una interacción te avisa cuidado con tu lenguaje, no se qué, también tiene un mecanismo incluso donde podés hacer denuncias y reportar a otro jugador si tiene una mala experiencia, que eso también está bueno porque también te hace darte cuenta osea que es una persona y no es un píxel lo que está del otro lado, mismo la posibilidad de chat también lo hace y eso es polémico capaz y es complicado pero creo que es una gran herramienta y que a mi últimamente por ejemplo en este período me ha ayudado un montón el tener la posibilidad de jugar online para compartir algo con personas que no veía hace mucho tiempo o que no podía ver y que está demás, que creo que fue un gran salvador de la cuarentena el poder jugar al Animal Crossing, y ta creo que eso.





Entrevista a F. I.: E2, 21, empleado público y estudiante de economía, vive con padres y hermano en Palermo

29/5/20 Vía ZOOM.

Elena: ¿Nos brindas tu autorización para usar esta grabación en nuestro trabajo de grado?

F.I: Sí.

E: Bueno, primero, ¿Cuál es tu nombre, tu edad, que estudias, o trabajas...?

F: Bien, me llamo F. I. tengo 21 años, estudio la Licenciatura en Economía en la Facultad enfrente a ustedes.

E: ¿Cuántos años tienes?

F: 21.

E: ¿Trabajás?

F: Sí, en la Intendencia de Montevideo, en una pasantía.

E: Bien y, ¿Vivís con otras personas?

F: Vivo con mis padres, mi madre, padre y mi hermano menor.

E: ¿Y cuándo empezaste a jugar videojuegos en general?

F: Videojuegos en general capaz a los 6, 7, sí, capaz menos 5,6.

E: ¿Cuál fue el primero que jugaste?

F: Uno de la compu, así que recuerde cómo jugarlo entero.

E: ¿Y te considerarás un gamer hoy en día?

F: Bueno, por la vía de los hechos supongo que sí, es algo que hago todos los días o casi todos los días, pero no sé si usaría el epíteto de *gamer*.





E: ¿Por qué?

F: Bueno, está asociado a comunidades *online* y cosas de las que no participó muy frecuentemente pero sí, supongo que si soy *gamer* (risas).

E: Bueno y, ¿Qué tipos de videojuegos te gustan?

F: Bueno, juego principalmente a la Play, esos juegos de mundo abierto, RPG, esa onda. Es lo que me gusta más.

E: ¿Por qué?

F: Me gusta la libertad de poder recorrer el lugar y hacer lo que me pinte, sin tener... que me lleven digamos, igual hay juegos que te llevan que también me gustan pero bueno, en general tiendo a preferir los de mundo abierto.

E: ¿Y qué juegos estás jugando en este momento?

F: Bueno Red Dead Redemption 2 de la Play, Animal Crossing, todos los días, descargue un par en la Switch, bueno terminé el Celeste hace poco, uno que se llama Tonight We Riot, que es sobre una revolución socialista, está bueno y.. Super Mario Maker 2.

Olivia: ¿Por qué dijiste que el Animal Crossing todos los días? ¿Los otros no jugás todos los días?

F: No necesariamente, Animal Crossing tiene eso de que todos los días se renuevan las cosas, y tenés que ir, es como que no sé, ese incentivo, los otros es más cuando tengo ganas.

E: Bien y ¿Cuándo empezaste a jugar estos videjuegos, cómo lo conseguiste? ¿Cuándo te enteraste que existían?

F: Bueno por internet principalmente, ¿cuando los conseguí? El Animal Crossing hará un mes, no lo compré, lo juego en la cuenta de mi novio que lo tiene, y los otros si los descargue, los compré, el Red Dead Redemption hace unos dos meses por ahí, y sí un mes o dos cada uno de ellos.





E: Bien, y Animal Crossing puntualmente, ¿Cómo te enteraste que existía? por internet pero ¿Nos podés contar un poco más?

F: Sí, creo que Twitter principalmente empecé a ver como memes y cosas y ahí me enteré de la existencia de la saga Animal Crossing en realidad, que eran muchos juegos de hace muchos años. Al principio no pensé que fuera muy lo mío, parecía medio juego de niño, tipo Pet Society, que bueno lo es capaz un poco, pero bueno lo empecé a jugar y me re copó, pero si bueno Twitter y memes sería la respuesta.

E: Bien, y ¿Cuáles dirías que son las virtudes del juego? Y sus desventajas también, las dos cosas.

F: ¿Virtudes y cosas no tan buenas?

E: Exacto

F: Virtudes que lo podés jugar infinitamente, o casi infinitamente por un período muy largo de tiempo, y siempre como que te llama a volver, siempre hay algo que hacer, sea completar colecciones de bichitos o construir o hacer lo que sea, tipo tenés mucha libertad y se puede hacer mucha cosa, osea el *replay value* es infinito. y por el lado de cosas no tan buenas capaz la... el *gameplay* por ejemplo, cuando vas a hacer determinadas cosas es medio lento, o se repiten globitos de texto muchas veces, ese tipo de cosas, (audio ininteligible) pero a la vez creo que eso hace que te lo tomes como más tranqui, vayas haciendo las cosas más lento de lo que lo harías, pero bueno también me embola a veces eso.

E: Y si lo comparas con otros juegos que juegues, ¿Qué dirías que es lo mejor que tiene Animal Crossing en comparación? más allá de que son distintos.

F: Bueno eso, que es más parecido al Minecraft en algunas cosas, en la libertad absoluta que tienes para hacer lo que te pinte en el momento, no tenés misiones no tienes obligaciones de hacer nada, podés hacer lo que quieras, como que es todo igual, no tenés que estar yendo hacia el objetivo de darte vuelta el juego, es como que te saca presión y es como divertido hacer lo que sea.





E: Bueno y ¿Cómo aprendiste a jugar el juego?

F: Ensayo y error en realidad, a pescar estuve un buen rato aprendiendo. La mecánica era medio rara pero me fue saliendo, y lo que no sabía le preguntaba a mi novio, que lo tenía hace un poco más de tiempo. Me enteré de varias cosas de esa forma, y jugando directamente.

E: ¿Y qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego?

F: Bueno, algo que puedo hacer hace poco es modificar la isla, podés construir, o sea hacer lagos, ríos y cosas, como acantilados, acantilados no tipo pisos de tierra, y jugar con eso está muy bueno, puedo estar horas.

E: ¿Tenés algún motivo por el que más te gusta? O porque está bueno nomás.

F: Sí, es como que tiene más de lo que parece, como que podés hacer más cosas que a lo que simple vista parece con esas herramientas, está muy bueno.

E: Y más allá de lo que más te gusta hacer ¿Qué es lo que más haces o terminás haciendo?

F: Bueno, hay veces que me doy cuenta que estoy pescando, recolectando cosas compulsivamente cuando capaz no es necesario, o no tengo tipo un objetivo en mente en que voy a gastar la plata, pero es como que quiero tener plata, y ´digo wow no voy a parar´.

E: Bueno y ¿Planificas tu tiempo de juego?

F: Wow que buena idea, en realidad no. Trato de, okey divido el día, hago algo productivo, trabajo, leo algo, estudio y después a la noche sí, es un desmadre, estoy tipo bastante tiempo jugando.

E: O sea que cuando jugás es a la noche.

F: sí después de hacer.. Si trato de que haya un sector del día juego.

O: Y, ¿Jugás todos los días desde que lo tenés? Que es hace un mes más o menos ¿Has jugado digamos casi todos los días?





F: Diría que todos los días. Capaz un día que me saltee no sé, pero sí, todos, casi todos

E: ¿Y qué peso dirías que tiene en tu rutina diaria jugar al Animal Crossing, qué importancia tiene?

F: Wow, o sea es algo que hago todos los días así que creo que bastante ¿no?, es como una alternativa a capaz ver alguna cosa poco interesante en Netflix, es como ta juego en vez de mirar Youtube por horas, algo más interactivo, me relaja no sé. Así que importante ¿no?

E: Bien, ¿Sueles relacionarte con personas dentro del juego?

F: Dentro del juego sí, con mis amigos que tienen islas, y una vez con gente de internet pero por un motivo, y es que bueno dentro del juego hay una dinámica, no sé si la van a explorar en su trabajo, hay como un mercado de acciones tipo una bolsa de valores, *turnips* se llaman, tipo son nabos, y a lo largo de la semana el precio va a fluctuando dentro de tu isla, puede fluctuar a un precio muy alto o muy bajo. Justo mi isla tuvo un precio alto y puse mi isla en Reddit para que fuera mucha gente, y tuve una pila de visitantes que me regalaban cosas, fue todo muy divertido así que sí.

E: Y con las personas además de esas que fue por Reddit, ¿Coordinás para verte dentro del juego?

F: Sí. en general arreglamos con amigos por WhatsApp para juntarnos en determinado momento, sí.

O: ¿Jugás online a otros juegos que no sean el Animal Crossing o has jugado alguna vez?

F: Alguna vez siento que sí, pero en realidad no es muy mi tipo de juego, no sé, Call of Duty o LOL o esa onda no.

O:¿Y con amigos te has juntado a jugarlo, pero juntando físicamente?

F: Sí juntada física sí.





E: ¿Y además se juntan por otras herramientas digitales ahora que no se pueden juntar físicamente?

F: Ah sí, usamos videollamada Discord principalmente, y a estudiar me he juntado virtualmente por Zoom, y a tener entrevistas sobre videojuegos me he juntado por Zoom.

E: ¿Y cuáles son las características del juego Animal Crossing puntualmente, qué creés que favorecen esa socialización o el relacionamiento?

F: De hecho o sea creo que el Animal Crossing está bueno para jugar de a varios, y visitar la isla y hacer cosas, no tanto en el aspecto comunicativo, de hecho el chat que tiene disponible el Animal Crossing es bastante rudimentario y engorroso de usar, por el simple hecho de que tenés que usar la Nintendo para escribir, pero en sí me parece que esta bueno, o sea no como una alternativa a socializar y hablar con la gente, sino como otra forma de jugar y como hacer algo juntos, sobre todo en este contexto.

E: ¿Y qué encuentros has tenido, intercambios que puedas destacar con otros jugadores?

F: Regalos, tipo que me lleven cosas y llevar yo cosas que me parece que le puede gustar a la otra gente, como transmitir, es como un gesto no sé, cuando le regalas algo a alguien porque te parece que le va a gustar, o porque pensaste en eso, y me parece que el Animal Crossing esta re bueno para eso.

E: ¿Y por qué creés que es tan popular ahora?, ¿Por qué creés que se disparó?

F: ¿Sí no? Creo que es el juego más vendido de la historia del Switch, y por todo esto y sobretodo por como es la onda del juego, no es tipo construir para, o ampliar tu isla para hacer un imperio y vencer a los demás, es simplemente el juego por el juego, y es como super amigable la interfaz y todo, es como que te hace sentir una tranquilidad hasta la música y todo, y no sé buscar un sentido de normalidad dada la situación dramática que se vive sobretodo en algunos lugares, no sé, me parece que va por ahí.

E: ¿Y fuera de juego, el Animal Crossing es un tema de conversación en tu vida?





F: Fuera del juego con la gente que lo juega en realidad, no he escuchado mucha conversación, por lo menos en la vida real sobre todo porque en realidad tampoco he salido mucho de casa, vivo con mi familia, y mi familia no está muy al tanto de los videojuegos ni nada.

E: ¿y tu familia tiene alguna opinión, o piensa algo de que juegues?

F: Creo que medio les da igual, tipo como un juego más tampoco se los explico mucho, pero sí saben que juego y ta.

E: ¿Y dirías que cambió en algo puntual tu vida desde que empezaste a jugarlo ya sea tu rutina o tu forma de ver?

F: Sería difícil porque cuando arranque jugar fue justo cuando colapsó el mundo, no se podía ir a ningún lugar, no se podía salir es como que inexorablemente lo voy a terminar relacionando a la pandemia pero sí, ha sido como una, como un extra que me ha dado no sé, tranquilidad y algo como donde liberar tensiones, etcétera.

O: ¿Y con tu novio por ejemplo, no hablan del Animal Crossing de cosas que hacen en el Animal Crossing o se comparten...?

F: Ah sí claro sí, o sea si mi conversación sobre el juego está casi exclusivamente ligada a personas que juegan el juego.

E: ¿Y después sobre la cuarentena puntualmente qué medida están tomando en tu casa para esto?

F: ¿sobre la cuarentena?

E: claro tipo si están haciendo cuarentena, si tienen que salir, si es más flexible, más rígida.

F: Ahora quizás se ha relajado un poco más, sobre todo porque mi madre volvió a la oficina hace unas semanas. Yo volví a trabajar hoy, de hecho fui a la oficina ahora hace un rato. Es como que se ha relajado pero seguimos sin salir restaurantes, sin salir a comprar cosas sin que





sea necesario, ese tipo de cosas está bastante suspendida, y juntadas con amigos o sea tuve una en toda la cuarentena.

E: Bueno igual creo que con esto ya me contestaste las otras preguntas ¿no oli? así que ya...
¿Algo más que quieras agregar al final como reflexión propia?

F: Me parece buenísimo el tema que eligieron para hacer su trabajo, y les deseo muchísima suerte y éxitos.

E: Muchísimas gracias.





Entrevista a C.B.: E3, 21, estudiante de ingeniería y filosofía, vive con padres y hermana en Villa Dolores

30/5/20 Vía ZOOM.

Olivia: ¿Brindas tu autorización para la utilización de esta grabación en este trabajo de grado?

C.B: Sí, por favor.

O: Muchas gracias por prestarte para la entrevista, si te parece empezamos por tu nombre, tu edad y tus estudios.

C: C. B., tengo 21 años, y estudio ingeniería en computación y filosofía.

O: ¿Trabajás?

C: No.

O: ¿Dónde vivís?

C: En una casa, en Buceo.

O: ¿Vivís con otras personas?

C: Sí, con mis padres, mi hermana y mi perra.

O: ¿Cuándo empezaste a jugar videojuegos?

C: Hace tiempo, cuando era chico, no sé, no me acuerdo qué edad.

O: ¿Con qué empezaste? ¿Qué consola, qué juegos?

C: 6 años ponele, 7. Con otra Nintendo, Nintendo 64 que tenía un amigo en la casa y me invitaba a jugar. Y también en la computadora.

O: ¿Y cuándo tuviste una consola por primera vez?





C: En la escuela, no me acuerdo qué edad, ponele que diez, tuvimos la Playstation 2, nos trajo, me trajo mi tío de Estados Unidos. Era una novedad para la época.

O: Totalmente.

O: ¿Te consideras un gamer? Y si es así, ¿Por qué?

C: No estoy seguro, depende un poco de qué tomar de definición. Pero si le he dedicado muchas horas de mi vida a los juegos, pero siento que no. Por lo menos ahora no tanto, y además también en este momento no estoy tampoco muy dedicado al ambiente videojuegos más que solamente tipo jugarlos de vez en cuando. Entonces ahí es que viene mi duda pero yo que sé, supongo que sí, si fuese por las horas seguro que sí.

O: ¿Qué tipos de videojuegos te gusta jugar?

C: Ahora mismo lo último, de todo un poco en realidad ahora ahora estoy viciado con el Animal Crossing pero si la verdad que he variado de géneros me gusta, no me gusta tanto los juego *online*, aunque hay algunos casos que están buenos, antes he jugado mucho más con gente random ahora me gusta más los juegos si juego *online* con amigos, pero me gusta más jugar con gente al lado aunque también los juegos solo también me gustan.

O: ¿Y qué juego estás jugando en este momento?

C: Animal Crossing a *full*.

O: ¿Algún otro que estés jugando o hayas jugado hace poco?

C: Jugué hace poco uno que se llama Tetris 99 que es una versión de Tetris nueva que está bueno, pero no le dedique demasiado tiempo, sino qué otro más, Pokémon también con mi hermana, y bueno eso, pero sobre todo el Animal Crossing.

O: ¿Y cuándo comenzaste a jugar estos juegos, el Tetris, el Animal Crossing?

C: Este último mes, hace ponele que una semana que arranque con esos, porque hace una semana conseguimos una membresía *online* que te pide Nintendo, que es la consola que





tenemos, que es la que te permite jugar al Tetris. Sino no se puede, y el Animal Crossing también lo compré hace poco, entonces arranqué hace tres días.

O: ¿Y cómo te enteraste que existía?

C: Me llega un mail de Nintendo por tener la consola, me llegan los juegos nuevos que salen y me interesó, ya conocía el nombre de antes y esta era una secuela y me pareció copado, y también hay mucha gente hablando ahí en redes, sí, también me enteré por las redes, hay como bastante movimiento al respecto.

O: ¿Cuáles dirías que son las virtudes del Animal Crossing y cuáles las desventajas?

C: Como virtud diría que es bastante entretenido, tiene como la particularidad de que bueno, podrías verlo de ambos lados, esta como muy pensado como una experiencia como personal, como que todo te pide que vos le pongas un *input* ¿no?, como que vos digas, desde el nombre de la isla hasta el nombre de tu personaje hasta la gente que vive en tu isla, mismo puedes elegir donde ponen sus muebles como que todo un poco lo controlás vos. También tiene como un, podés crear tu propia ropa, podés poner la música que quieras, podés crear tu propia música, podés crear la bandera, como que todo tiene deseo de crear tu propia isla, ¿no? Que es como el concepto principal del juego y creo que eso es lo más interesante, ¿no? Lo encuentro bastante similar en algunos aspectos con un juego que se llama Pet Society de Facebook, que tiene como esa, se trata un poco de eso, ¿no? De crear tu propio lugar y después conectar con tus amigos y ver lo que hicieron ellos y lo que hacés vos, que eso es lo interesante, pero a la vez como que es una desventaja en tanto. Como que también limita mucho a los creadores del juego en cómo te muestran el contenido que hay, como que mucho tenés que hacer vos, pero a la vez como que el juego como no puede darse como interacciones ya creadas de antemano, o sea, no te puede dar por ejemplo, no sé, en cualquier otro juego podés plantear que cuando un jugador llega a tal lugar ocurra una escena o cualquier cosa que en esto no pasa porque nadie te obliga a hacer nada, y si bien hay unos momentos al principio sobre todo que te obligan que pase tal o cual cosa como que se pierde un poco eso, y te das cuenta que estás haciendo tareas muy repetitivas para lograr cierto objetivo que es como todo muy repetitivo y poco recompensante.





Esa es otra de las desventajas tiene, mucho como de trabajar básicamente, en su afán por ser muy realista en su, creo que el género que diría es como de simulación, y en ese sentido como que se aferra mucho a bueno tener que juntar plata, por ejemplo. No es que te la dan del cielo sino que tenés que hacer trabajos, que no es trabajo de la vida real, pero sí es un trabajo, sí son horas que tenés que dedicarle al juego para conseguir, bueno, lo que querés. En el juego de Facebook este, Pet Society, tenía como una diferencia fundamental que es que el juego te permitía gastar plata del mundo real para reducir el tiempo de las cosas, o conseguir objetos que capaz no podés conseguir. Este no se puede porque sería un robo, ya te cobran 70 dólares encima te cobran adentro para apurar, pero bueno en vez de tener eso tiene esto otro que ta, te hacen trabajar por todo lo que lográs que es un poco también como logran que el juego sea interesante ¿no? Qué es lo que decía antes, que el juego en sí no es demasiado interesante. es un poco interesante porque le dedicas tanto tiempo que cuando conseguís eso que querías está bárbaro, o cuando conseguís el traje que querías es tipo ´wow encontré esto´.

O: Bueno y en comparación con otros videojuegos que conozcas o juegos que juegues, ¿Cuáles creés que son las particularidades del Animal Crossing?

C: Bueno diría que estos juegos no son muy similares a ese en tanto que son de géneros distintos, creo que la particularidad mayor sería el género sí, como que está muy ordenado este tipo de juegos a, cualquiera de los otros juegos que mencioné tiene como una cuestión muy competitiva de que hay cierto punto en que se termina el juego, la historia por ejemplo, en el Tetris ni siquiera tiene historia, perdés y ya está. Justo en este Tetris 99 tiene una cuestión de que es competitivo. Jugás con muchas personas *online* y cuando perdés tenés que arrancar de cero.

O: ¿Si lo tuvieras que comparar con un juego como Los Sims, por ejemplo?

C: La verdad que nunca jugué mucho a Los Sims pero es distinto me parece, se enfoca en aspectos distintos me parece, el Sims me parece que es un poco más reducido, es como que creás la casa y este como, un poco más.. Se aferra más a la cuestión de crear todo, por lo menos lo que más me interesaba a mí del Sims era esa parte tipo construir la casa, es verdad que estaba toda la parte de la interacción social pero la verdad que nunca me interesó mucho. Pero bueno





creo que el Sims es más, se mete más en lo que es simulación, el Sims es de simulación ¿no? no sé tenés que atender a todas las personas lo que necesitan y demás, para pagar todas las cosas que querés de la casa tenes que hacerlos trabajar, y si bien no tenés que hacer el trabajo vos mismo si estás trabajando para que sean personas felices, tenés que literalmente llevarlos al baño, bañarlos, hacerlos cocinar y demás, este no te reclama tanto, como que en realidad este es como un poco más liviano, en este nunca te están exigiendo nada, o sea vos un poco te dan libertad para hacer lo que quieras a tu tiempo, en realidad el que se exige más es uno mismo no? cuando ve, voy a traer otra vez vos a traer el Pet Society, me parece que es bastante similar en ese aspecto, como que el mayor impulso que uno tiene es por el tema de ver las islas de los otros ¿no?, vos querés progresar porque sabés hasta dónde puedes llegar ¿no?, en este no hay pero en el Pet Society había incluso casas de personas que no eran personas, como que eran solamente creadas en la computadora que siempre eran un poquito mejor que la tuya, entonces como que tenías esa cuestión como de aspirar ¿no? cómo de bueno puedo tener una casa mejor, solamente lo único que tengo que hacer es trabajar un poco. Esto tiene como esta sensación también como que nunca es que, generalmente todo lo que haces en el juego, hay un museo por ejemplo en el Animal Crossing que nunca te reclama nada solamente te dice que podés donar todas las criaturas que encuentres al museo y de a poquito se va rellorando el museo, pero sí podés entrar y ver todas las exposiciones vacías que te prometen que en algún momento van a estar llenas y ves bueno también las que pusiste que quedan lindas y tienen su propio diseño particular para exhibirlas y bueno, uno empieza a generar la urgencia de bueno, necesito completarlo y ver cómo va a quedar esto, porque bueno ahora tiene un pez solo y quiero saber que es lo que esperan de mí. Entonces como que en realidad eso en ese sentido el juego no te está exigiendo nada en el Sims siento que tenés varias barritas que se van poniendo rojas y te podes morir y eso genera cierto sentido de urgencia en este no se puede morir nadie si no lo jugás por un año no pasa nada, pero igual por alguna razón queremos jugar tipo todos los días, y creo que es por ahí, como que te va generando la necesidad de saber que hay más allá.

O: ¿Cómo aprendiste a jugar a Animal Crossing?





C: Con el tutorial del comienzo del juego de a poquito te van narrando cómo se juega y te van dejando hacer más cosas, básicamente así, y sabía más o menos controlar el aparato.

O: ¿Qué es lo que más te gusta hacer dentro del juego?

C: Sobre todo diseñar ropa me gusta mucho, tiene como una especie de paint dentro del juego mucho más precario que después te deja imprimir el diseño que haces sobre un buzo o una cosa que después ponerle a tus personaje o compartirlo con gente de afuera, y eso, la verdad.

O: ¿Y qué es lo que más haces o terminas haciendo?

C: Sobre todo trabajando, pescando, o sí, bueno haciendo todo lo que te de dinero o te ayude a completar el museo también. Esa es otra de las cosas que me gustan completar el museo, como que me atrapa bastante. Pero sí siempre terminás mezclando un poco de todo.

O: ¿Planificás tu tiempo de juego?

C: más o menos no en realidad no. lo agarro cuando...

O: ¿Cuándo jugás?

C: Básicamente estoy jugando todos los días, un poco también el juego te recompensa por jugar varios días seguidos y jugar en ciertas horas, porque también tiene una cosa, comparte el horario real las cuatro de la tarde en el juego son las 4 de la tarde en la vida real. Como que hay cosas especiales que solo ocurren en determinados horarios entonces a veces tienes que ajustar un poco tu horario de juego a lo que esté por pasar en ese momento. Por ejemplo, hay un personaje que viene a venderte cosas y solo está los domingos desde la 9 a las 12 de la mañana, entonces bueno desde las 9 a las 12 tenés que estar ahí.

O: ¿Y en general digamos que horas le dedicás vos? No cuantas sino que hora, por ejemplo mañana tarde noche.

C: Juego de mañana un ratito para arrancar el día supongo, y después más de tarde noche.

O: ¿Y qué peso dirías que tienen en tu rutina?





C: Ahora la verdad que muy importante la verdad que estoy jugando hace muy poco, estoy jugando hace 7 días y tiene un peso bastante importante, casi prioridad, le dedico muchas horas.

O: ¿Solés relacionarte con personas dentro de los videojuegos? Ya contaste que no te gustaba tanto pero...

C: En otra época hice más, antes jugaba a juegos como Call of Duty cuando era mas chico, hace poco estuvimos jugando con unos amigos al Age of Empires también en internet pero siempre generalmente todas esas experiencias, sobre todo las ultimas, van más acompañadas sobretodo de jugar si no es cara a cara, como que siempre no es tan metido en el juego, como no es, no se como decirtelo, no es a través del juego que nos relacionamos sino con el juego pero directamente también. como que bueno ta por ejemplo en estas partidas del Age of Empires si bien no estábamos juntos porque bueno el tema de la cuarentena y demás si teníamos otra aplicación al lado en la que podíamos hablar y medio que ta el juego tampoco era tan prioridad no era que todos estamos focalizados en el juego sino que se podía hablar de otra cosa, creo que esa es una diferencia por ejemplo con el Call of Duty.

O: ¿Solés relacionarte con personas nuevas o con tu círculo habitual?

En cierto momento era con personas nuevas pero ahora sí, no salgo de mi círculo habitual.

O: ¿Coordinas con esas personas para verte?

C: Si coordino bueno en Animal Crossing sobre todo bueno escribimos en wp por ejemplo hablamos de unas horas antes de juntarnos y después generalmente siempre acompañamos el juego con una llamada, porque el juego en sí tiene incorporado una especie de chat pero que es un poco lento entonces, y también tiene pocos caracteres, entonces siempre dejamos una llamada prendida mientras jugamos.

O: ¿Entonces usas WhatsApp y alguna otra herramienta digital mientras juegas al Animal Crossing?





C: Al Animal Crossing no, pero otros juegos que he jugado hace poco con algunos amigos usamos una plataforma que se llama Discord, que es parecida a WhatsApp.

O: ¿Cuáles te parecen que son las características del videojuego que favorecen el relacionamiento social y la socialización con diferentes personas?

C: Bueno, primero que es como lo primero que te venden un poco es esa cuestión de visitar otras islas ¿no? el juego se trata de tener una isla propia y bueno cada uno tiene su propia isla, pero sobre todo lo que les decía de lo personal que es la isla de uno ¿no? entonces uno quiere saber también es como cuando uno va a la casa de alguien y ve los libros que tiene en la biblioteca o algo así, como que tiene un poco de información de lo que es la otra persona

O: ¿Qué encuentros o intercambio de cualquier tipo has tenido o otros jugadores que podrías destacar?

C: Bueno hace, siempre lo que hacemos es las últimas veces que me he juntado es ir como recorriendo todas las islas de cada uno y viendo cómo en qué lugar están, ayer estuvo bueno que después nos juntamos un rato y fuimos a la isla de un amigo que viene jugando hace mucho más tiempo entonces como que también por ejemplo el tiene el museo mucho más avanzado que el nuestro, y está bueno también como te regala algunos ítems que capaz no puedes acceder. Pero además sobre todo ir a mostrar mi isla y de lo que estoy contento de mi isla en el momento y que ellos me muestran de lo que están contentos de su isla está bueno, y además ayer nos quedamos hablando después un rato más, eso estuvo bueno.

O: ¿Utilizás otras plataformas para generar encuentros o interacciones dentro del Animal Crossing, tal vez para informarte también?

C: Sí, hace poco estuve buscando para poder completar el museo algunos datos en internet, alguna *wiki* sobre Animal Crossing que te da algunos datos sobre los peces y cosas así para conseguir mejor.

O: ¿Por qué creés que la popularidad del juego se disparó en cuarentena?





C: Creo que eso como que el juego apunta primero a socializar, pero además como a dar esa parte de la socialización que tiene que ver con la estética de uno, como te ven otros ¿no?, además de lo que uno puede decir o hacer, esa cuestión que decís de los libros que estás leyendo o la ropa que usas ¿no?, como que todo eso está incluido en el Animal Crossing, tenes, puedes diseñar tu propia ropa o elegir de la ropa que te dan que es o que quieres que use tu personaje, podés decidir qué es lo que hay en la isla y que es lo que no, también como toda esa parte no de la personalidad.

O: Fuera del juego, ¿Es el Animal Crossing un tema de conversación?

C: Sí, sin duda, con los amigos que juegan sobre todo, para pasarse algunos datos de cómo se consigue tal cosa, como están haciendo para ganar dinero, por ejemplo.

O: ¿Familia, amigos que no jueguen al Animal Crossing?

C: Si, pero no tanto, es como un poco más difícil, es difícil de explicar también el juego en sí.

O: ¿Qué piensan tus vínculos cercanos, la familia, que opinión tienen sobre el juego?

C: Los que lo juegan tienen una opinión muy alta, los que no no sé, no les interesa demasiado.

O: ¿Qué opinan sobre que lo juegues?

C: Le da lo mismo, es como cualquier otro juego, no lo ven como nada particular. Como yo ya vengo jugando otros juegos tampoco es algo extraño.

O: ¿Dirías que hay algún cambio en tu vida desde que tienes el juego?

C: Bueno he perdido una cantidad de horas importante. Pero igual también con todo lo de la cuarentena tampoco venía teniendo una rutina específica. entonces tampoco es que se modifique ni nada. Pero si eso, capaz ese tiempo lo hubiese dedicado a otra cosa.

O: ¿En tu casa qué medidas se están tomando para la cuarentena?





C: Bueno ver poco o nada a personas, salir lo menos posible, usar tapabocas, usar alcohol, dejar los zapatos afuera

O: ¿Cuántas veces salís por semana?

C: Más o menos diría que salgo casi una vez por día. en ese aspecto no somos demasiado ordenados.

O: ¿Estás trabajando o estudiando online o físicamente?

C: *Online* estoy estudiando.

O: ¿Has tenido encuentros o reuniones con gente a pesar de la cuarentena?

C: Sí con amigos, ponele que cuatro veces.

O: Para finalizar ¿Hay algo que te gustaría agregar?

C: ¿En qué sentido?

O: Algo que te parezca particular o te haya llevado a reflexionar sobre el Animal Crossing, o jugar videojuegos.

C: Me parece muy interesante el tema que tratan en la tesis, el tiempo particular en el que llega este juego como que el juego ya es una secuela de un juego que ya existe, no sé exactamente igual pero si hubo versiones anteriores, tuvo éxito moderado pero nada en comparación con esto, bueno ahora que lo estoy jugando entiendo bastante, como lo que tiene de particular que de alguna manera suple cierta parte de las interacciones, agrega parte de lo que falta por videollamada.

O: Muchas gracias

C: Por favor.





6.4 Entrevistas con Modelo 2

Entrevista a M.R.: E4, 23, dibujante y estudiante de diseño de videojuegos, vive con madre y hermanos en Malvín

27/07/20 Vía ZOOM.

Olivia: Primero que nada muchas gracias por prestarte. Te voy a consultar primero, ¿cómo está tu vida con el coronavirus?, ¿cómo la llevas tú, tu familia?

M: Bueno, ta. Estamos como hace cuatro meses, desde marzo. Cuando empecé yo.. la verdad que bastante bien, claro yo tengo cuatro hermanos y todos estaban yendo a clase, y yo también voy a clases, voy a un instituto privado, y a todos tipo en casa estudiando en casa, nada yo tipo tengo clases todos los días de mañana por Zoom también, y más o menos la llevo viste que.. o sea lo que más afecta es psicológicamente no salir de tu casa pero ta hacer cosas hago he hecho, yo estudio videojuegos entonces hacemos videojuegos en la clase digamos la prueba es hacer un videojuego y nada se trabaja muy bien online y eso. Está en realidad no ha sido... porque mucha gente dijo ah, voy a cocinar un pan o voy a aprender a tejer, para mí no ha sido un descanso, sigo mi vida normal solo que no salgo de mi casa. Veo menos a mis amigos obviamente tipo ahora recién nos estamos juntando un poco más y ta pero ta durante los primeros dos meses estuve en casa dos meses sin salir.

O: ¿Y ahora estas saliendo cuantas veces por semana?, ¿cómo es tu rutina digamos?, ¿cuántas clases seguís teniendo online?





M: Sí, clases online todavía, capaz en agosto volvemos pero no se sabe todavía, y salir por lo general si salgo salgo tipo a lo de mi novio una vez por semana los fines de semana, pero voy en auto o en uber. Y después rara vez, tipo una vez, no sé, el mes pasado creo que salí una vez, salí tipo a la casa de un amigo a juntarnos varios amigos, y ta, creo que salidas mayores... creo que hace dos semanas fui al shopping.

O: Buenísimo. ¿Trabajas?

M: Algo así.. difícil de explicar. Porque yo soy dibujante y hago trabajo en lo que se diría freelance, hago lo que se llaman comisiones online, nada dibujo para privados.

O: ¿Me decis tu nombre completo?

M: Sí, claro. Mi nombre. M. R.

O: Me dijiste que estudias videojuegos, una carrera que se llama...

M: Desarrollo de videojuegos en A más que es una escuela de artes visuales.

O: ¿Por donde vivís?

M: Malvín.

O: ¿Con hermanos y alguien más?

M: Sí, y mi madre.

O: ¿Cuándo empezaste a jugar videojuegos?

M: ¿Videojuegos en general?

O: Sí, en general.

M: Ponele que por 2010, un poco tarde, tengo 23 ya, pero yo empecé a jugar realmente videojuegos o sea, dejame pensar, los primeros videojuegos que empecé a jugar era más chica, cuando estaba en la escuela tipo 5to de escuela, ponele que diez, y iba a la casa de una amiga a





jugar a los Sims y al Street Fighter, tenía un emulador y jugábamos a eso. Esos eran los primeros, pero jugaba cuando iba a la casa y nada más. Después ya por el 2010, tenía como 13, 14 años, ahí empecé a jugar tipo, jugaba a la Play al Resident Evil y jugaba en una computadora al Minecraft al LOL y nada, de ahí empecé a jugar más cosas. Pero llegué un poco tarde a los videojuegos porque no tenía computadora, ni nada.

O: ¿Y qué tipos de juegos te gustan?

M: De todo, de todo un poco. Digamos que mi género así que más me gusta son los RPG, pero no cualquier RPG. Es medio difícil de explicar. Tipo Mass Effect. Es un juego que me encanta, últimamente otro de mis juegos favoritos es un juego que salió hace poco el Disco Elysium. Ya lo estoy jugando por segunda vez. Es un RPG que está muy bueno, fa me gustan... *Hotline Miami*, que no es un RPG pero es un juego que me gusta mucho.

O: Sí, está muy demás. Yo descargué hace poco la versión expandida para la Switch.

M: Sí, está muy bueno, lo tengo en *Steam*, pero si lo tuviera en la Switch sería.. algún día lo voy a comprar solo para jugarlo de vuelta para estar en la cama viste... no sé qué otros juegos... el *Portal*...

O: Bueno, ¿y dirías que te consideras un gamer?

M: Y necesariamente por la definición del término diría que sí, supongo que sí, para mí decir tipo soy gamer es como decir veo películas, no sé, es un medio más al fin y al cabo, pero sí, se puede decir que soy gamer.

O: ¿Y qué juegos estás jugando actualmente?

M: Actualmente... Estoy jugando el *Civilization 6*, el último, estoy jugando *Disco Elysium*, estoy jugando *Animal Crossing* obviamente que nada, todos los días me despierto y *Animal Crossing* un ratito y ta, es como parte de mi rutina ya.

O: ¿Y cuándo empezaste a jugar al *Animal Crossing*?





M: Tengo toda una historia, primero o sea, yo descubrí el Animal Crossing jugando en un emulador de la Wii, tipo me baje así del emulador el ROM del Animal Crossing y dije ay, ¿qué es esto? Y dije qué bueno que está, pero ta, jugar en un emulador es medio malo.

O: ¿Cuál estabas jugando, el New Leaf?

M: No, el de la Wii que es el City Fall. pero claro, para jugar necesitas una consola y yo tenía un emulador que no andaba muy bien. Entonces dije que tenía que conseguirme una 3Ds para jugar al New Leaf. Y de casualidad así agarré un trabajo de dibujo, tenía 17 años, 2015, 2014, por ahí, y ta, agarré un trabajo que me pagaron lo suficiente como para comprarme una 3DS y fui y me la compre para jugar al Animal Crossing, ponele que ese es el nivel de ganas de jugar al Animal Crossing que tenía. Y ta, básicamente tenía otros juegos pero ta, hasta el día de hoy tengo una 3DS por ahí y tengo los de Pokémon que me los regalaron y el Animal Crossing que tiene 500 horas arriba. O sea literal lo jugué hasta que se me rompió el cartucho, me dejó de andar, puedo abrirlo pero se me cierra solo, no sé, es raro, se rompió. Pero ta, pará que entró mi gata. Y ta, no sé como, uno de esos juego que me gustan mucho se vuelven parte de mi rutina, tipo todos los días entro. Y ahora se repite la historia porque cuando anunciaron el nuevo, el New Horizons, tipo yo no me importaba la Switch, cuando salió medio que me dió igual, pero cuando anunciaron el New Horizon creo que 2018, 2019 fue tipo tengo que conseguirme una Switch, y junté plata y me compré una Switch, y me compré el New Horizon y literal no tengo más juegos, tengo tipo juegos gratis para la Switch y ta.

O: ¿cómo conseguiste el Animal Crossing?, ¿online?, ¿cuándo más o menos?

M: Sí, el New Horizons lo pre compré tipo, antes de que saliera tipo estaba esperando así, o sea, estaba realmente esperando, no sé cómo explicarte tipo el nivel de emoción que tenía yo, porque desde que lo anunciaron hasta que salió yo estaba tipo muriendo. En marzo cada vez que alguien me hablaba yo estaba tipo, pero viste que el Animal Crossing no sé qué, no sé qué... creo que tipo, si no me conocés y lo primero que te digo es el nivel de obsesión que tenía con ese juego antes de que saliera vas a pensar que estoy totalmente demente, pero tipo literal con mis amigos tenemos grupos de chat y tenemos uno de videojuegos en el que cada cual tipo no





sé, jugamos al LOL y ta, quién esta para el LOL este tipo de cosas. Pero yo entraba y era tipo, vieron que en este tráiler de Animal Crossing podés ver que las rodillas de los personajes son más definidas? tipo así con cosas tipo, tienes trenzas, las trenzas son una peluca y ahora son pelo, y así infinitamente hasta que salió el juego.

No sé tengo opiniones controversiales sobre el juego también, yo estudio, me gusta mucho diseño de videojuegos y cómo se hacen, y tipo, claro, a mi tipo, lo que paso con la cuarentena y el Animal Crossing que sí hay un fenómeno. El primer Animal Crossing que jugué, jugué fue el New Leaf, pero yo lo agarré tipo tres años después de que salió ya estaba medio muerto, acá agarré el hype pero lo agarré en serio. De antes estaba el Pocket Camp que es del celular. Ese juego como que atrajo mucha gente nueva que no jugaba videojuegos y que se lo descargaron en el celular.. como el Pokémon o algo así. Ya con la cuarentena ya sumada mucha gente empezó a jugarlo porque es como, todo el mundo está en el Animal Crossing entonces lo voy a jugar yo también porque podés ir a visitar a tus amigos, hacer actividades en grupo, esas cosas, y de verdad fue algo que fue un fenómeno, pero para mi tiene unos problemas el New Horizons, es que el contenido que tiene para ser lo que es es muy poco. porque el problema que tuvieron fue hacer las updates, porque el New Leaf no tenía updates, todo el contenido que sacaron lo sacaron cuando empezó el juego. Y tipo, el problema es que la gente empezó a jugarlo obsesivamente. Había gente que a fines de marzo tenía 400 horas de juego y ya no había nada, estaba todo el mundo enloqueciendo por el conejo de pascuas, y tipo, entrás al juego y como que no había nada, y volvés a entrar porque no tenés otra cosa que hacer, y eso sumado a que el juego recién está logrando cosas, es como que no podes jugarlo a tu propio ritmo digamos. Y no sé, para mí el New Leaf está diseñado para que lo juegues lento, media hora y boludear un rato y te vas, pero claro.. ¿Qué cosas le juegan en contra? La cuarentena, que no esperaban que hubiese miles de personas en su casa encerradas sin nada que hacer, y segundo que nada, tipo el scope de... porque lo que introdujeron en el juego es que podés modificar toda tu isla y decorarla, en el New Leaf lo máximo que podías hacer era instalar un reloj o un banco y te salía plata, y tipo, no era voy y pongo un banco, era tipo todo una cosa. Era como poner un puente, vos ponías un banco. Y claro, tenés todo para decorar, y es tipo muy grande, entonces la gente





empezó a jugar mucho porque tipo tenés que tener horas y horas para decorar y tener tipo tu barrio oriental con todos los muebles y así, entonces tipo la gente empezó a jugar demasiado y se quedaron sin contenido, no hay más que hacer no hay más para jugar realmente en el juego más que decorar. A mí eso me aburrió en cierto punto, o decorás o no haces nada, tipo no quería decorar, quería jugar.

O: ¿Cuáles te parecen las virtudes del Animal Crossing?

M: Bueno, es que curiosamente lo peor también es lo mejor, porque a pesar de que a mí me parece que tipo la parte de decorar.. tipo le jugó en contra por el hecho de no tener tanto contenido, además de eso también creo que es lo mejor de este juego en particular, solo que yo en el New Leaf, cuando lo jugaba tipo, me daban decoraciones de jardín pero no te dejaban decorar afuera, era tipo quiero poner este flamenco de jardín en mi jardín afuera, entonces no me parece que eso este muy bueno. Todo lo que le agregaron de poder customizar, la cantidad de ropa que hay está buenísimo, lo que sí me parece que no hay muchos muebles, tipo entre los juegos anteriores y este cortaron el 90 por ciento de los muebles. Otra cosa buena es el modo online, que antes era tipo... no tenía muchos amigos que jugaba así que bueno, ahora tipo todos mis.. como 5 de mis amigos tienen el juego y nos visitamos, estoy tipo en dos chat distintos de Animal Crossing. Tengo un montón de conocidos que juegan, nos podemos visitar y eso está bueno. Tiene mucho mejor modo multiplayer digamos, y online, nada digamos tipo que, yo qué sé, o sea, en el sentido de personal, para mí es como una rutina que tengo y no sé, me gusta tipo visitar a mis animales de Animal Crossing, regalarles algo, regar las plantas, yo qué sé. Es como que tipo hay una comunidad de Animal Crossing que siempre consideró al Animal Crossing como ayuda de la salud mental si estás triste, y lo que sea, te alegra, creo que siempre es un beneficio del Animal Crossing. Es muy pacifico, estas como *chill* ahí, pescar peces ahí, y bueno decís, hice algo, yo qué sé, productivo.

O: En comparación con otros videojuegos que conozcas o conocés, ¿cuáles son las particularidades del Animal Crossing? Mismo género, otro..





M: Te puedo compararlo con el Stardew Valley o Los Sims, que son los dos parecidos que he jugado. Para mí lo mejor que tiene el Animal Crossing, estoy viendo a mis Amiibos.. Tengo las estatuas de Celeste e Isabel acá al lado, entonces... para mí lo mejor que tiene es el diseño de personajes, que todos sean animales es algo que me gusta mucho, todos son diferentes. La gracia es que vos los vayas conociendo, vienen y se van a su propio ritmo...un día te despertás y tu vecino es un perro y es super raro, tiene cara de enojado... Creo que la parte visual del juego es muy atractiva comparado con, no sé, Los Sims, sin ofender a Los Sims pero no son muy lindos, tipo, yo qué sé, los animales de Animal Crossing son como divertidos, tienen como... la palabra que quiero decir es *quirky*, no sé, particulares. y no sé, también la parte de, que capaz que no particular entre este Animal Crossing sino los anteriores era como tipo oscuro, te dan una sensación diferente, porque yo qué sé, vos jugas el Stardew Valley y tipo las personas.. Bueno porque el Stardew Valley lo que tiene es que los personajes son como más... tipo hay personajes que no se llevan tan bien con vos y personajes que son más malhumorados, y Animal Crossing tiene como eso que con el tiempo han perdido un poco la personalidad, porque, no importa, voy a empezar un gran número de las personalidades de Animal Crossing. Lo digo así: Animal Crossing tuvo siempre eso de que el primer Animal Crossing era tipo, los animales se llevaban mal con vos, te insultan, me decían sos un cabezón, psicópata dejá de hablarme, así. Tendrías que ver videos viejos porque son graciosos.

Claro el nuevo no tiene tanto eso porque lo han hecho como más para toda la familia digamos, porque claro, había un personaje que se llamaba Resetti que era un topo que si antes vos no guardabas el juego se te reseteaba, perdiste la partida. Si reseteás el juego y volvés a abrirlo aparece Resetti que te decía, '¿qué hiciste? ¿por qué reseteaste el juego, estúpido?', y en el primer juego te hace escribir 'soy un perdedor'. Claro, y los niños chicos se ponían a llorar jugando a eso, pero es algo muy japonés. A mi tipo esas cosas me divierten mucho, aunque ahora ya lo han hecho para toda la familia entonces los personajes gruñones ya no son tan gruñones. Resetti es el que maneja el helicóptero que te rescata, pero no lo mencionan. Sí, tipo, claro, lo han hecho un poco más, pero para mí era algo que era muy particular del Animal Crossing que es algo que para mí lo diferenciaba de otros juegos, que eran como *charming* los





personajes, *charming* en el sentido particular, era como tipo gracias. Tengo opiniones controversiales que tengo yo.

O: Me contaste que te veías con tus amigos, ¿es regular eso?, ¿lo hacés en otros juegos también?

M: Depende, porque cuando salió el Animal Crossing lo compramos cuatro de mis amigos. Lo primero que hicimos fue ir a la isla del otro, el juego no te deja visitar hasta tres días desde que empezaste el juego digamos, entonces nos juntamos y nos sacamos fotos. lo hacemos cada tanto, los primeros días era venir a mi isla, pero ahora ya se calmó un poco y es tipo, vení a mi isla tipo, que instale un café, entonces nos visitamos y nos sacamos fotos. Nos vestimos y hacemos boludeces. ponele que es seguido, cada una o dos semanas alguien se visita, tipo para vender algo o para vender nabos, lo que sea, estamos ahí.

O: ¿Coordinás con ellos para verte?

M: Hablamos por chat tipo, ¿querés venir a mi isla? Sí, dale. No usamos... el juego tiene un chat in game que no lo usamos porque es horrible. Creo que estas media hora escribiendo que pasa tiempo con la que es horrible. tipo chat o Discord y chat.

O: ¿Te relacionas con personas nuevas dentro del Animal Crossing?

M: Dentro te deja conectarte con alguien si no lo tienes, pero lo que yo... tipo estoy en 25 grupos diferentes de Animal Crossing en Facebook con gente random y cuando empezó así, cuando dije necesito plata para construir puentes, empecé a hacer el negocio de los nabos que se convirtió en el negocio en una especie de cuestión tipo, no sé, la mafia. Entro al grupo y me fijo quién tiene nabos a más de quinientos, y me meto. Hubo un par de veces que tuve los nabos a 600 y tipo publiqué y estuve recibiendo gente tipo durante horas, horas y horas. Estaba haciendo cosas y el juego abierto y la gente entrando y saliendo y te dejan propina y todo.

O: Bueno después si querés me pasas tu usuario.

M: Tengo los nabos caros y aviso por todos lados, tipo ¡vengan! conseguís más plata con la propina que vendiendo vos mismo. Bueno tengo otra historia. En el New Leaf, hace tiempo, es





una historia que me encanta porque me siento un hacker. En el New Leaf en Japón salió una edición limitada de unas cartas *Amiibo* de Sanrio, ¿sí? Eran por un DLC que hubo en el 2015 que tipo ponías una carta y venía el personaje en una camioneta, y le podías comprar los muebles. Las cartas de Sanrio tenían muebles de Sanrio. Se consiguen sólo en Japón o por Ebay pero a 100 dólares, 6 cartas por 100 dólares. Entonces qué hice? Escribí en *Tumblr* un post tipo así, al aire, tipo ¿cómo consigo los muebles de Sanrio? Y alguien me respondió que hay una persona de *4Chan* que te los consigue, entonces yo fui, no sé cómo pero de alguna manera terminé en el board del Animal Crossing en 4Chan, y escribí ahí ¿Quién me consigue los muebles de Sanrio de las cartas? No pasó media hora y alguien me dijo, yo te los consigo, ¿nos juntamos el miércoles? Y entonces el miércoles me mandó el código, y de alguna manera llegue a su casa, y tenía todo upgradeado al máximo, re mafioso, y fue y me dió todos los muebles así gratis y fue tipo, el mercado negro del Animal Crossing. Creo que esa fue mi mejor experiencia en Animal Crossing.

O: ¿Alguna interacción o experiencia del New Horizons que quieras compartir?

M: No sé, gente que viene y te rompe las flores, te roba las cosas siempre hay, la última vez que invité fue hacer un camino cercado y que no pudieran pasar de ahí, siempre hay gente que rompe las bolas, pero bueno, o sea nada, mi socialización ha sido tipo conseguir plata, conseguir mucha plata, ah, una vez quería... fue antes de que fuera la actualización del bicho que vende plantas, me sale Betunia pero esa es la de los zapatos. Ese bicho antes de la actualización tipo tenía la casita tienda chiquita, no estaba actualizada, y quería las flores y mis flores eran las más feas, y yo quería los jacintos, y fui a Facebook y puse ¿quién me puede regalar unas semillas de jacinto rojo, y fui a tres casa diferentes a buscar las semillas de las flores, una pelotuda tan grande porque tipo a una semana se actualizó el juego y te vendía flores, pero ta, yo fui y conseguí lo que quería. Otra cosa tipo, cuando recién salió el juego todo el mundo quería ese set no sé qué de universidad de madera y metal, sólo lo podés craftear, por alguna razón hay un mueble, es el que todo el mundo quería y sólo lo podés conseguir si tenías la mesa de luz de universidad y la tabla de cortar. Y había una gente que podía *craftear* la mesita y otra la tabla, pero no todos, pocos tenían las dos recetas para craftear que necesitabas, entonces hubo todo





un negocio así, yo me salieron las dos recetas así que no me enteré, y claro yo tipo, vengan a mí, yo se los *crafteo*.

O: ¿Cuándo te juntás con tus amigos, usas otras plataformas? Ya sea para hablar o también,

¿Qué plataformas?

M: Facebook, Telegram, Discord, la otra vez hace poco fue el cumpleaños de una persona que no conozco, pero tengo un amigo que tiene un grupo de amigos y esos amigos tienen un chat de gente que juega al Animal Crossing, entonces uno de esos fue el cumpleaños y la novia que está en el grupo le organizó un cumpleaños en tono, modificó toda su isla para hacer minijuegos para hacerle el cumpleaños, y nos invitó a todos, minijuegos tipo jurar la ruleta de colores. Dependiendo los números que te tocaban desenterraban un ítem y era un premio para vos, y esa vez nos metimos al Discord a chatear y a jugar Animal Crossing. Jugábamos los minijuegos y eso, y ta.

O: ¿Por qué crees que la popularidad del juego se disparó en cuarentena?

M: Bueno, el Pocket Camp... Tengo una amiga conocida que le mostré el Pocket Camp y dijo ah qué bueno, y empezó a jugar, y le mostró a una amiga de ella que no sabía nada del Animal Crossing, y a la semana fue y se compró una Switch para jugar al Animal Crossing, fue un disparador para señoras de cuarenta que fueron y se compraron la consola. Es que es tremenda propaganda, nada, y obviamente la cuarentena que ya de por sí la gente.. Hay un montón de gente jugando y te podés juntar con gente, no sé si has visto famosos jugando a.. Un famoso empezó a hacer un programa de entrevistas en Animal Crossing y entrevista a Danny Trejo o Elijah Wood. Es muy bizarro todo pero sí, obviamente la cuarentena hace que la gente quiera mucho más.. como que ve que hay gente jugando y dice yo también quiero visitar las islas de mis amigos. Ahora ya se disipó.. pero marzo, abril era una locura. Ibas a Twitter y estaba Danny Trejo, Machete, ‘hola sí, ¿Quién me agrega a Animal Crossing?’, la gente teniendo celebridades que van a su isla.

O: ¿Dirías que hay algún cambio en tu vida desde que tienes el juego?





M: Llevo la consola a todos lados, tengo la Lite, es normal no juego otro juego.

A mi personalmente, para que te hagas una idea, yo le metí 300 horas a este y al New Leaf 500 en 5 años. Me afectó negativamente la cuarentena, es que me saturé, en que lo jugué demasiado, dije este juego es una porquería, dije ya me aburre decorar, ví *tours* de islas, lo ves y decís 'pá qué demás', y después vas a tu isla y es una porquería. Que esa gente viaja en el tiempo, es mucho trabajo, y para mí el Animal Crossing no es trabajo. Volví a jugar al New Leaf, no sé por qué después recapacité y volví pero me autocontrolo, no juego tipo mucho, y sí un día juego mucho, otro día no lo juego, intentó jugar menos horas, hay que tener paciencia.





**Entrevista a I.D.: E6, 24, maestra y estudiante de psicología, vive con pareja en Malvín
11/08/20 Vía ZOOM.**

Olivia: ¿Cómo están llevando la cuarentena vos y tu familia en general?

I: Bien, bien . ahora como que todos hacemos vida normal ya todos estamos trabajando. los primeros meses si cada uno en sus casa, yo me mudé hace un par de meses así que en realidad estuve viviendo con mi novio 24 7 y a mis padres casi que no los veía pero bueno ahora es como que ya siento que la cuarentena como que no se terminó pero ya es como bueno trabajo, estudio.

O: ¿Y salís seguido entonces de tu casa?

I: Más allá de eso osea reuniones con mis amigas me junto pero menos y nada eso.

O: Entonces estás trabajando, ¿me dijiste de qué trabajás?

I: Trabajo como maestra en un jardín de infantes.

O: ¿Y estás estudiando también?

I: Estoy estudiando pero bueno mi carrera esta media en un impasse estoy estudiando psicología, y con las prácticas que es lo que me estaba tocando es como mucha incertidumbre.

O: Sí porque no se pueden hacer online, no tiene mucho sentido, ¿no?

I: Sí, hay pocas que se pueden y mucha gente que necesita cupo entonces... ahora estoy en receso digamos.

O: ¿Cómo es tu nombre edad...?

I: I. D. 24 años.

O: ¿Cuándo comenzaste a jugar videojuegos?





I: En realidad no es que juegue mucho. Mis hermanos jugaron toda la vida, cada tanto jugaba alguno. Tengo dos hermanos mayores. Mi novio juega pila, yo juego con él lo que me guste, pero no es que juego regularmente.

O: ¿No te consideras gamer?

I: No.

O: Y de los juegos que te gustan ¿cuáles son?

I: Tipo Animal Crossing, hay otros que jugaba que son parecidos que es el Stardew Valley, tuve una época que jugaba al Zelda pero no mucho, y si vienen los amigos de mi novio el Smash, y hasta ahí llego.

O: ¿Desde cuándo se juegan esos juegos?

I: Siempre jugué pocos pero siempre jugué alguno por así decirlo.

O: ¿Y cómo te enteraste que existía el Animal Crossing?

I: Me lo mostró mi novio diciendo ‘este juego te va a gustar’.

O: ¿Con el de ahora o con algún título viejo?

I: Con el de ahora.

O: ¿y cuáles dirías que son las virtudes?

I: Lo que más me divierte es ir armando la casa, decorando la isla, eso es lo que más me gusta. Ponele lo que más me pasaba era en las primeras semanas de cuarentena que estaba encerrada en un apartamento, ahí sentía como bueno ta, estaba paseando estaba en la playa.

O: ¿Y qué dirías que son las desventajas?

I: Capaz el hecho de que es como muy lento, difícil avanzar, tienes que estar entrando todos los días haciendo algo chiquito.





O: ¿Y vos entrás todos los días o cada cuánto jugás?

I: Ahora ya no pero los primeros meses de cuarentena si pila de tiempo ahora ya no, una, dos veces por semana como mucho, fue aflojando.

O: ¿Dentro del juego te relacionas con personas?

I: No.

O: ¿Por qué crees que la popularidad del juego se disparó en cuarentena?

I: Bueno creo que mucha gente está aburrída en su casa, y era un juego esperado y salió en el momento justo.

O: ¿Y fuera del juego vos hablás con otras personas del Animal Crossing?

I: Sí, tengo una amiga que juega, mi hermano también juega, nos visitamos cada tanto.

O: ¿sí, se visitan?

I: Sí, es complicado y tengo una isla con mi novio entonces como que él es el jugador principal, entonces él es el que tiene todo lo que es online y yo no, y él ya ni juega lo hicimos así porque pensamos que el iba a jugar más que yo pero terminé jugando yo, entonces si me quiero conectar tengo que hacerlo desde su cuenta que medio que es un embole y ta.

O: ¿Cuando te conectas con otras personas usan alguna otra plataforma como llamadas Zoom?

I: Solo el juego, por Whatsapp le digo che te puedo visitar y después por el juego.

O: ¿Dirías que hay algún cambio en particular desde que tienes el juego?

I: No sé, no lo sabría describir.

O: ¿Cuál fue tu impresión cuando empezaste a jugar?

I: ¡Qué divertido!





O: Sí, es un juego muy tierno.

I: Amigoso, sí.

O: ¿Qué te gusta hacer más?, ¿decorar?

I: Sí.

O: Hay como dos tipos de persona yo me lo compré con mi hermano y a él le gusta decorar y a mí romper cosas. ¿Qué es lo que terminás haciendo?

I: Probablemente pescando, ahora se puede bucear, para vender y seguir comprando otras cosas.

O: ¿Planificas?

I: Cero planificación, con la cuarentena intentaba entrar de mañana y de tarde por los precios de los nabos.

O: ¿Algo más para agregar?

I: No, nada, no se me ocurre nada.

O: Muchas gracias.





Entrevista a R. D.: E5, 23, estudiante de sociología y artes plásticas, vive con pareja en Cordón

13/08/20 Vía ZOOM.

Elena: ¿Cuál es tu nombre?

R: R. D., tengo 23 años y trabajo en una empresa de informática, pero estudio sociología y pintura.

E: ¿Por qué zona y con quiénes vivís?, ¿quiénes conforman tu núcleo?

R: Vivo en Cordón cerca del Parque Rodó con mi novio y mi gatito.

E: Contanos, ¿cuándo empezaste a jugar videojuegos?

R: A los 6 años más o menos, que tuve mi primer computadora y jugaba al Mario Bros con mi hermana, y ta después siempre he sido de jugar, mi madre me compraba juegos truchos en la feria los sábados, y todas las semanas probamos juegos nuevos, no sé siempre he sido de jugar.

E: ¿Te consideras gamer?

R: Más o menos soy como más jugadora casual, no soy de ponerme competitiva *online* y eso.

E: ¿Y qué tipo de videojuegos te gustan?

R: Justo Animal Crossing, todos los juegos de como vida cotidiana de crear una casita y eso, como Minecraft así.

E: Y además de eso, ¿a cuáles estás jugando en este momento?

R: Ahora ninguno, últimamente estaba jugando al Sims 4, al Minecraft estuve obsesionada por bastantes meses, al LOL aunque ya lo deje, al WOW.

E: ¿Y cómo te enteraste que existen y cómo te enteraste puntualmente Animal Crossing?





R: No sé, en internet ví Animal Crossing, yo nunca lo había jugado, ví que salía esa nueva edición, no lo pude comprar porque estaba un poco carito, pero al mes siguiente dije bueno ya fue, en la Switch lo juego.

E: ¿Cuáles dirías que son las virtudes o pros del juego, del Animal Crossing?

R: Siento que es muy positivo, como que te tranquiliza. porque ta, en algunos juegos online que he jugado son un poco frustrantes o cuando juegas en equipo la gente se arranca a insultar y esas cosas y es como que al final no te terminas divirtiendo, al menos no yo, y en este juego es como paz, no tenes objetivos así que te presionen

E: ¿Si tuvieras que decir alguna desventaja o alguna contra del juego?

R: Que te arranca la vida, no sé, es muy viciante no se me ocurre otra.

E: ¿Solés relacionarte con otras personas dentro del juego?

R: Lo he hecho para vender nabos y eso pero no tanto, soy más de jugar online con personas que conozco en la vida real.

E: ¿Y se coordinan para jugar?

R: Sí, justo en Animal Crossing como que la única persona que conozco que lo juega lo abandonó, así que ta, no juego ahí, pero en los otros juegos sí, mi novio también tiene un grupo que se juntan a jugar otras cosas y me sumo.

E: ¿Y por qué crees que se disparó la popularidad del Animal Crossing en cuarentena?

R: no sé, creo que también hubo algo de nostalgia porque es un juego ya conocido, no sé, me imagino que si un juego de tu infancia vuelve a tener una nueva edición como que eso influye en que sea tan popular, y ta eso de que es adictivo y como que querés seguir mejorando tu isla y haciendo cosas, y justo tener el tiempo en la cuarentena como que influyó a que sea tan popular.





E: ¿Fuera del juego has hablado de él con personas en tu vida cotidiana que no juegan, o no es un tema de conversación?

R: Lo he hablado con mi hermana pero ella no lo juega, y con algunos amigos que tampoco lo juegan pero también les he contado.

E: ¿Y tuviste algún cambio bueno en tu vida? Ya nos contaste un poco que te absorbe pero, ¿sentiste un cambio en tu vida a partir de tener el juego?

R: Mmm por momentos positivamente sí me ha cambiado, siento que fue una distracción sana porque además estoy tomando antidepresivos y todo eso y a veces tenía momentos de bajón y me llevaba la Switch a la cama y me sentía mucho mejor.

E: Y bueno, para finalizar, ¿algo que te gustaría agregar como opinión tuya o algo de eso?

R: No, quería que me contaran de qué es el proyecto bien.





Entrevista a N.C.: E7, 25 profesora de inglés, vive con pareja en Parque Batlle

20/08/20 Vía ZOOM.

Olivia: Primero que nada te queríamos consultar si brindas autorización para utilizar esta grabación en nuestro trabajo de grado.

NC: Sí claro.

O: Muchas gracias. Bueno, ¿cómo andas llevando la cuarentena? Vos y tu familia.

N: Bien, bien, en realidad ya tenemos bastante experiencia con esto del trabajo remoto y por suerte ya, nadie se enfermó ni nada, así que dentro de todo, dentro de todo bien.

O: ¿Y salen seguido? ¿cómo están haciendo con eso?

Elena: Ahora está un poco más flexible pero capaz más al principio, contanos un poco de eso.

N: Bueno, al principio, cuando me compré el animal crossing, todo empezó ahí, todo empezó porque en china sacaron el virus. No, pero en realidad yo ahora algo estoy saliendo a trabajar y, dentro de todo en la vida parece llegar a un nivel más normal, se ve que no salía mucho.

O: Bueno entonces, ¿estás trabajando online, y estudias?

N: Eeh no, no estudio, oficialmente digamos, hago otras cosas pero en realidad yo doy clases de inglés, tengo algunas presenciales, o sea muchas online, algunas presenciales en mi casa y otras presenciales en el instituto donde trabajo.

O: ¿Y cuántas veces por semana más o menos salís digamos a hacer compras o a visitar gente?, ¿cómo lo estás manejando?

N: Y debo salir capaz que... una vez al día, capaz, no se si es responsable o irresponsable mio.





O: No no no, nosotras estamos acá juntas y vivimos en casas separadas, o sea que nadie está juzgando nada.

N: Viste que ahora cambió un poco, pero si yo creo que debo salir una vez al día, promediando.

O: ¿Y puedes decirme tu nombre completo?

N: N. C. R.

O: ¿Y cuántos años tienes?

N: Tengo 25, cuarto de siglo.

O: ¿Y cuáles son tus estudios?

N: Depende, en Uruguay no tengo ciclo básico terminado porque lo termine en el extranjero.

E: ¿Pero sos uruguaya o te fuiste nomás?

N: No, yo soy uruguaya, en realidad viví toda mi vida en Uruguay y hasta 6to hice en el IAVA pero ta después tuve la oportunidad de un beca de estudiar en Canadá y me fui, en realidad mis estudios terciarios los empecé en Estados Unidos.

O: ¿Por dónde vivís y con quién?

N: Yo vivo con mi marido, mi gato obviamente en Parque Batlle.

O: ¿Cuando empezaste a jugar videojuegos en tu vida?

N: Me voy a poner modo doña contando la historia, yo veía a mi hermano jugar al Tony Hawk y ese era el máximo videojuego... na, yo soy la hermana del medio, así que mucho no me tocaba jugar a mi. Jugaba al crash bandicoot en el Play 1 de mi prima, me acuerdo que jugábamos al de los pájaros, ¿cómo era que había que dispararle? Pero la verdad que no soy una persona de jugar videojuegos, digo... Los Sims, hace 2 años que tengo la Xbox y no sé si he jugado 15 veces a los Sims no sé, dentro de todo no soy una persona que juegue.





O: ¿Entonces dirías que te consideras gamer?

N: No, para nada, pero no es por falta de ganas, es porque sos incapaz, por eso juego Animal Crossing, porque es así fácil, sino me choco contra todo.

O: ¿Y qué tipo de videojuegos te gusta cuando juegas, digamos?

N: Y en realidad lo que juego cuando consigo gente que me haga el dos, jugamos al Mario Kart, al Mario Party, tipo juegos que para mí son como juegos de caja pero, ese tipo de juego me gusta, Los Sims, o sea, yo jugaba al Solitario Spider así que no esperen mucho.

O: ¿Entonces en este momento qué juegos estás jugando?

N: Ahora mismo en consola ninguno, tengo descargado el Solitario y juego entre clase y clase, no tengo ahora mismo un juego que esté jugando activamente. Y el Animal Crossing lo tengo abandonado porque no he podido comprar, ¿cómo se llaman, los bells?... los nabos, los turnips, tengo 3 pesos y no he podido comprarlos.

O: ¿Cómo te enteraste que existía el Animal Crossing?

N: Me hablo, ¿me hablaste vos no, gordo? Creo que me habló mi marido yo estoy en Reddit pero no estaba... sí, asiente con la cabeza, sí creo que me habló él y teníamos al Switch de hace unos meses. Y ya empezó la cuarentena, yo digo que Nintendo controla el mundo y le vino bárbaro y ta dijimos bueno, me dijo 'ay este juego es para vos, porque es así tranquilito y es despacio' y bueno dicho y hecho.

O: ¿Cuáles dirías entonces que son las virtudes del juego?

N: Bueno a mi me gusta que no se mueve, que lo muevo yo, que es o sea, es un juego... A mi me gustan los juegos para relajarme, no me gusta eso de 'tatata', para estresarme tengo la vida yo tranqui, me gusta escuchar música, es un momento bien de relax. Me gustan en general los juegos que son de objetivos, así como de conseguir la palita, hacer esto, y creo que la estética le juega un montón, me parece super tierno entonces tiene su atractivo digamos.





O: ¿Y cuál es entonces, si se te ocurre, una desventaja?

N; Bueno lo que es molesto es esto de que me tengo que despertar de 5 de la mañana a 12 para comprar los cosas, entonces nunca los compro y sino... o sea, se siente como un trabajo porque es tipo 'ay tengo que ir porque a las 10 me cierra el...'. ¿Cómo es? el (audio ininteligible) entonces tengo que ir... el otro día quería como... no sé claro yo juego más en la noche, estaba un kimono super limitado, todo rosado y salía 200 mil bayas, yo tenía 50 y me puse a hacer de todo.

