

UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA
Licenciatura en Sociología

**La realidad de los *gamers* y los *gamers* en la
realidad: una aproximación cualitativa**

FELIPE MONTES

Tutora: Lucía Pérez

2016

Resumen

Este estudio se desarrolló en el marco del taller de identidades comprendido en el año 2014 y 2015. El tema de investigación es la construcción de la identidad de las personas que a sí mismas se consideran *gamers* que residen en Montevideo.

El sustento teórico fundamental es el carácter multidimensional y dinámico de la identidad. En la actualidad, este proceso se ve acompañado del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que muchas personas utilizan para jugar videojuegos, como un instrumento de *ocio*, pero solamente en algunas esto deriva en un auto reconocimiento como *gamers*.

A partir del surgimiento de esta nueva expresión de identidad es que nació la pregunta sociológica de esta investigación: ¿qué significa ser *gamer*? Para responderla, se indagaron tanto aspectos biográficos de la trayectoria de los *gamers* como también los significados que han incorporado en la interacción con otras personas del entorno de los videojuegos y finalmente en las percepciones en relación a sus pares *gamers* y a la alteridad sobre sus prácticas. En este sentido, la propuesta metodológica fue fundamentalmente cualitativa, con entrevistas y con la realización de una encuesta para obtener la muestra.

Las entrevistas brindan gran cantidad de información. A su vez, el estudio abre nuevas líneas de investigación, debido a varios emergentes que surgen del campo. Este trabajo constituye los primeros pasos para un abordaje del universo *gamer*, y un punto de partida para futuros estudios de la temática.

Palabras clave: *gamers*, videojuegos, identidades.

Tabla de Contenidos

Resumen.....	3
Tabla de Contenidos.....	4
Introducción	7
Capítulo 1: Objetivos	9
Objetivo general	9
Objetivos específicos.....	9
Capítulo 2: Hipótesis.....	10
Capítulo 3: Marco Teórico	11
La identidad.....	14
Trayectoria.....	17
Ocio	18
Capítulo 4: Estrategia metodológica	19
Capítulo 5: Análisis.....	21
Los comienzos en el entorno virtual.....	21
¿Qué es el <i>gaming</i> para los gamers?.....	23
Los gamers y las relaciones parasociales	27
Lenguaje de la jerga gamer:	28
No todo es lo que parece: percepción versus realidad.....	28
¿Y lo que ellos piensan de sí mismos?	29
La rutina de los gamers.....	30
El contacto con otros gamers: la identidad como recurso	31
El encuentro virtual	31
<i>Gamers</i> ... ¿Hasta cuándo? Sus expectativas.....	32
Capítulo 6: Emergentes	34
Los flamers	34
La Comunidad Gamer	35
Categorías de <i>gamers</i>	37

¿Dónde están las mujeres <i>gamers</i> ?	38
Conclusiones	41
Bibliografía	43
Anexo:	47
Glosario	47
La entrevista	55
Cuadros de dimensiones	57
Planilla de entrevistas, ordenadas según su fecha de realización:	61
Tablas y gráficos:	63
Gráfico 1. Mercado digital en América Latina según cada país (2014)	63
Gráfico 2. Mercado mundial.	64
Gráfico 3. Mercado de las TD.	65
Gráfico 4. Acceso a Internet según rangos de edad (ECH 2006 y 2009)	66
Gráfico 5. Uso de la computadora	67
Gráfico 6. Edad promedio de la población gamer y distribución según género.	68
Figuras e imágenes	69
Imagen 1. Xenofobia	69
Imagen 2. Redes sociales: grupo “UGA-Uruguay Gamers Association”	70
Imagen 3. Los insultos y la xenofobia, otro aspecto que emergió en la investigación....	70
Imagen 4. Diferencias de género.	71
La encuesta	72
Resultados de la encuesta:	73
Tabla 1. Distribución de género.	73
Tabla 2. Ocupación.	74
Tabla 3. Interés en ser entrevistado.	75
Tabla 4. Edad promedio de las personas encuestadas.	76
De yapa: lo más jugado	77
Desgrabación de entrevistas:	78
Entrevista N° 1	78

Entrevista N° 2.....	93
Entrevista N° 3.....	111
Entrevista N° 4.....	127
Entrevista N° 5.....	145
Entrevista N° 6.....	160
Entrevista N° 7.....	176
Entrevista N° 8.....	189
Entrevista N° 9.....	201
Entrevista N° 10.....	215
Entrevista N° 11.....	234
Entrevista N° 12.....	247
Entrevista N° 13.....	266
Entrevista N° 14.....	283
Entrevista N° 15.....	296
Entrevista N° 16.....	313
Entrevista N° 17.....	336
Entrevista N° 18.....	352
Entrevista N° 19.....	368
Entrevista N° 20.....	382
Entrevista N° 21.....	396
Entrevista N° 22.....	408
Entrevista N° 23.....	422
Entrevista N° 24.....	437
Entrevista N° 25.....	448
Entrevista N° 26.....	458

Introducción

Hace ya varios años que varios autores denominan a la sociedad “Sociedad de la Información”². El desarrollo de la SIC impulsa a aquellas industrias que dedican su producción a la generación de las Tecnologías de Información y Comunicación³, entre ellas las que producen videojuegos. La Entertainment Software Association, una empresa estadounidense mundialmente conocida, informó que la ganancia mundial por la venta de videojuegos fue en el año 2015 de 91.500 millones dólares (Díaz, 2015), cifra en la que en Internet varios sitios web como el de Morales y Aguirre (2015) coinciden alcanzará el próximo año los 100.000 millones de dólares, superando la industria del cine (ver gráfico 3 en Anexo).

Según la encuesta de Jon Peddie Research Console Hardware, una consultora que realiza entre otras cosas encuestas de mercado, entre estas de tecnología, declaró: “(...) el número de videojugadores en el mundo rondaba los 54 millones aproximadamente (2012), y se estima que para el 2015 la cifra ascenderá a 72 millones” (Business Wire, 2012). A su vez, la misma fuente revela que los consumidores de videojuegos poseen un promedio de 2.5 aparatos electrónicos (lo que incluye computadores, consolas o dispositivos como celulares, tablets, etc).

Una investigación realizada por el GIUSI (Grupo de Investigación sobre Uruguay, Sociedad e Internet) de la UCU (Universidad Católica del Uruguay) confirma que en la expansión mundial de la SIC Uruguay ha acompañado el proceso. En el estudio se toma como muestra a personas de más de quince años residentes en hogares con línea telefónica, y se concluye que el 86,5% de los hogares tiene conexión a internet⁴. Según esta encuesta de más de dos mil casos, el 19, 2% de las personas que tienen acceso a Internet, utilizan su conexión para jugar videojuegos (entiéndase juegos *online*, es decir, que precisan de conexión a Internet).

² En adelante SIC.

³ En adelante TIC

⁴Elaboración propia a partir de datos extraídos la Base de Datos de WIP+UY 2013.

El uso de Internet es desigual según las edades: “(...) el uso de computadora e Internet es prácticamente inverso en las poblaciones de jóvenes y adultos. Si entre los jóvenes casi el 60% utiliza computadora e Internet, el 72% de los adultos declara no hacerlo.” (Filardo, 2009: 20).

La utilización de las computadoras es algo con lo que se identifica a la población joven, de un joven se espera que sepa utilizarlas, siendo la percepción opuesta para la población adulta (ver gráfico 4 en Anexo).

En el marco de una sociedad informatizada con gran acceso a las TIC, tanto a nivel local como global, Uruguay se encuentra en el puesto 29 en el ranking mundial de IDI (Instituto de Competitividad, 2015), un indicador compuesto creado por la Unión Internacional de Comunicaciones, y el puesto número 1 en Latinoamérica. Frente a un importante desarrollo y acceso de las TIC en nuestro país, se ha vuelto prioridad investigar los cambios que esto ha traído a la sociedad. Sin embargo, en lo que es el consumo el mercado en Uruguay se encuentra muy por debajo de otros países de América Latina (ver gráfico 1 en Anexo), siendo Latinoamérica una de las regiones con menor mercado en el mundo, con sólo un cuatro por ciento del mercado mundial (ver gráfico 2 en Anexo).

Es en este marco que surge la posibilidad de ser un *gamer*, a partir del desarrollo de los videojuegos como actividad recreativa para la sociedad. Según Crawford (2012) un *gamer* es una persona con un gran interés y dedicación por conocer todo lo relativo a los videojuegos, siendo una actividad de *ocio*. El *ocio* es según un teórico de la recreación un “(...) ámbito propicio para el desarrollo y la promoción de nuevos estilos de vida”. (Cuenca, 2000: 21)

Este emprendimiento académico exploratorio pretende allanar la inexistencia teórica en relación a este campo de investigación, y generar las bases para el estudio de este universo, siendo el enfoque la construcción de las identidades en relación al *gaming*.

Capítulo 1: Objetivos

Objetivo general

Estudiar el proceso de construcción de la identidad *gamer*, profundizando en el uso que hacen del espacio virtual y de los videojuegos; en los significados que forman parte del entorno *gamer*; y en la percepción que los sujetos tienen de la alteridad sobre sus prácticas.

Objetivos específicos

- 1- Recorrer la trayectoria de los sujetos que se reconocen a sí mismos como gamers, desde su comienzo en el entorno del *gaming* hasta el tiempo presente.
- 2- Conocer la rutina de los sujetos que se autodefinen como *gamers*, focalizando en las prácticas e interacciones relacionadas a los videojuegos.
- 3- Analizar los significados que los sujetos que se identifican con el término *gamer* han incorporado en actividades relacionadas al *gaming*.
- 4- Describir la percepción que los *gamers* tienen de sí mismos como tales, en su individualidad y como conjunto, así como también las representaciones que perciben de las alteridades sobre sus prácticas.

Capítulo 2: Hipótesis

- Los *gamers* toman contacto con los videojuegos en edades tempranas, durante la socialización primaria. El vínculo y el acceso a éstos es principalmente a través de su familia. Sin embargo, la identificación con el término *gamer* se da en la socialización secundaria.
- No hay un único tipo de *ocio* relativo al *gaming*, todos los sujetos disfrutan del *gaming* de forma distinta, por lo que depende de esto el tipo de *ocio* que para ellos represente.
- Los *gamers* construyen y/o mantienen vínculos sociales utilizando las herramientas virtuales que brindan las TIC para ese fin.
- Los *gamers* consideran que existe una “comunidad *gamer* ” en nuestro país.
- Los *gamers* piensan que la alteridad posee un estereotipo de sí mismos negativo, que los medios de comunicación ayudan a reproducir.
- En este universo de estudio hay significaciones y situaciones de presentación del *self* que le son propias al entorno de los videojuegos. Los *gamers* se apropian de las significaciones a través de la interacción con otros individuos del entorno, las que utilizan para comunicarse con otros que frecuentan los videojuegos.

Capítulo 3: Marco Teórico

En base a los objetivos de la investigación, el foco teórico que se utilizó fue el interpretativismo weberiano, particularmente la teoría de las identidades, la cual surge del interaccionismo simbólico, en la que toman especial importancia los significados que se dan en la interacción social.

“El interaccionismo se basa en (...) tres sencillas premisas. La primera es que el ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que estas significan para él. Al decir cosas nos referimos a todo aquello que una persona puede percibir en su mundo: objetos físicos e ideales. (...) La segunda premisa es que el significado de estas cosas se deriva de o surge como consecuencia de la interacción social que cada cual mantiene con el prójimo. La tercera es que los significados se manipulan y modifican mediante un proceso interpretativo desarrollado por la persona al enfrentarse con las cosas que va hallando a su paso.” (Blumer, 1982: 2)

Según expresa Ritzer (2002) la base de esta corriente teórica es la capacidad de pensamiento de los seres humanos, la cual se va conformando a partir de la interacción social que constituye la forma fundamental de aprender significados y símbolos. Asimismo, sostiene que puede existir modificación de esos significados a través de la interpretación de la situación que se puede dar por la capacidad de interactuar consigo mismo. La *internalización* de estos significados suele ser dividida en al menos dos etapas: socialización primaria y secundaria. Para Berger y Luckman (2001) la primera, de *internalización*, consiste en la “(...) aprehensión o interpretación inmediata de un acontecimiento objetivo en cuanto expresa significado, o sea, en cuanto es una manifestación de los procesos subjetivos de otro que, en consecuencia, se vuelven subjetivamente significativos.” (2001: 162)

La segunda etapa consiste en “(...) socializar diferentes orientaciones de la personalidad, de tal manera que, a pesar de la diversidad de sus personalidades básicas, todavía pueden llenar el mismo conjunto de expectativas de rol, al menos dentro de los límites de la tolerancia.” (Parsons, 1951: 230).

En la socialización se interioriza y re significa lo aprehendido en la cotidianeidad, alterando sus *mundos de vida* y los de otros y los significados. El *mundo de vida* según Habermas refiere a una “(...) segmentación o condensación de todos los procesos de la acción comunicativa, donde se van

a ir renovando las tradiciones, el saber estructural y las normas legitimadas, que van a tener la finalidad de transmitir conocimientos y habilidades.” (Habermas, 1981: 208)

Otro referente teórico importante que estudió los signos fue Émile Durkheim. En su teoría explica la comunicación entre las conciencias individuales de cada sujeto a través del uso de símbolos. Su obra más conocida del estudio de los signos es *Formas elementales de la vida religiosa* (1993) en la que estudia una sociedad primitiva en Australia en el año 1912, con el fin de buscar la naturaleza de los hombres. Uno de los aspectos más importantes de esta obra es el concepto del tótem, que en ese entonces consistía en un animal u objeto, pero que en definitiva era un signo para los individuos. En sus palabras, el tótem “(...) es objeto de un estado de opinión, su representación en cada individuo adquiere, desde su origen y debido a las circunstancias que le han hecho nacer, un poder de presión que perciben incluso los que no se someten a ella.” (Durkheim, 1993: 345).

En su obra, Durkheim concluye con un paralelismo entre el significado de la religión para los individuos con el de la sociedad, comparando lo que es un Dios para la religión lo que es la sociedad para los individuos, la cual “(...) traduce en la conciencia nuestras aspiraciones más o menos oscuras hacia el bien y el bello ideal”. (Durkheim, 1993: 658) Y no únicamente se idealiza en la sociedad lo bueno, sino que también para el autor lo malo ha sido una aspiración, algo que se ha divinizado. La fuerza que ejerce sobre los individuos se traduce en respeto moral, que se visualiza en un determinado comportamiento.

Para los individuos aprender una gran cantidad de símbolos implica una mayor capacidad de comunicación con otros seres racionales que los posicionan, en términos bourdieanos, en un lugar ventajoso en el *campo* respecto a otros.

La *interacción* está, según el interaccionismo simbólico, directamente ligada al proceso *socialización*, la cual se da desde las edades más tempranas hasta las más adultas. Los *gamers*, al igual que la mayor parte de la sociedad, utilizan Internet para interactuar con otros individuos. Sin embargo, al estudiar los significados en este *universo*, lo virtual tiene una consideración particular en cuanto a la *socialización*. Esto es a lo que Rifkin (2010) denomina relación *parasocial*. Según el autor consiste en una interacción ilusoria. En *La civilización empática* (2010) habla de una

transformación de las relaciones parasociales con la revolución de las comunicaciones, la cual ha logrado transformar la interacción, reestructurando la teoría de la dramaturgia goffmaniana.

Una de las corrientes que estudia la interacción social es la teoría de la dramaturgia, la cual propone que los individuos desarrollan una *fachada*, para lograr un buen desempeño en el *set* (escenario). Según Goffman (2009) los *encuentros*, situaciones en las que los individuos toman contacto y desempeñan sus roles dramáticos.

Uno de los elementos que se desarrollan en los encuentros es la *representación* de cada actor, que Rifkin define como “(...) toda la actividad que realiza un participante dado en una ocasión dada y que sirve para influir de cualquier manera sobre el resto de participantes.” (2010, p.550)

Rifkin (2010) extrae la idea de James Williams de que las personas tienen tantas personalidades como grupos sociales que frecuentan en su día a día. Esta es una idea muestra como los actores se adaptan a las diversas situaciones, como la *conciencia dramática* hace que las personas se preparen para lo que van a vivir anticipadamente, al igual que los actores de teatro que preparan sus escenas.

En lo virtual, la presentación del *self*, que en la teoría de la dramaturgia refiere a lo que una persona ve de la otra al interactuar en la vida cotidiana, se da en un plano hiperreal, donde las relaciones cara a cara pierden su papel protagónico. En un gran adelanto a su tiempo, Baudrillard (1978) explica la complejidad que tienen estas nuevas configuraciones de identidad para investigarse, ya que los individuos eligen lo que mostrar ante las diferentes redes, sin posibilidad en primera instancia de los que ven esa faceta, de comprobar la certeza de la misma. “Goffman divide al individuo en dos partes: una, el actor, su soporte material, físico, biológico, cognoscitivo, y otra, el personaje, que está constituido por la imagen que el individuo tiene de sí mismo” (Wolf, 1982: 27) En este caso, los *gamers* también deben tomar un cierto rol en la red virtual, a través de uno o más personajes que manejen, del *chat* en caso de que exista la posibilidad.

Para Goffman (2009) los individuos estamos actuando todo el tiempo, realizamos un papel dramático en la vida cotidiana, lo que hace difícil revelar lo que está por detrás de las máscaras. La complejidad de estas situaciones radica en no ser cara a cara, donde lo visual cambia. En el caso de los juegos *online* sólo puede conocerse el desempeño en un juego o lo que la otra persona escribe

en el *chat*. En el caso de que la persona sea conocida, pueden estar comunicados a través de algún programa que facilite un contacto audiovisual.⁵

La herramienta de *socialización* más estudiada es el *lenguaje*, el cual afirma Luhmann “(...) tiene la virtud de ofrecer la posibilidad de ser empleado como conciencia y como comunicación y mantener separadas las operaciones respectivas” (p.208). El *lenguaje* “(...) sirve a la conciencia como vehículo (...) para la fijación de sentido que se presenta como un requerimiento absolutamente necesario” (Luhmann, 1996, p.209). Esta investigación pone en cuestión la utilización de un lenguaje compartido, la *jerga*⁶. A su vez, es un elemento que funciona como distinción, para diferenciarse del *otro*.

La identidad

En el proceso de construcción de identidad la interacción social es el medio por el cual se adquieren fuentes de sentido y la “(...) la interiorización de los roles y estatus impuestos (Margel, 2010: 40). Existen innumerables identidades sociales con las que identificarse. Según Amartya Sen (2008) “(...) habría un número de identidades potencialmente viables y relevantes que se podrían evaluar en términos de su aceptabilidad y de su importancia relativa (p.57).

Gilberto Giménez en *La identidad social o el retorno del sujeto en sociología* (1992) describe a la identidad de forma similar a como Goffman trabaja el concepto de *carrera*, adjudicando también un doble carácter: subjetiva y relacional. Se construye y se afirma en la interacción social. Puede afirmarse que la *trayectoria* y la construcción de la identidad no son separables, sino que es en el transcurso de la primera que la segunda se desarrolla.

Según Beatriz Muros “(...) puede que algunos de los factores implicados en la construcción de nuestra identidad social sean reconocibles en la formación de nuestra identidad virtual. Por tanto

⁵ Un ejemplo es el programa Skype u otra plataforma de comunicación audio o audiovisual vía Internet.

⁶ *Jerga* es “una lengua de grupo que expresa y refuerza la cohesión del mismo y favorece la identificación de sus miembros” (I y L materiales, s.f.).

se pueden establecer paralelismos entre la vida real y la virtual que conllevan a patrones comunes de identidad en el individuo. Dos: La identidad virtual es fluida; se basará, al igual que la social, en ajustes provocados por la naturaleza de las circunstancias.” (2011, p.52)

La identidad *virtual* como la *real* son partes del proceso de construcción de la identidad actual, pero la “naturaleza de las circunstancias” no es la misma.

En este sentido “(...) la celeridad de las transformaciones tecnológicas y de las comunicaciones mediadas, por ejemplo, por Internet, nos conduce a percibir una sociabilidad donde la co-presencia física ya no es central en las relaciones entre las personas”. (Margel, 2010:38) Esto radicaría en, por ejemplo, una presentación goffmaniana del *self* con características diferentes, donde en el *escenario* los actores no se encuentran presentes físicamente.

Para un correcto estudio sociológico, Dubet (1989) dice necesitarse “(...) primero distinguir las distintas lógicas de la identificación social y de mostrar que ésta es necesariamente compleja y heterogénea ya que nos lleva a varios niveles de la acción social. (...) la construcción de la identidad social es inseparable de una concepción sociológica del sujeto.” (p.520). La identificación de una persona bajo el término *gamer* es una de las tantas lógicas de identificación que pueden coexistir en un sujeto, a su vez relativa a uno o más niveles de la acción social, y puede ser analizada según las lógicas que plantea Dubet.

Los niveles de acción social en los que el individuo se encuentre son también en referencia al *otro*: por ejemplo puede ser hijo y también padre estudiante y también trabajador, etc. A su vez, como se explicó anteriormente, cada lógica de identificación social conlleva su propia concepción sociológica, inseparable según Dubet de la “concepción sociológica del sujeto”.

Para un análisis referente a las identidades, Dubet es sin duda un autor que no puede ignorarse. El autor explica: “Mientras más compleja y dinámica es la sociedad más se concibe al proceso de identificación como un elemento central del orden social. (1989: 521)

Tomando a las identidades como un concepto polisémico, Dubet reconoce cuatro niveles del concepto de *identidad*.

1) La *identidad como dimensión de integración*: son “(...) los roles y estatus que le son impuestos o que ha adquirido y a los cuales somete su *personalidad social*”. (Dubet, 1989: 521) Es un recurso para el individuo y su adaptación a la sociedad, siendo el mismo un receptor de

normas y valores culturales y a su vez un factor en sí mismo de cambio y generador de sus propias relaciones sociales. Tomando los aportes de Durkheim respecto al estado anómico que puede generar la sociedad en el individuo, en el no sentirse parte de la misma, la integración es justamente una fragilidad que se presenta en los individuos en la actualidad, los cuales no encuentran soporte en los mecanismos del Estado de pertenencia. Esto se asocia a la mención de Durkheim respecto a los tipos de solidaridad *mecánica* y *orgánica*.

Los individuos logran una mayor integración en cuanto a su propia habilidad para integrar diversos grupos sociales que refuerzan su propia identidad, ya que la solidaridad *mecánica*, en la que tomaba gran parte el Estado, está en decadencia. Es por eso que este nivel de identidad no puede concebirse sin tomar en cuenta los grupos que integran los individuos, los cuales ayudan a construir y refuerzan su identidad.

2) *La identidad como un recurso*: este nivel refiere a la identidad justamente como un recurso, una herramienta para lograr sus fines, para lograr acciones. En esta visión el individuo toma mayor protagonismo, por el hecho de “(...) poseer una identidad es un recurso de poder y de influencia” (Dubet, 1989, p.527)

3) *La identidad como compromiso*: este nivel tiene una importante diferencia respecto al anterior. El actor tiene la capacidad de aceptar o de manifestarse contra las pautas culturales. La visualización más explicativa de este hecho son los movimientos sociales, en los que el actor prioriza su creencia por sobre las pautas culturales legitimadas.

4) *La identidad y trabajo del actor*: el actor como trabajador activo de su propia identidad, relacionando los tres niveles de identidad anteriores. Dubet hace hincapié en su multidimensionalidad.

Retomando la teoría de las identidades, George Mead, desde la psicología social, es considerado un referente en cuanto a estas temáticas. En su obra *Espíritu, persona y sociedad* (1982) se refiere a la identidad como un proceso dinámico de construcción del sujeto, en el cual se construye a *sí mismo*. Este último concepto tiene, según este autor, dos partes: por un lado el *yo*, el cual refiere a los valores del propio individuo, los cuales son capaces de lograr un cambio y una conducta

innovadora (1982). Por otra parte el *mí*, el cual “(...) representa la adopción de las actitudes de los colectivos, de la sociedad” (Margel, 2010, p.50)

Trayectoria

Se entiende la trayectoria como la “(...) serie de las posiciones sucesivamente ocupadas por un mismo agente (o un mismo grupo) en un espacio en sí mismo en movimiento y sometido a incesantes transformaciones.” (Bourdieu, 1977, p.82)

Goffman en el libro *Internados* (2001), particularmente en el capítulo “La carrera moral del paciente mental” utiliza al término *carrera* en un amplio sentido, siendo “(...) cualquier trayectoria social recorrida por cualquier persona en el curso de su vida.”(Goffman, 2001: p.133) Del concepto, destaca su carácter de ambivalencia, por un lado lo que refiere al *yo* en su identidad e intimidad y a la vez a “(...) una posición formal, a relaciones jurídicas y a un estilo de vida.” (Goffman, 2001, p.133)

Por otra parte, en referencia a esta obra, es interesante también el concepto de *moral* con el que en *Internados* trabaja el autor, ya que hace referencia a lo que de forma externa influye en la subjetividad de los individuos, refiriéndose a estructuras o instituciones, algo similar a lo que Becker (2010) descubre en su obra *Outsiders: hacia una sociología de la desviación*, estudiando a los consumidores de marihuana. En esta investigación se toman también puntos relevantes en la *trayectoria* que los *gamers* consideran importantes, que en sociología se denominan *puntos de inflexión*.

En su *carrera* cada persona “(...) se encuentra en todo momento de su vida cotidiana en una situación biográficamente determinada, esto es, en un ambiente físico y sociocultural tal como él lo define, dentro del cual tiene su posición, y no sólo su posición en términos de espacio físico y tiempo exterior, o de su *status* y *rol* dentro del sistema social, sino también su posición moral e ideológica.” (Schütz, 1964, p.100). Es decir que los elementos que según el autor configuran una *situación biográficamente determinada* y la influencia de factores externos, hacen más plausible que individuos de un mismo *habitus* compartan el gusto por los videojuegos. Este último concepto lo trabaja Bourdieu en *La distinción* (1979). El *habitus* es útil para comprender similitudes en gustos y prácticas en personas en contexto socioeconómico similar. Según el autor “la relación que se establece de hecho entre las características pertinentes de la condición económica y social (...)

y las características distintivas asociadas con la posición correspondiente en el espacio de los estilos de vida, solo llega a ser una relación inteligible gracias a la construcción del *habitus* como fórmula generadora que permite justificar simultáneamente las prácticas y los productos enclasables.” (1979, p.170)

Ocio

El término *ocio* etimológicamente proviene del latín *otium*, que significa reposo. Según el Diccionario de la Real Academia Española, el término se define: “cesación del trabajo, inacción o total omisión de la actividad” (s.f) Sin embargo, teóricos de las ciencias sociales han estudiado al tema desde otras perspectivas. Tal es el caso de Cuenca (2000) filósofo y especializado en recreación, quien tiene una del *ocio* como un estado de actividad. Según Baudrillard (1979) el *ocio* “(...) es una *actividad*, una prestación social *obligatoria*. El tiempo en ella no es “libre”, está *sacrificado*, gastado.” (p.71) Implica el empleo de un tiempo, el cual “(...) es imprescindible diferenciarlo tanto del tiempo libre, como del tiempo liberado (Cuenca, 2000, p.22). En el caso de los *gamers* éste tiempo de *ocio* sería el que dedican a aquellas prácticas relacionadas a los videojuegos

Cuenca distingue entre distintos tipos de *ocio*: el *activo*, el *sustancial*, el *creativo* y el *solidario*: el *activo* “(...) es aquel en el que te implicas, con el que reacciones y pones algo de ti. (...) Contribuye a un aumento de mayor satisfacción vital, entendido como bienestar físico, psicológico y social.” (Cuenca, 2000, p.22); el *ocio creativo*, que “(...) encuentra su ámbito de realización más cercano en lo cultural, área que se caracteriza por separarse de lo instintivo y lo fácil” (Cuenca, 2000, p.22); el *ocio solidario*, cuyo desarrollo otorga satisfacción y sentido al actor, como por ejemplo las actividades de voluntariado o los *hobbies*. Es lo que en sociología de las identidades se suele llamar *fuentes de sentido*; y finalmente está el *ocio serio*, que refiere a la búsqueda de satisfacción en la actividad, el compromiso y sobre todo la identificación.

Capítulo 4: Estrategia metodológica

La metodología de este trabajo consistió en una estrategia principalmente cualitativa, con la utilización de un método cuantitativo como técnica de muestreo. El universo del estudio lo conformaron en este caso las personas que se consideran *gamers* y residen en Montevideo. El área geográfica se delimitó por conveniencia y a su vez porque es, según la WIP+UY 2013 (2015) la localidad con mayor cantidad de hogares con acceso a Internet, y con menor *brecha digital*.

Como técnica de muestreo, se utilizó una encuesta vía *online*. Para generarla se utilizó la página <https://es.surveymonkey.com/>. Los datos que se recabaron fue un encuadre biográfico general (edad, género, mail o celular, último año educativo alcanzado, ocupación) ya que el fin último de la encuesta era acceder a la entrevista.

Para su difusión fue compartido el link que llevaba a la misma a través de la red social Facebook bajo la siguiente consigna de contestarlo sólo si la persona se identificaba bajo el término *gamer* (ver anexo “la encuesta”).

El tipo de entrevista elegida fue la *semiestructurada*, en la cual se eligen “(...) una serie de temas que debe trabajar a lo largo de la entrevista, pero puede decidir libremente sobre el orden de presentación de los diversos temas y el modo de formular la pregunta” (Batthyány, 2011, p.90). Se realizaron 26 entrevistas a *gamers* mayores de edad residentes en Montevideo.

El estudio fue dividido en cuatro dimensiones, las cuales responden al objetivo general y los específicos de la investigación (ver “cuadro de dimensiones”, página 67-70 Anexo).

La primera dimensión consistió en la **trayectoria** de los individuos en el entorno del *gaming*. *Puntos de inflexión*, como el comienzo del *gaming* en sus *carreras*. En este sentido, toman importancia las personas que acompañaron esos momentos y las influencias que ellos consideran fueron importantes en el desarrollo de su identidad como *gamers*.

Los **significados** asociados al *gaming*. Esta arista del estudio intentó relevar los significados en torno a considerarse *gamer*, el *lenguaje* propio del *gaming* y sobre el sentido de la pertenencia al *grupo*.

En la tercera dimensión, este estudio intenta explicitar las **percepciones** que los *gamers* tienen sobre sus prácticas individuales y colectivas, así como de otros *gamers* y cómo piensan son vistos ante la alteridad *no gamer* acerca del *gaming*.

Se realizó como forma de diagnóstico de campo una observación en el evento *One up* que tuvo lugar los días 16 y 17 de mayo del 2015, ya que fue un evento *gamer*. También se indagó en las redes sociales, sobre todo en grupos de Facebook de algunos videojuegos como el de “League of Legends Uruguay”, para lograr una mejor adaptación al lenguaje de la *jerga*, que en el propio diagnóstico comenzó a surgir. Estas técnicas no fueron utilizadas para el análisis, el único fin fue allanar el campo de investigación y mejorar el desarrollo de las entrevistas.

Capítulo 5: Análisis

La encuesta fue contestada por un total de 98 personas, que según la consigna del formulario la persona para completarlo debía considerarse *gamer*. A partir de la encuesta, casi el 50% de los *gamers* que la respondieron contestaron afirmativamente a ser entrevistados. De los que finalmente fueron entrevistados, únicamente el 7% respondieron ser de género femenino (ver tabla.1 en Anexo, p.85).

Más de la mitad de las personas que contestaron el formulario se encontraban, al momento de responder el formulario, en proceso de estudio, siendo los desempleados únicamente el 7% (ver tabla.2 en Anexo, p.86). También, más del 50% respondió tener interés en acceder a una entrevista ver tabla.3 en Anexo, p.87).

Finalmente, la edad promedio de quienes contestaron el formulario fue de 22 años ver tabla.4 en Anexo, p.88).

Los comienzos en el entorno virtual

Los *gamers* respondieron tener contacto con dispositivos como computadoras y consolas teniendo cinco años e incluso menos. El acceso a Internet es algo más tardío, pero anterior a la adolescencia para la mayoría. Según la WIP+UY (2013), el grupo conformado por personas que hacen uso de internet hace 11 años o más es el más reducido, grupo al que todos los entrevistados según sus relatos pertenecen.

En edades tempranas, la familia tiene una importancia fundamental para proceso de socialización de un individuo en su etapa de socialización primaria, que como anteriormente se explicó en el marco teórico, corresponde a la *internalización*.

Muchos recuerdan en su niñez ver a su padre u hermanos jugando. Cuando se pregunta sobre las figuras femeninas más cercanas de la familia (madre y/o hermana), la relación con los videojuegos es nula o de mera aceptación de la práctica. Son los padres o hermanos quienes aparecen como primera referencia:

“A veces mismo jugaba con mi viejo, cuando estaba el súper Nintendo, mi viejo como viajaba estaba 3 meses acá y tres meses a fuera, entonces sé quedaba en hoteles y me acuerdo de ir con el Nintendo y pasar horas jugando con él, y ta esas son memorias que están buenas, hay mucha gente que lo tiene con el padre jugando al futbol, yo lo tengo con mi viejo jugando al súper Nintendo” (Entrevista n°18, comunicación personal, 7/7/2015).

Algunos contrapusieron esta situación a la actual, situando como ejemplo a sus propias madres que hoy en día juegan algunos videojuegos. En este sentido, la mayor popularización del videojuego y el mayor acceso a las TICS a través, por ejemplo, de las tiendas de Android, iPhone, permiten el acceso a una casi ilimitada cantidad de aplicaciones de entretenimiento.

Los padres son, también en la infancia, los proveedores de dispositivos que permiten acceder a los a los videojuegos, pero a su vez, según los entrevistados, quienes imponen los límites de su uso.

Los individuos marcaron en varias ocasiones una diferencia entre su generación de *gamers* y la actual, es decir, con aquellos adolescentes que recién comienzan a atravesar lo que ellos vivieron en esa etapa. La infancia y adolescencia de muchos entrevistados transcurrió en los *cyber*, jugando con amigos y otras personas, o yendo a casa de amigos a jugar a las distintas consolas. Para ellos, este *encuentro*, esta interacción fue fundamental en su desarrollo como *gamers*.

La llegada y la popularización de Internet marcaron una nueva etapa para muchos *gamers*. Varios comentan que con las nuevas facilidades para el acceso a los juegos *online* terminaron para muchos las idas a los *cyber* y comenzaron a jugar más en sus casas, y se lamentan que las nuevas generaciones no hayan tenido la experiencia *cara a cara* de jugar videojuegos.

El abaratamiento de tecnologías (hasta ese entonces aún no todas eran TICS ya que la Internet aún no era del todo común) y el avance en materia de gráficos en la primera parte de la década del dos mil fue, según los entrevistados, una razón importante para adquirir nuevos equipos, mejores y más preparados para poder jugar los nuevos *videojuegos*.

Sin embargo, no es hasta generar cierta independencia económica que varios comentan la libertad de poder adquirir mejores equipos para los videojuegos y así independizarse también en las prácticas virtuales, haciendo que para esta actividad sea menos frecuente presencia física del

otro, y, por tanto y a pesar de poder jugar *online*, una actividad más individual. Esta etapa coincide con el mayor tiempo dedicado a los videojuegos, la adolescencia, y al momento en que comienzan a pensarse como *gamers*. Constituye, sin duda un *punto de inflexión* importante en su *carrera gamers* para comenzar a identificarse con el término.

¿Qué es el *gaming* para los *gamers*?

Debido a la heterogeneidad de las respuestas de los entrevistados fue imposible llegar a una definición que englobe a todas. Sin embargo, al momento de describir qué era un *gamer*, la mayoría aludían a la adolescencia para describir el *gaming*, porque ven que es la época en que se da en su máxima expresión. A medida que van creciendo este tiempo lo sienten más escaso, lo que hace que lo valoren más.

Esta disponibilidad de tiempo está ligada también a un *ocio* compartido, en el sentido de que las prácticas virtuales en la infancia y adolescencia suelen ser en conjunto con un padre, hermano, amigo. El *gamer* es aquel que disfruta de jugar videojuegos, al menos eso es algo que en su totalidad los encuestados mencionan. A partir de esto (que algunos tomaban como “base” otros como “único requisito”) surgen las diferencias en las definiciones.

Sin embargo, la mayor parte de los entrevistados difirieron en mayor o menor medida. A continuación se muestran algunos ejemplos:

a) **Ser competitivo al momento de jugar:** Retomando el marco teórico, el *ocio serio* consiste en una búsqueda de satisfacción por aquel que lo practica. Varios *gamers* la encuentran en aquellos videojuegos que son competitivos y/o desafiantes. La intencionalidad de los individuos explícita de jugar videojuegos para ser mejores y vencer a otros rivales, para poder competir con su pares e incluso llegar a participar de campeonatos nacionales (o internacionales) de esos juegos.

El *ocio serio* es justamente aquel que permite expresar ciertas destrezas, conocimiento sobre aquello que produce disfrute en un individuo. Los *Esport* (ver glosario) han comenzado a hacerse un lugar, aumentando su popularidad y sus seguidores. En una partida de *League of Legends*, el juego online actualmente más jugado en el mundo, pueden haber millones de personas visualizando. Por ejemplo en el campeonato mundial del pasado año, según los datos de la página

del juego, 334 millones de personas vieron al menos uno de los encuentros⁸ y dan más dinero a aquellos que participan en los torneos

Cada vez se vuelve más atractivo profesionalizarse en los videojuegos. Las posibilidades de vivir de esto son muy pocas, por lo llegar al profesionalismo es hoy en día muy difícil aún, por lo que un abordaje desde la identidad de trabajo no sería necesario por el momento. Aquí, en Uruguay, para los *gamers* no es algo aún muy factible. Sin embargo, algunos no pierden la esperanza. Tal es el caso del siguiente entrevistado:

“Y... yo creo que si voy a jugar competitivo voy a darme un par de años más para jugar para practicar en serio y si en algún futuro sigo jugando voy a *streamear* pero no buscar jugar en competitivo ni nada de eso, porque ya a los 25 años la persona empieza a perder lo que es la percepción y la velocidad” (Entrevista n°14, comunicación personal, 03/06/2015).

En este caso en particular, el *ocio* es de carácter *serio*. Retomando el marco teórico “(...) el esfuerzo es una de las notas distintivas del ocio sustancial, práctica unida al esfuerzo continuado, la superación de situaciones imprevistas y el ascenso hacia etapas de logro, implicación y perseverancia.” (Cuenca, 2003, p.15)

Para definir algo que no todos internalizan de la misma forma, las personas con sus diferencias en sus *carreras gamer*, además de una *situación biográficamente determinada* diferente, utilizan significaciones propias de sus mundos de vida, y explicar el concepto en base a experiencias propias y conocimientos previamente adquirido. El que haya habido gran diversidad en las definiciones es prueba de lo distinto que se percibe el *gaming* y cómo se vive. Al momento de definir, siempre hablaban de los *gamers* en tercera persona del plural, definiéndose a *sí mismose* n el *otro*.

Por otra parte, también mencionaban que los juegos más difíciles y que les exigen mayor capacidad de resolver situaciones complicadas son los que más les gustan muchas veces suelen ser

⁸ Disponible en: <http://euw.leagueoflegends.com/es/news/esports/esports-editorial/los-espectadores-del-mundial-2015>

de tipo *rol*, donde crean personajes y se desarrollan distintas historias, las cuales pueden tener múltiples finales. En este sentido, toma parte el *ocio creativo*, ya que se los individuos gustan de generar su propia historia y de sortear los obstáculos que se les interpongan utilizando los recursos que van encontrando. Esto se da particularmente en juegos como los *RPG* o de *aventura*.

b) Poseer conocimientos sobre las TICS que permiten a los *gamers* jugar videojuegos: algunos *gamers* valoraron el esfuerzo por entender el funcionamiento de las tecnologías, ser independientes para armarlas y repararlas.

Todos los sujetos parecen tener incorporados, en sus mundos de vida, conocimientos y significaciones que han adquirido día a día y los han convertido a algunos más y otros menos expertos en el uso de la tecnología. Muchos de los entrevistados además de jugar videojuegos tenían amplio conocimiento de computadoras, de tecnología en general. Varios tenían realizados cursos e incluso sus trabajos estaban relacionados al diseño de videojuegos, o trabajaban programando páginas web, realizando el soporte técnico para una empresa, entre otras cosas.

El conocimiento que van adquiriendo no solamente les permite independizarse en el correcto mantenimiento de las TIC, sino también utilizarlos como una fuente de ingreso, como algunos *gamers* que comentaron haber realizado en algún momento trabajos particulares reparando dispositivos de otras personas.

Este conocimiento a su vez muchas veces es aprendido de forma autodidacta, a través de internet o compartiendo tiempo con personas que conocen del entorno. Esto indica claramente que los *gamers* ya realizaron la *apropiación* de las TIC, la cual es la segunda brecha digital de la que suelen hablar los académicos que la estudian: “al apropiarse de las TIC (...) se apropian también de las condiciones de acceso y uso de esas TIC, incluyendo las diferencias apuntadas en materia de brecha digital y cognitiva. La apropiación se produce por la participación de hecho en la actividad que se lleva a cabo con las TIC. Inicialmente, esta actividad se realiza de forma gradual y asistida, pero luego el usuario encuentra caminos propios e independientes.” (Crovi, 2007:75) En el caso de los *gamers*, son los padres, hermanos y luego amigos quienes asisten la apropiación de las tecnologías, pero luego de apropiarse se vuelven independientes al respecto.

c) Tener “pasión” por los videojuegos: la utilización de esta palabra da a entender un involucramiento emocional de los sujetos “(...) la sociología «de» la emoción tiene como fin el estudio de las emociones haciendo uso del aparato conceptual y teórico de la sociología. (...) la

naturaleza de las emociones está condicionada por la naturaleza de la situación social en la que los hombres sienten. (Bericat, 2000: 150) Sería interesante indagar sobre las emociones, la “pasión” que los *gamers* sienten por el juego, de dónde proviene y cómo se expresa.

d) Ser “hábil” para los videojuegos: habilidades mentales y físicas, que según la mayor parte de los entrevistados se *internalizan* y van mejorando con el tiempo, siendo la propia práctica el vehículo para lograrlo. Para otros, las habilidades son innatas, no dependería de ningún proceso de conformación de identidad *gamer*.

e) Haber incorporado la *cultura gamer*: un concepto sobre el que sin duda habría que indagar, ya que alude a un conjunto de significados que hacen una *cultura* propia de esta identidad. La *cultura gamer* podrían ser todos aquellos códigos y significaciones que forman parte del entorno, pero que aún sería muy difícil detallar. Sin embargo, es interesante tener en cuenta que varios la mencionan como algo consolidado.

f) Pasar mucho tiempo jugando videojuegos: el factor de tiempo fue mencionado principalmente para la etapa de la adolescencia en la que se incorporan, según los *gamers*, la mayor parte de los significados relativos al entorno, que es cuando disponen de una mayor cantidad de tiempo, y por lo tanto, menos responsabilidades. Esto último es lo que al aumentar disminuye las horas que los videojugadores le dedican al *gaming*.

g) Jugar todo tipo de juegos: Las prácticas no deben ser limitadas únicamente a un tipo de juego. Para varios entrevistados, es una condición importante poder jugar con destreza a distintos tipos de juegos, esto llega a ser un diferenciador entre una persona que es *gamer* de la que no.

h) Estar informado acerca de las novedades relacionadas al *gaming*: refieren a significados que algunos plantean como imprescindibles para ser considerados *gamers* en relación a la información y la actualidad, a tener en su rutina una actitud pasiva de informarse sobre lo que sucede en el entorno del *gaming*.

Los gamers y las relaciones parasociales

Gran parte de los entrevistados respondieron haber tenido o tener amistades que habían conocido en juegos *online* o a través de redes sociales. Al parecer, los *gamers* logran establecer vínculos con otros que según ellos no necesariamente llegan a conocer de forma física.

Algunos comentaban que se unían a *clanes* (ver glosario) no sólo para relacionarse con otros sino para mejorar su desempeño en los videojuegos y aprender de otros. Esto es utilizar a la identidad como un *recurso*, tal y como se veía anteriormente con Dubet. En estas instancias de *encuentro*, hacen uso de las significaciones que han incorporado, de su experiencia en la interacción, y se relacionan con otros videojugadores. Ellos buscan interactuar con otros *gamers* y formar nuevos vínculos, amistades, siendo el videojuego *online* el principal vehículo mencionado para lograrlo. Esto es afín a la identidad como *integración*. Parte de los entrevistados al momento de la entrevista se encontraban en pareja que habían conocido mediante juegos *online*, amigos *gamers* en común.

Aquí entra en juego nuevamente el *habitus* para entender su *encuentro*, tanto en sus amistades como con sus parejas, destacando que estas relaciones *parasociales* en varias ocasiones, según los entrevistados, dejan de ser únicamente en ese nivel:

“(…) me ha pasado por ejemplo en el *O game* que yo había hecho: estábamos jugando y nos colgábamos (yo también era uno de los que jugaba), en un momento también había un clan y llevamos bárbaro. En ese clan nos llevábamos bien entre todos y decidimos hacer un asado y ahí nos conocimos todos. Al día de hoy somos amigos. Se hizo como una pequeña comunidad.” (Entrevista n°4, comunicación personal, 11/5/2015)

Sin embargo, el mayor tiempo que pasan con sus amistades *gamers* es jugando a través de *Internet* en juegos *multijugador*. Las relaciones *parasociales* para los *gamers* constituyen una forma de interacción con otros y también para llevar a cabo sus prácticas en los videojuegos. La interacción se da mediante el *chat* que los propios juegos ofrecen, o programas como *Skype* que permiten escuchar, hablar e incluso ver a la otra persona, lo que resignifica nuevamente las formas de *interacción* y las vuelve más cercanas a las físicas. Los entrevistados comentaban que esto era

algo muchas veces gradual, comenzaba en el juego, seguía por redes sociales, luego por *Skype* y finalmente a los encuentros *cara a cara*.

Lenguaje de la jerga gamer:

Para aquellos usuarios que frecuentan foros, grupos de Facebook y juegos online, es muy común que se utilicen ciertos términos propios del ámbito de los videojuegos. La mayoría de estas palabras son en inglés, muchos de ellos acrónimos. Algunos entrevistados comentaban que en una época los juegos estaban en inglés y ellos debieron adaptarse al idioma del juego, así como también para hablar con personas de otro país, cuando por ejemplo los servidores eran de Estados Unidos (caso del *League of Legends*, juego que mencionan casi en su totalidad los entrevistados), lo que explicaría el aprendizaje forzado del idioma.

Incluso al momento de distinguir entre los tipos de juegos que existen los términos a los que acudieron fueron: *shooter*, *RPG (Rol Playing Game)*, entre otros.

Como conclusión de esto, puede decirse que el compartir un lenguaje propio de la *jerga gamer* es parte de la identidad como *integración* que habla Dubet (antes vista en el marco teórico), que a su vez refuerza la identidad propia del grupo, y un proceso de internalización que tienen los sujetos cuando toman contacto con el entorno del *gaming*.

No todo es lo que parece: percepción versus realidad

La importancia de lo que piensa el *otro* o la *alteridad* radica en que la identidad es, en definitiva, “(...) una relación transpersonal y transcultural entre el *yo* y el *otro*, puesto que no hay identidad sin el *otro*” (Alsina, 1999, p.55). Anteriormente se vio, en el marco teórico, que Giménez decía algo muy parecido.

Al preguntar acerca de la existencia de un estereotipo, las respuestas fueron unánimemente afirmativas. Los entrevistados contrapusieron lo que ellos pensaban de sí mismos a lo que perciben la alteridad no *gamer* piensa de ellos. La valoración que la sociedad en general tiene de la palabra *gamer*, *jugadores de videojuegos*, y otros términos relacionados tienen es para ellos muy negativa. Algunos relacionaban los estereotipos con el hecho de que los *gamers* no hayan sido históricamente

demasiado visibles, permaneciendo a la sombra de los estudios sobre los cambios que las TICS han generado en la sociedad.

Según Alsina (1999), los estereotipos producen y reproducen el orden simbólico ya establecido en la sociedad, legitimando la desigualdad en el reparto de los privilegios y las diferencias sociales, poniendo en un escalón más alto al grupo propio por encima del *otro*. En sus palabras “(...) suponen la atribución a los individuos particulares de las supuestas características de su cultura”. (p.83) En el caso de los *gamers*, estos comentan sentirse disminuidos por la alteridad no-*gamer*, y atribuidos de características que consideran no tienen.

Respecto a las noticias que ven de los medios de comunicación, catalogan a las mismas como negativas ya que la información que en ellas aparece no la ven como certera. Muchos de ellos se expresaban molestos por el hecho de que la culpa hacia los videojuegos no está fundada en algo científico, y que muchas de las noticias que aluden a desastres relacionados a los videojuegos son de Estados Unidos o de Corea, un contexto muy diferente.

Independientemente de si esto es real, de si ocurre, es muy importante lo que los individuos perciben porque en definitiva, haciendo referencia al teorema de Thomas, influye en la forma en que lo viven.

¿Y lo que ellos piensan de sí mismos?

Varios sujetos expresaron que por muchos años los *gamers* permanecieron ocultos y callados respecto a sus prácticas, algunos comentan que por desconocer si el *otro* también tenía ese gusto o por el estereotipo que ellos veían en ese momento ya tenía la sociedad. Según expresaron varios entrevistados, a través de las redes sociales los propios *gamers* han ido generando cambios de comportamiento, así como también el avance de las TIC y su popularización ha vuelto más tolerante a la sociedad hacia los *gamers*.

Algunos manifiestan sentirse solitarios en sus prácticas virtuales, e incluso confirman esta parte del estereotipo que piensan la alteridad tiene de ellos. Sin embargo, se perciben en el entorno grandes cambios, como lo son también la masificación de los *eventos*, nuevas características de los *gamers* que rompen con lo solitario de las prácticas siendo las nuevas generaciones más expuestas

en lo *virtual* y *real*. Los *eventos gamer* consisten en instancias multitudinarias planificadas de forma tal que puedan asistir miles de personas a un lugar en concreto y encuentren allí artículos de su agrado, competencias de videojuegos y otras actividades destinadas al entretenimiento. Eso ocurrió en la *One Up*, un *evento* que tuvo lugar en la Intendencia el pasado año, donde se realizó una observación con fines de diagnóstico.

Retomando lo anterior, no todos los gamers parecen haber tenido ese cambio de percepción respecto a la sociedad así como tampoco de sí mismos o de su entorno.

La rutina de los gamers

Respecto a la rutina, la mayor parte de los *gamers* dejaron claro que tienen otras prioridades antes que jugar. Casi la totalidad de ellos dijo estar en ese momento estudiando, otros trabajando y estudiando a la vez. El tiempo que se le dedica al *gaming* es el sobrante, es decir, al finalizar el trabajo, el estudio u otras actividades (familia, pareja, amigos) que los *gamers* se dedican a jugar, informarse de videojuegos, etc.

Este tiempo es para la mayoría en las noches, una vez que han finalizado con sus otras actividades. Es por eso que las prácticas se reducen conforme sus otras tareas van creciendo.

“De los juegos... En la noche. Antes de acostarme, siempre... Normalmente nunca juego de mañana, así durante el día. Pero siempre... Cuando juego, juego fin de semana o algún, capaz antes de acostarme algún rato para distraerme le entro a algún juego que tenga, pero últimamente muy poco. También varía como en la rutina. Hay veces que estoy muy atareado con todo, y otros días que capaz sí, antes de acostarme juego un rato o los fines de semana que tengo tiempo libre.”
(Entrevista N°9, comunicación personal, 19/05/2015)

Dejaron en claro que el tiempo dedicado al *gaming* no consiste únicamente en jugar videojuegos, sino que también lo comprende el que dedican a informarse de aquellos juegos que están por salir al mercado, o de las novedades tecnológicas, así como también de interactuar con sus pares afines a ese entorno.

El contacto con otros gamers: la identidad como recurso

El contacto con otros *gamers* se da en el mundo *virtual* y en el mundo *real*. En el mundo *virtual* mediante redes sociales, foros, videojuegos de tipo *multijugador*, etc. Lo que para muchos entrevistados comenzó en los *cybers* o cibercafés con el sistema de *LAN* o en la casa de algún amigo, hoy en día el sistema de juego primordial son los juegos *online* debido al auge de la Internet ya mencionada disminución de la brecha digital. La actividad del *gaming* es, para muchos individuos, una motivación para tener contacto con otros.

A esta forma de contacto se le suman los *eventos*. Desde hace ya algunos años, se realizan eventos que reúnen todo tipo de público, que los *gamers* reconocen como *freakys*, *otakus*, entre otros. Todos los entrevistados manifestaron estar enterados de que estos eventos suceden algunas veces en el año, incluso muchos mostraron estar informados respecto de los próximos eventos y/o haber concurrido a algunos de forma reciente

En algunos casos, la percepción sobre los eventos es que no están dirigidos específicamente al público *gamer*. Sin embargo, algunos de los entrevistados comentaban disfrutar de asistir a estos lugares, donde para ellos la *comunidad gamer* pasa de ser algo intangible a volverse física.

En estas instancias es cuando aquellos individuos que discutían en los foros, donde lo único que se sabía del *otro* era el *nick*, se podían ver más rasgos de esa persona. La presentación del *self* antes *virtual* se vuelve en este tipo de eventos *real*. Tal es el caso por ejemplo del *cosplay* (ver glosario), que podría ser otro elemento vinculado al *gaming* y otra fuente de entretenimiento. Varios entrevistados comentaban que les gustaba ir y ver los distintos *cosplay* que las personas realizaban, e incluso algunos entrevistados comentaban haber hecho *cosplay* en algunos eventos e incluso haber competido de forma internacional. Esto recuerda a la teoría de la dramaturgia goffmaniana, donde en este caso el atractivo para los *gamers* es realizar o ver actuaciones en las cuales se valora a aquellos que logran un mayor parecido a los personajes que más les gustan.

El encuentro virtual

En la presentación del *self* virtual de los videojuegos, lo que es posible conocer del otro son muy pocas cosas. En primera instancia, lo primero que aparece es el *nick*. El *nick* es un nombre de usuario, un alias que el jugador puede elegir al momento de comenzar un juego determinado. Lo

que los jugadores pueden saber del *otro* que juega con o contra él es únicamente este nombre. Es lo único que puede saberse de la otra persona con la que se está jugando, además de su desempeño.

Es así que el nombre de usuario es la *presentación del self* dentro de los juegos, la primer impresión (que en la interacción social es fundamental) hacia el otro.

Luego aparecen los personajes que utilizan y todo lo referente a ellos: apariencia, objetos que se equipan, como por ejemplo las armas que se usan (en caso un juego de tipo *shooter*), etc. Todo contribuye a formar una cierta imagen, que es lo que los demás jugadores pueden ver.

Respecto del *nick*, los *gamers* comentan tener un único nombre de usuario que utilizan para todos los juegos, o dos o tres, los cuales suelen ir alternando. El significado y las razones del nombre varían según cada jugador, pero siempre es algo que los identifica: un juego, una serie, un grupo de amigos, etc.

Por otra parte, los entrevistados comentaron conocer a ciertos *gamers* famosos por su desempeño, a los cuales identifican sólo por sus nombres de usuario en los juegos, o en los *gameplays* y/o *streamings*.

Es por eso que el *nick* es muy importante para estudiar la identidad *virtual*. Para su elección, varios resaltan la importancia de que ese nombre los diferencie del resto, que ningún otro tenga de forma de que sus pares puedan identificarlos fácilmente.

El *nick* es parte de la construcción de la identidad *gamer* de cada sujeto. No sólo refuerza su individualidad, sino que también puede utilizarse para identificarse con *otro*, como con un *clan* (ver glosario). En algunos juegos puede formarse un equipo permanente con otros usuarios, y se suele utilizar un formato similar a este “URUnombre” donde “URU” sería por ejemplo el nombre del *clan*, que en este caso identifica a los jugadores según el país de origen.

Gamers... ¿Hasta cuándo? Sus expectativas

Los entrevistados mostraron en su totalidad la intención de permanencia, de ser posible, en el entorno de los videojuegos. Sin embargo, varios manifestaban que, como se veía antes, el aumento de responsabilidades iría de a poco restando tiempo del *gaming*, y así lo confirmaban los entrevistados de mayor edad, en este caso uno de 25 años:

“Y yo me veo cada vez jugando menos. Ta, obviamente, yo lo que te dije eso de cada vez más, cada vez más es hasta una cierta edad. Después te cae la ficha... No es que te cae la ficha pero

empezás a primar más otras cosas que jugar, te das cuenta que es un pasatiempo, que es un *hobbie* o un entretenimiento y que en algún momento este *hobbie* llegaría a su fin.” (Entrevista n°11, comunicación personal, 20/5/2015)

Esto refuerza también la definición que algunos tenían de ser *gamer*, en la cual hablaban del tiempo como un requisito fundamental, el cual según varios con el aumento de responsabilidades disminuye aquel que puede dedicarse a los videojuegos. Sin embargo, esto no quita que la historia no vuelva a repetirse, y que esta vez sean ellos quienes incidan en el gusto por los videojuegos en sus hijos:

“Y yo voy a hacer de esos... voy a tener hijos, los voy a meter en mi mundo. Me encantaría, no creo que les guste, porque van a cambiar pila los juegos, pero me encantaría que jugaran los mismos juegos.” (Entrevista n°4, comunicación personal, 11/5/2015)

Capítulo 6: Emergentes

Los flamers

Al igual que en otros entornos, en el *gaming* también existen formas de violentar contra el *otro* en los videojuegos. La forma de transmisión en este caso es el *chat* (una forma de comunicación instantánea que permite a los videojugadores comunicarse durante su juego) o también, en caso de que el juego lo permita, de un micrófono.

Lo interesante de la violencia en este caso es la forma que toma, a través únicamente de la escritura o en algunos casos también del habla con una persona desconocida. Varios *gamers* manifestaron su preocupación con esta violencia que perciben ha crecido en los últimos años, y que en algunos casos los motiva a abandonar algún juego:

“(…) yo también sufrí loco, básicamente que me insultaban mientras jugaba (…), no solo que me insultaran a mí sino también a un amigo mío que estaba jugando. (Entrevista n°25, comunicación telefónica, 25/07/2015)

A las personas que orientan su acción de forma violenta se les conoce como *flamers* (ver glosario). Según los *gamers*, las formas de discriminar e insultar son muchas, pero resaltan sobre todo dos: la xenofobia y el sexismo.

Existen numerosos memes, imágenes con frases de clara connotación de insulto por ejemplo dirigidas a estas personas. En el anexo se adjuntan algunas imágenes ilustrativas como ejemplo, pero existen muchas más (ver imágenes 1, 3 y 4 en Anexo).

En cuanto a la xenofobia, en las entrevistas hubo referencias explícitas, particularmente hacia videojugadores de origen chileno: “Pero hoy en día no... Generalmente no me peleo, salvo por alguna cosa de chilenos que se manden.” (Entrevista n°24, comunicación telefónica, 23/07/2015)

No hay duda de que una “cosa de chilenos” alude a un mal desempeño en el juego. Sería sin duda muy importante profundizar en este aspecto en futuras investigaciones.

No solamente la xenofobia, sino también la diferenciación y estigmatización de género: “Yo lo he hecho lo reconozco, el chiste de <pah, te llega el Internet a la cocina y cosas así>. Yo no lo hago

de sorete (se ríe), yo lo hago porque me parece gracioso continuar el estereotipo de que la mina juega mal” (Entrevistado n°21).

La violencia en el *gaming* realmente requiere otro estudio aparte, así como también el siguiente apartado.

La Comunidad Gamer

El término *comunidad* es un concepto manejado de forma cotidiana por los miembros de la sociedad. Según Bauman, “(...) la comunidad es un lugar <cálido>, un lugar acogedor y confortable. (...) En una comunidad podemos contar con la buena voluntad mutua. Si tropezamos y caemos, otros nos ayudarán a volvernos a levantar” (2003: p.6). Es a su vez “(...) un concepto con un valor polisémico, pero como idea global obedece al imperativo antropológico de encuentro social y a la necesidad de crear sentido y dar forma a la sociedad humana, (...) uno se siente miembro activo de grupo, lo cual es determinante para la propia identidad del sujeto” (Moreno y Suárez, 2010: s/n).

El término surgió en las entrevistas al momento de indagar sobre el contacto con otros *gamers*. De forma casi unánime los entrevistados hablaron de la existencia de una comunidad *gamer*. Sin embargo, hubo distintas apreciaciones al respecto, de las cuales pueden distinguirse al menos dos tipos generales de comunidad: aquellos que respondieron que la comunidad *gamer* la conforman las personas que de “UGA- Uruguay Gamers Association”, un grupo de Facebook (ver imagen 2 en Anexo); otros utilizaron el término para algún juego en particular, para los cuales también habían grupos de Facebook en los cuales interactuaban con otros videojugadores. Otros aludieron a comunidades que en algún momento se disolvieron, foros que fueron clausurados (*Lan Party* fue el más nombrado).

Para algunos representa un medio de ayuda para salvar aquellos obstáculos que los videojuegos, utilizando a la identidad como *recurso*, que recuerda a la *razón instrumental* de la que hablan Adorno y Horkheimer; otros buscan conocer e intercambiar distintas opiniones con otros que sepan del tema, o informarse respecto a videojuegos o novedades del ambiente *gamer*.

Por otra parte, otros entrevistados respondieron que la comunidad se visualizaba en los eventos que tenían como público objetivo a la población *gamer*, por un lado quienes organizaban esos eventos y por otro las personas que a ellos asistían. Esta comunidad descrita requeriría su pertinente estudio sociológico.

Las comunidades virtuales rompen los esquemas de las comunidades tradicionales. El término *comunidad* constituye un salvavidas a las formas inestables de identidad actuales, parte de lo que Bauman llama modernidad líquida. Algunos entrevistados expresaron que la *comunidad* se volvía visible, es decir, ya no una *comunidad virtual* en los eventos, encuentros *cara a cara* que toman lugar en distintos espacios. Retomando a Bauman (...) las actividades sociales y las formas socialización que crecen más en los últimos años están relacionadas con las prácticas de ocio y consumo”. (Bauman, 2010: p.83)

Aquellos que respondieron que no existe una *comunidad* o que si la hay es aún muy reducida (que perciben en un importante período de expansión), agregaron que es deseable que se forme una o que se expanda la que ya hay. En ciencias sociales, aquellos teóricos que trabajan con el concepto, como es el caso de Bauman, consideran las antiguas formas de comunidad como utópicas para la época actual, y las nuevas formas que surgen de *comunidad* son mucho menores y más inestables, como el caso del foro ya disuelto *Lan Party*, el cual la mayoría de los entrevistados mencionaron su desaparición, el esparcimiento y disolución de esa *comunidad* y la formación de una nueva.

También surgió en varias entrevistas el “culto *gamer*”, el cual parece diferir en sus características según las implicancias que tiene para cada uno el término, pero que en definitiva tiene muchas similitudes con la propia definición de ser *gamer*. Un entrevistado mencionó al respecto:

“(...) en esa época me invitaron al primer *Montevideo comics*, que había todo una cultura enorme de algo que yo pensaba que era gente puntal que había dispersa en la sociedad de alguna manera, que descubrí que había un culto importante. Era gente que dedicaba recursos, tiempo, que pensaban un poco, más que solamente un *hobbie*” (Entrevista n°8, comunicación personal, 15/05/2015).

Esto es similar a lo que mencionaba Durkheim en las *Formas elementales de la vida religiosa*, estudiando a las tribus que rendían culto a los tótems, pero en este caso, el mismo tótem podría tener un significado distinto para cada persona, ya que no es compartido.

En relación a la cultura varios afirman la existencia de lo que denominan una *cultura gamer*. En las ciencias sociales, una posible definición de *cultura* es la que toma Geertz en concordancia con Weber: “(...) el hombre es un animal inserto en tramas de significación que él mismo ha tejido.” (2003, p.20) En este caso en particular, los propios *gamers* generan esas significaciones que hacen a la *cultura* desde esta perspectiva semiótica. El problema es que no todos los *gamers* parecen compartir las mismas significaciones, tanto en la definición de lo que es ser *gamer* como en su cotidianeidad.

Categorías de gamers

Un emergente de las entrevistas fue la distinción que los propios *gamers* realizaban al contestar la pregunta “¿Qué es ser un *gamer*?”. Frente a esta interrogante, algunos entrevistados inmediatamente acudieron a diferenciar entre distintas categorías a este universo. Tal es el caso del siguiente entrevistado:

“Para mí hay dos tipos de *gamer*, (...) está el *gamer* que es **gamer solo por jugar**, o sea, como acción de jugar. Y con esto me refiero a cualquier persona que juega, ya sea alguien que le dedica 5 horas, alguien que juega de manera profesional, como si fuera un trabajo, hasta la persona que juega 20 minutos en el bondi para pasar el tiempo. (...) Por otro lado está **el *gamer* que se autodenomina *gamer***, este es el que juega diariamente y toma el juego como una cultura, como quien mira cine y sabe todo sobre esto: actores, directores etc... Este *gamer* es crítico y se reúne con otros *gamer* que disfrutan haciendo lo mismo.” (Entrevista n°27)

La diferenciación en este caso no surge base al *sentido* que el sujeto le otorga a la práctica sino a la participación o no de esa *cultura gamer* que varios mencionan. Otros, para trazar los límites utilizan criterios diversos, mezclando algunas de las definiciones antes mencionadas como la amplitud de videojuegos, la *situación biográficamente determinada* de cada uno, como lo son la moda del momento, los gustos de cada uno, entre otras cosas.

Es menester a futuro profundizar en estas categorías, que desde la percepción y las experiencias de cada individuo surgieron en las entrevistas como un emergente de gran riqueza de contenido.

¿Dónde están las mujeres *gamers*?

De las 98 personas que contestaron solamente 12 fueron mujeres, y de éstas doce mujeres únicamente dos accedieron a ser entrevistadas (de las 26 entrevistas que se realizaron). Esta fue la primera pista de este emergente en el estudio.

Existen investigaciones sobre los videojuegos como un elemento de distinción entre sexos desde la infancia, como por ejemplo *Estereotipos de género en el juego y en el ocio tecnológico interactivo* (2010). En esta investigación se concluye que los videojuegos desde sus comienzos fueron exclusivamente diseñados para el *ocio* del público masculino. Hoy, incluso luego de avances en esta temática, habiendo videojuegos donde puede elegirse un personaje femenino, entre otras cosas, algunos entrevistados admiten que las diferencias de género aún persisten:

“Y ta no sé, es como que a todas las minas le... Yo lo he hecho lo reconozco, el chiste de <pah, te llega el Internet a la cocina> y cosas así. Yo no lo hago de sorete, yo lo hago porque me parece gracioso continuar el estereotipo de que la mina juega mal. Yo juego con amigas chiquilinas y las he jodido a ellas también y nos cagamos de la risa, pero es como que hay chiquilinas que se lo toman muy mal.” (Entrevista n° 21)

El estereotipo de género según Mosconi (1998) en Graña (2006) “(...) obedecen a las leyes que caracterizan el estatus desigualitario, dependen estrechamente de las relaciones sociales entre los sexos, que son relaciones y son una bicategorización valorizante para la categoría <superior> y desvalorizante para la categoría <inferior>” (p.51).

En los *chats* donde interactúan los distintos géneros se reproducen aquellos discursos que discriminan al género femenino desde el masculino. En las redes sociales en pueden encontrarse este tipo de situaciones. Según la percepción de los entrevistados, continúa siendo más numeroso en Uruguay y en el mundo el género masculino que el femenino en cuanto al *gaming*, aunque muchos perciben ha comenzado hace unos años un proceso de reversión:

“Y hay mucha más cantidad ahora. Igual la proporción debe ser un 80-20, 75-25. Antes las mujeres *gamers* no existían ni a palos” (Entrevistado n°11).

Esta percepción de una reversión ya se ha dado en gran medida en, por ejemplo, Estados Unidos. La ESA (Entertainment Software Association) reveló el pasado año que el público de los videojuegos es un 56% compuesto el sexo masculino y un 44% para el femenino. Sin embargo, esta estadística considera indiscriminadamente *gamers* y videojugadores, pero de todas formas ilustra la idea.

Las opiniones de lo que sucede en Uruguay son muy distintas, algunos entrevistados hablan de un 95-5, otros de un 50-50. Esto no es más que un discurso basado en sus propias experiencias e interacciones, ya que no existe un dato que exprese una verdad fáctica sobre la cantidad de *gamers* y su distribución. Es

Al estereotipo que los *gamers* perciben de las alteridades hacia ellos, se le suma a las mujeres un segundo estereotipo entonces, ser *gamer* y mujer al mismo tiempo.

En las redes sociales, como por ejemplo en “UGA” pueden encontrarse algunas imágenes como la 4 y 5 en el anexo. Se publican imágenes editadas, con comentarios, diálogos que hacen referencia a la inferioridad de las mujeres *gamers*, tanto en su desempeño, o en su poco *compromiso* con el *gaming*. Esto podría interpretarse, volviendo a la teoría del *ocio*, que algunos opinan que para las mujeres difícilmente pueda considerarse un *ocio serio*

“No era muy normal tampoco en las nenas que se diera eso que jugaran al *Family* y eso, eran las muñecas nomás. Y ta, yo era las muñecas y el *Family*.” (Entrevista n°17)

Se plantea el estereotipo de que las mujeres estaban destinadas a las muñecas mientras para los hombres lo “normal” eran los videojuegos. Lo explícito de estas diferencias, tanto en las redes como en los propios discursos de los entrevistados es un fenómeno interesante.

El género, explica Aguirre, “(...) se utiliza para aludir a las formas históricas y socioculturales en que hombres y mujeres interactúan y dividen sus funciones” (1998: 19). Joan Scott (1990) en Aguirre (1998) entiende al género como “(...) un elemento constitutivo de las relaciones sociales basadas en las diferencias que distinguen los sexos y es una forma primaria de relaciones

significantes de poder” (p.31). Según Batthyány (2004) “La cultura marca a los seres humanos con el género y el género marca la percepción de todo lo demás: lo social, lo político, lo religioso, lo cotidiano” (p26). Con estas citas no queda duda de que las diferencias de género también existen en el ámbito *gamer*. Queda entonces otra línea futura de investigación al respecto.

Conclusiones

Son más las incógnitas que deja el estudio que respuestas. Algunas cosas sí son claras: es un universo diverso desde múltiples aspectos: el significado de ser *gamer* es diferente según cada persona. En otras palabras, para ninguno implica lo mismo ser *gamer*, ni tampoco lo viven de igual manera. Incluso entre sí mismos se perciben distintos en su forma de vivirlo, al punto de que algunos entrevistados tenían algunas categorías para diferenciarse, las cuales definían en función de lo que para ellos significaba el *gaming*.

Al indagar en aspectos biográficos de los entrevistados, surgió que en la *socialización primaria*, desde edades tempranas, los *gamers* ya habían tenido contacto con los videojuegos, muchas veces motivados por sus padres, hermanos, tíos o amigos. En general, comentan tener alguna persona de referencia que les inculcó lo que varios llaman *cultura gamer*, un elemento sobre el que valdría la pena profundizar a futuro. También existen gran cantidad de significados y conocimientos que se adquieren, según ellos, de forma autodidacta, con la cual se ayudan de la información disponible en Internet a través de las TICS, las cuales mostraron tener una importante apropiación de la tecnología.

Todos los entrevistados mencionaron haber tenido desde su infancia varios dispositivos que les permitieron el acceso a los videojuegos. Con su evolución como *gamers* y luego de la incorporación al mercado laboral, los *gamers* logran una mayor libertad para adquirir tecnología actualizada que les permite jugar videojuegos más demandantes tecnológicamente, frente a los cuales los entrevistados demuestran tener vasto conocimiento, así como también de sus equipos informáticos y consolas.

Un aspecto importante que refuerza la identidad de los *gamers* es el lenguaje propio que tiene la *jerga gamer*, del cual la mayoría de las palabras son en inglés (por una probable influencia de Estados Unidos) y que interiorizan a través de los juegos *online* y las redes sociales.

Respecto a la interacción virtual, la presentación del *self* en el entorno virtual en la que toman parte los encuentros situacionales entre *gamers* corresponden al *nick*, a la jugabilidad del otro y a lo que se hable en el *chat* (estas características varían según el videojuego). Aquí toma parte el *nick*, que los *gamers* parecen elegir nombres que hacen referencia a aspectos que consideran parte de su identidad.

En la jugabilidad surgieron algunas diferencias de género, en la que algunos entrevistados comentaban visualizar un peor desempeño de usuarias mujeres. Esto llevó a un emergente también en el *chat*, en el cual las dos entrevistadas que formaron parte de la muestra comentaron sentir que el público masculino de los videojuegos dirigía a ellas de forma diferenciada, así como también en las redes sociales. Esta problemática plantea un interesante campo de estudio a futuro.

Por otra parte, fue a través también del *chat* que los individuos comentaron la presencia de *flamers*, de personas que cometen violencia verbal a otros videojugadores. Sobre este aspecto también sería interesante profundizar.

Los *gamers* entrevistados afirmaron que existe un estereotipo que tiene la alteridad sobre sus prácticas, algunos explicitando experiencias anteriores en las que se han sido tratados de forma diferente por el la alteridad *no-gamer*, principalmente por adultos. Sin embargo, perciben un cambio positivo en este sentido, el cual piensan es por la mejor adaptación tecnológica de la sociedad. Independientemente de si realmente el estereotipo existe, es importante lo que los individuos perciben que los demás piensan, porque, en definitiva, influye en cómo ellos lo viven. Esto es, en definitiva, lo que expresa el teorema de Thomas.

El contacto con los otros *gamers* se da, como se esperaba en las hipótesis, principalmente de forma *virtual*, en la que construyen relaciones *parasociales*, que no requieren de la co-presencialidad física.

Algunos elementos vinculados al entorno del *gaming* que surgieron fueron el *stream*, el *gameplay* y el *cosplay*, que de alguna forma se desligan de las relaciones *parasociales* y por lo tanto del anonimato que antes caracterizaba a los videojuegos. Sin embargo, estos tres elementos difieren en gran medida en la práctica, y cada uno debe ser estudiado la profundidad que merecen.

Los *gamers* ven a otros jugar para mejorar sus habilidades (esto para el caso del *stream* y los *gameplays*). Al visualizar a la persona que muestra cómo está jugando, lo físico se vuelve relevante, y la presentación del *self* toma nuevas formas, aún dentro del entorno virtual.

En cuanto a los *cosplays*, estos se visualizan principalmente en los eventos, que son un espacio en el que de forma pública los *gamers* tienen la oportunidad de asistir e interactuar con, por ejemplo, *otakus* y *freakys*. Estas instancias de interacción personal si bien son frecuentadas por la menor cantidad de los entrevistados, todos comentaron estar al tanto.

Esta investigación tuvo como objetivo dar los primeros pasos en conocer la construcción de la identidad de aquellos individuos que tienen el *gaming* incorporado en su identidad. Como investigación de carácter exploratorio, las intenciones fueron trazar diferentes líneas que requieren ser investigadas en profundidad por la sociología a futuro.

Bibliografía

- Alsina, R. (1999). *Comunicación intercultural*. Barcelona: Anthropos.
- Batthyány, K., & Cabrera, M. (2011). *Metodología de la Investigación*. Montevideo, Uruguay: Facultad de Ciencias Sociales.
- Baudrillard, J. (1979). *La crítica de la economía política del signo* (3era ed.). Ciudad de México: Siglo veintiuno.
- Bauman, & Bauman, Z. (2006). *Comunidad, en busca de seguridad en un mundo hostil* (Segunda edición ed.). Madrid, España: Siglo XXI de España Editores, S.A.
- Becker, H. (2010). *Outsiders: hacia una sociología de la desviación*. Madrid, España: Siglo XXI.
- Berger, P., & Luckmann, T. (2001). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Bericat, E. (2000). La sociología de la emoción y emoción de la sociología. *Papers*(62), 145-176. Obtenido de <https://ddd.uab.cat/pub/papers/02102862n62/02102862n62p145.pdf>
- Blumer, H. (1982). *Interaccionismo simbólico: perspectiva y método*. Barcelona, España: Hora.
- Bourdieu, P. (1977). *La Ilusión Biográfica*. España: Anagrama.
- Bourdieu, P. (1979). *La distinción*. Madrid, España: Taurus.
- Business Wire. (3 de Mayo de 2012). *PC Gaming Hardware Market to hit \$23,6 Billion in 2012 Says Jon Peddie Research*. Obtenido de Business Wire:

<http://www.businesswire.com/news/home/20120503005394/en/PC-Gaming-Hardware-Market-Hit-23.6-Billion>

Castells, M. (2001). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. El poder de la identidad* (Vol. 2). Buenos Aires, Argentina: Alianza.

Correa, M. (2011). *Las representaciones sociales de las TIC en los adultos*. Montevideo, Uruguay: ObservaTIC.

Crovi, D. (30 de junio de 2007). Dimensión social del acceso, uso y apropiación de las TIC. En *Tecnologías de la información en la comunidad académica de la UNAM: acceso, uso y apropiación* (págs. 65-79). México: Universidad Nacional Autónoma de México . Recuperado el 27 de julio de 2016, de [http://fresno.ulima.edu.pe/sf/sf_bdfde.nsf/OtrosWeb/CONT16CROVI/\\$file/04-contratexto16%20CROVI.pdf](http://fresno.ulima.edu.pe/sf/sf_bdfde.nsf/OtrosWeb/CONT16CROVI/$file/04-contratexto16%20CROVI.pdf)

Cuenca, M. (2000). *Ocio humanista: Documentos de estudio de ocio* (Vol. 16). Bilbao, España: Universidad de Deusto.

De Marinis, P., Gatti, G., & Irazuzta, I. (2010). *La comunidad como pretexto, en torno al resurgimiento de las solidaridades comunitarias*. Barcelona, España: Anthropos Editorial, Rubí.

Diaz, A. (22 de Abril de 2015). *El mercado mundial de videojuegos facturará 91.500 millones de dólares este año*. Obtenido de Game industria: <http://gamedustria.com/el-mercado-mundial-de-videojuegos-facturara-91-500-millones-de-dolares-este-ano/>

Dubet, F. (1989). *Sociología de la experiencia: Estudios sociológicos VII*. (C. d. Sociológicos, Ed.) Ciudad de México, México: Colegio de México .

Entertainment Software Association. (s.f.). *Essential facts about the computer and video game industry*. Recuperado el 25 de agosto de 2016, de <http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>

Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.

- Geysler, M. (2010). Acerca del concepto de la identidad. En *Identidad social* (págs. 35-72). Ciudad de México: El Colegio de México.
- Goffman, E. (2009). *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (2da ed.). (B. Hildegardes, P. Torres, & F. Setaro, Trads.) Buenos Aires: Amorrortu.
- Inno games. (6 de Mayo de 2015). *ESA's 2015 Essential Facts on the Video Game Industry*. Obtenido de Inno games : <https://blog.innogames.com/esas-2015-essential-facts-on-the-video-game-industry>
- Instituto de Competitividad. (Diciembre de 2015). *Índice de Desarrollo de las TIC (IDI)*. Obtenido de Observatorio de Competitividad : <http://observatorio.competitividad.edu.uy/files/IndiceDesarrolloTIC2015.pdf>
- Ly L materiales. (s.f.). *El lenguaje Jergal*. Obtenido de http://www.materialesdelengua.org/LENGUA/comunicacion/variedades_lengua/lenguajer_ga.htm
- Luhmann, N. (1996). *Introducción a la teoría de los sistemas*. México: Anthropos.
- Morales, D., & Aguirre, F. (6 de junio de 2015). *El millonario negocio de la industria de los videojuegos*. Obtenido de La tercera: <http://www.latercera.com/noticia/el-millonario-negocio-de-la-industria-de-los-videojuegos/>
- Moreno, A., & Suárez, C. (2010). *Las comunidades virtuales como nuevas formas de relación social: elementos para el análisis*. Madrid, España: Universidad Complutense.
- Muros, B. (2011). El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14(2), 49-56. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/2170/217019031004.pdf>
- Reporte índigo. (13 de julio de 2014). *El negocio de ser gamer*. Recuperado el 23 de enero de 2016, de <http://www.reporteindigo.com/indigonomics/el-negocio-de-ser-gamer-Vega>
- Rifkin, J. (2010). *La civilización empática*. Madrid, España: PAIDÓS.
- Ritzer, G. (2002). *Teoría Sociológica Moderna*. Madrid, España: McGrawHill.

Schutz, A. (1964). *Historia y elementos de la sociología del conocimiento*. Buenos Aires, Argentina: EUDEBA.

Universidad Católica del Uruguay. (2015). *ucu.edu.uy*. Recuperado el 15 de noviembre de 2015, de http://ucu.edu.uy/difusiones/2015/pdf/Informe_WIP_Uruguay_Final.pdf

Wolf, M. (1982). *Sociologías de la vida cotidiana*. Madrid, España: Cátedra.

Anexo:

Glosario

En base a los datos recabados de la red social *Facebook*, los *chats* del juego *League of Legends* (en el cual se realizaron prácticas a modo de conocer los términos que podían surgir en las entrevistas y preparar mejor el campo de investigación) y las entrevistas se realizó este glosario. Los significados de algunos de los términos fueron extraídos de la página <http://www.gamerdic.es/>, ya que fue elaborada por personas que conocen del entorno de los videojuegos y los significados parecen concordar con el contexto en que los individuos los utilizaron. Otros términos fueron extraídos de la página de la Real Academia Española y otras.

Cabe destacar que los términos en su gran mayoría son en inglés, y son manejados con fluidez y normalidad por gran parte de la jerga *gamer*, o al menos eso pasó en las entrevistas y en los *chats* del juego. Algunos de estos términos son utilizados en otros ámbitos pero adquieren un significado particular en el entorno de los videojuegos. Tal es el caso por ejemplo de la palabra “kítear”, que refiere a los movimientos de las cometas, pero que los jugadores utilizan para describir una serie de movimientos aleatorios estratégicos para evitar ser alcanzados por los ataques del enemigo. Este es un ejemplo de como los términos adquieren otras connotaciones en este entorno.

Estos términos son utilizados casi exclusivamente en el ámbito de los videojuegos, y es un lenguaje que manejaban los entrevistados, por lo tanto puede considerarse de la jerga *gamer*.

- **AFK:** término que se utiliza cuando un jugador se aleja del juego por un momento o por la partida en su totalidad. Significa “Away from the Keyboard” que se traduciría como “Lejos del teclado” (Gamer Dic, 2015).
- **Baitear:** actuar como *bait* (en español “cebo”). Se utiliza como estrategia para atraer al enemigo a una emboscada o a una trampa (Gamer Dic, 2015).
- **Bugear:** En el caso de bug, se trata de un concepto utilizado por todos aquellos que tienen conocimientos en el campo de la informática. Esta palabra inglesa, cuya traducción literal es “bicho”, se usa para nombrar a los errores que se producen en un programa informático (Gamer Dic, 2015).

- **BB:** Bye Bye (En Español: Adiós)
- **BrB:** es el acrónimo de “Be Right Back”, que quiere decir “vuelvo enseguida” en español. Este término es una indicación de que el jugador se irá (de la computadora o retornará, por ejemplo, a su base), pero volverá rápidamente.
- **BTW:** es el acrónimo de “By The Way”, que en español quiere decir por cierto. En los *chats* suele aparecer al terminar alguna frase.
- **Campear:** Es una suerte de acción. Aquel que “campea” es el jugador que permanece quieto en una posición estratégica para sorprender u emboscar al enemigo.
- **Castear:** En español “lanzar. Se utiliza en el entorno de los videojuegos para indicar el lanzamiento de poderes, hechizos. También se utiliza con el significado de “emitir”, cuando se publica algún video en directo o grabado de alguna partida de videojuegos, acompañando o no con comentarios en el transcurso del video.
- **Clanes:** grupos, pequeñas comunidades que se forman dentro de los juegos, con los que hacen equipo para lograr ciertos objetivos, en competencia con otros *clanes*.
- **Clasificatoria:** partida multijugador cuyo resultado es tenido en cuenta de cara a la clasificación del jugador, y/o para definir su nivel en el juego. En juegos como el conocido *League of Legends*, el emparejamiento con otros jugadores es automático, donde se toma en cuenta los méritos en partidas anteriores.
- **Cosplay:** El *cosplay* consiste en representar, tanto en apariencia (para lo cual los *cosplayers* fabrican o compran la vestimenta correspondiente, accesorios, se maquillan, etc.) así como también actuando como un determinado personaje, ya sea de una película, de una serie, de un *anime*, de un videojuego.
- **Comic:** se le llama *comic* a aquellas revistas que relatan historias ficticias en viñetas, con diálogos y dibujos. En español la traducción más acertada es “historieta”.
- **E-sports:** también llamados *esports* (“electronic sports”, en español “deportes electrónicos”) fueron incluidos recientemente en el diccionario de la RAE. Esto en el ámbito *gamer* para los entrevistados no fue algo menor. En el año 2015 Danny “Shiphur”, un videojugador

canadiense, se convirtió en la primera persona con acceso a una visa internacional estadounidense, la cual le dio la posibilidad de competir en otros países, siendo remunerado por esto. El pasado se reconoció el significado del término *E-sports*, el cual refiere particularmente a la práctica competitiva de los videojuegos. Sobre todo este término se utiliza en el entorno profesional, en las competencias mundiales.

- **Farm o Farmear:** *farmear* significa conseguir dinero, oro u otros recursos. Esto puede suceder, por ejemplo, con la matanza de algunos seres neutrales (no necesariamente animales, pueden ser personajes de ficción) destinados a proveer de estos recursos a los jugadores, que al morir dejan una recompensa.
- **Feedear:** del verbo *feed* que en español significa “alimentar”. *Feedear* consiste en morir varias veces en manos de jugadores rivales, lo que otorga al oponente una ventaja, ya sea de experiencia, de puntaje, etc. Algunos jugadores a los que se les llama *trolls*, suelen morir intencionadamente con el fin de ayudar al equipo rival.
- **Flamer:** en español “lanzallamas”. Se le suele llamar *flamer* a aquel sujeto que insulta o se comporta de forma agresiva frente a otros jugadores.
- **Foro:** Un foro es “(...) es una aplicación web que da soporte a discusiones u opiniones en línea” (Wikipedia, 2016). En los foros se discuten multitud de temas.
- **Friki o freak:** no tiene traducción al español literal, es un término exclusivo del idioma inglés. Se utiliza como adjetivo “(...) para designar a personas o cosas consideradas como extravagantes, excéntricas o raras, o para referirse a individuos que se entregan de manera obsesiva y desmesurada a ciertas aficiones. La palabra friki, como tal, es una adaptación al español de la voz inglesa *freaky*, un adjetivo empleado coloquialmente para referirse a algo o alguien extraño o excéntrico. Un *freak*, en este sentido, era el tipo de personas que participaban en los espectáculos de fenómenos (o *freak shows*) de los circos o ferias, populares sobre todo entre los siglos XIX y XX, como el enano, la mujer barbuda, los tragables, el hombre elefante, el gigante, etc.” (Significados, s.f)
- **FTW:** acrónimo de "For the win", en español sería similar a la expresión “hasta la victoria”. Se utiliza para expresar entusiasmo por algo, o para dar ánimo a los compañeros de equipo. En

algunos lugares aparece también la utilización del término como alternativa a WTF (“What The Fuck”) pero invirtiendo sus palabras "Fuck the what".

- **Ganking:** acrónimo de “gank killing”, en español “matanza en grupo”. En juegos de tipo MMORPG (como el League Of Legends), existe un personaje que cumple el rol de recorrer el espacio buscando obtener ventajas y eliminar a jugadores oponentes, ayudando al resto del equipo a obtener experiencia, oro, etc. También puede referirse a la misma práctica pero llevada a cabo por un único jugador sobre otros jugadores de nivel muy inferior al suyo.
- **G2g:** acrónimo de “got to go”, en español “tengo que irme”, que indica que el jugador se va por un momento.
- **GG:** son las siglas de “Good Game”, en español “buen juego”. Se utiliza sobre todo como señal de respeto ante otro jugador o ante el equipo contrario, posterior a una partida o a una buena jugada. Puede utilizarse también de forma irónica o en burla.
- **GL:** siglas de “Good Luck”, en español “buena suerte”. También un código de respeto y de ánimos para el equipo o también para el equipo contrario. En los chats suele estar acompañado de “HF” (“Have Fun”, en español “que se diviertan”).
- **Hardware:** en español “material duro”. Se utiliza para hacer referencia a cualquier dispositivo electrónico, material y tangible. Algunos ejemplos son la tarjeta de video, la memoria RAM, entre otros (Gamer Dic, 2014).
- **Junglear:** acción relacionada al sustantivo “jungle”, en español “jungla”. El término refiere a aquellas tareas que se realizan virtualmente dentro de la “jungla”, particularmente en juegos como el League Of Legends. Estas tareas consisten, por ejemplo, en eliminar la mayor cantidad de enemigos dentro de ese espacio o farmear (Gamer Dic, 2014).
- **Kill:** en español “muerte”. Se utiliza este término en aquellos videojuegos que se deben conseguir bajas enemigas para ganar o como medio para cumplir el objetivo principal.
- **Kitear:** proviene del término inglés “kite” que significa “cometa” en español. *Kitear* es realizar todo tipo movimientos aleatorios para evitar que un enemigo de ataque cuerpo a cuerpo se acerque mientras se le ataca a distancia. El nombre deriva de los movimientos de una cometa

en el aire, similares a los que se realizan con un personaje o unidad en esta técnica. (Gamer Dic, 2013)

- **League of Legends** es un videojuego actualmente muy popular en nuestro país y también en el mundo, del tipo MOBA, cuyas siglas en inglés significan “multiplayer online battle arena”.
- **Levellear**: se usa exclusivamente en juegos de rol, los cuales permiten la evolución de un personaje, su crecimiento. A esto precisamente se le llama “levellear”. Para lograrlo se tienen que cumplir ciertas metas propuestas por el juego, es una suerte de premiación al logro.
- **Lag**: proviene de la expresión “lag behind”. La traducción del término *lag* al español sería “retraso”. La expresión “tengo *lag*” muy común en los *chats* de los juegos *online* se utiliza para expresar una situación de anomalía respecto al desarrollo normal del juego, un “retraso” en la transmisión.
- **LMFAO**: es el acrónimo de “Laughing My Fucking Ass Off”, una forma coloquial de decir “me estoy muriendo de risa”, así como también más enfática.
- **LMAO**: lo mismo que “LMFAO” pero con menos énfasis.
- **LOL**: es el acrónimo de “Laughing Out Loud”, que significa “muriendo de risa”, de uso cotidiano por distintos tipos de usuarios que utilizan *chats* de todo tipo o redes sociales. También se utiliza para referirse de forma abreviada al conocido juego *League Of Legends*.
- **Manco**: término que se utiliza para degradar a un jugador, aludiendo a su desempeño dentro del juego. Es un insulto muy común en los *chats* de los videojuegos. El insulto en particular refiere a la carencia de manos, lo que “justificaría” su mal desempeño. Es claramente una burla hacia el jugador.
- **Manga**: es una denominación de las historietas o “comic” de origen japonés. Se diferencian en su estilo de otras historietas, y se han occidentalizado en estas últimas décadas, volviéndose populares y habiendo conseguido una gran cantidad de seguidores.
- **Meme**: “El término meme de Internet se usa para describir una idea, concepto, situación, expresión y/o pensamiento manifestado en cualquier tipo de medio virtual, cómic, vídeo,

textos, imágenes y todo tipo de construcción multimedia que se replica mediante internet de persona a persona hasta alcanzar una amplia difusión.” (Wikipedia, 2016)

- **MMORPG:** es el acrónimo de “Massive Multiplayer Online RPG”, que quiere decir “juego de rol online multijugador masivo”. Se caracterizan por la enorme cantidad de jugadores que al mismo tiempo pueden compartir la experiencia del juego de forma *online*.
- **Noob:** proviene del término “newbie”, que significa “novato”. Es un término que se utiliza para degradar a otros jugadores, burlándose de la forma de jugar del otro. Se busca dejar en claro que el otro tiene poca experiencia en el juego, o no conocer la dinámica del juego (normas, jugabilidad, etc.).
- **NP:** siglas de “No Problem”, en español “no hay problema”.
- **OMG:** siglas de “Oh My God”, en español “Oh Dios Mío”.
- **Online:** “conectado”. En el caso de los *gamers*, se utiliza por ejemplo cuando se juegan videojuegos con otras personas, utilizando como herramienta Internet.
- **Owned:** se utiliza normalmente para hablar de “propiedad”. En los videojuegos tiene una connotación negativa: es una expresión para humillar al otro, es un término que busca dejar en una posición inferior a la otra persona, para decir “que le pertenece”.
- **Otaku:** “El término otaku se define como una persona fanática o con aficiones obsesivas, proviene de la cultura japonesa, y se aplica a cualquier tema, área o campo (juegos, grupos de música, afición, comics, películas, series, informática, automóviles, fotografía, etc.), sobre todo al anime y al manga.” (Significados, s.f)
- **Pickear:** *Del inglés “to pick” que es “elegir, escoger”. Suele utilizarse al momento de elegir un personaje, un determinado equipamiento, objetos, habilidades, etc.*
- **PLS o PLZ:** Acrónimo de “please”, en español “por favor.
- **Pokear:** proviene del término “poke”, en español sería “empujar”. En los videojuegos, “pokear” significa dar pequeños golpes, de poco daño, desde una distancia al menos suficiente para no ser perjudicado, de forma de debilitar al enemigo.

- **PRO:** Es el acrónimo de “Professional”, en español “profesional”. Se utiliza para halagar a aquellas personas que tienen un desempeño destacado en el/los juegos.
- **Ranked:** *En español “clasificatoria”.*
- **Realidad virtual:** “tecnología que permite que el jugador se sienta dentro del videojuego, gracias a la proyección de gráficos en 3D directamente en unas gafas o casco especial que cubren todo su campo de visión, y que permiten que el jugador pueda observar el entorno libremente moviendo la cabeza. El control puede realizarse con los periféricos clásicos (teclado y ratón, gamepad, etc.) o bien mediante periféricos especiales como guantes, que permiten un control más natural mediante el movimiento del cuerpo.” (Gamer Dic, 2014)
- **¿Really?:** en español ¿en serio? En los *chats* los usuarios suelen utilizarlo de forma por lo general sarcástica, desmintiendo lo que acaba de pasar o lo que alguien acaba de decir, o ante algo demasiado obvio.", que se podría traducir al español como "¿En serio?".
- **Respawn:** en español “regenerar”. Este término se aplica para aquellos juegos en los que los personajes reviven de forma limitada o ilimitada al morir. Hablar de *Respawn* es describir, contextualizar revivir en un videojuego (Gamer Dic, 2013).
- **Rofl:** acrónimo de “Rolling On Floor Laughing”, en español se traduciría “rodando en el piso de la risa”. Se utiliza para expresar gracia ante un suceso.
- **Rushear:** proviene del término inglés “rush”, que en español significa “prisa”. En los videojuegos *rushear* es atacar de forma rápida, sorpresiva y eficaz al enemigo, tratando de no darle oportunidad a reaccionar y así conseguir la ventaja.
- **Smurf:** en español “pitufo”. En los videojuegos se nombran a las cuentas secundarias de los usuarios que ya tienen al menos una cuenta previa (generalmente ya con el nivel máximo disponible en el juego).
- **Software:** en español “material blando”. "El *software* es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora. Se considera que el software es el equipamiento lógico e intangible de un ordenador. En otras

palabras, el concepto de software abarca a todas las aplicaciones informáticas, como los procesadores de textos, las planillas de cálculo y los editores de imágenes.”⁹

- **STFU**: Siglas de “Shut The Fuck Up”, en español “Cierra La Puta Boca”.
- **Support**: en español “soporte” o “apoyo”. El término hace referencia para categorizar a un jugador o personaje según la función que cumple, la cual consiste en asistir, defender y ayudar a ganar a uno o más personajes/jugadores.
- **Tank**: en español “tanque”. Se utiliza para categorizar un tipo de personaje o jugador con gran cantidad de salud y defensa que tiene la función de absorber gran cantidad de daño, de forma de prevenir que el resto del equipo muera.
- **Troll**: la palabra originalmente refiere a un personaje mitológico. Sin embargo, en la internet se ha utilizado con otro tipo de connotaciones, frente situaciones particulares, como por ejemplo cuando un jugador trata de provocar a uno o más jugadores, mediante mensajes o una conducta inapropiada. A ese jugador es común que se le llame *troll*.
- **Ty**: acrónimo de “thank you”, en español “muchas gracias”. En los *chats* o foros suele aparecer como “thx”.
- **U2**: acrónimo de “you too”, en español “tú también”.
- **Well Played**: en español “bien jugado”. Por lo general aparece la abreviación “wp”, que suele utilizarse acompañando al término “gg” o sustituyéndolo. Es una suerte de conducta ética. Al final de la partida o luego de alguna jugada en particular el jugador reconoce el desempeño de su/sus oponente/s.
- **XP**: acrónimo de “experience”, en español “experiencia.. Se utiliza en los juegos para referirse a la experiencia que acumula un jugador, por ejemplo con un personaje. También puede aparecer como “EXP”.

⁹ Extraído de: <http://definicion.de/software/>.

La entrevista

Las preguntas que guiaron la entrevista semi-estructurada fueron las siguientes:

- ¿Estás estudiando/trabajando actualmente?
- ¿Cómo llegaste a eso?
- ¿Cómo es tu rutina?
- ¿En qué momento de la rutina tiene lugar el *gaming*?
- ¿Cuándo empezaste con el tema de los videojuegos?
- ¿Con quiénes jugabas?
- ¿Cómo fue tu recorrido con los videojuegos?
- ¿Tenés contacto con otros *gamers*?
- ¿Qué incidencia han tenido las redes sociales en el *gaming*?
- ¿Qué uso le das a las redes sociales?
- ¿Utilizás o estás al tanto de los foros relacionados al *gaming*?
- ¿Qué tipo de juegos te gustan más?
- ¿Qué requisitos se necesitan para ser considerado un buen *gamer*?
- ¿Reconocés diferencias entre *gamer*? ¿Categorías?
- ¿Has utilizado foros alguna vez?
- ¿Está familiarizado con el *streaming*?
- ¿Conociste a algún *gamer* que te marcara?
- ¿Cómo es tu equipamiento informático?
- ¿Te preocupás por estar al día con las novedades tecnológicas?

- ¿Qué es lo que te hace, en tu opinión, ser un *gamer*?
- ¿Cómo llegaste a convertirte en *gamer*?
- ¿Qué significa para vos ser un *gamer*?
- ¿Qué te parece que piensan los demás acerca de los *gamers*?/ ¿Pensás que existe algún estereotipo?
- ¿Existe para usted una comunidad *gamer*? / ¿Participas de la comunidad *gamer*?
- ¿Qué rol sueles ocupar en los juegos?
- ¿Has ido a algún evento *gamer*?
- ¿Utilizás siempre el mismo *nick*? ¿Cómo fue que llegaste a ese *nick*?
- ¿Qué opinás de las nuevas generaciones de *gamers*?
- ¿Cómo pensás que ha evolucionado la sociedad respecto a los *gamers*?
- ¿Qué pensás del avance de la tecnología en relación al *gaming*?
- ¿Pensás que los *gamers* prefieren ocultarse?
- ¿Cómo ves la distribución de *gamers* respecto al género?
- ¿Ha cambiado?
- ¿Cómo ves el mercado para los *gamers*?
- ¿Qué te parece que te han aportado los videojuegos?
- ¿Ves el tema de la violencia presente en los juegos (sobre todo los online)?
- ¿Cómo te sentís al respecto?
- ¿Qué opinás de los medios de comunicación respecto a las noticias sobre *gamers*?
- ¿Cómo ves el futuro de los videojuegos? ¿Qué línea te parece que siguen?
- ¿Cómo te ves en el futuro como *gamer*?

Cuadros de dimensiones

Objetivo específico:			
1- Recorrer la trayectoria de los sujetos que se reconocen a sí mismos como gamers, desde su comienzo en el entorno del gaming hasta el tiempo presente.			
Dimensión	Sub-dimensiones	Indicadores	Técnica
Trayectoria de los sujetos en el <i>gaming</i> .	<p>a) Puntos de inflexión en su trayectoria como <i>gamers</i>.</p> <p>b) Personas y/o grupos que han acompañado su evolución como <i>gamers</i>.</p> <p>c) Dispositivos de acceso a los videojuegos que han tenido en su trayectoria como <i>gamers</i>.</p>	<p>a) Contexto personal del momento en que comienzan con los videojuegos, así como el que comienzan a pensarse como <i>gamers</i>.</p> <p>b) Qué personas y/o grupos han acompañado su evolución como <i>gamer</i> y de qué forma.</p> <p>c) A qué componentes electrónicos tuvieron acceso en su trayectoria que les permitieron jugar videojuegos.</p>	1) Entrevista

Objetivo específico:			
2- Analizar aquellos significados que los sujetos que se autodefinen como gamers han incorporado en actividades relacionadas al <i>gaming</i> .			
Dimensión	Sub-dimensiones	Indicadores	Técnica
Significados del mundo de vida de los sujetos que se autoperciben como <i>gamers</i> asociados al <i>gaming</i> .	<ul style="list-style-type: none"> a) Definición de "ser un <i>gamer</i>". b) Brecha generacion al. c) <i>Unidad gamer</i>. d) Proyección. e) Aportes del <i>gaming</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> a) Concepción propia de cada sujeto acerca del significado y características de un <i>gamer</i>. b) Autopercepción de algún tipo conflicto entre nuevas y viejas generaciones de <i>gamers</i>. c) Percepción sobre el relacionamiento entre <i>gamers</i>. d) Cómo proyectan a futuro el <i>gaming</i>, a los <i>gamers</i> y a sí mismos como tales. e) En qué aspectos piensan los sujetos que el <i>gaming</i> ha tenido influencias en su vida. 	1) Entrevista

Objetivo específico:

3-Conocer la rutina de los sujetos que se autodefinen como gamers, focalizando las prácticas relacionadas a los videojuegos.

Dimensión	Sub-dimensiones	Indicadores	Técnica
La cotidianeidad <i>gamer</i> .	<p>a) Espacio para el <i>gaming</i> en la rutina.</p> <p>b) Contacto con otros <i>gamers</i>.</p> <p>c) Eventos al que regularmente asisten <i>gamers</i>.</p> <p>d) Representación e interacción desde el <i>yo</i> virtual: redes sociales, Nick, juegos <i>online</i>, foros, <i>streaming</i> y/o <i>gameplays</i>.</p>	<p>a) Tiempo en la rutina destinado a jugar videojuegos.</p> <p>b) Si tienen contacto cotidianamente con otros <i>gamers</i> (de forma virtual y no virtual) o juegan de forma individual.</p> <p>c) Participación e interés en los eventos organizados para el público <i>gamer</i>.</p> <p>d) Utilización de redes sociales, el <i>chat</i>, el <i>nick</i>, foros, <i>streaming</i> y/o <i>gameplays</i>.</p>	<p>1) Entrevista.</p> <p>2) Encuesta.</p> <p>3) Observación.</p>

Objetivo específico:

4- Investigar la percepción que los *gamers* tienen de sí mismos como tales, en su individualidad y como conjunto, así como también las representaciones que perciben de las alteridades sobre sus prácticas.

Dimensiones	Sub-dimensiones	Indicadores	Técnica
Representación que los <i>gamers</i> tienen de sí mismos y que creen que tienen las alteridades de sus prácticas.	a) Autopercepción respecto a la existencia de estereotipos sobre <i>gamers</i> en la sociedad <i>no-gamer</i> . b) Los medios de comunicación sobre los <i>gamers</i> .	a) En caso de que crean en la existencia de un estereotipo sobre los <i>gamer</i> , indagar las características que este tendría y cómo se sienten al respecto. b) Su pensamiento acerca de las noticias que los medios publican en referencia a los <i>gamers</i> .	1) Entrevista. 2) Encuesta.

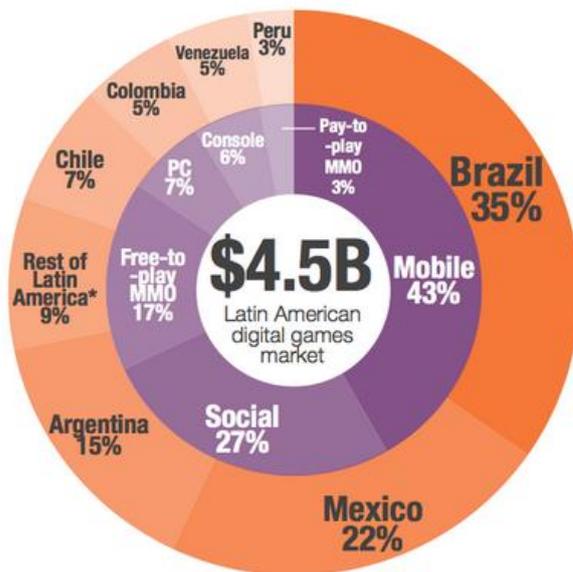
Planilla de entrevistas, ordenadas según su fecha de realización:

Número	Edad	Género	Fecha entrevista	Horas de juego por semana	Ocupación
1	27	Masculino	21/04/2015	20	Trabajador/a
2	32	Masculino	22/04/2015	15	Trabajador/a
3	27	Masculino	05/05/2015	6	Trabajador/a
4	23	Masculino	11/05/2015	6	Trabajador/a
5	26	Masculino	11/05/2015	21	Trabajador/a
6	33	Femenino	11/05/2015	10	Estudiante
7	19	Masculino	12/05/2015	15	Estudiante
8	20	Masculino	15/05/2015	10	Estudiante y Trabajador/a
9	24	Masculino	19/05/2015	7	Estudiante
10	27	Masculino	19/05/2015	15	Estudiante y Trabajador/a
11	25	Masculino	20/05/2015	14	Estudiante y Trabajador/a
12	21	Masculino	21/05/2015	20	Estudiante
13	21	Masculino	26/05/2015	45	Desempleado /a
14	21	Masculino	03/06/2015	30	Estudiante y Trabajador/a

Número	Edad	Género	Fecha entrevista	Horas de juego por semana	Ocupación
15	19	Masculino	07/06/2015	30	Desempleado /a
16	30	Masculino	06/07/2015	30	Trabajador/a
17	24	Femenino	07/07/2015	8	Estudiante y trabajador/a
18	27	Masculino	07/07/2015	20	Estudiante y Trabajador/a
19	35	Masculino	08/07/2015	35	Estudiante
20	22	Masculino	09/07/2015	25	Trabajador/a
21	20	Masculino	09/07/2015	55	Trabajador/a
22	18	Masculino	14/07/2015	8	Trabajador/a
23	20	Masculino	20/07/2015	35	Estudiante
24	26	Masculino	23/07/2015	14	Trabajador/a
25	27	Masculino	25/07/2015	16	Trabajador/a
26	25	Masculino	25/07/2015	28	Estudiante y Trabajador/a

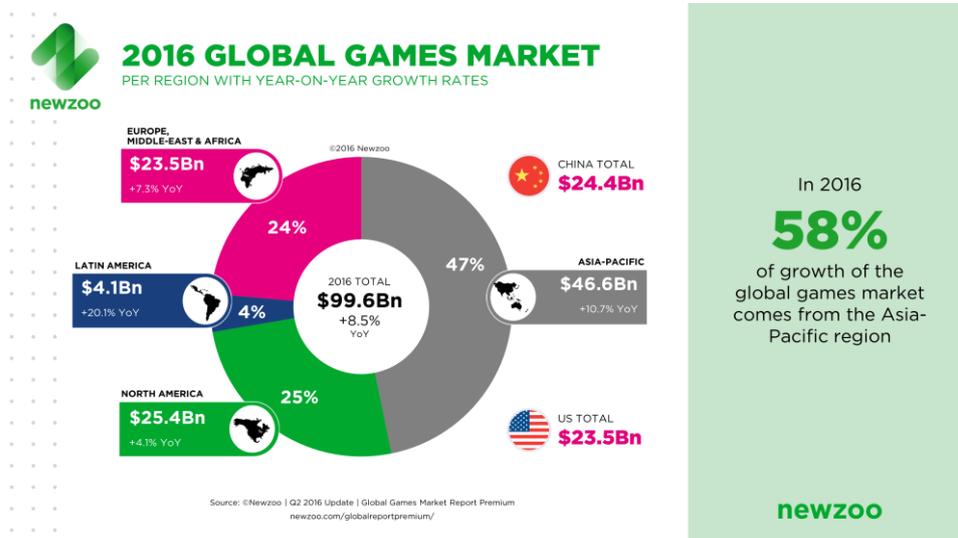
Tablas y gráficos

Gráfico 1. Mercado digital en América Latina según cada país (2014)



Fuente: <http://www.businessreviewamericalatina.com/technology/1161/Los-pa%C3%ADses-con-mayor-cantidad-de-gamers-en-l%C3%A1nea-en-Am%C3%A9rica-Latina>.

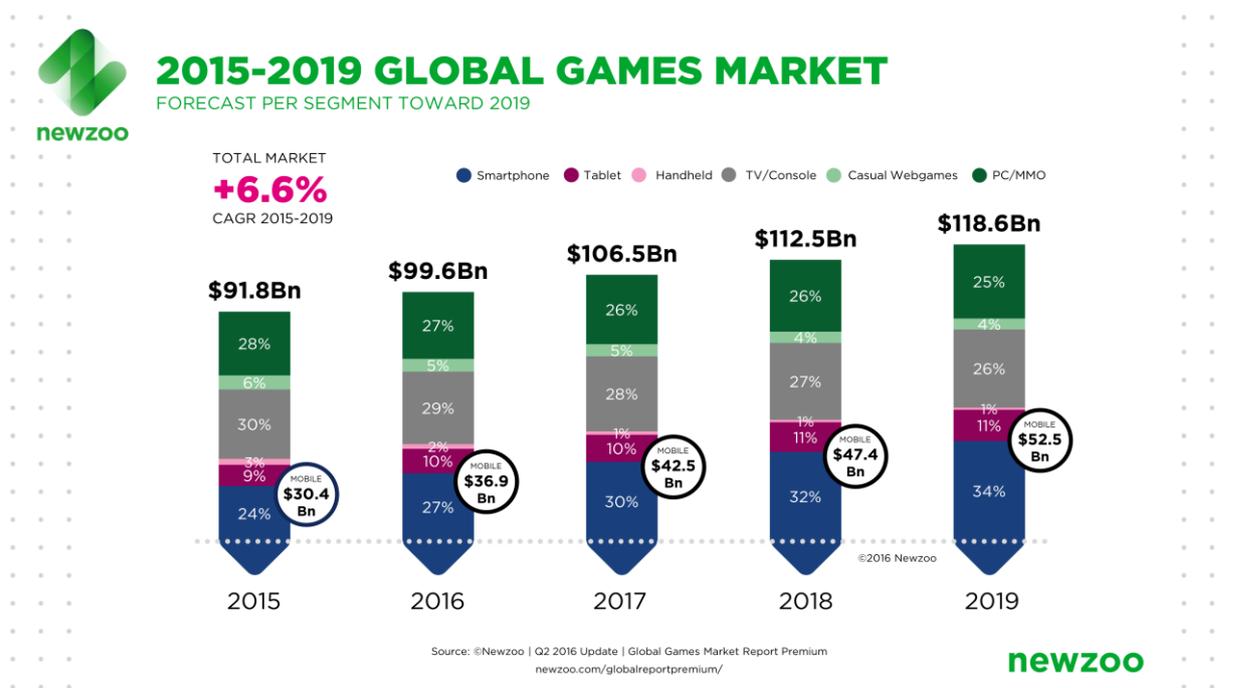
Gráfico 2. Mercado mundial.



Fuente: New zoo, 2016. Obtenido de: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>

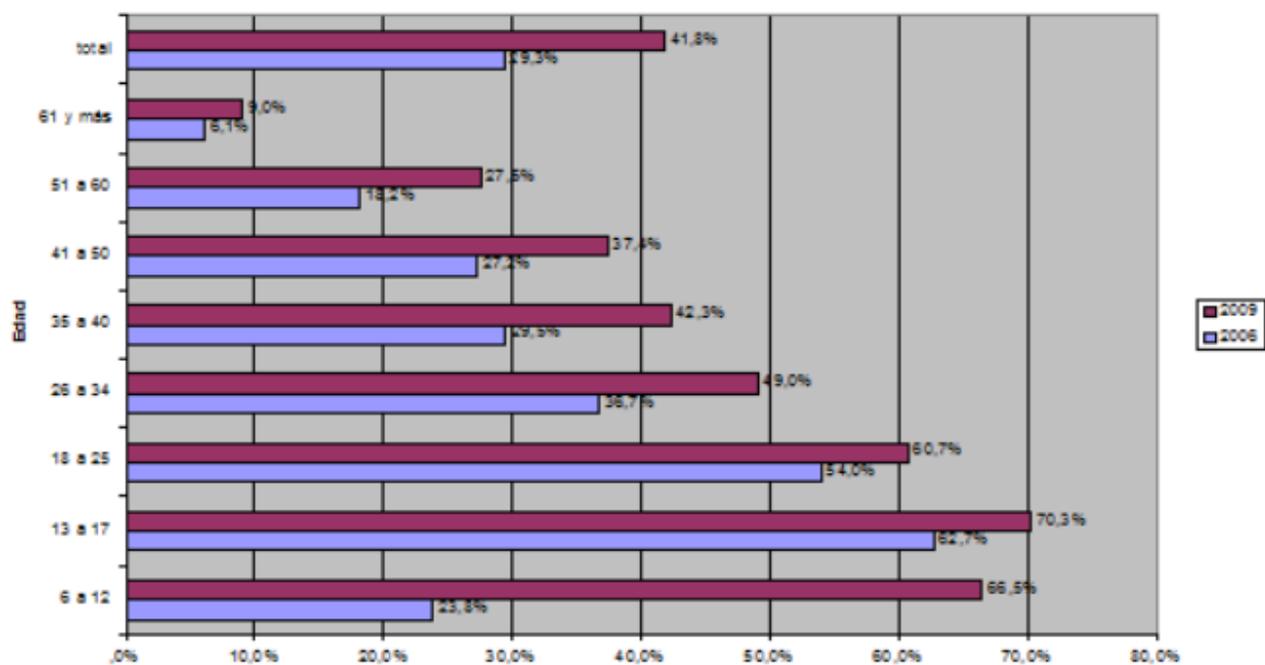
Gráfico 3. Mercado de las TD.

Dinero (en billones de dólares) de ventas en el mundo según cada dispositivo que permite jugar.



Fuente: New Zoo, 2016. Obtenido de: <http://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-will-grow-9-4-to-91-5bn-in-2015/>.

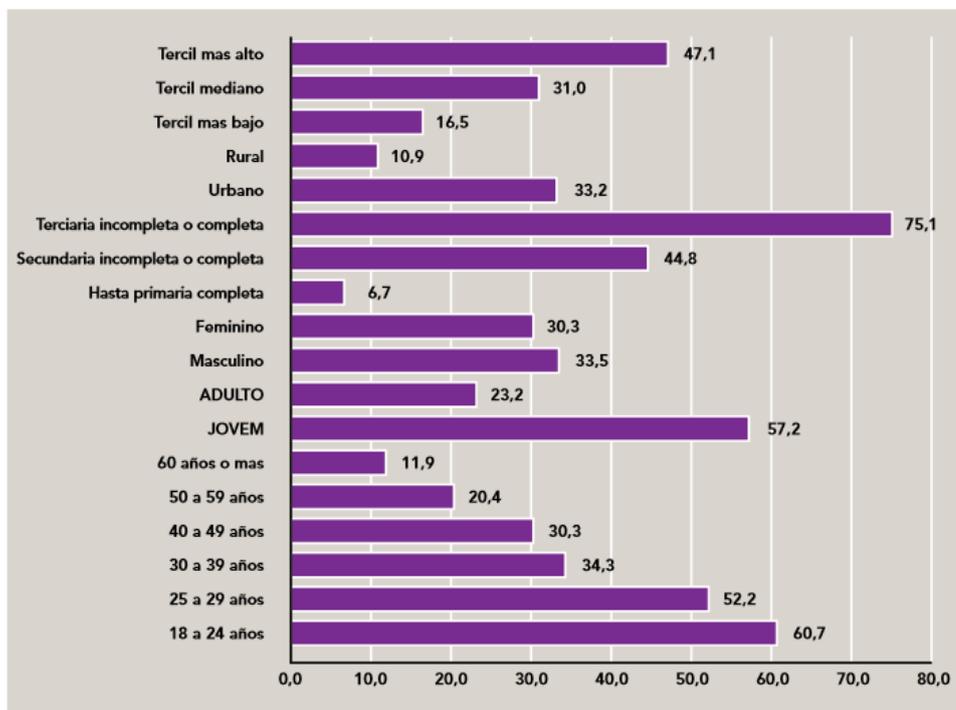
Gráfico 4. Acceso a Internet según rangos de edad (ECH 2006 y 2009)



Fuente: Lamschtein, 2010. Observatic.

Gráfico 5. Uso de la computadora

Porcentaje de personas que declaran utiliza computadora e internet por sexo, tramo etario, nivel educativo, región, tercil de ingresos del hogar en base a la ECH Y ECNA 2006.

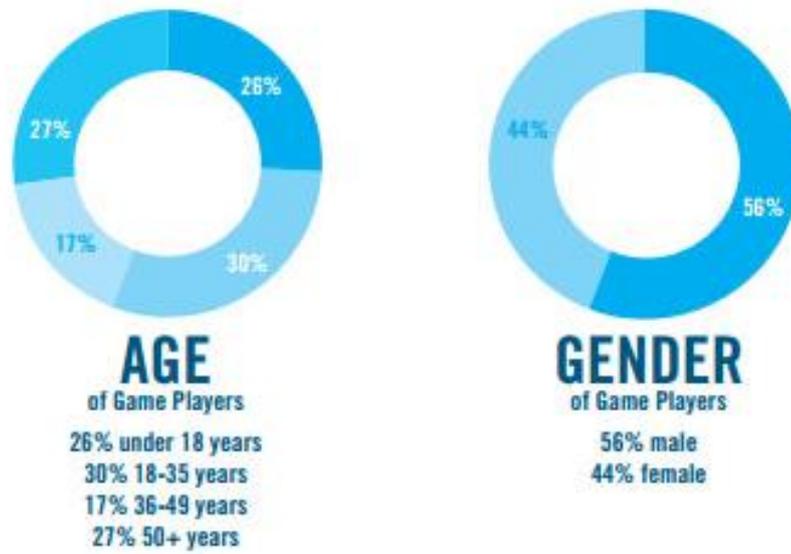


Fuente:
Filardo
(2009)

Jóvenes y

adultos en Uruguay: cercanías y distancias.

Gráfico 6. Edad promedio de la población gamer y distribución según género.



Fuente: Inno games. (6 de Mayo de 2015). *ESA's 2015 Essential Facts on the Video Game Industry*. Obtenido de Inno games : <https://blog.innogames.com/esas-2015-essential-facts-on-the-video-game-industry>

Figuras e imágenes

Imagen 1. Xenofobia

Una imagen que ilustra la xenofobia que emergió de la investigación.



Fuente: Grupo de Facebook "League of Legends Uruguay" (Noviembre 2015). Obtenido de: <https://www.facebook.com/groups/LeagueofLegendsUruguay/?fref=ts>.

Imagen 2. Redes sociales: grupo “UGA-Uruguay Gamers Association”



Fuente: Grupo de Facebook “UGA-Uruguay Gamers Association”. Obtenido de: <https://www.facebook.com/UruguayGamersAssociation/?fref=ts>

Imagen 3. Los insultos y la xenofobia, otro aspecto que emergió en la investigación



Fuente: Grupo de Facebook “League of Legends Uruguay” (Enero 2016). Obtenido de: <https://www.facebook.com/groups/LeagueofLegendsUruguay/?fref=ts>

Imagen 4. Diferencias de género.

Diferencias que existen en el trato hacia el género femenino en el *gaming*.



Fuente: Vrutar (septiembre 2014). Obtenido de: <http://www.vrutar.com/humor/19154-chicas-que-juegan-a-videojuegos>.

La encuesta

Diseño de la encuesta que se difundió a través de las Redes Sociales bajo la siguiente consigna: “Buenas, soy un estudiante de sociología de la Facultad de Ciencias Sociales. Estoy realizando un estudio acerca de los *gamers*. Como quizás sepan, datos básicos acerca de esta población son inexistentes en nuestro país, es por eso que les pido su ayuda para recabar información y hacerles conocer. La premisa principal para contestar esta encuesta es que ustedes mismos se consideren *gamers*, de otra manera favor de no contestarla. Cualquier información, duda, ayuda o comentario que quieran hacer por mensaje privado es bienvenido. Muchas gracias.”

Encuesta Gamer

Encuesta Gamer

La siguiente encuesta es realizada con el propósito de recabar datos de la población gamer en nuestro país. Para responderla es condición EXCLUYENTE considerarse a sí mismo gamer. En caso de estar interesado@ en recibir los resultados de la encuesta deje su mail en el último ítem que le serán enviados. Se agradece la difusión y seriedad, muchas gracias por la ayuda.

1. Género

Masculino

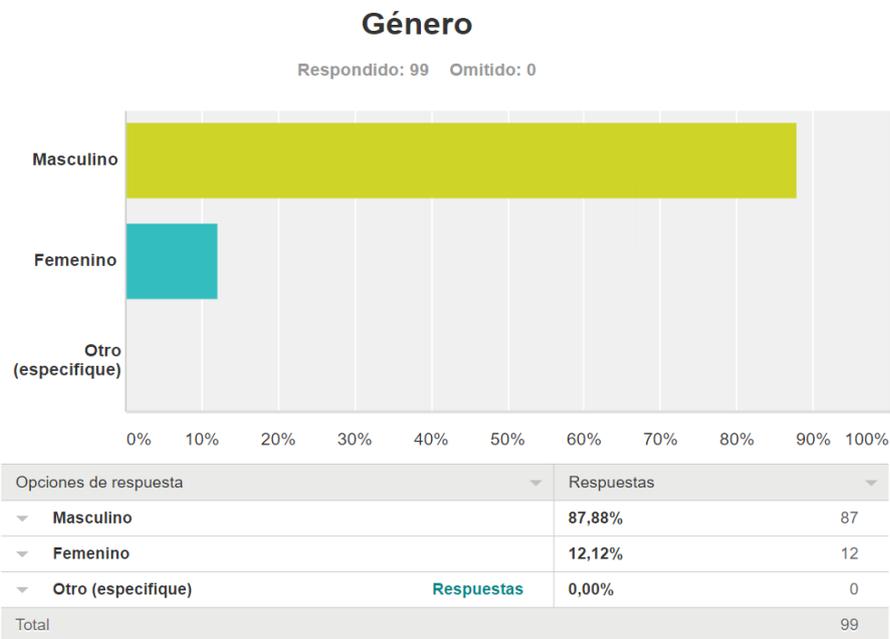
Femenino

Otro (especifique)

*** 2. Edad**

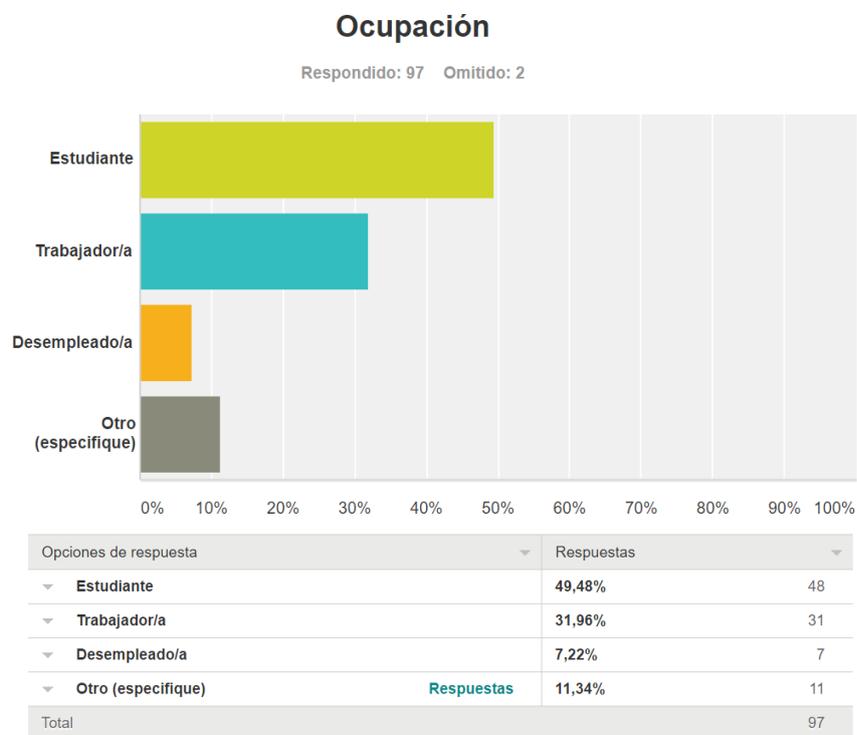
Resultados de la encuesta:

Tabla 1. Distribución de género.



Fuente: Survey monkey (diciembre 2015). Resultados que el propio programa extrae a partir de la encuesta.
Obtenido de: www.surveymonkey.com.

Tabla 2. Ocupación.

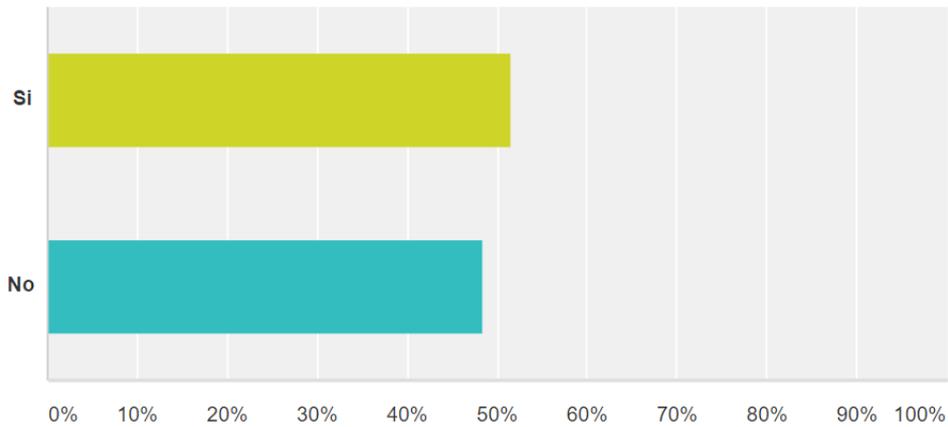


Fuente: Survey monkey (diciembre 2015). Resultados que el propio programa extrae a partir de la encuesta. Obtenido de: www.surveymonkey.com.

Tabla 3. Interés en ser entrevistado.

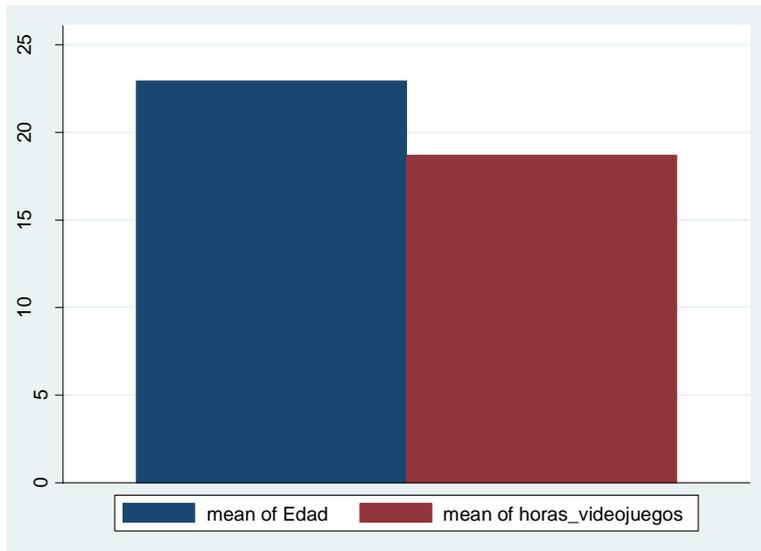
¿Estaría interesado en ser entrevistado?

Respondido: 99 Omitido: 0



Fuente: Survey monkey (diciembre 2015). Resultados que el propio programa extrae a partir de la encuesta.
Obtenido de: www.surveymonkey.com.

Tabla 4. Edad promedio de las personas encuestadas.



Variable	Obs	Mean	Std. Dev.	Min	Max
Edad	99	22.93939	5.654722	13	45
horas_videojuegos	99	18.68687	13.59445	0	60

```
. graph bar (mean) Edad (mean) horas_videojuegos
```

Fuente: elaboración propia a partir de los datos de la encuesta realizada.

De yapa: lo más jugado

Como dato curioso los videojuegos que marcaron a la mayoría de los *gamers* que llevan ya años en el entorno (por ejemplo aquellos que comenzaron con el *Super Nintendo*, *Family*, *Nintendo 64*(consolas que se jugaban en la década de los 90'), etcétera, nombraron con especial énfasis los siguientes juegosel *Call of Duty* en sus distintas entregas, desde el primero hasta los más recientes, así como también el *Half Life 2*.

- *Shooter* en tercera persona: el *GTA*, sobre todo el *San Andreas* y el *IV*.
- Plataforma: *Megaman* y el *Super Mario*.
- Estrategia en tiempo real: *Starcraft* y *Age of Empires*.
- Deportes: *Pro Evolution Soccer*.
- Aventura: *Legends of Zelda*, *Assasins Creed*.
- Rol o RPG (Rol Playing Game: *Mass Effect*.
- *MMORP* (Massive Multiplayer Online Rol Playing Game) : *World of Warcraft*.
- *MOBA* (Massive Online Battle Arena): *League of Legends*.

Desgrabación de entrevistas:

Entrevista N° 1

Fecha: 21/04/2015

Lugar: Casa del entrevistado

Duración: 38' 56''

Encuadre biográfico

Sexo: M

Edad: 27

Horas de juego por semana: 20

Ocupación: Trabajador

En su casa, sentados en el patio, en unas sillas blancas de plástico. El grabador en el suelo, sentados frente a frente. Se respira un aire relajado. Sus dos perras juegan un poco más alejadas.

ENTREVISTADOR: Bueno contame Alejandro, ¿estás estudiando actualmente?

ENTREVISTADO: No.

ENTREVISTADOR: ¿Trabajás?

ENTREVISTADO: Si

ENTREVISTADOR: ¿De qué?

ENTREVISTADO: Empresario.

ENTREVISTADOR: ¿Empresario de?

ENTREVISTADO: Peluches y figuras de acción coleccionables.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste a eso?

ENTREVISTADO: Y bueno... Un día digamos... Una persona quería un peluche y de repente se lo conseguí y así empecé en un negocio y como son todas cosas que me gustan.

ENTREVISTADOR: ¿cómo es tu rutina?

ENTREVISTADO: Me levanto a las ocho, ordeno lo que tenga que ordenar, lo pongo prolijo, ya llegan clientes temprano. Y bueno después aleatoria. Viene gente en el correr del día. Busco cosas que quiera conseguir, y ta, eso.

ENTREVISTADOR: ¿En qué momento entra esto de ser *gamer* digamos, en la rutina?

ENTREVISTADO: Al igual de aleatorio que es el hecho de mi trabajo es el tiempo que puedo dedicar. De repente estoy esperando a que venga clientes, estoy jugando o haciendo entrevistas.

ENTREVISTADOR: ¿Qué grupos sociales frecuentas usualmente?

ENTREVISTADO: De lo más variado. Abarca todo. (Se ríe) Desde todo tipo de gente común, a gente *gamer*, gente *friki*, gente *plancha*, gente *cheta*, creo que entran todos los grupos sociales habidos. (Se ríe de nuevo)

ENTREVISTADOR: Y... ¿Cercanos digamos?

ENTREVISTADO: Lo mismo te puedo decir. Tengo grupos *chetos* *planchas* y *frikis* y comunes. Los cuatro son cercanos, los veo seguido.

ENTREVISTADOR: Bien, y... ¿Qué es para vos ser un *gamer*?

ENTREVISTADO: Ehhh... Alguien que tiene la capacidad de jugar cualquier tipo de juego y puede entenderlo y ser bueno jugando.

ENTREVISTADOR: ¿Implica algún sentimiento?

ENTREVISTADO: Te tiene que gustar, tenés que ser competitivo.

ENTREVISTADOR: ¿Tenés contactos con otros *gamers*?

ENTREVISTADO: Muchos, del mundo *friki*.

ENTREVISTADOR: O sea que... ¿estar en el mundo *friki* y ser *gamer* tiene que ver digamos?

ENTREVISTADO: No es digamos... si vos sos *gamer* estarías dentro del mundo *friki*, pero si sos *friki* no tenés por qué ser *gamer*.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es lo que le aportaría ser friki digamos?

ENTREVISTADO: Mmmm, no es que le aporte, es como que entra parte de englobar, quedan englobados ahí porque les gusta un mundo muy under, muy específico, y de personajes inventados y cosas así. Como que se meten más en un personaje ficticio. Como una ciencia ficción pero en otras áreas.

ENTREVISTADOR: ¿Te has juntado a jugar, por ejemplo, con otros gamers?

ENTREVISTADO: Si, muchas veces. Es más, la última fue hace una semana y media.

ENTREVISTADOR: ¿Pero qué hacen?

ENTREVISTADO: *Lanes*, te juntás a jugar, juntás computadoras o bueno, podés ser más abarcativo con playstation o cosas así. Pero particularmente yo con computadoras y jugás, te sentás y jugás.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo conociste a las otras personas?

ENTREVISTADO: Que buena pregunta, las vas conociendo en la vida. Son partes de los grupos sociales que se van creando, los conocés por otros amigos y de repente te das cuenta que a algunos les gusta jugar, te vas juntando y bueno ta. Y después sale de repente, como cuando decís vamos a juntarnos a... No sé, salir a bailar, decís vamos a juntarnos a hacer una LAN.

ENTREVISTADOR: ¿Qué rol tienen las redes sociales en esa interacción?

ENTREVISTADO: Y... Fundamental porque... Ehhh, bueno, depende de lo que consideres redes sociales, pero si lo hacés más abarcativo, incluso un juego puede ser una red social. Jugando al LOL podés conocer gente. Hablás por el chat y podés conocer gente con la cual empezás a jugar y te hacés amigo y jugás seguido. Tengo varias personas que conozco que he jugado así y quizás nunca las viste ni las vas a ver y te hacés amigo igual.

ENTREVISTADOR: ¿O sea que las amistades digamos virtuales en ese sentido pueden llegar a tener bastante fuerza?

ENTREVISTADO: Y... Pueden llegar a ser más fuertes que las amistades... Es decir no tiene por qué ser ni sí ni no, depende de la persona. Si vos congeniás igual, qué importa si la ves o no.

ENTREVISTADOR: ¿En qué momento esa charla digamos, virtual, se transforma en una juntada para jugar?

ENTREVISTADO: Mmmmm, no es lo más normal que te juntes con gente que hayas conocido por Internet. Generalmente son de otros países o una cosa así. Hay veces que se da la oportunidad. Tuve la oportunidad de juntarme con gente de otros países en un país solo y jugar y eso pero no es muy normal. En general te juntás con gente que hayas conocido en otros ámbitos. Que también puede ser que los hayas conocido dentro del juego, pero que generalmente están en tu zona o que te juntás por otras cosas.

ENTREVISTADOR: ¿Qué juegos son los que juegan?

ENTREVISTADO: ¿los gamers en general o yo?

ENTREVISTADOR: Los gamers en general...

ENTREVISTADO: Pasa que depende de lo que yo considero que son los juegos más competitivos y qué es un juego competitivo. Eh... de gamers para mí que los juegos de estrategia son los juegos más competitivos que hay y los de armas. Son esos tipos de juego, porque son los que requieren más habilidad. Los demás son de tiempo real, vos tenés que ser ágil, y con el mouse, con tu cerebro, con la economía de juegos, o con los de armas con agilidad y trabajo en grupo. Es fundamental la velocidad de reacción, tener buena puntería, buenos reflejos, y todo eso son partes, todo eso junto son los requisitos de un gamer. Después hay muchos juegos que no requieren muchas habilidades, como los juegos de deportes. Que no se, hay gente que los puede considerar gamers pero para mí no lo son.

ENTREVISTADOR: ¿podes distinguir, digamos, entre un gamer bueno y malo?

ENTREVISTADO: Si, te das cuenta enseguida. Le ponés un juego que nunca haya visto, si la primera vez que juega lo juega bien, es gamer y si no, no es gamer, así de fácil.

ENTREVISTADOR: ¿Has conocido gamers muy buenos?

ENTREVISTADO: Ehhh, algunos, pero no tanto como que digas guau que bien que anda. Ninguno me ha parecido genial... ¿En la zona no? Después hay gamers internacionales, que viven de eso y si, andan volando. Cualquier juego que te cruces te ganan hagas lo que hagas.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo empezó lo de ser gamer?

ENTREVISTADO: Ehhh, nada, tengo compu de toda la vida, desde los seis años y juego. Después cuando vas conociendo gente y si tenés ganas de superarte te superarás en todos los aspectos de tu vida inclusive en tus espacios libres para jugar.

ENTREVISTADOR: ¿Cuál fue el punto digamos en que...? Bueno jugar no es ser gamer, tiene que haber habido algún momento en el que...

ENTREVISTADO: Sí, es verdad. Jugar no es ser gamer eso está claro. La vez que dije pah, realmente soy muy bueno para esto y puedo considerarme gamer es cuando dedicaba un montón de horas para el juego que tenía más de quince mil personas que se juega por internet, por todo el mundo y yo era el primero y fui el primero durante tres años. Me di cuenta claramente que si había tanta gente que quería competir contra mí y yo les ganaba durante tres años seguidos evidentemente era muy bueno en lo que hacía. (Se ríe)

ENTREVISTADOR: ¿Cómo era ese juego?

ENTREVISTADO: *O-game* se llamaba, es un juego basado en guerra, en guerra de naves espaciales. Y es todo con números, justamente es la parte en que podés demostrar tu habilidad, porque no se basa... Está producido para muchas capacidades de economía de juego, intelectuales y de análisis de circunstancia. Entonces como es mi punto fuerte, es donde pude explotar.

ENTREVISTADOR: ¿qué juegos has jugado hasta ahora, juegos que te hayan marcado digamos?

ENTREVISTADO: Puedo decir que aparte de *O game*, un juego que me haya quedado que haya sido muy bueno te puedo decir el *Age of Empires*. En ese juego llegué a ser muy bueno. Ahora hace pila que no juego, pero seguro si lo agarro le agarro la mano enseguida. Después te puedo decir el *Starcraft*, también ando muy bien para ese juego. Y casi todos son de estrategia si te ponés a pensar. Después de armas no me considero muy habilidoso porque no soy muy bueno apuntando, pero tengo mucha habilidad de mapa, por eso me sirve para seguir contrarrestando al menos a la gente promedio.

ENTREVISTADOR: ¿Vos pensás que las personas entienden lo que es ser gamer?

ENTREVISTADO: Y... Cada uno debe tener su propio concepto. Estoy seguro que hay gente que como te digo juega al PlayStation, que juega al *FIFA*, que juega al *Minecraft* y se considera gamer. Hay gente que juega y se considera gamer y... en realidad para mí va más allá de eso. Por eso te digo más allá, en la competitividad y de no ser bueno solo en una cosa. Porque bueno... vos tenés que tener habilidades en todas las áreas del rubro. Que te presenten cualquier cosa y ser capaz de entenderla rápido, eso es para mí ser gamer. Lo demás no creo que, no crea que lo acepten así directamente porque creo que les costaría tanto agarrar un juego y agarrarle la mano tan rápido que preferirían no aceptar esa realidad porque se verían a sí mismo fuera del grupo de los gamers.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinas que piensa la gente que no es gamer y que tampoco siente nada por los juegos?

ENTREVISTADO: ¿O sea que no tiene nada que ver con el mundo gamer?

ENTREVISTADOR: Exacto.

ENTREVISTADO: Y como un boludo que está jugando, básicamente. (se ríe)

ENTREVISTADOR: ¿Te has sentido digamos, en algún momento, discriminado por eso?

ENTREVISTADO: No, ni ahí. Es como las personas que les gusta la música y en su vida se dedican a la música, y a mí me importa muy poco, a mí me dicen eso y cantan y hacen lo que sea. A mí me da lo mismo, yo juego, que importa, aparte jugar te genera muchas habilidades en el resto de la vida que a mí me hicieron muchas cosas positivas. Si negara eso sería un idiota.

ENTREVISTADOR: ¿Y qué papel pensás que tendría las redes sociales en conocerse?

ENTREVISTADO: Ehhh... Por lo general no recuerdo mucha gente que haya conocido. Sí afianzado contactos que conocí en los juegos a través de las redes sociales. Pero no digo ah bueno voy a agregar a tal persona porque este juega así de la nada, y ponerme a hablar. No conozco la gente así, pero ese soy yo, capaz hay gente que lo hace. (Se ríe)

ENTREVISTADOR: ¿Estás al tanto, por ejemplo, de algunos grupos en Facebook que hay gente que postea y demás?

ENTREVISTADO: Sí, hay muchos grupos, foros. Acá subieron de lanparty, de gameover, son como cinco una cosa así. Pero nunca me gustaron ese tipo de grupos porque son, no me parecen, o

sea son gamers, entran dentro de la estadística, pero son de otro tipo de escuela que no es la que me importa a mí. Son muy específicos, juegan dos o tres juegos y se compiten entre ellos pero no tienen competencia muy global. No me parecen muy... O sea no me interesaría competir con gente como esa.

ENTREVISTADOR: ¿O sea que vos reconocés distintos tipos de gamers?

ENTREVISTADO: Si, vos tenés por lo menos así lo más común son los gamers que son completos que juegan cualquier tipo de juegos. Después tenés los gamers retro que juegan los juegos muy viejos. Tenés los gamers que son tipo a la moda, que cada vez que suben un juego nuevo dejan el anterior y juegan a ese y se matan en ese. Después tenés gente que se puede considerar gamer por su propia definición que es la que juega durante muchísimas horas, que para mí no lo es pero ellos se podrían considerar gamers. Ehhh no sé, esos son los que se me ocurren ahora.

ENTREVISTADOR: ¿Y hay como algún escalafón digamos?

ENTREVISTADO: Y... Te diría que el mejor es el completo. Es el más abarcativo y el que menos me parece ahí es el que dedica más horas, porque dedicar horas no te hace nada. Como alguien que se dedique veinte horas por día a cantar pero cante espantoso. (Se ríe) No te hace músico. Podés cantar veinte horas pero no te hace músico.

ENTREVISTADOR: ¿Hay algunas diferencias entre gamers, existe alguna pica digamos entre gamers?

ENTREVISTADO: Si, constante. Siempre. Cuando te juntás en una LAN por ejemplo, hay niveles de habilidades de cada uno inclusive si estás jugando a un juego que ya conozcan o no y vos ya sabés cuando estás jugando ya sabés con quién vas a competir. Cuando te sentás a este tengo que hundirlo rápido porque sé que tiene potencial de más después y le ganás en el resto del camino. Y esa pica esta siempre, y es mutua. Se dan cuenta fácil cuál, quién sos vos y cuál es el otro. Y obvio, genera un poco de... Pero nada que vaya más allá de la competencia y el juego.

ENTREVISTADOR: ¿Para las LANES, están preestablecidos ya los juegos?

ENTREVISTADO: Generalmente se establecen sí, porque si te juntás en la LANy no tenés los juegos después estás horas copiando juegos en cada computadora y es un despelote y ta, perdés demasiado tiempo en eso.

ENTREVISTADOR: ¿Conocés personas en las *lanes*?

ENTREVISTADO: Sí, un montón de personas he conocido en *lanes*, gente que no conocía y me hice amigo ahí, sí.

ENTREVISTADOR: ¿A través de algún contacto, digamos algún conocido fuiste a alguna LAN?

ENTREVISTADO: Sí, mutuo. A veces te juntás con vos o mismo yo organizo y bueno digo vamos a juntarnos. Bueno, el también y todos traemos amigos y todos los amigos se conocen entre sí. Y bueno, lo mismo al revés, a veces me invitan a mí y yo caigo en una LANde otros y conozco gente.

ENTREVISTADOR: ¿Ha habido alguna evolución en el concepto gamer?

ENTREVISTADO: Ehh... Hay más gamers, están más, se notan más... Está más popularizado que antes, precisamente por el tema de Internet y de las redes sociales. Y que ahora está mejor visto usar las computadoras y la tecnología. En mis épocas antes éramos pocos y no teníamos como hablar entre nosotros y cosas así entonces no era tan popular. Ahí si cuando decías que jugabas seis u ocho horas por día te miraban más raro. Ahora es más normal.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que acá en nuestro país puede llegar a ser un trabajo?

ENTREVISTADO: Sí, si se puede, podría llegar a ser si en muchos países del mundo es. No veo por qué acá no. Lo que pasa es que requiere a gente con mucha dedicación, tiempo y habilidad para poder hacerlo, pero no veo por qué no. Inclusive podés dedicarte a trabajar de eso para el exterior, ni siquiera en Uruguay mismo. Trabajás acá pero hacia fuera.

ENTREVISTADOR: ¿Y qué opinas de las nuevas generaciones de los gamers?

ENTREVISTADO: No, no tengo ni pros ni contras. En general, como siempre, como en mi época también hay gente que juega juegos absurdos y poco competitivos y ahora pasa lo mismo con las nuevas generaciones que juegan *Minecraft* o cosas así. Hay gente que juega al *LOL*, yo

juego al *LOL*. Y hay mucha gente que no entiende nada, que juega por jugar, y está bien. Y hay gente que juega más como intentando ser profesionales y andar bien y... También por más que sea una moda también entran dentro del rubro de ser gamers. Pueden ser gente habilidosa.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es lo que tiene por ejemplo el *LOL* que motiva a tanta gente a jugar, a todas las generaciones de gamers?

ENTREVISTADO: Y porque se puede jugar rápido, toma poco tiempo jugar. Es sumamente competitivo, se juega en equipos, es muy popular, es gratis y tiene muchas variedades, entonces por más que juegues mucho tiempo igualmente siempre te vas a sorprender con cosas nuevas. Esa es una de las cosas de los juegos nuevos en general. Una persona por más que dedique muchas horas al juego se tiene que adaptar a las nuevas normas. Ahí es cuando se destacan los gamers de verdad, porque se adaptan rápido a las normas que los que requieren muchas horas. Es como cuando estudias para el liceo. Una persona puede estudiar doscientas horas para pasar una materia o puede haber una persona que de repente lo lee, lo aprende en una hora y lo saca de taquito. Esa persona tiene claramente más habilidades. Ese que yo conocí en IA gamers, ese que rápidamente lo saca.

ENTREVISTADOR: Ahora que mencionaste el estudio... ¿Cómo manejaste el ser gamer con el estudio por ejemplo?

ENTREVISTADO: No, van de la mano. Es lo que te digo, te genera muchas habilidades el ser gamer. O sea, para mí te genera eh... Como mucha lógica, sobre todo matemática. La habilidad lógica y matemática a mí me desarrolló muchísimo y por eso siempre me gustó y me fue súper bien en ese aspecto. Eh... Solamente si sos competitivo, si te dedicás a jugar por jugar no le vas a sacar el provecho de las cosas que te puede enseñar. Pero aparte de eso no tiene por qué ser para nada negativo. Al contrario, puede ser positivo si lo hacés bien.

ENTREVISTADOR: ¿Con tus amigos de liceo también se juntaban a jugar?

ENTREVISTADO: Algunas veces he agarrado algunos amigos que no son tan gamers o que son gente que juega así nomás pero que de repente les ha copado y con un poco de incentivo nos hemos juntado a jugar. Pero en general en los liceos o escuelas donde yo he estado no eran tantos, no eran tan gamers digamos.

ENTREVISTADOR: ¿Cuándo fue tu primer LAN?

ENTREVISTADO: Y mi primer LAN fue creo que a los catorce. Y eso que teníamos computadoras horribles. (Se ríe) En esa época jugábamos cualquier cosa.

ENTREVISTADOR: ¿A qué jugaban?

ENTREVISTADO: Y... El primer juego que recuerdo haber jugado en una LAN habrá sido el Warcraft y el Starcraft y el Counter Strike, son los juegos que me acuerdo. MU pero no era un juego competitivo, es otro tipo de juego.

ENTREVISTADOR: ¿Todos tenían computadoras?

ENTREVISTADO: Eh... No a veces nos juntábamos en cibers. Es una LAN en un ciber nada más que alquilás la computadora y ya está. Pero es lo mismo. En general en esa época hacíamos eso, porque era muy difícil. Éramos muy chicos, no teníamos transporte, no teníamos plata, las computadoras no eran muy buenas. Pero cuando ya sos más grande podés invertir en vos y podés tener todas esas cosas más fácilmente para poder hacer una LAN.

ENTREVISTADOR: ¿Hubo como un cambio no? ¿Desde los Ciber a las casas?

ENTREVISTADO: Si, en general si me preguntás era más divertido cuando era en los cibers. No tenías que llevar nada, instalar nada. Solamente decías nos juntamos a las nueve e ibas y jugabas. Te ibas a la hora que querías y no importaba si estabas dos horas nomás ya estaba bien. Pero si vos te juntás para una LAN en una casa con todo el sacrificio que te toma mover tus cosas, y eso, las de todos. Si no jugás por lo menos seis horas ya no vale la pena. Entonces ya quizás no tenés más ganas de jugar cinco horas pero seguís jugando porque todo el mundo quiere jugar.

ENTREVISTADOR: Y retomando el tema de las redes sociales... Taringa por ejemplo... ¿Conocés Taringa?

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: ¿Usaste alguna vez Taringa?

ENTREVISTADO: Usé alguna vez en su época, ahora ya está obsoleto. Creo que todo ese tipo de foros ya pasaron de fecha. Por lo menos para mí. No les veo utilidad.

ENTREVISTADOR: ¿Hubo algún momento en que Taringa tuvo alguna representación de gamers?

ENTREVISTADO: Sí, creo que la sigue teniendo. Suben noticias de juegos y cosas nuevas que salen, y cosas que la gente hace. Pero como no le doy mucha bola porque a mí no me llama la atención eso. Pero creo que siempre la hubo y la va a seguir habiendo, ya sea en Taringa o en otros foros, porque la gente se quiere expresar.

ENTREVISTADOR: ¿Crees que hacen más uso de esas redes que, por ejemplo otras redes más mediatizadas como Facebook o Twitter?

ENTREVISTADO: Si, sin duda porque a la gente no le gusta publicar con su cara “ah sí, yo jugué tal juego”, porque si el resto de tus contactos son gente más normal digamos, no le va a interesar y te pueden decir cualquier cosa. Por molestar nomás, pero lo pueden decir. Por lo general, los hobbies uno los guarda como cualquier cosa, no sé si estás escuchando una canción no ponés “Uy estoy escuchando la canción esta”. Hay gente que lo hace así como hay gente que juega y pone cosas de juegos, pero son los menos. Tu vida privada tratás de mantenerla privada.

ENTREVISTADOR: ¿Y el tema de por ejemplo el género, gamers asociado antiguamente más a hombres? ¿Cómo lo ves actualmente?

ENTREVISTADO: Sigue asociado más a hombres, o sea es inevitable. Por más que se puede decidir si es algo machista o feminista la mayoría que juega son hombres. Y la mayoría de las mujeres que juegan no son muy habilidosas, yo por lo menos conozco muy pocas personas que sean mujeres y sean habilidosas, quizás porque no les importa o porque está muy estigmatizado el tema de las mujeres se gastan en aprender. No sabría decir bien por qué, pero así o sea si me decís, si me preguntás por gamers profesionales que yo conozca ninguno es mujer.

ENTREVISTADOR: ¿Conoces el streaming?

ENTREVISTADO: Si, es la nueva forma de hablar con gente (se ríe) y hacerte famoso con juegos básicamente.

ENTREVISTADOR: ¿Gamers famosos?

ENTREVISTADO: Si, toda la mayoría de los gamers famosos hacen eso. O sea es la forma de ganar plata que tienen. Los gamers famosos, los demás lo hacen... No sé por qué lo hacen. Pero los famosos si hay gente que gana millones de dólares literalmente por subir sus juegos.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo funciona eso?

ENTREVISTADO: Vos ponés como un video de Youtube nada más que vos ponés tu enlace y la gente entra y te ve a vos en una camarita chiquita abajo. La cámara te muestra a vos jugando y en la pantalla grande tú juego. Entonces la gente juega y muestra las cosas que hace, se ríe o no sé, hace comentarios y la gente empieza a seguir como en You Tube que tenés seguidores. Y así sigue y sigue y sigue y por cada cantidad de seguidores que tengas te dan determinada plata de publicidad y cosas así y ta, hay algunos que tienen millones y millones de gente que los ve y esos se llenan de plata.

ENTREVISTADOR: Siguiendo la línea de los famosos... ¿Los eventos gamers?

ENTREVISTADO: Hay siempre, eventualmente. Pero acá no, en otros países. Eh... Sobre todos campeonatos y torneos de todo un poco, hay pila. Y ahí es donde se juntan todos los mejores, se llena de público y todo eso. Lo pasan también justamente por streaming, te pasan el campeonato y para que te hagas una idea en el campeonato del LOL fue lo más visto por streaming de todo los streams que hubieron.

ENTREVISTADOR: ¿Dónde ves a los gamers en la calle digamos?

ENTREVISTADO: Podés o no saber que son gamers. A mí me podés cruzar en la calle y no saber, porque no tenés ni idea, no tenés un cartel en la cara que dice "soy gamer" ni tenés algo que te define, no hay un vestuario, no hay nada. Por lo general son más cerrados, son más tímidos por un tema de que están muy acostumbrados a sociabilizar de otra forma entonces como que les cuesta el tema social. Pero... No todos. Pero así por la calle no te das cuenta. Hay algunos eventos frikis donde también van muchos gamers porque como te digo los gamers entran en el mundo frikis. Hay pila de figuras de acción, gente que está jugando, campeonatos y cosas así y va la gente y participa. Pero no es un evento específico de gamers, es de todo el mundo friki.

ENTREVISTADOR: Si mi pregunta iba más referida a eso... ¿Dónde podés ver más gamers, en qué lugar o actividad?

ENTREVISTADO: Yendo a un cibernets, que yo pienso ahora quedan tres, o yendo a los eventos, que son seis al año. Son los lugares que te puedo decir que voy y veo gamers. O sea, no se me ocurre otro.

ENTREVISTADOR: ¿Y pensás que ahora con el tema de las redes sociales hay una mayor unidad entre gamers?

ENTREVISTADO: No te diría unidad porque la verdad que conozco cuatro grupos de gamers, que yo conozco que van justamente a estos eventos y a estas cosas. Y en realidad son distantes entre sí, podrían haber hecho una unidad y ser un grupo grande de gamers pero no, cada uno está por la suya así que no, no se me ocurre que sea tan, tan unificado.

ENTREVISTADOR: Dijiste que conocías grupos, grupos de gamers... ¿Cómo se formaron esos grupos de gamers?

ENTREVISTADO: Hay uno que son muy amigos míos que son gamers más retro. Se juntaron porque a todos les gusta, y de repente ellos habLANde eso y se les ocurrió sacar noticias de los juegos retro y ta, ellos se entretienen, es como su hobby. No sé bien cómo habrán empezado. Supongo que se habrán juntado a charlar y dijeron “vamos a compartir lo que sabemos”. Y los demás grupos conozco a otro que conozco algunos de sus integrantes, así con amistad digamos. Y también, se juntaron algunos porque trabajaban en locales de esos que venden cosas de play y cosas así. Y como tenían mucha información decidieron hacer canales donde vos puedas ver la información que ellos te dan. Y después hay un par más que son más que nada de vender mercadería eventualmente. Sé que existen pero no los conozco.

ENTREVISTADOR: Esto de vender mercadería, por ejemplo. ¿Está destinado a un público gamer?

ENTREVISTADO: Ehh... Estos dos locales sí son público gamer, o sea, porque venden consolas, juegos de play, venden mercadería así figuras de acción, venden RP o tarjetas de débito para el LOL. Esos locales específicamente sí. En los eventos la mayoría no son para gamers. Lo menos que tienen son cosas para gamers, abarcan otras áreas.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo pensás que es el consumo de esas cosas, les gusta comprar, tener figuras?

ENTREVISTADO: Son los que menos compran dentro del ambiente, porque un gamer suele tener todas las cosas que tiene o saber lo que quiere. Porque está mucho en Internet. De informática debería saber armarse su propia computadora, entonces no va a aquel que te vende la computadora armada. Va al que te vende las piezas y se lo arma él solo. Los juegos saben cómo conseguirlos, como descargarlos y cosas así. Generalmente tienen sus mañas porque están mucho tiempo en eso, entonces saben encontrar las cosas, entonces no son de ir a muchas tiendas tampoco.

ENTREVISTADOR: Vos por ejemplo, ¿te armaste la computadora?

ENTREVISTADO: Si, yo siempre me armé desde que soy chico me armo mi computadora y cada vez que se rompía algo la arreglaba. Jamás compré en una tienda nada de cosas gamers. Tengo un montón de cosas e incluso vendo cosas de gamers pero nunca compré yo.

ENTREVISTADOR: ¿O sea que siempre te preocupaste por digamos mantenerte al día con por ejemplo los avances tecnológicos?

ENTREVISTADO: Si, sino no podés jugar a los juegos que salen ni disfrutar ninguno, no tiene sentido. Ahora justamente me compré una laptop para poder jugar a todos los juegos y poder moverla e irme más fácilmente a jugar una *L*No lo que sea y no tener que estar desarmando la computadora de escritorio.

ENTREVISTADOR: ¿Las Laptop como que permiten también esa facilidad no?

ENTREVISTADO: Si, ese avance en la tecnología es fundamental. Pasa que antes las laptop eran malas. Ahora que son mucho mejores eh... Puedo jugar todos los juegos sin problemas, ahora valen la pena.

ENTREVISTADOR: ¿Podés hablar de quizás, luego de ver varios grupos, una cierta comunidad de gamers?

ENTREVISTADO: Si me decís una comunidad te puedo decir que hay dos de esos foros viejos que todavía existen, pero son muy acotadas, o sea no engloban al mundo gamer así que como comunidad grande no puedo decir ninguna. Del mundo *freaky* hay varias comunidades que son mucho más unidas y más abarcativas. Pero del mundo gamer no.

ENTREVISTADOR: ¿Si pensaras a futuro en eso?

ENTREVISTADO: Tampoco, no creo que sea algo viable porque son más individualistas los gamers, al ser competitivos.

ENTREVISTADOR: ¿Ves algún tipo de egoísmo en eso?

ENTREVISTADO: No, es como indiferencia. Vos competís, y si jugás a competir no te interesa tanto juntarte y compartir tantas cosas con un grupo grande. Te hacés amigos, te juntás generalmente de tu nivel si querés competir, para intentar mejorar inclusive con gente mejor, pero no te ponés a hablar con un montón de gente porque es como que no te interesa por lo menos a mí y aparentemente a todos los demás tampoco, porque no hay una comunidad grande al respecto.

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es el interés real de un gamer?

ENTREVISTADO: Es un hobby, es una pasión. A uno le gusta jugar y ganar y sentirte que andás bien en tu pasión. Como a un músico le gusta aprender a tocar, por más que toques bien no te gusta estar encerrado tocando, te gusta tocar bien y que la gente te escuche. Vos podés decir todo tu talento, y lo mismo le pasa a un gamer. A vos te puede gustar jugar pero no hay nada mejor que jugar contra otro para ganarle.

ENTREVISTADOR: ¿Y qué pensás con el mayor número de gamers actual, a futuro?

ENTREVISTADO: Si eso va a seguir creciendo. Así como cada vez van a seguir habiendo más gamers, van a seguir habiendo cada vez más gente que se dice gamer cuando no lo es, para encajar en el grupo. Pero eso igualmente los gamers de verdad se dan cuenta enseguida, vos los ves y decís “este sí, este no, este sabe algo de lo que está haciendo y este otro no tiene ni idea”. Pero también podés jugar para divertirte, no tiene nada de malo.

ENTREVISTADOR: ¿Y vos mismo a futuro?

ENTREVISTADO: Yo pienso seguir siendo gamer siempre, y ojalá mis hijos también el día que tenga.

ENTREVISTADOR: Bueno Alejandro muchas gracias.

ENTREVISTADO: Bueno de nada, estuvo divertido.

Entrevista N° 2

Fecha: 22/04/2015

Lugar: Facultad de Ciencias Sociales

Duración: 48' 16"

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 32

Horas de juego por semana: 15

Ocupación: Trabajador

En las salas de estudio de la Facultad de Ciencias Sociales, aproximadamente las cinco de la tarde. Desde el primer momento cuando nos saludamos la charla se dio muy amistosa, ideal para una entrevista tranquila y cómoda.

ENTREVISTADOR: Bien Nicolás ¿estás estudiando, trabajando actualmente?

ENTREVISTADO: Si, trabajo y estudio.

ENTREVISTADOR: Trabajás y estudiás... ¿Qué estudiás?

ENTREVISTADO: Electro electrónica.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste a eso?

ENTREVISTADO: Ehh, llegué porque... Primero que ya estaba estudiando e hice cuatro meses lo que es el seminario y por una cuestión de trabajo, estaba orientado a la rama que yo trabajaba. Me puse a estudiar, me gustó, y claro es un paso a la carrera que quiero hacer.

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es la carrera que querés hacer?

ENTREVISTADO: Es energía renovable.

ENTREVISTADOR: Ah mira que interesante...

ENTREVISTADO: Si, ya me está quedando un año y poco, un año de materias para terminar.

ENTREVISTADOR: Y el laburo... ¿De qué laburas?

ENTREVISTADO: En DIRECTV.

ENTREVISTADOR: ¿Cuántas horas te lleva eso?

ENTREVISTADO: Y me lleva unas ocho horas de trabajo.

ENTREVISTADOR: O sea que estudiás y además trabajas... ¿Cómo congenias eso?

ENTREVISTADO: Como lo congenio... Y a fuerza de voluntad. Yo entro a las nueve, salgo a las seis y a las siete y a tengo que estar estudiando. Si bien no hago todas las materias, entonces es un poco más llevadero porque ahí acomodo y... El miércoles no tengo materias. Eso es bueno porque por lo menos tengo un día para descansar, porque otros días es matador: llego doce menos cuarto, para dormir doce y media. Y ta, al otro día, todos los días, sábado trabajo al mediodía. Salgo de trabajar el sábado y me voy a estudiar también, porque entro a las tres a la facultad.

ENTREVISTADOR: ¿Y dónde entra esto de ser gamer digamos?

ENTREVISTADO: ¿Dónde entra? ¿Cuándo decís donde entra te referís a hoy en día o...?

ENTREVISTADOR: En tu rutina.

ENTREVISTADO: ¿En mi rutina? Y en mi rutina... Ahora que estoy estudiando es más difícil, pero los tiempos que estoy en casa. Eh bueno... Obviamente que entran todas las tareas de la casa, ¿no? Pero... En los momentos que tengo libres juego.

ENTREVISTADOR: ¿Con quién vivís?

ENTREVISTADO: Con mi pareja.

ENTREVISTADOR: Con tu pareja... ¿Cómo lo toma tu pareja?

ENTREVISTADO: Lo toma mal (se ríe). Lo toma mal... Ella es profesora, es profesora de historia, y aparte de su trabajo y... no lo comprende, ella se crió en otro mundo, en otro estilo de vida. Para ella jugar es perder el tiempo.

ENTREVISTADOR: Claro. Así que como que solés tener conflictos con eso...

ENTREVISTADO: Claro. Hoy en día se me reduce, yo reduzco el tiempo de juego a obviamente cosas más naturales ¿no? Está ella, que no tengo tanto tiempo. Hoy en día lo tengo que llevar más a la par ahí. A veces tengo que no jugar.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste a ser gamer?

ENTREVISTADO: ¿A ser gamer? Y yo a los cuatro años tuve la primer consola que era una Family .Y bueno desde ahí, a los cuatro años ya empecé a jugar.

Nosotros en mi familia somos cuatro hermanos varones. Aparte de eso están mis dos primos, que realmente mi primo que es el mayor (que me lleva ocho años a mí), capaz influyó también en esto de que empezó... Yo a los cuatro años ya había empezado a jugar y ya te gusta, te gusta. Ya empezás a jugar... Después a los siete años ya teníamos un Nintendo. Y bueno desde ahí la generación de las consolas fue avanzando, siempre tuvimos la última. Hasta... Hasta un Nintendo que lo tuve hasta los doce años, que mi viejo me lo compró.

Después a los dieciséis años tuve mi primer trabajo y ya me compré la primera consola, y después siempre tuve.

ENTREVISTADOR: Como que siempre tuviste el apoyo de tu viejo...

ENTREVISTADO: Mi viejo era muy colgado de jugar. Si bien ya era una persona que nos crió en ese mundo siempre le gustó. Aparte de que estudiaba electrónica y le gustaba todo ese ambiente, y ya jugaba y bueno ta. Esas cosas...

ENTREVISTADOR: Como que la heredaste, como que te criaste con eso (nos reímos).

ENTREVISTADO: Y me crié con eso. Me crié con eso. También era un momento para pasar, o sea, que estábamos ahí. Si bien mi viejo también trabajaba... Mi viejo laburaba mucho, laburaba doce horas... Compartíamos un rato. Aparte de las salidas, las vacaciones, ahí se compartía un vínculo entre hermanos. La única mujer era mi madre, cuatro hermanos y mi viejo y jugábamos todo y... Se pasaba rato.

ENTREVISTADOR: ¿Jugaban en familia?

ENTREVISTADO: Digamos que jugábamos en familia. Jugábamos y jugamos también hoy.

ENTREVISTADOR: ¿A qué jugaban antes?

ENTREVISTADO: Para la edad que tengo yo, las consolas antes eran en lo que es tecnología y gráficos y eso eran más acotadas. Antes se jugaba mucho a los deportes, que era lo más así que vos podías vincularte con otra persona, que podías jugar de a dos y... Pero jugábamos a todo en general. Deporte era lo más porque jugábamos al fútbol, y se armaban campeonatos y...

ENTREVISTADOR: ¿Vos ves una evolución en eso? ¿Ha cambiado, digamos, de pasar de jugar juegos de deporte a...?

ENTREVISTADO: Si. Yo los juegos de deporte no, ya no juego más. Debe hacer diez años que no juego juegos de deporte. Los tengo pero juego cuando algún cumpleaños, o hacemos alguna reunión con amigos que nos juntamos a jugar. Ahí sí jugamos, ¿me entendés? Fútbol y eso...

ENTREVISTADO: ¿Cuándo hiciste el quiebre de dejar de jugar videojuegos de deportes? ¿El giro?

ENTREVISTADO: El giro lo pegué cuando me fui a vivir solo. Cuando me fui a vivir solo. Porque al estar solo no sé, no me colgaba... Los juegos de deporte los usaba más por una cuestión de entretenimiento. Yo juego a lo que me divierte. Y bueno, estar solo te lleva a que también, yo cuando estaba solo no está lo que ahora que tenés online, y podes jugar con gente de cualquier lado del mundo, con tus amigos, con tu...

Entonces al jugar solo jugaba ya otros juegos: juegos de rol, juegos de aventura, juegos a mundo abierto, que podes hacer otras cosas. Que siempre lo juegue pero al estar solo ya era exclusivo. Entonces perdí el atractivo por los juegos de deportes.

ENTREVISTADOR: ¿Tenés algún juego que te haya marcado?

ENTREVISTADO: ¿Que me haya marcado? Eh... Hay juegos que sí que decís son conocidos, juegos que de repente ya hay dos juegos que son muy buenos, que para mí fueron... La Leyenda Zelda, Legends Of Zelda, el de Súper Nintendo, porque cambió la temática de los juegos. En ese juego ya requería... Era un *RPG* de aventura, que ya requería el uso de la cabeza, bastante. Mucho acertijo, mucho laberinto, mucho tener que empujar cosas, un mundo grande. Y el Legends Of Zelda Ocarina of time en su edición de Nintendo 64 está calificado como mejor juego. Y es sin duda alguna... Es igual, pero en tres dimensiones y fue lo que... Fue... Es... Fue vanguardista, es el juego que les abrió las puertas a todos.

ENTREVISTADOR: Aparte de jugar juegos de deportes, Legends Of Zelda. ¿Después seguiste por ese lado, por RPG?

ENTREVISTADO: Lo que pasa que siempre lo jugué. Aventuras, aventuras gráficas, RPG. Me gusta de ese estilo. También los de armas, los de shooter, primera persona. También, juego mucho a esos juegos.

ENTREVISTADOR: ¿Qué juegos solías jugar en aquel momento?

ENTREVISTADO: ¿En qué momento?

ENTREVISTADOR: En los de Nintendo 64...

ENTREVISTADO: ¿Nintendo 64? Eh... Es una consola muy buena. Era la primer consola que venía con la posibilidad de jugar de a cuatro. En aquel momento no había online, la única forma de jugar cuatro personas era... Bueno, con otras consolas no había para jugar de a cuatro.

Pero en el Nintendo 64 la consola ya venía con los puertos para poner los controles, y jugábamos al de fútbol, al Golden Eye.

ENTREVISTADOR: ¿El "007"?

ENTREVISTADO: El "007 Golden Eye, que en ese momento era... Yo tenía quince años, y se jugaba mucho, jugábamos muchas horas. Éramos cinco que habremos llegado a jugar... veintidós por treinta y cuatro. Los fines de semana era brutal. Nos juntábamos y arrancábamos a jugar a las once de la noche y jugábamos hasta el otro día a las siete, nos acostábamos a dormir. A las dos ya nos juntábamos de vuelta hasta las cinco. Ahí había uno que trabajaba. Volvía y otra vez, todos los días.

ENTREVISTADOR: ¿Fue como (entre muchas comillas claro está) la primer LAN?

ENTREVISTADO: Si, si, si. La verdad que sí.

ENTREVISTADOR: ¿Eras muy de juntarte con tus amigos a hacer esas cosas? ¿A todos les gustaba?

ENTREVISTADO: Si, sí. Por suerte. En el grupo éramos... De un grupo de quince personas que nos juntábamos había cinco que jugábamos, que éramos gamers. Los demás si bien jugaban, nos juntábamos y hacíamos algún asado o algo. Jugaban pero... Nosotros sí éramos...

ENTREVISTADOR: ¿Se juntaban aparte del grupo o...?

ENTREVISTADO: No, nos juntábamos en la casa de uno, lo que pasa es que claro... Te lleva los tiempos que... De repente hay personas que no les gusta jugar tanto y no están muy para...

ENTREVISTADOR: ¿En ese momento ya se pensaban gamers? ¿Ya tenían el concepto así como...?

ENTREVISTADO: No. Es más, creo que hoy en día un gamer no te va a decir que es un gamer. Me parece que eso no existe.

Un gamer lo que se dice gamer no lo ve así. Para mí un gamer lo ve como que “me gusta jugar, me gusta jugar a los juegos y nada más”.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es para vos un gamer?

ENTREVISTADO: ¿Qué es para mí un gamer? Y... Hay varios tipos, para mí hay por lo menos tres, cuatro tipos de gamers que son...

Un gamer es una persona que juega, que en su tiempo libre hace eso, le gusta hacer eso, es cotidiano. Está la persona que hace su vida normal (trabaja, estudia, sale y juega), es una persona normal que le gusta jugar en su casa. No tiene por qué jugar todos los días, no está tan metido en el tema. Si bien le gustan los juegos, va comprando, va jugando, después ya va subiendo el nivel.

Están las personas que... Yo creo que estoy en un nivel dos más o menos, más avanzado. Por causa de tiempo no puedo jugar más. De tiempo y de la vida, de pareja, de la vida y no puedo jugar más. Pero creo que ya estás más al tanto del tema: sabes cuándo va a salir un juego, ya tenés pensado el juego que vas a jugar, cuándo. No sólo jugás un juego, no tenés un género específico, jugás a varios juegos. A mí me pasa de repente, que estoy jugando a cuatro juegos.

A veces tengo juegos que... Me ha pasado de tener tres, cuatro juegos que los compré y todavía no los jugué, los tengo ahí esperando.

Y bueno después ahí viene subiendo, viene la gente que ya está... Que ya es adicta, que lo único que hace es eso. Ya cualquier otra cosa que lo saque de jugar... Pasa más en los adolescentes eso. Cualquier cosa que los saque de jugar ya es una molestia, sea estudiar, sea ir al almacén, sea... Que no es para salir lo que sea, ya no quieren hacerlo, ya los molesta, sino están... Ahí ya se genera

como una adicción ¿no? Genera como un círculo vicioso que pueden ser causas, muchas: problemas familiares, la misma persona... Casi siempre creo que está... Lo conlleva un problema. Por algo llegó ahí, a ese estado a estar así. Que esa gente está muy metida. Juega muchos juegos, mira mucho video de juegos en You Tube, está al tanto de todos los juegos que van a salir. Cuando sale algún... Lo que se usa mucho en las empresas es antes de que salga algún juego, por páginas tipo Twitter empiezan a tirar pequeños tips de qué puede traer el juego. Y están en todas esas cosas, es como que la rosca los lleva a estar más metidos en eso. Pasa mucho hoy en día en los adolescentes, te digo de doce a dieciocho, pasa mucho eso. Ese es el nivel máximo me parece de un gamer. También por una cuestión de tiempo: que no tienen que trabajar, que lo mantienen los padres. Hoy en día a los padres les parece mejor que estén en la computadora a la calle. Por unos padres que bueno, no quieren cumplir su función, entonces los dejan en la computadora.

Y eso son los más salados porque aparte a mí me pasa que yo solo juego un juego en computadora, a mí me gustan las consolas. Yo juego al PlayStation o al Nintendo. Y esos pasan en las computadoras, en las consolas, juegan todo...

ENTREVISTADOR: Y estos gamers full time digamos, que vos hablas de adicción, y como un escape o muchas cosas... ¿Es algo nuevo, es algo más de ahora?

ENTREVISTADO: Es algo más nuevo por el mismo proceso de evolución de la tecnología. Hoy en día un adolescente en su cuarto tiene su consola, tiene su computadora, y tiene Internet. Y ese tema... La rosca se va haciendo sola. Porque al tener Internet un día se queda hasta las doce, doce y media, una, una y media, y después... Cuando tiene que ir a estudiar a las ocho de la mañana se acuesta a las seis, porque estaba hablando con un amigo, porque estaba conectado en línea por Skype, estaba jugando un juego, se aburre de la computadora y le dice al amigo "vamos a jugar al Play 4, al Call Of Duty"... Es más nuevo por eso. Porque antes no pasaba. Porque antes tenías una consola, jugabas solo. En algún momento te aburrías y te ibas a dormir.

No estabas tan inmerso en el mundo de la tecnología ni tan inmerso digamos, en los juegos.

ENTREVISTADOR: ¿Qué requisitos, digamos, pensás que tiene que tener un gamer?

ENTREVISTADO: Requisitos... ¿Cómo qué requisitos...?

ENTREVISTADOR: Vos clasificaste recién a los distintos tipos de gamers. ¿Qué requisitos se necesitan para ser considerado gamer?

ENTREVISTADO: Es como... Llevándolo al mundo común, es como un hincha de fútbol al que le gusta jugar al fútbol. Te tiene que gustar, te tiene que apasionar, te tiene que atraer. Aparte no cualquiera, no cualquiera porque el gamer casi siempre es una persona intelectual, alguien que le gusta pensar porque no es que apretás cuatro botones y... Tenés que andar descifrando, buscando. Tienen su complejidad los juegos.

ENTREVISTADO: ¿Cómo describirías un buen gamer?

ENTREVISTADOR: ¿Un buen gamer? Uno habilidoso.

ENTREVISTADO: ¿Un capo, habilidoso, un maestro? (se ríe)

ENTREVISTADOR: ¿Qué tiene que tener un gamer para ser un buen gamer?

ENTREVISTADO: Es eso, en realidad el buen gamer casi siempre es el que hace las cosas distintas. Te doy un ejemplo porque es variado ¿no? Porque si bien tiene que tener una habilidad de movimiento en la articulación de las manos es la cabeza, siempre la cabeza. En cualquier juego te das cuenta el bueno porque es el que hace las cosas distintas. Si vos estás jugando con alguien y hay juegos en línea que ves gente que... Es mala, que es dura, y que es manca. Y hay gente que no, que decís “¿mira lo que está haciendo?” Ese es el bueno, ese es el habilidoso.

ENTREVISTADOR: ¿Has conocido gente muy habilidosa?

ENTREVISTADO: He conocido, he conocido... Hay una persona que es “Mazda” que es el usuario de él, que es un juego bastante conocido que es el League Of Legends. En su rol, y con un personaje que juega él, y es el número cuatro de Latinoamérica.

ENTREVISTADOR: ¿Qué rol hace él?

ENTREVISTADO: Él es jungla. Jungla, juega con el personaje que es “Wukong” que sería como la historia del Rey Mono, para que te hagas una idea del personaje. Bueno tiene su bastón, tiene sus habilidades, y jungla... Él mientras los demás tiene sus tres líneas el anda por entre medio de las líneas, por la jungla, agarrando experiencia para luego ayudar en el resto de las líneas. Es más complejo que eso pero...

Y bueno, es muy bueno, muy habilidoso, se destaca. Y ser el número cuatro de Latinoamérica, y a nivel mundial anda ahí también... Es mucho, es mucho, porque estamos hablando de un juego que juegan millones de personas. Uno de los tantos. Si bien también mi núcleo de amigos, mis hermanos y mi primo, hay dos o tres que son muy habilidosos. Pasa que ya después tenés por juego... en cada juego, en cada estructura... Es distinto una consola que una computadora, los que juegan en PC.

ENTREVISTADOR: ¿En qué tipo de juego te especializas?

ENTREVISTADO: ¿En qué tipo de juego? A mí me gustan los juegos de rol. Me gustan los juegos de rol. No me especializo en ninguno porque juego a todo. Es complicado agarrar a “Zed” y... Para especializarte en un juego tenés que jugar, te tiene que gustar mucho un solo estilo de juego y jugar. Y jugar, y jugar y jugar y... Lo que te hace ser bueno... Es exactamente igual que un deporte. Lo que te hace ser bueno es jugar. Por eso es el tiempo que consumo. Y yo... Juego para divertirme también, que esa es una diferencia. Ya el gamer full time vamos a decir, ese ya es dudoso si juega para divertirse o... Ya está absorbido por ese ambiente.

ENTREVISTADOR: Digamos que ya más que un hobby se vuelve más...

ENTREVISTADO: Más adicto. Ya es una acción real. Entonces esa persona ya dudas si se está divirtiendo, o si es ganar, si lo único que quiere es ganar.

Pero yo juego todo en realidad. Lo que más me gusta son los de primera persona de armas, los shooter en primera persona, los RPG... Los *RPG* son los que más me gustan. Y de repente ahora me pasa, un *RPG* que... El *RPG* es del ochenta y cuatro el juego, es el Final Fantasy, el primero. Y lo estoy jugando porque lo vi... Estábamos jugando... Porque estábamos hablando por un grupo de Whatsapp (porque tenemos un grupo ahí) y mi primo se puso a jugar al primer Zelda, que anda ahí, es del ochenta y poco, y bueno yo me puse a jugar al Final Fantasy que es del ochenta y cuatro y ta, me gusta. Me gustan más los juegos que te generan pensar. Pero después juego a todo. Los de pelea, me gustan esos. Los de deportes, me gusta el fútbol. Pero es algo que nunca... siempre hay gente que es mejor.

ENTREVISTADOR: Veo que nombrás mucho a tu primo, tu hermano. Veo que son de jugar mucho en familia, comparten juegos y...

ENTREVISTADO: Si, si, si, si. Nos juntamos... Hoy en día claro, ya somos más grandes, tengo treinta y dos, mi primo el mayor tiene cuarenta. Mi hermano mayor tiene treinta y tres, después el otro veintiséis y el otro veintitrés. Y mis amigos tienen treinta y cuatro... Andamos en ese entorno. Es más difícil juntarse. Nos juntamos cuatro, cinco veces al año a jugar. Es como una excusa, nos juntamos a jugar, nos divertimos, estamos todos. Porque era algo que también fue con lo que nos criamos, nos criamos en ese ambiente. Nos juntábamos todos los días y los fines de semana hacíamos pizza y... Para que no se pierda nunca.

ENTREVISTADOR: Te quería preguntar un poco más acerca de los amigos... ¿Amigos del liceo? ¿Dónde fuiste conociendo gente, haciendo amigos?

ENTREVISTADO: De todos lados. En el liceo, en el barrio, principalmente en el barrio. Yo soy de un barrio que tiene ochenta años, y yo soy la tercera generación. Entonces es un número grande, somos casi todos del barrio. Y después de la vida, de los trabajos, de los estudios, amigo del estudio y así...

ENTREVISTADOR: Y sacando un poco los amigos... ¿En qué momento dijiste “ta, soy gamer”?

ENTREVISTADO: Nunca lo dije, nunca me preocupó. Eso es lo que pasa, no te preocupa...

ENTREVISTADOR: ¿O sea que nunca tuviste ningún quiebre digamos? De decir “pah, esto sí que me gusta, como que...”. ¿De dónde conoces el término gamer?

ENTREVISTADO: Para mí gamer es un término nuevo a las personas que juegan... Tal vez por diferenciar, porque hay en ese mundo gamer hay muchas... Hay de todo, hay de todo. Hay gente otaku, gente que juega juegos de rol de cartas, hay de todo. Que si bien tiene similitudes o gente que hace varias cosas yo calculo que lo pusieron para diferenciar.

Nunca dice que soy gamer. Con mis amigos nos gustaba jugar, y jugamos. Hoy en día si me preguntas sí, te digo soy gamer, bajo definición de “juego”.

ENTREVISTADOR: Mencionaste a la gente que juega juegos de caja, otakus. ¿Qué grupos reconoces que compartan ciertas cosas pero que...?

ENTREVISTADO: Como que te pueden caer bien.

ENTREVISTADOR: Claro, como que puedes llegar a acomodarte.

ENTREVISTADO: Si. Los otakus, está toda esa gente que hace cosplays, que está metida en todo ese mundo. De repente nosotros también hay algo que compartimos que nos gusta el anime... Son cosas que más o menos les gustan a la misma clase de persona. Que juega y le gusta el anime, que le gustan las cartas. Nosotros hubo un tiempo que nos gustaba mucho jugar a los juegos de rol de cartas. Son cosas que compartís.

Entonces tenés eso: tenés los gamers, tenés... Pasa que es difícil diferenciarlos. Es como ir a una conferencia de esas, “Montevideo Comics” y diferenciar qué es qué.

ENTREVISTADOR: ¿Has ido a alguno de esos eventos?

ENTREVISTADO: Sí.

ENTREVISTADOR: ¿Eventos de comics o...?

ENTREVISTADO: De todo. ¿Viste que esos eventos tienen de todo? Pero no, fui a uno de esos de juegos, de videojuegos, acá en Montevideo.

ENTREVISTADOR: ¿El de este año?

ENTREVISTADO: No, el del año pasado. Ahora sé que hay uno el dieciséis hay uno.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás ir?

ENTREVISTADO: No voy a poder ir.

ENTREVISTADOR: ¿Por?

ENTREVISTADO: Me operan el catorce.

ENTREVISTADOR: ¿De?

ENTREVISTADO: De los ligamentos.

ENTREVISTADOR: Ah, qué lástima... Y hablando un poco más de los juegos. ¿Qué rol soles ocupar en los juegos por ejemplo League Of Legends? ¿Qué rol te gusta ocupar?

ENTREVISTADO: ¿Qué rol me gusta ocupar? Hay dos roles que ocupo: ocupo el de soporte. Soporte es el que ayuda al carry, al adc. El adc es el personaje que hace mucho daño pero que es débil, y el soporte es la persona que tiene que estar para ayudar. Es el que no se lleva los aplausos pero es fundamental también. Me gusta esa función.

Después mid, que ta, mid es la línea de medio. Ya jugás solo contra otro mid, te puede ayudar el jungla, pero estás sólo. Es una línea que está buena.

Me gustan esos porque no sé, tengo algo con el tema de que te maten mucho. Entonces son líneas que... En mid vos jugás con un personaje que es bastante rango, entonces es... Y después es, ta, habilidad del personaje, son muchos personajes, entonces ta...

ENTREVISTADOR: En tu vida... ¿Sentís que tiene que ver el rol que ocupas en los juegos? En cómo te comportas con los demás por ejemplo...

ENTREVISTADO: En ese caso sí, en el caso del soporte sí. A mí me gusta ayudar, me gusta ayudar a las personas. En todo, a mi amigos, lo que puedo, siempre trato de ayudar. A veces demasiado ¿no? Pero sí.

ENTREVISTADOR: Profundizando un poco más en esto de los juegos realidad-vida. Esto es como el huevo y la gallina. ¿Los juegos tuvieron influencia en tu vida, tu vida tuvo influencia que te llevó a los juegos? ¿Te han aportado a ser lo que sos?

ENTREVISTADO: Sin duda que si es algo que haces mucho tiempo sí, por supuesto. Si bien los juegos son juegos ¿no? Son historias. Está bien, como todo juego, como toda película, que por ejemplo te dejan un mensaje lindo pero básicamente son historias.

Sí, me ha ayudado, en algunas cosas me ha ayudado mucho. De repente algo que no tiene nada que ver pero con el idioma. Antes los juegos venían solo en inglés, y yo... En las primeras clases de inglés ya sabía mucho, porque antes tenías que traducir, tenías que remarla. Hoy en día los juegos te vienen todos en español subtítulos. Te influencia si por supuesto, los juegos son muchas horas, estás en ese ambiente. Casi siempre ese ambiente aparte es un ambiente sano, en todo lo que es esas cosas como la amistad, y todo eso. Es un ambiente sano.

ENTREVISTADOR: Me dijiste que siempre tuviste Nintendo y otros apartados. ¿Hoy en día te preocupas por ejemplo de los avances tecnológicos? ¿Estás al tanto?

ENTREVISTADO: Si, por supuesto. Hoy en día yo tengo un PlayStation 4, me lo compré el primer día que salió.

Es complicado acá en Uruguay la cuestión tecnológica porque es cara. Siempre tenés que tratar de que te lo traigan pero... Sí, bastante. Yo nunca tuve un teléfono caro hasta ahora, hace un mes

atrás, que me compré un buen teléfono. Me compré un iPhone 3 plus, que me lo compré porque ta me gustaba, estaba bueno y me lo compré.

Pero sí, siempre estás al tanto de lo que es la tecnología siempre.

ENTREVISTADOR: ¿Por ejemplo computadoras? Que hasta ahora en realidad no has mencionado.

ENTREVISTADO: Porque ahora es algo más secundario. Juego sólo League Of Legends. Miro mucho video, la uso mucho la computadora pero ya la uso con otros fines: ya por el tema estudio, por otras cosas. Tengo una computadora medianamente bien. Tengo en casa (somos dos, casi tres porque mi cuñado está mucho tiempo en casa) y hay tres notebook y una computadora de escritorio. La mía es la de escritorio. Y tengo una notebook que la uso para estudio, para llevármela, Autocad. Aparte que hay otra más, y mi padre tiene otra de ellas en el trabajo.

ENTREVISTADOR: Cambiando de tema... ¿Taringa?

ENTREVISTADO: Taringa... ¿Qué pasa con Taringa?

ENTREVISTADOR: ¿Conoces Taringa?

ENTREVISTADO: Fa. Taringa es una página para bajar películas y todo eso ¿no? Hace tiempo... Debe hacer dos años, tres que no...

ENTREVISTADOR: ¿Pero eras de tener una cuenta en Taringa?

ENTREVISTADO: Creo que tengo una cuenta en Taringa...

ENTREVISTADOR: Pero no te influenció demasiado.

ENTREVISTADO: No, no. Creo que Taringa es la que bajabas películas y todo.

ENTREVISTADOR: Si, entre otras cosas es un foro y...

ENTREVISTADO: Ah, ya sé cuál es Taringa. Es el foro que... Si, ta ahí. Ta ahí. Pasa que hay mucha... Esos foros, hay de todo, hay cualquier cosa.

ENTREVISTADOR: Bien, me interesaba saber si habías andado en esa vuelta, quizás te podría haber marcado en algo.

ENTREVISTADO: No, no. Taringa no. Pasa que cuando salió Taringa ya estaba re inventado eso. Era un más, Taringa en realidad era la competencia de otro.

ENTREVISTADOR: ¿Stream?

ENTREVISTADO: ¿El stream? ¿Qué? Está genial...

ENTREVISTADOR: ¿Sos de mirar Stream?

ENTREVISTADO: Si, miro mucho...

ENTREVISTADOR: ¿Sos de mirar gente que juega y eso?

ENTREVISTADO: Si, lo uso mucho. A veces estoy mirando a mi cuñado que juega y lo estoy mirando por streaming. Miro mucho, miro las finales de League Of Legends.

Está bueno. Está complicado tampoco es que lo uso... Lo demás es contenido, películas y eso.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinas del uso que se le da ahora al streaming? Sobre todo en las nuevas generaciones.

ENTREVISTADO: Que está genial. Es una nueva forma de estar comunicado.

ENTREVISTADOR: ¿Vos pensás que los gamers prefieren...? No sé si decir ocultarse, ¿o que no prefieren aparecer tanto? ¿Ha habido cambios?

ENTREVISTADO: Hay un cambio si, por supuesto. Primero que el gamer es una persona que es muy callada, no le gusta el contacto con la gente pero... Es como que hay gamers que hacen como un clic y al contrario, les gusta. Capaz era lo que ellos necesitaban, llamar la atención. Hay muchos conocidos: Youtubers... Aparte hacen mucha plata. Y todos los conocidos, todos son españoles que juegan los juegos.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que puede llegar a ser un negocio?

ENTREVISTADO: Por supuesto que es un negocio. Estamos hablando de que “Wimirex”, “Vegeta” y el “Rubius”, yo los conozco en realidad por mi cuñado que es un adolescente (tiene quince años y es el que no estudia). Estamos hablando de que por las cuentas de You Tube levantan medio millón de euros por años.

ENTREVISTADOR: ¿Estas personas son de nuestro país o son todos españoles?

ENTREVISTADO: Son españoles, ellos. Acá en Uruguay hay también. Porque como todo, los adolescentes van mamando de esto y bueno, dicen “¿qué tanto se necesita”? No necesitas mucho para ser un Youtuber: es una cámara, un micro y dale a grabar. Un par de programas, una buena computadora. Y se está dando mucho: hay argentinos, hay mucho mexicano. Pero los más notorios son ellos por la cantidad de visitas que tienen.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que puede llegar a ser un laburo el ser gamer en nuestro país?

ENTREVISTADO: No, no. Es muy difícil por el porcentaje que tenés de llegar a ser famoso, o... Porque tampoco es que vos te pones en frente de una cámara... Intentar lo puede intentar cualquiera, pero primero le tiene que gustar a la gente, te tienen que ver, tenés que llegar a millones. Y por cada “Rubius”, por cada “wimirex” hay dos millones que no, que no ve nadie. O capaz que los miran dos mil personas, entonces eso ya no es un negocio. Para que sea un negocio tenés que andar por arriba de las veinte mil personas. Para que sea medio rentable. Ahora no tengo el cálculo, lo vi una vez en una planilla, de cuando le dan por visita, la publicidad.

ENTREVISTADO: ¿Conocés otros grupos de gamers? ¿Tenés contacto?

ENTREVISTADO: Lo que pasa que no es como si fuera grupos. Es como te digo se van haciendo amistades, por lo que sea: estudio, trabajo, lo que sea y se van haciendo amistades. Sí conozco mucha gente y conocí muchos grupos hoy en día por lo online. Además de que vas a estudiar, conocés gente nueva y... Y es más normal entre hombres que jueguen y “ah, me pasás tu cuenta, yo te paso mi cuenta”. Y después conocés. Yo tengo una personalidad que soy... Me gusta... Estoy todo el tiempo haciendo chistes, jodiendo a la gente, criticando y... Así conocí gente, y me hice muy amigo. Tengo un amigo gamer, el que vive en Paysandú, que es amigo de otra persona que vive acá en Pocitos, y bueno nos hicimos amigo jugando al Call Of Duty. Porque claro en tu nombre de usuario podes poner al final del nombre tu país (si querés ¿no?). Y con el “URU” y empezás a charlar y empezás a... Y que te mandan solicitud de amistad, y que te hacés amigo y después te conocés si querés. Nosotros como éramos todos grandes nos conocemos. Cada tanto cuando viene (Bruno se llama el muchacho este de Paysandú), cuando viene nos juntamos a tomar cerveza, a charlar.

ENTREVISTADOR: Ahora que mencionaste el tema de lo online. ¿Las redes sociales qué influencia han tenido en esas cosas por ejemplo?

ENTREVISTADO: ¿En mí?

ENTREVISTADOR: En vos, en tus amistades.

ENTREVISTADO: En todo el mundo han tenido influencia las redes sociales. En mi casi ninguna porque no le doy mucha importancia. Tengo una cuenta de Facebook y ta, hasta ahí. No tengo nada, tengo correo porque mandan mails del trabajo ahí y eso, y porque lo necesito para comprar cosas en el exterior y eso pero después no... En mí ninguna. Yo tengo Facebook y nada. Creo que subo una foto cada tres meses y cambio la foto porque cada tanto. Creo que más o menos en mi grupo de amigos, exceptuando uno sólo los demás es igual, no son de subir fotos ni nada. Como que no se le da importancia a ese mundo tan... Subir fotos, y cosas... Pero están buenas.

ENTREVISTADOR: Otra cosa acerca de las redes sociales es qué te parece a vos el grupo que se va armando, los foros, las redes.

ENTREVISTADO: Lo que son foros están buenísimos, porque tenés mucha variedad de todo. En el foro lo que busques, lo que necesites. En ese sentido los foros a mí me han ayudado pila, para lo que sea. Para lo que sea. Entrás a un foro y hay gente opinando. Yo lo uso mucho de repente, no sé... Un ejemplo: garantía de alquiler. Quería saber cómo era la garantía y bueno, me fijé en un foro, empecé a averiguar que pensaban de “ANDA”, que pensaban de contaduría, que pensaban de esto. Y está bueno ver las decisiones, qué opina la gente que ya estuvo en esos procesos. Lo usé también para “Nuevo centro”, cuando estaban las ediciones... A ver qué opinaba la gente. Es algo divertido también ver lo que opina la gente ¿no? Hay gente que está mal (nos reímos), entonces ta, te reís un rato. Los foros están muy buenos, y las redes sociales también, mantienen su lado positivo.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo te ves a futuro con esto de ser gamer?

ENTREVISTADO: Yo voy a jugar toda mi vida. Voy a jugar toda mi vida, eso sin duda. Sin duda porque me gusta. Yo aparte de usarlo porque me gusta para mí es como que me desestresa, me desestresa pila. Yo llego a mi casa, llego cansado de trabajar de un día bastante cargado de lo que es horas. Y llego a mi casa a una hora que esté ahí... Te aíslas, te olvidas del mundo. Estás ahí, te desestresa un rato, jugás o... Desestresa pila.

ENTREVISTADOR: Te iba a preguntar... Que quizás quedó algo colgado. El tema del género... ¿Cómo lo ves? Porque dijiste que era más común que fuera entre hombres...

ENTREVISTADO: Sí. No sé si es por cuestión de género porque la mujer es más de... El tema de género... son muy pocas. Yo hasta ahora... conocí, lo que se dice conocer, conocí una sola chica que le gusta y es mi cuñada, que le gusta jugar y esas cosas.

El factor no sé a qué se debe, pero sí. Es casi, te diría... Bueno en el juego online, en el grupo tenemos también una chica que juega al League Of Legends. Pero después es nada, casi todo masculino, no se ven mujeres jugando.

ENTREVISTADOR: ¿Tenés un equipo para jugar al League Of Legends?

ENTREVISTADO: Sí, hubo un tiempo que hicieron un equipo. Yo no soy muy de jugar en equipo. O sea de tener que... Porque jugar en equipo ya te lleva de tenés que estar: “si bueno vamos a jugar y tenés que estar”. Pero sí tuvimos un equipo y en el juego de armas (en la consola), tenemos un equipo. Tenemos un clan, que hoy en día se usa mucho. No sé si es para enganchar más por el tema de las empresas no, un tema ya más comercial, que se usa en el tema de los juego de armas los clanes. Y te unís a un clan, y perteneces a un cLANy también de repente a la gente que está sola en la casa decirle que pertenece a un cLANes pertenecer a algo.

Pero sí estoy en un clan, estoy en un cLANcon... Bueno somos unos cuantos. Porque te da cosas también pertenecer a un clan. Te dan ciertos paquetes de armas y eso que no te dan usualmente, entonces... y no te exige nada, tenés que jugar nomás. Cada dos semanas hay guerras de clanes y te pide ciertos objetivos nada más, que tenés que hacer, “Matar con tal arma a más de doscientos”. Y ta, eso.

ENTREVISTADOR: Te iba a preguntar: ¿Cómo es (que lo mencionaste hace un rato) el tema del mercado para los gamers?

ENTREVISTADO: ¿El mercado en Uruguay? Es malísimo, malísimo. En lo que es consolas, con juegos y con todo, básicamente en todo. Todo tiene un impuesto de cien por cien, y en algunos casos trabaja mucho con la oferta y demanda, que hay un poco de abuso. No está controlado, y vos no podes comprar una consola que sale cuatrocientos dólares, llega acá y tenés que comprarla a mil doscientos. Y los juegos igual: los jugos te salen sesenta dólares allá en Estados Unidos, y te

vas acá a cualquier shopping, cualquier casa que venda, y te lo cobran ciento diez, ciento veinte, centro treinta dólares. Estamos hablando de más del doble que tiene en impuestos. Es difícil en ese sentido. Después tenés que rebuscarte. Yo para consola no compro juegos físicos, los compro todos originales. El descargo en la consola y la cuenta en lo que es PlayStation vos la podés compartir, yo tengo la cuenta compartida con mi primo. Compramos un juego al mismo precio que Estados Unidos (sesenta dólares) y lo descargamos en las consolas. O sea que estamos pagando treinta dólares por un juego. No es físico pero es un juego, es igual. Es la forma de zafar con la plata porque si no...

ENTREVISTADOR: Y el tema no tanto de la mercadería informática sino otro tipo de cosas que se ven ahora como el cosplay, comprar muñecos de colección, y ese tipo de cosas. ¿Ves algún mercado? ¿Conocés algún mercado en Uruguay?

ENTREVISTADO: Si yo conocía... Hay en masa. En las convenciones están los locales que venden de eso. Acá había por "8 de octubre" frente a la Médica Uruguaya, había una casa que vendía muchos artículos, juguetes y eso. Juegos de rol, juegos de PlayStation. Si, conozco unos cuantos, en la feria hay algunos, en los shopping. Pero es como te digo, sigue siendo caro ahí porque el que se compra esas cosas hoy en día se las compra por Internet. El noventa por ciento se compra todo por Internet. Entrás a cualquier página de China y con dos dólares te comprás algo que acá te va a salir doscientos pesos. Pero hay varias galerías en "18 de julio" hay. Hay un tema de precios que yo no...

ENTREVISTADOR: ¿Vos sos de comprar alguna cosa?

ENTREVISTADO: En lo que es muñequitos y eso no. He comprado, pero no tanto porque es más de colección, de repisa y eso. Alguno comprás. Remeras que tengan que ver con los juegos, historietas. Aunque ahí capaz ya te vas para el otro lado, para el lado del manga, el anime. Pero algo se compra, se compra sí.

ENTREVISTADOR: Dijiste hace un rato que los frikis son más de tener grupos. ¿Vos ves la posibilidad de una comunidad gamer en Uruguay?

ENTREVISTADO: La hay, ya hoy en día la hay. La hay. Yo creo que los jóvenes son los Jóvenes y hay una comunidad gamer. Vos vas a una convención de esas que se hacen dos o tres

veces al año y hay. Algunos ya están más agrupados, ya se conocen pero hay. Creo que estoy ya arrancó desde hace unos diez años atrás. Ya está más conectada la gente.

ENTREVISTADOR: Como que ves una mayor unidad.

ENTREVISTADO: Si claro, todo el tema de jugar por Skype, online, eso hace que se conozca más la gente, y que se junten y digan “vamos a tal convención” y... Y sí, hay, para mí hoy en día hay.

ENTREVISTADOR: Bueno bien, eso es todo.

ENTREVISTADO: ¿Eso es todo?

ENTREVISTADOR: Muchas gracias.

Entrevista N° 3

Fecha: 05/05/2015

Lugar: Facultad de Ciencias Sociales

Duración: 49' 58"

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 27

Horas de juego por semana: 6

Ocupación: Trabajador

En la Facultad, en la sala de entrevistas del 5to piso, aproximadamente las ocho de la noche. El lugar es tranquilo, perfecto para una entrevista. El ambiente es cálido y ambos estamos con ganas de charlar al respecto de la temática.

ENTREVISTADOR: Bueno Ramiro, ¿estás estudiando o trabajando actualmente?

ENTREVISTADO: Trabajando, de estudiar terminé en el dos mil trece.

ENTREVISTADOR: ¿Qué estudiaste?

ENTREVISTADO: Estudié relaciones internacionales.

ENTREVISTADOR: ¿Cuántos años tenés?

ENTREVISTADO: Tengo veintisiete.

ENTREVISTADOR: Veintisiete... ¿Y de qué estás trabajando actualmente?

ENTREVISTADO: Estoy trabajando como administrativo de un despachante de aduanas.

ENTREVISTADOR: Ahí va... ¿Qué tiempos te lleva eso?

ENTREVISTADO: Ehh... Yo estoy haciendo de nueve a seis de la tarde, de lunes a viernes.

ENTREVISTADOR: Ah... Una jornada extensa.

ENTREVISTADO: Sí, es larga. A veces se pasan un poco de la hora pero... Hubo una época en la que me iba a veces a las ocho, nueve o diez. Ahora como mucho seis y media, porque bueno, a veces las horas extras no las pagan. Dan las seis y...

ENTREVISTADOR: Claro. ¿Cómo llegaste a ese laburo?

ENTREVISTADO: En realidad el laburo este una persona que conocí, una chica me dijo “mirá este tengo una compañera de trabajo que en el trabajo del hermano necesitan a alguien porque habían dos mujeres. Se pelearon, entonces una se tenía que ir. Bueno, se fue una y bueno el encargado de la sección dijo “no quiero más mujeres, traigan un hombre”. (Nos reímos). Este muchacho se comunicó con la hermana, la hermana habló con una conocida mía y le dijo que andaban necesitando un hombre porque las mujeres eran para lío.

ENTREVISTADOR: ¿Y el estudio de Relaciones Internacionales, tenés el título ya?

ENTREVISTADO: Sí, tengo el título sí.

ENTREVISTADOR: Pero... ¿Y ejercés digamos?

ENTREVISTADO: Ejercer no estoy ejerciendo, estoy siempre buscando porque no estoy... Propiamente en eso, si bien tiene algo que ver no es este... Directamente de la profesión.

ENTREVISTADOR: ¿O sea que tu rutina tiene mucho del tema de tu laburo, no?

ENTREVISTADO: Claro sí. Entre el viaje, porque yo vivo en Las Piedras, y entre que viajo y salgo...

ENTREVISTADOR: Claro... ¿Y en qué momento entra esto de ser gamer?

ENTREVISTADO: Y esto de ser gamer entró en el dos mil once. Yo tenía computadora, siempre me gustó jugar. Tuve Family, ta después no tuve más nada hasta la computadora para jugar. Y bueno parte del tiempo que no estaba estudiando, juntándome con algún amigo en la calle estaba... Y ta, la computadora lo que tiene es que salen juegos que cada vez te requieren más ya sea memoria en el disco, tarjeta de video, tarjeta de sonido. La computadora cada vez va quedando más obsoleta. Entonces bueno ta, yo dije o me compro una computadora o me compro una play. Y ya en el dos mil once me compré una PlayStation que estaba ahí bastante a la mano ¿no? Porque había salido por el dos mil seis, entonces para el dos mil once ya estaba recontra bajada de precio y... desde ahí jugar bueno, cuando puedo. No mucho, tres horas, dos días a la semana y no mucho más.

ENTREVISTADOR: Estás bastante restringido ahora en el tema tiempo.

ENTREVISTADO: Si, si. Si porque... No todos los días voy a mi casa, me quedo en la casa de mi novia entonces cuando voy para casa trato de estar... Tampoco es llegar e ir directo a la consola porque si no es ir de paso nomás. Cada vez que voy sino es para jugar, y mucho no quiero.

ENTREVISTADOR: ¿Así que desde chico venís con...?

ENTREVISTADO: Si, siempre me gustó el tema de los videojuegos. No tan fanáticos como otros que por ahí Nintendo 64, Play 1, Play 2, pero cuando puedo...

ENTREVISTADOR: ¿Cómo arrancaste? Punto de partida.

ENTREVISTADO: ¿En total o...?

ENTREVISTADOR: El comienzo, el origen de todo esto.

ENTREVISTADO: El origen es como casi todo el mundo el Family. El Family tendría yo seis o siete años. Family, Super Family, que se me iban quemando porque claro no es como ahora que vos jugás un rato, parás. Antes te ponías a jugar un juego y hasta que no lo dabas vuelta no parabas.

Y era medio... En la esencia el programa te dura un tiempo y chau, fueron pasando los Family, y ta, llegó la época de las computadoras.

ENTREVISTADOR: La computadora... ¿Te la compraron de chico?

ENTREVISTADO: Si no, en casa la computadora llegó en el dos mil. Medio para esperar que pasara el efecto boom para comprarla. Este... Llegó en el dos mil y ta, tenía algún que otro jueguito, ahora mucho no me acuerdo pero... Juego más bien Arcade y muchos no muy complicados. El “FIFA 98”, era lo que más jugaba. Y ta, era una computadora tipo de los noventas. Que claro, arrancó ahí y después del dos mil pasaron los años y claro, cada vez la computadora fue quedando más para atrás.

ENTREVISTADOR: ¿Tus viejos al respecto del tema de jugar?

ENTREVISTADO: No, este... De chico cuando el Family bien, este de la escuela los deberes y ta, ir a jugar. Yo justo vivía en un edificio, en un apartamento y muchos gurises entonces fomenta mucho más que si vos vivís en un barrio en una casa, que por ahí el que vive en un apartamento. Nos conocemos todos, es un grupo de amigos, mucho fútbol, bicicleta. Este... Y ta, en el invierno era Family, que está frío, que está obscuro, entonces era Family. Entonces bueno ta, era un sábado de mañana, un sol rajando las piedras y era “bueno bo, anda a quemar energías”, “anda a hacer algo más que estar ahí encerrado jugando”. Pero yo que sé, mi madre siempre decía que prefería que estuviera ahí y no que estuviera en la calle, juntándose con cualquiera o sea, me decía pero sin restringir porque si te quedás ahí hipnotizado en frente a la pantalla te vas a quedar ahí adentro de la burbuja porque... La calle es peor.

ENTREVISTADOR: Y ahora que mencionaste amigos del barrio, del edificio. ¿Ellos se prendían a jugar y eso?

ENTREVISTADO: Si, si. Family tenía casi todo el mundo, era siempre el famoso campeo de cassetes, siempre venir a jugar y compartir los juegos. Venían a casa y yo tenía los míos. Le decía “mirá yo pasé tal pantalla, tengo todos los trucos. Que esto que lo otro”. Generalmente el Family era muy accesible y un elemento común.

ENTREVISTADOR: ¿Qué juegos jugabas en ese momento?

ENTREVISTADO: Eh... Pah, jugaba al “Cat of Felix”, muy recordado. Eh... El “Mario 3”, que siempre me lo querían cambiar, “te lo cambio por uno, te lo cambio por otro”. Yo lo tenía bajo llave, estaba muy bueno. El “Ice Climber”, el “Pac-man”, bueno de todo un poco. “Supercampeones”, que la cancha era infinita no paraban más de correr. (Nos reímos) ¿Que otro más? Si había de todo un poco...

ENTREVISTADOR: ¿Tenés la consola todavía, tenés alguna consola aún?

ENTREVISTADO: Y la consola si me pongo a buscar debe quedar alguna sí, pero no creo.

ENTREVISTADOR: No las has usado.

ENTREVISTADO: No, es más bien una chatarra. (Nos reímos)

ENTREVISTADOR: Una antigüedad.

ENTREVISTADO: Capaz en algún momento que tenga tiempo...

ENTREVISTADOR: Avanzando un poco más en el tiempo... ¿Liceo por ejemplo?

ENTREVISTADO: En el liceo, en la época del liceo había mucho, mucha juntada con amigos, ya no tanto del barrio sino más bien del liceo de mi edad. Acá en el barrio había algunos más chicos otros más grandes. Este pero cuando no era ponele juntarse para salir o algo algún jueguito de computadora si, un “FIFA” sobre todo, algo de fútbol, algún “Tom Raider”. Este y los últimos tiempos ya entró la época de un juego que se llama “Half Life 2” que no sé si lo tenés...

ENTREVISTADOR: El de “VALVE”, si de la misma generación del “Counter”.

ENTREVISTADO: Si claro. Y todavía estamos esperando que salga el “3”. (Nos reímos) Ese fue por la historia y más que nada por todo lo que encierra el juego la verdad me llamó mucho la atención.

ENTREVISTADOR: ¿El género que te atrapaba más de juegos en ese momento, mencionaste deportes, de tiros...?

ENTREVISTADO: Si, de acción, tanto de tercera persona como puede ser un “GTA” o un “Tom Raider” o en primera persona que puede ser un “Half Life” o fútbol.

ENTREVISTADOR: ¿En ese momento todavía tenías la computadora?

ENTREVISTADO: Si ahí tenía la computadora. La computadora fue hasta el año dos mil once más o menos. En el dos mil once fue cuando conseguí la Play 3 y ahí ya fue como un pasaje. Con la computadora que yo tenía que no era de las más avanzadas... El juego que siempre te corría era el de fútbol. Después si querías meter “Assasins Creed” que estaba recién saliendo ya la computadora que yo tenía no te daba. Entonces con la Play ya era menos fútbol y más juegos de otro tipo, más de acción, de aventura.

ENTREVISTADOR: ¿Eran juegos, por ejemplo el Tom Raider, juegos más individuales digamos?

ENTREVISTADO: Si, este... De jugar varias personas casi siempre de fútbol. Juntarse con amigos, jugar a la “Pro evolution”, ta hay de todo también. Que salir campeón, que te pintan la cara, que te descansan a vos, de todo un poco. Pero mayormente los juegos para compartir entre varios de fútbol, sí.

ENTREVISTADOR: ¿Y el tema de los juegos online, tuviste contacto con eso?

ENTREVISTADO: Juegos online sí, más que nada “Call of Duty”. Cuando recién se puso la banda ancha en casa con mi hermano se nos dio por entrar y no duramos ni cinco minutos, te volaban la cabeza, mientras te estabas preparando ya te disparaban en la cabeza. Metíamos “Call of Duty 2” que era ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Siempre queríamos ser soviéticos o estadounidenses, y había un grupo de alemanes que jugaban con los nazis y no nos dejaban ni comprar ya nos habían apuntado en la cabeza. Entonces dijimos “esto no es para nosotros”. La conexión además se te iba. Capaz que hoy podría ser porque se tiene Internet ilimitada pero online muy poquito.

ENTREVISTADOR: ¿Y tus amigos jugaban al “FIFA”, jugaban a la “PES”, pero algún otro juego también para el que se juntaban?

ENTREVISTADO: Muy difícil. Casi siempre juntarse... Incluso yo tengo un amigo que siempre tuvo Play 1, Play 2, y ahora tiene Play 3 que siempre íbamos a la casa de él a jugar campeonato de “Pro Evolution”. Y después que yo me compré la Play 3 me dijo “ah mirá cual te compraste no sé qué, yo me quiero comprar”. Se compró y ta, conoció “Assasins Creed”, se copó, y ta. Pero después cuando nos juntamos es fútbol, capaz alguno de básquetbol y algún hockey sobre

hielo también, que se agarran a piñas en los partidos. Poner un “Assasins Creed”, un “God of War” es muy difícil. Cuando sale juntada el noventa y nueve por ciento es fútbol.

ENTREVISTADOR: Claro... Mencionaste un amigo con el que compartiste un paralelismo con el tema del Play, ¿En qué momento pegaste el quiebre de decir que eras gamer? Porque no sé si el resto de tus amigos jugaban como vos.

ENTREVISTADO: No, no, individualmente, porque como te decía este amigo que te dije se compró la Play 3 pero eso nomás. Después tengo un amigo que es medio hijo de turco, se compra una computadora y a los quince días la está vendiendo, y alguna vez algún “GTA” pero después sino fútbol, y el resto tampoco no, ninguno tiene consola. No si tendrán en la computadora... Si la aprovechan para jugar.

ENTREVISTADOR: Es decir que en ese sentido estuviste más bien aislado con el tema del resto de los juegos...

ENTREVISTADO: Si, en ese sentido sí. Siempre me dicen “vamos a juntarnos ahí a jugar una Pro Evolution” y yo les digo que no, que acá se juega al “Assasins Creed”, se juega al “GTA”. Siempre jodo con eso, un poco separado con el común, junto con este otro muchacho, que desde que conoció el “Assasins Creed” es lo único que juega.

ENTREVISTADOR: Claro. ¿Y qué es para vos un gamer?

ENTREVISTADO: Para mí ser un gamer... No sé quizás dedicarle tiempo, quizás más del que yo le dedico y yo creo que el gamer gamer este... Juega online, me parece. Yo creo que si sos gamer gamer y no jugás online un “Call of Duty” con otra gente no sos tan gamer. Pero también hay que tener inculcada una cultura vamos a decir. Por ejemplo cuando vos sos de leer mucho se suele decir que no tenés una vida, como lector elegís tener varias. Y bueno lo mismo con el juego, vos tenés tu vida pero también la de todos los personajes, las historias. Yo creo que va un poco de la mano con eso.

ENTREVISTADOR: O sea que para vos es más importante tener una trayectoria.

ENTREVISTADO: Si claro, con los personajes, con las historias. Me parece que va un poco de la mano de eso.

ENTREVISTADOR: ¿Separarías un gamer de un no-gamer de qué manera, bajo que patrón digamos?

ENTREVISTADO: Capaz que el no-gamer no te juega a nada, por ahí dice “pah este es tremendo inmaduro, no tiene otra cosa más que hacer que esto”. Yo creo que ser gamer no te corta las piernas en nada. Podés ser gamer y salir de noche, tener novia, ir al laburo. Creo que como desde el común de la gente se imaginan todo como un nerd, encerrado, todo el día jugando, especial, impopular entre los compañeros del liceo, durante su adolescencia, no le gusta la Facultad.

ENTREVISTADOR: ¿Decís que hay como un cierto estereotipo?

ENTREVISTADO: Si, un cierto estereotipo gamer.

ENTREVISTADOR: ¿Tenés amigos que se consideran gamers?

ENTREVISTADO: Que se consideren no sé, no creo. Este... El amigo del que te vengo hablando es más o menos como yo. Juega poco tiempo y no juega online tampoco. Juega más bien de historias, individuales, y también en alguna juntada alguno de fútbol.

ENTREVISTADOR: ¿Has tenido contacto con gamers que se reconozcan o que vos piensas son gamers?

ENTREVISTADO: Si, por ejemplo yo tengo una compañera de laburo que le hermano es enfermo del “Call of Duty”, un monstruo. Lo han invitado incluso a jugar campeonatos nacionales. Es un poco más gamer de lo que puede llegar a ser uno. Me parece que va por ahí. También está la gente como el noruego. Yo escuché de un noruego que había muerto porque había tomado cuatro litros de energizante y había estado no sé cuántas horas sin parar de jugar. Lo mismo es en China que los niños se pasan días enteros sin parar ni para ir al baño. Puede que sean más gamers pero eso ya no es sano. ¿Hay que tener un equilibrio, no?

ENTREVISTADOR: Mencionabas el tema de la plata en un momento... ¿Considerás que puede llegar a ser un negocio eso?

ENTREVISTADO: Para el gamer sí. Si porque hay determinados juegos sobre todo online que se forman equipos. Incluso hay premios, y pagan en dólares. Yo que sé, podés vivir de eso, si sos bueno y tenés quién te banque, porque tenés que participar, hay viajes y eso. Pero puede llegar a ser si perfectamente un medio de vida.

ENTREVISTADOR: ¿Conocés algún caso acá?

ENTREVISTADO: No mirá acá no conozco ningún caso pero en otros países hay gente que vive de eso.

ENTREVISTADOR: Me dijiste que conocés algún gamer en tu entorno digamos. ¿Qué contacto tenés con esa persona?

ENTREVISTADO: En realidad es el hermano de una compañera. A veces voy a la casa y él está dándole al “Call of Duty”, siempre online. Creo que es otro tipo de jugador, no tanto el que te completa la historia y lo da vuelta, sino el que meta jugar online con gente de otra parte, mismo de acá y yo sé que son salados. Se meten a jugar en el día y no salen, están horas y horas y horas. Siempre me cuenta mi compañera que hay lugares que él no va, lo invitan a jugar a campeonatos y él no quiere, pero se ve que anda volando.

ENTREVISTADOR: ¿Qué tipo de juegos a vos te gusta jugar, cuál es tu preferencia?

ENTREVISTADO: A mí me gusta mucho lo que es acción, aventura, también ficción histórica. El “Assasins Creed” lo que hace es te mete un personaje ficticio en medio de una historia real por ejemplo el “Assasins Creed Black Flag” que es un asesino que vendría a ser parte de un credo, tipo un ninja ahí que pelea muy bien, usa arma blanca... Entonces te meten en un personaje en medio del por ejemplo la edad de oro de la piratería. Y ahí aprendés que se yo, el imperio español, el imperio itálico, el tratado del “Trech”, la Guerra Española, el comercio con Brasilia, con el Caribe, los territorios, quién era gobernador de qué ciudad, a qué imperio pertenecía cada zona, cómo era ahí el comercio. Así pasa por el Renacimiento, después hay uno que tiene que ver con la Revolución Francesa. Para mí está muy bien lograda como obra y muy buena la historia. Y después como te decía hoy al principio otro que me llamó mucho la atención el “Half Life 2”, por todo el tema de la entropía que tiene. Una raza alienígena dominando la tierra, manteniendo los humanos como esclavos, bombardeándolos con propaganda, diciendo que esto es mejor y que lo anterior no, todo el tema de la resistencia que pueda haber por parte de la gente frente a eso. Eso me parece interesante... ¿y también el tema de la ciencia no? Lo que puede pasar si vos probás con como por ejemplo el acelerador de partículas. Este... Porque los tipos, el “Half Life” hacen una especie de experimento, aceleran las partículas, como una especie de “Área 51” de Estados Unidos y ahí

rompen el espacio-tiempo y a través de ese portal pasan como extraterrestres que después terminan... Tiene un poco también de friki, de nerd, de ciencia ficción.

ENTREVISTADOR: Hay todo una historia por detrás...

ENTREVISTADO: Si, la verdad que tiene una historia muy interesante, una lástima todavía estamos esperando la tercera parte, quedó colgada ahí.

ENTREVISTADOR: ¿Qué buscas en el juego?

ENTREVISTADO: Eh... Busco... buena pregunta. Diversión, pasar el tiempo, aprender bien, escapar un poco de la realidad, entre comillas porque no se puede escapar mucho de la realidad. Desde otro ángulo romper un poco con la entropía, aprender y este también no caer en el cine o en algunos juegos, lugares comunes o cliché, cosas trilladas, así tipo pelea entre los buenos y los malos. Abrir un poco eso y ver los grises, los matices que pueden llegar a haber.

ENTREVISTADOR: ¿Qué pensás que buscan los otros gamers?

ENTREVISTADO: Que buena pregunta. Y... Quizás busquen lo mismo que yo, o quizás busquen hacer su medio de vida. Yo creo que yo no podría ser tan bueno en un juego de fútbol o en un juego de disparo. Quizás algunos busquen un medio de vida, algunos divertirse, y algunos buscan hasta morir en frente de la pantalla porque hay casos que han quedado ahí horas y horas sin moverse y mueren ahí.

ENTREVISTADOR: Ya me contaste del hermano de tu compañera de trabajo... ¿Pero tenés contacto con otros gamers?

ENTREVISTADO: ¿Con otros gamers? No, mi hermano hace unos años estuvo jugando una especie de campeonato virtual de Fórmula 1. Después lo saturó porque tenía que estar siempre a determinada hora en el horario de Europa que no siempre coinciden para poder lograr clasificaciones, campeonatos libres, carreras, y ta, en aquel momento llegó a ser el uno de Brasil, Bulgaria, Portugal, de Grecia, de Turquía. Después abandonó porque como te decía siempre a determinada hora tenía que estar ahí. Pero en ese momento tuvo contacto con gente de todas partes del mundo.

ENTREVISTADOR: ¿Qué papel, que relevancia pensás que tienen por ejemplo las redes sociales con los gamers?

ENTREVISTADO: Y se difunde mucha cosa. En las redes sociales un fabricante te puede llevar a hacer sorteos para que te ganes su merchandising, que determinado personaje tiene una historia y tiene un día de cumpleaños y te dice “hoy es el cumpleaños de fulanito de tal”. De todo un poco, mucha producción, cuando van a hacer los juegos nuevos, que los están promocionando, lo que se llama el “pre-order”. Vos hoy en día no comprás un disco. Ponele en PlayStation tenés una tienda online y ya varios meses antes de que salga el juego tenés “pre-order” y ahí lo comprás. Después tenés un pass, que te mandan un código y podés conseguir los juegos más baratos online. Después los juegos de hoy en día ya no es que sale un juego y se terminó ahí. Salen “DLC” (que son expansiones de contenido descargable), más historias, más objetos. Como por ejemplo el “GTA” más autos, nuevas armas, nuevas misiones. Y siempre las redes sociales tienen que funcionar con el tema de la publicidad. Hoy en general de las tecnologías de información y comunicación ya uno no entra a ver las noticias. No, uno entra al Facebook y de ahí sale todo lo demás. Ves la página de Rockstar, los fabricantes de “GTA”, ves un link de Ubisoft, fabricante de “Assasins Creed” y “Far Cry” y te enterás de cosas.

ENTREVISTADOR: ¿Conocés o has entrado en algún foro?

ENTREVISTADO: He entrado si porque casi siempre cuando hay análisis (cuando sale un juego), hay análisis, hay críticas, va gente a comentar, incluso a pelearse. Yo he visto en los foros, en los foros he visto de todo. Por ejemplo he visto los “fanpop”, los fanáticos del “Rockstar”, por un lado y los fanáticos de “Ubisoft” por el otro y dándose de todo, puteándose incluso, insultándose porque “Rockstar ha puesto mal esto” y “Ubisoft no ha hecho esto otro”, porque aquel saca un juego en más tiempo pero más elaborado” y esta otra saca “uno por año” o “eso es más de lo mismo, relleno”. Entonces siempre hay como, ahora incluso si se quiere barra brava, de un determinado juego o de un determinado fabricante. Se da mucho debate pero también ese tipo de peleas. Por ahí es poco serio porque no creo que se terminen agarrando a tiros por eso (se ríe) pero bueno, es problema.

ENTREVISTADOR: ¿Entonces decís que hay como una cierta pica entre gamers?

ENTREVISTADO: Si, sí. Incluso como te dije entre fabricantes de juegos o mismo está la pelea PC- consola. Que la PC tiene mejores gráficos pero la play los levanta, que “yo puedo tener los contenidos antes”. Por ejemplo el GTA 5 salió en 2013 para consola y en la PC está saliendo recién

ahora. “Pero para la PC sacan el definitivo y en la consola lo prueban y te dan a vos para que experimenten y a nosotros el producto final”. También hay una especie de trivía.

ENTREVISTADOR: Es la eterna Nacional-Peñarol digamos. (Nos reímos)

ENTREVISTADO: Yo desde mi punto de vista en ese sentido siempre creí que la PC, sigo creyendo que la PC te da una determinada calidad superior en cuanto a gráficos pero... Muere ahí, porque en cuanto al argumento de un juego, yo miro mucho el argumento de la historia y eso importa. Además tenés que tener en cuenta tu realidad. Porque vos no podés estar todo el tiempo metiéndole plata a una computadora, para por ejemplo un juego que te pide una determinada tarjeta de video, que cada vez son más caras, es casi una computadora aparte. Una consola vos te comprás la consola y por un buen tiempo hasta que salga la siguiente generación sabés que el único requisito es ese. No tenés que poner plata por el tema de la “RAM”, para nada. Entonces como que sí, la PC puede tener mejor gráfico de la consola pero sale bastante cara.

ENTREVISTADOR: Vos ves entonces que el tema del consumo tiene un papel importante. La computadora requiere bastante capital.

ENTREVISTADO: Si es permanente, los juegos de play son caros. Velocidad, tarjetas de video, que hay varios fabricantes, que sacan tarjetas constantes. Cada vez que sacan una tarjeta más potente sacan también un juego mejor. Para que corra mejor ese juego tenés que tenerla. En seis meses sale otro juego que te pide un poquito más y ya si bien lo podés levantar, ya no es lo mismo porque tenés que bajarle... Tenés que bajarle los detalles, un poco de definición, un poco de esto y lo otro y no es lo mismo.

ENTREVISTADOR: ¿Y vos a las consolas cómo llegaste a comprarlas?

ENTREVISTADO: Yo la consola estaba un poco como que había empezado a laburar. Ya jugar a la “Pro Evolution me tenía un poco podrido”, y otra cosa no podía jugar. Y ta, estaba entre una computadora y una consola. Y un día fui a la casa de un conocido y me encandilaba la PlayStation y dije “bueno ta, vamos a hacer el esfuerzo”. Un día fui a averiguar todo y ta llegué a la consola y me pareció muy buena la variedad de juegos que no tenía en la PC, porque tenía una que ya estaba obsoleta. Y bueno me pareció más barato y hasta hoy a pesar que está todo el furor de la PlayStation 4 que todos dicen que es mejor pero es mucho más cara. Capaz en algún momento, como paso con

la Play 3. La Play 4 va a bajar de costo y además se empiezan, se dejan de fabricar juegos para Play 3 y van a ser solo para Play 4.

ENTREVISTADOR: ¿El streaming lo conocés?

ENTREVISTADO: Streaming muy poquito.

ENTREVISTADOR: No sos de mirar entonces...

ENTREVISTADO: No. no. Estoy al tanto de lo que hay, escucho y veo todo el tiempo anuncios en las redes sociales pero las veces que tengo tiempo juego yo.

ENTREVISTADOR: ¿Y cómo sentís que influenció el tema de ser gamer en tu vida hasta ahora, mirando hacia atrás?

ENTREVISTADO: Creo que te divertís, es como una especie de cultura y la mayoría de la gente te va a decir que no, que “ah, es una pérdida de tiempo”, que “es algo de niños”, que “no es algo serio”. Es una industria que mueve más dinero que la música y el cine, no es una cosa a la ligera. Este... También está todo el tema del componente social, de lo que puede llegar a tener, muchas veces se ve un tiroteo en la escuela de Estados Unidos, un robo y dicen “ah, esto es culpa de los juegos, del GTA”. Yo creo que leer un libro de cocina no te hace chef, seguro que jugar al GTA no te hace un asesino, que salgas a matar gente. Me parece que esa crítica no tiene nada que ver. Y después está el tema de conocer, es como una cultura. Es como un libro: en vez de tener una vida tenés varias. Tenés muchas vidas con un montón de personajes, algunos más realistas que otros, otros más viajados pero como que te abren un poco la cabeza en ese sentido.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué pensás que no se ven gamers todos los días, que permanecen ocultos?

ENTREVISTADO: Y puede ser mucho por lo que se dice, el perjuicio de gamer, el típico nerd que hace eso porque no tiene otra cosa para hacer, que hace eso porque no tiene vida, que si juega mucho es porque no tiene vida sentimental, no tiene muchos amigos. Si tiene amigos son del mismo palo y están en esa. Yo creo que no, es más creo que en las generaciones nuestras, cuando tengamos cincuenta o sesenta años, no te extrañes de ver gente a esa edad jugando, no sé en qué consola, no sé qué va a haber en esos años pero creo que sí. Van a haber profesionales que jueguen, yo soy profesional y también juego, y tengo un amigo que también lo es, trabaja en el Banco de Seguros

y juega igual. Y debe haber un montón de gente así. Gente sobre todo ingenieros, más en climas en climas de informática que quizás sean más de gamers pero... Yo creo que no hay que limitarlo a estereotipos. Pueden tener familia, pueden tener hijos, pueden tener una profesión. Tal vez puede ser un gamer y dedicarle un tiempo a la consola y no descuidar el resto.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que existen categorías de gamers?

ENTREVISTADO: Y debe existir, yo no las tengo muy claras pero deben existir. Muy del Arcade, o muy del online, o muy de un determinado juego y siguen la saga. Pueden ser no sé del “Final Fantasy” o muy de los juegos de tiros. El jugador de consola portátil que está con TPS, está el que juega online, el que juega sólo en computadora, el que juega a la FIFA, yo creo que puede llegar a haber un montón de categorías.

ENTREVISTADOR: ¿Y pensás que ha habido una evolución en el concepto gamer? Del concepto en sí.

ENTREVISTADO: Del concepto en sí yo creo que puede llegar a haber, porque abarca cada vez más cosas. Antes solo abarcaba jugar a determinados juegos y dedicarle determinado tiempo y ser, tener una determinada pericia. Si soy un crack jugando a la “Pro Evolution” o a otro juego pero creo que me considero gamer en la medida que juego y estoy en ese mundo y no me importa que me digan, que me pongan algún estereotipo de estigma. Creo que va un poco con identificarse y responder ante el estereotipo y el concepto que hay en general.

ENTREVISTADOR: Ahora que el concepto abarca un poco más. ¿Creés que hay una expansión, un aumento de gamers?

ENTREVISTADO: Si, si. Creo que hay cada vez más.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué te parece que se da eso?

ENTREVISTADO: Me parece porque cada vez es más accesible. Si bien cuando salieron las primeras consolas no había para todo el mundo, no era para cualquiera, ahora es como el CD, como el Blu-Ray, no todo el mundo tenía y ahora tiene todo el mundo o casi todo el mundo. Creo que con las consolas es lo mismo. Si a vos te gustó en algún momento jugar a alguna consola que te regalaron tus padres cuando tengas un trabajo, cuando tengas un ingreso quizás vas a tender a comprarte una, cambiando cada rato cuando sale una nueva. Creo que todo empieza con las

generaciones nuestras, la de los ochentas, con la Atari, el Nintendo, el Family, el SEGA, éramos casi todos niños y obviamente les comprabas eso. Y bueno cuando sos adulto también querés. A medida que va evolucionando, antes era los ocho bits y ahora tenés en 3d, en primera persona, segunda persona, teniendo la posibilidad de comprártela vos con tu propio ingreso... Y creo que eso es así.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo te ves vos a futuro?

ENTREVISTADO: Yo a futuro me veo, me veo jugando no sé si con... Cada vez van a haber más responsabilidades. Van a venir los hijos, como que cada vez es más complicado, pero creo que siempre algún tiempito va a haber. Y después en el tema técnico, creo que por ahora con el PlayStation 3 estoy bien, el 4 si bien en algún momento va a abarcar todo y no van a salir juegos para la 3, creo que tiene un plazo porque es caro y ahora no está en los planes. Pero en un futuro lo pienso. Capaz mañana cambia la cabeza y ya fue, archivo y lo hago.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinión te merecen las nuevas generaciones de gamers?

ENTREVISTADO: Para mí mientras no se abuse, mientras la persona no esté alienada, mientras no terminen sin vida social sin vida también laboral, profesional, sentimental o lo que sea, o enchufados por ahí todo el día. Creo yo que son casos aislados, de la gente que se queda sin salir a la calle, y sin dormir y sin nada. Mientras no se le dé razón a la persona como la que gente etiqueta al gamer, como esa persona que solo está para eso, que no tiene nada en la vida, solo eso para hacer. Mientras no se le dé la razón a esa gente y sea una faceta más como a uno le puede gustar jugar al fútbol y a otro le puede gustar salir a andar en bicicleta creo que lo veo bien.

ENTREVISTADOR: ¿La cuestión de género que opinión te merece respecto a los gamers?

ENTREVISTADO: Si, creo que chicas gamers hay cada vez más. Siempre como casi todas las cosas la mujer siempre estuvo como a un costado. Quizás muchas piensen que eso es de inmaduro también pero creo que también hay muchísimas que les gusta, que juegan y que creo que ponés en un grupo de hombres les pasan el trapo a todos. Sobre todo en países, acá no, pero en Europa, por lo que he leído en foros que generalmente son mejores que los hombres. Se dice que las consolas son más para hombres, pero hay evolución, hay muchas y hay variadas. Hay la que te juega al

fútbol, la que te juega al Paddle, la que te juega a aventura, juego online. Creo que van a ser cada vez más no, más que nosotros las mujeres y en un futuro van a haber más chicas gamers que chicos.

ENTREVISTADOR: ¿Y ves en un futuro una mayor expansión todavía?

ENTREVISTADO: Pienso que sí. Mientras haya cada vez más recursos técnicos, que avance la tecnología en el tiempo, que haya mayor difusión. Se va hacia la consola cada vez más online y cada vez menos para jugar vos individual, offline. Hay incluso juegos que ciertas partes si no estás conectado no las podés jugar o no las podés cruzar, como que muchas cosas. También está el tema, va todo de la mano no, las redes sociales, las plataformas online, el hecho de compartir creo que es un concepto clave compartir. Lo que vos guardás en un juego lo compartís con gente que también tiene una cuenta, la plataforma, ya sea la PSN, que es la uso yo, o la Xbox, o la PC, en la que vos lográs determinados logros del juego y lo compartís, y lo comparás, y hay estadísticas. Están las versiones online de los juegos que son mucho más amplias que las offline y es todo, se comparte, se compara, se compite. Son chats, son foros, creo que va todo de la mano y creo que va a ir todo en expansión, más allá de que exista la piratería y que los juegos son caros siempre se busca la vuelta para conseguirlo barato, ya sea bajado, los parchean, le ponen un fix para bajarlo y jugarlo y llevarlo a la versión que tenga la firma. Creo que a pesar de eso la industria no va a renguear.

ENTREVISTADOR: ¿Y qué beneficios pensás que le trae a los gamers ser gamers?

ENTREVISTADO: Creo que como beneficio principal la recreación. También dependiendo del juego el aprendizaje. Yo por ejemplo en el “Assasins Creed” he aprendido bastantes cosas que por ahí parte de la historia como El Renacimiento, como la Revolución de Independencia de Estados Unidos o la época de la piratería que yo prácticamente no tenía ningún conocimiento. Si bien las historias están “basadas en” y no hay que tomar quizás como fue, ponen un marco, ponen un contexto y aprendés. Aprendés del personaje, aprendés del contexto histórico. Y muchas cosas te explican en la historia también desde otros lados. Incluso leí últimamente que en Estados Unidos quieren introducir la enseñanza de historia a partir de este tipo de videojuegos que son, que tienen algo de enseñanza histórica, es como para que vos puedas aprender un poco. No digo que sustituya, ni mucho menos un libro de historia ni lo que es el estudio pero que aporta. No va a estar bien visto, porque va a ser visto como una distracción, como algo liviano pero es algo que puede aportar un poquito.

ENTREVISTADOR: Bueno Ramiro, eso es todo, muchas gracias.

ENTREVISTADO: Espero haber sido de ayuda.

Entrevista N° 4

Fecha: 11/05/2015

Lugar: Facultad de Ciencias Sociales

Duración: 43' 14"

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 23

Horas de juego por semana: 6

Ocupación: Trabajador

Estamos en plena temporada de clases. La Facultad está atestada de gente. No conseguimos sala de estudio, tampoco de entrevista. El lugar más libre que encontré fue un pasillo medio libre, el cual estaba al lado de las escaleras en el entre piso entre el patio y la planta baja. El entrevistado se mostró desde el primer momento muy animado respecto a la entrevista, y dijo no tener inconvenientes con el lugar.

ENTREVISTADOR: Bueno Kevin contame, ¿Estudias, trabajas?

ENTREVISTADO: Estoy estudiando. Estoy haciendo la licenciatura en sistemas. También estoy haciendo (no acá, en la de comunicación), estoy haciendo diseño de comunicación visual allá en la Facultad de Arquitectura, que es donde tengo clases. Estoy estudiando y mi idea es tratar de (ya que soy programador y me gusta lo que es el diseño) hacer un *match* entre los dos para terminar en lo que sería legar a ser programador para después encaminar lo que sería una ciencia social.

ENTREVISTADOR: ¿Y qué relación tiene eso?

ENTREVISTADO: En realidad tiene bastante. Yo estoy trabajando en agencias de publicidad de todo tipo, para acá y para afuera. Estoy trabajando en una que trabajaba con *Sony* todo lo que era la parte de música. Fue una de las primeras en las que yo trabajé. Tenía lo que a mí me gustaba que era programación, un poco de diseño y me enteraba hasta de los discos nuevos que salían yo que sé... Y de lo que salía tenía que hacer una página sobre eso. Venía *Warner*, decía “hay que hacer una página nueva” una acción en Internet donde la gente participe y se entere de cualquier cosa, de imágenes nuevas, todo eso. Obviamente eso tenía un diseño increíble, así como otras páginas tenían un diseño bastante pedorro.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste a eso?

ENTREVISTADO: A eso llegué mediante un amigo, que no era mi amigo pero era conocido. Yo hacía páginas web, él hacía también páginas web y nosotros competíamos, a los once, doce años. Y un día me agarra y me dice “che yo a vos te conozco, sé más o menos en que ambiente estás, sé que nos pasábamos peleando con el tema de las páginas pero... Necesitamos una persona más o menos como vos que me labore” y ta, ahí me metí. Y hoy en día también estoy desarrollando pero para otras páginas.

ENTREVISTADOR: ¿Estudiaste programación en algún momento?

ENTREVISTADO: Estudié en el taller de informática algo bien básico. Yo cuando chico no programaba, miraba códigos. Leía y entendía, buscaba cosas en Internet y lo arreglaba. Leía códigos, no tenía manera de crearlos. Entonces a base de eso dije “bueno, quiero abrir un poco más las puertas”. No era mi gran interés en ese momento pero bueno, lo hice, empecé por ese lado y bueno.

ENTREVISTADOR: O sea que ya desde chico ibas como pegado a...

ENTREVISTADO: Yo era el típico fisurita (nos reímos). Yo me pasaba en la compu todo el día. Mismo una vez yo estaba con un programa *PHP* (no sé si alguien conoce pero ta), con el tema del *O game*, que era un juego *PHP*, que era simplemente un entorno muy pobre visual en lo que era la página.

ENTREVISTADOR: ¿Vos decís uno que es de naves espaciales y...?

ENTREVISTADO: Ese, exactamente. Y hice uno que era una copia media barata de eso, que robé un código que estaba en francés y empecé a mecharlo, lo pasé al español y ahí dije “quiero mejorar esto porque rendía”.

Vi que el juego era un buen negocio, que es lo que se está moviendo hoy en día.

ENTREVISTADOR: Vos decís que se está pagando muy bien el tema de...

ENTREVISTADO: Y hay ejemplos. Por ejemplo lo que es el tema de *Kingdom Rush*, que lo hicieron unos uruguayos, pero... Que en ese momento eran cuatro personas, y pasaron a ser... Creo que hoy en día están con *Android*, *IPhone*, están para todas las plataformas y son de los más vendidos. Es un ícono dentro de lo que es las plataformas móviles y son referentes acá.

ENTREVISTADOR: Contame un poco más de tu trayectoria digamos, como fue que empezaste de chico con la compu y eso. ¿Con qué arrancaste?

ENTREVISTADO: Me hiciste acordar con el tema de la encuesta, me hizo acordar bien lejos, cuando tenía un año o dos años, tengo fotos más de cuando yo era chiquito, era un bebé y me decían “pah, como puede jugar”. En ese momento mis manos eran bastante chicas entonces ponía las manos juntas y lo que eran las teclas y peleaba con la mano entera, y ahí jugaba en ese momento lo que era el *Need For Speed 1*, lo que era... Ahí empecé, después me consideré más *gamer* así cuando cayó la *Nintendo 64*, me regalaron una de chico. Ahí me fisuré, me fisuré y jugaba. Como ícono así uno de los juegos que más jugaba era el *Zelda*, sigo jugando hasta el día de hoy, todos los *Zeldas* que van saliendo los juego porque me encantó ese juego. Escucho la orquesta, todo lo que es el mundo generado en el *Zelda* me gusta. Hoy en día por ejemplo me vinieron algunas ganas de revivir esa infancia, aparte de jugar al *Nintendo 64* salió ahora lo que es la *Nintendo 3d*, que lo que hicieron fue *remasterizar* todos los juegos de esa época. Sea *Starfox*, sea *Zelda*, sean los *Mario*. Todos los juegos de esa época los están *remasterizando* para el dispositivo este. Y ahora me compré uno de esos para revivir la infancia.

ENTREVISTADOR: ¿Y los juegos de *Nintendo 64*?

ENTREVISTADOR: Yo siempre fui *fan* del *Nintendo*. Me paspé tanto del *Nintendo Gamecube*, después como no me interesaba mucho el tema del *Wii*, me metí mucho en el tema de la emulación. Empecé con unos amigos a hacer un *Nintendo Wii* con la PC, comprando una de las barras lectoras

de la *Wii*. Teniendo eso, hicimos con un amigo, teníamos un cable USB y... “Lo quiero pasar a la PC”. Veía guías de todo con esas imágenes que no entendía nada y dije “total esto me salió veinte pesos en China, lo hago y si lo pierdo lo pierdo”. En ese momento me acuerdo que lo arranqué, arranqué el cable, soldamos los cables, teníamos cuatro cables y fuimos probando con todos. Uno salió humo, otro salió humo y dije “ta, este puede ser que ande”. Lo conectamos y vimos que no andaba. Cuando le sacamos la foto claro, era una barra infrarroja, saqué una foto con mi cara triste de que no andaba, y cuando veo en la foto veo que estaba prendida la barra.

Y ahí me inicié también en lo que es el tema de la *Wii* y la experiencia nueva esta de con los dos controles... Otro tipo de mundo a lo que era lo convencional con los controles.

ENTREVISTADOR: Ahí va. O sea que ya eso fue como uno de los puntos en que dijiste “ta, yo por acá tengo que ir”.

ENTREVISTADO: Sí, me encanta. Hoy en día por más que vaya creciendo creo... *Gamer* voy a ser toda la vida. Me gustan los juegos y trato también de meterme en juegos que por lo menos innoven algo. Hay muchos juegos... Yo creo que hoy en día, como pasa mucho por ejemplo con los *Call Of Duty*, yo no soy muy fan de los *Call Of Duty*. Después de que salió el 4, el 5 después fueron para mí... Era siempre lo mismo.

Entonces era como re-jugar algo una y otra vez. Después a lo que yo voy es que hay que buscar juegos que... Ahora por ejemplo me colgué con uno que se llama *Ori*, que es muy parecido a lo que es el mundo de estudios *bibly*, *anime*, todo eso, que es simplemente en *2d*, no es que decís “pah, no veo el mundo en *3d* ni nada de eso”. Es en *2d*, con una escenografía muy linda. Lo que tiene el juego es que innova del lado en que es muy difícil, tiene partes en que te toca la parte sentimental. Tiene un acompañamiento... Yo creo que el juego no tiene que ser espectacularmente visible, lindo para ser bueno. Y este fue uno de los casos.

ENTREVISTADOR: Y contame un poco de... ¿Qué grupos en tu rutina frecuentas?

ENTREVISTADO: En la vida... La mayoría de mis amigos por casualidad en realidad no creo que los haya elegido yo tampoco. Este... Por tanto el estudio, laburos. Después hablando con ellos me di cuenta que tenía más o menos un mismo perfil. Terminamos siendo todos programadores y todos también somos fisura de los juegos. También nos colgamos en la época... Bueno hoy en día

también con el tema del *LOL*, que es en realidad... A nosotros los trabajadores nos sirvió mucho porque está bueno también lo que era la integración con la gente. Nos gustó todo, cuando empezó el mundo *online*, me fascinó. Y ahí se viene una brecha de mi vida bastante importante. Donde jugábamos todos los días religiosamente a las once de la noche nos conectábamos por *Skype* y jugábamos al *LOL* unas dos o tres partidas. Ya que no era un juego que requería demasiada concentración, podías charlar perfectamente con tus amigos en ese momento. Entonces era una charla de todo lo que pasó en el día, con mis amigos jugábamos. Yo creo que era una actividad perfecta y linda para hacerla unas horas que... Hoy en día ponele con el tema de que todo el mundo tiene menos tiempo, que tienen novia, que tienen amigos, que tienen hijos, trabajo. Parece que eso te limita más. Y un juego que estás haciendo algo que te estás recreando y a la vez estás charlando con tus amigos es la pega.

ENTREVISTADOR: Entonces vos hablaste de amigos de hace ya muchos años. ¿Son amigos de la escuela, por ejemplo?

ENTREVISTADO: Y amigos de la escuela eran los clásicos que venían a jugar. Venían a jugar al *Nintendo* y... Juegos de a uno. Después aparecieron los juegos *multiplayer*, apareció el *smash*, alguno de pelea, y ahí empezamos... Yo tengo clarísima... Tengo el recuerdo de a los ocho años que yo tenía toda la gente en mi casa, un amigo traía su *Nintendo*, yo tenía mi *Nintendo* y jugábamos al *Mario Party* ponele, cuatro y cuatro en dos teles. Y eso era la diversión fanática, que nos volvía locos en esa época.

Como también había una vuelta, que yo tenía nueve o diez años, que había en esos salones de fiestas, había también una parte de juegos. Estaba el típico pelotero, esas boludeces, para jugar al fútbol, y también estaba lo que era la parte de juegos. Yo creo que en esa época se daba muchísimo eso. Creo que también, no sé si estaba, en el Mundo de la Pizza. Entonces hasta ahí yo iba, probaba juegos que no conocía, que estaban en la tendencia.

ENTREVISTADOR: Si me acuerdo que habían maquinitas y demás.

ENTREVISTADO: Claro. Yo fanático del *Mario*, veía un *Nintendo 64* e iba corriendo a jugar.

ENTREVISTADOR: Si tuvieras que decir qué es un *gamer* para vos...

ENTREVISTADO: Y yo creo que *gamer* es un estilo de vida. Este... Simplemente además de que te gusten los juegos te tiene que gustar todo lo que es el mundo. No simplemente jugarlos, lo otro también te tiene que acompañar. Yo que soy fanático del *Zelda* sigo muchas páginas del *Zelda* donde me entero... Me gusta eso como analista de juegos viejos, teorías de que hubiera pasado... Todo lo que viene más allá... También poder hablarlo, lo hablo con mis amigos los juegos. Qué va a venir... Creo que es algo que tiene que estar bastante adentro de tu vida.

ENTREVISTADOR: Mencionas el *Zelda* como referente en lo que es para vos ser un *gamer*. Contame un poco más qué es el *Zelda*. ¿Cómo es el *Zelda*?

ENTREVISTADO: El *Zelda* es un juego que nació por allá por 1990 más o menos. Es un juego bastante viejo, que pasó por casi todas las plataformas de *Nintendo*. Eh... El que yo jugué, el que más jugué cuando era chico era... Con excelencia el mejor, con más gráficos, con más... Creo que fue uno de los primeros que existió esa modalidad de poder caminar para donde quieras, recorrer mundos. El loco es... Es un lugar donde están todos lo que están... Es un *Hobbit*, como el del *Señor de los Anillos*, y a partir de eso el tiene que hacer una aventura que se llama *La misión del Zelda* que es rescatar a la gente... Así tal cual a lo que es el *Mario*, pero un poquito más pensado para, no te digo gente más grande sino niños más grandes. Donde ya existe una espada, un escudo, un ambiente más medieval. Donde existe la magia, donde está todo lo que es la alquimia, y todo ese tipo de cosas. Y en esa época a mí me rompió la cabeza.

Hoy en día van a seguir saliendo juegos nuevos con la misma temática. Es un chico, que se llama *Link*, que vive una historia. En eso se basa. Y cada tantos años se trata de hacer una cronología entre los juegos, varios juegos. Y para no separarla se trata de hacer una cronología, qué pasó después de la historia, juega muchísimo con el tema del tiempo. El chico en un momento nace la historia, a los siete años y como él tiene una ocarina y juega mucho con el tema del tiempo. Ponele las cosas que pasan en el juego es que el mundo se está viniendo abajo y tenés que ir al futuro por algo, y entonces empezás a vivir en dos líneas del tiempo. A los siete años y a los catorce años. A veces cuando precisas algo de los catorce años el loco vuelve a los siete años, pasan los siete y se desarrolla de otra manera.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es lo que te atrapa del juego?

ENTREVISTADO: Y a mí en ese momento me atraparon muchas cosas. Tenía mucho diálogo, tenía una mezcla entre acción con *RPG*. En esa época yo no sabía nada de inglés, fui aprendiendo inglés, jugando a juegos desde muy chico. Lo que aprendí en la escuela lo apliqué en el juego. Era un juego que te exigía mucho saber qué era lo que estaban queriendo los personajes, para dónde ir, qué hacer, ese tipo de cosas. Me gustó la jugabilidad, que me podía mover para todos lados. Tenía muchos *ítems*, podías subirte arriba de un caballo, me encantaba... Tenía muchas cosas que en ese momento en un juego era totalmente impensable. Un mundo enorme, posibilidades de teletransportarte a distintos mundos. Estaba muy bueno.

ENTREVISTADOR: ¿Cuándo entra el ser *gamer* en tu rutina?

ENTREVISTADO: generalmente como te decía. Leo bastantes *blogs* de los juegos. Hoy en día dejé mucho lo que es el tema de los juegos. Hace muchísimo que no juego casi nada. Estaba jugando este que te comentaba que era el *Ori*. Pero juego muy poco, y ahora tengo ganas de revivir un poco ese momento, porque también tengo ganas de revivir sentimientos de cuando era más chico, de jugar a esos juegos que se han *remasterizado*. Cómo los pensaron ahora para los niños de ahora. Yo creo que en mi vida, en mi rutina va desde lo que leo en el día hasta lo que puedo jugar o no en algunos momentos.

Yo creo que se aplica en esos momentos que tenga espacios libres y que quiera hacer algo para mí, algo que me guste y juego. Tengo otros *Hobbies*: me gusta cocinar, me gusta correr, me gusta hacer otro montón de cosas, pero está dentro de ese globo de cosas.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo decís que afecta en tu manera de ser?

ENTREVISTADO: En realidad eso no sé si va por el lado de cómo te crían más o menos los juegos, de esa mentalidad de que te ponen más violento, menos violento. A mí por lo menos me hacen pensar en otra cosa, me distraen. Yo creo que también por lo menos los juegos que yo elijo son juegos de pensar, son juegos de acertijos, me gusta tener la mente trabajando, no simplemente “ta, tengo que matar a este, y tengo que matar a este”, que sea siempre lo mismo. Me gusta trabajar para lograr algo, me gusta esforzarme al respecto. Pero creo que también los juegos te ayudan... vas a perder pila de veces, te vas a trancar pila de veces. Eso te hace un poco más paciente.

ENTREVISTADOR: Te iba a preguntar un poco también sobre eso. Ya hablaste de que te ayuda a descansar y demás, ¿qué otras cualidades pensás que tiene el juego?

ENTREVISTADO: Y también te dan un poco de destreza. Dependiendo de los juegos yo creo que también se habla muchísimo de lo que es el tema de, por ejemplo... Lo que muchas veces hablamos con mis amigos “la visión *sniper*”, un típico *sniper* sabe apuntar bien rápido. Y eso quieras o no en la vida te hace ver las cosas mucho más rápido.

También dicen que los juegos te ayudan a cualquier otro tipo de problemas en la vida. No sé, te pasó “x” cosa en tu casa, se te rompió algo y como estás tan acostumbrado a estar resolviendo problemas todo el tiempo creo que te ayuda, te da más confianza y también te da más destreza resolverlos. Así creo que es también como lo que se dice de la matemática, que en matemática también te sirve para resolver problemas. Te da mayor facilidad de razonar problemas. Yo creo va por ese lado.

ENTREVISTADOR: ¿Qué requerimientos se necesitarían para ser un *gamer*?

ENTREVISTADO: Yo creo que ninguno. Tener las ganas y que te guste jugar. Jugar, leer, meterte en el mundo de cualquier forma: con amigos. Cada uno se genera su cultura y sus propios gustos. Yo tengo mis amigos que les gusta cierto tipo de juegos y yo cuando se que sale un juego más o menos parecido a lo que le gusta a él y le recomiendo ese juego. Lo mismo él conmigo.

Yo creo que no hay requerimientos. Hoy en día para jugar podés jugar desde un celular, podés jugar con cualquier cosa. Juegos hay hasta cuando te quedás sin Internet, en el Chrome, vas para arriba, te salta un macaquito y ya tenés un juego. Hasta sin Internet, eso es una de las cosas que hay.

ENTREVISTADOR: ¿Qué tipos de juegos te gustan a vos?

ENTREVISTADO: A mí me gusta bastante los que son... Ahora me gusta mucho los de plataforma. Me gustan los de *RPG* hasta cierto grado, no soy muy fanático de esos *RPG* que son extremadamente largos, con muchísimo diálogo. Me gusta que tenga un poco de acción, me gusta que me hagan pensar. Ahora por ejemplo hay uno que me había gustado mucho, que había innovado mucho, que lo jugué para *X-box*, que es uno que... Sos un personaje muy chiquitito que se mueve a través de esas pinturas que son clásicas, que tenés que por ejemplo un agua que está

siempre recorriendo sobre sí misma, es una cascada que cae y vos le ves la imagen que sube y baja todo el tiempo. Y el juego se basa en eso. Hay cosas que vos las ves en cierta perspectiva como por ejemplo dos pisos que están separados pero si lo movés un poco hacia la derecha se juntan y ahí puede pasar... Entonces como que le abre un poquito más el panorama ese tipo de cosas.

Como también en la época del *Assassins Creed* que a todo el mundo le pasó que le encantaba jugar y generaba como un reflejo a cómo escalar más rápido para escapar de los enemigos y esas cosas. Por ejemplo a mí me hizo ver hasta las arquitecturas de las casa de una manera distinta. Me hizo verlo de otra manera.

ENTREVISTADOR: ¿Vos decís como que en base a la carrera que estás haciendo los juegos también te instruyen en ese sentido?

ENTREVISTADO: Los juegos colaboran en ese sentido, es como todo: las películas, series, que aportan. Yo creo que los juegos fueron creados por humanos, fueron creados por hombres, y tratan de transmitir algo. Eso que transmiten generalmente lo recibís o no, y lo podés poner a prueba en tu vida.

ENTREVISTADOR: ¿Qué categorías de *gamers* te parece que hay? O mejor dicho, ¿existen categorías de *gamers* para vos?

ENTREVISTADO: En realidad no sé si se puede hacer. No sé si se puede hacer por frecuencia, no se si se puede hacer por gustos, no se la verdad. También está por el tema de edades, están los juegos casuales... Hay algunos juegos que se categorizar como no-*Gamers*.

ENTREVISTADOR: Es decir categorizar juegos pero no *gamers*. A mi me interesa en particular no tanto cómo los categorizarías a los juegos sino tu opinión de si existen categorías o no.

ENTREVISTADO: A mí me costaría pila... Por interés capaz. Cada uno es por ejemplo como vos decís “¿vos te considerás *gamer*? ¿por qué?” y ahí más o menos podés tener una idea. Yo creo que simplemente es o no es.

ENTREVISTADOR: ¿Es o no es?

ENTREVISTADO: Ahí va.

ENTREVISTADOR: ¿Tenés amigos *gamers* cercanos?

ENTREVISTADO: Son más que *gamers*, fisuras (nos reímos). Conozco gente que trabaja a las nueve de la mañana y se queda hasta las cuatro, cinco, jugando. Son de esos que son fisuras y juegan pero que pasan meses y meses y no juega hasta que en un momento juegan. No juega nada y hay momento que juega.

ENTREVISTADOR: O sea que como los dos extremos.

ENTREVISTADO: Claro.

ENTREVISTADOR: ¿Y para vos esos dos extremos se diferencian en el *gamer* en sí?

ENTREVISTADO: Y pasa ese tema de qué es un juego para cada uno. Yo empecé de muy chico y para mí tiene un poquito más de valor. El juego para mí sé que me va a des estresar, sé que me va a gustar, sé que si tengo bien el tiempo lo hago. Si es un juego simplemente para pasar el rato, para mí, yo no soy muy fanático del *Candy Crush* y esas cosas yo no juego. Entonces no me gustaría en decir “por amor al arte quiero bajarlos”, ni siquiera me gasto. Yo también creo que va en tema gustos y qué es para uno.

ENTREVISTADOR: ¿Qué papel te merecen a vos las redes sociales?

ENTREVISTADO: Yo creo que muy importante. Yo por ejemplo que soy muy fanático del *Zelda* me entero... Hay una página que se llama “Game informer”. Pero hoy en día cuesta muchísimo hasta para los usuarios entrar a la página. Yo creo que hoy en día está muy centralizado a *Facebook*.

Me ha pasado algo que es muy ajeno al tema de los *gamers* pero ha pasado, que yo los diarios los veo recién al mediodía o en los tiempos libres, después de que los vea... Entro a la mañana y los ve todo el mundo y yo después los veo. Justo un amigo pone (que es justo lo que veo, la primera publicación) “chicos para los que no leen las noticias hay paro”. Lo leí desde la computadora, en *Facebook*, pero en realidad mi amigo lo sacó de la página del Observador.

Juegos que siempre comparte *trailres*, o como ya te digo, suben mucha información de los juegos. Creo que es fundamental hoy en día.

ENTREVISTADOR: ¿Has conocido gente a través de las redes sociales?

ENTREVISTADO: Me costaría decirlo, en realidad son más del mismo ambiente y capaz que *Facebook* ayudó a encontrarlos. Pero así gente totalmente “random” por decirlo de una manera, en mi vida a través mismo de *Facebook*...

ENTREVISTADOR: ¿En los juegos?

ENTREVISTADO: En los juegos en realidad sí, me ha pasado por ejemplo en el *O game* que yo había hecho estábamos jugando y (nos colgábamos yo también era uno de los que jugaba) en un momento también había un *cLANy* en ese *cLAN*nos llevábamos bien entre todos y decidimos hacer un asado y ahí nos conocimos todos. Al día de hoy somos amigos. Se hizo como una pequeña comunidad que nos llevamos bárbaro. Depende un poco del nivel de cuelgue.

ENTREVISTADOR: Con respecto a los *blogs*, ¿quedan un poco aparte del *Facebook*?

ENTREVISTADO: Yo creo que hoy en día sí. Como que se ha dejado bastante de lado. Yo antes de usar *Facebook* yo tenía una página que era un foro *gamer*, donde se jugaba este juego, compartía noticias. Era como un foro más que *gamer* muy tecnológico. Lo que hoy en día serían los *blogs*, que antes no habían tantos en esa época, te enteras de todo lo que era el mundo *gamer* y todo ese tipo de cosas. Ahí se hablaban de todo eso, los íconos, los *gamers*.

Una de las principales razones por las cuales lo dejé es que además de un tema de tiempo, también... Yo veía que la gente se estaba manejando toda por *Facebook*. Me costo muchísimo. Hoy en día para entrar a una página entras desde el *Facebook* con un *link*. Entrar a una página creo que hoy en día limitó muchísimo. Creo que hay muy poca gente que entra... Que vaya a una página, que la recorre por todos lados, como era antes.

ENTREVISTADOR: Háblame un poco del antes, de vos entrando a *blogs*, teniendo tu *foro*.

ENTREVISTADO: Y antes estaba constantemente buscando información de cosas nuevas, cosas que podía compartir, que era algo que se veía mucho... Como era antes... yo creo que el *Taringa* de antes donde subir un programa que está crakeado que te puede servir, que era el “woow” en esa época. Era “pah, esto te sirve para hacer tal cosa”, no sé, estás copiando archivos y te los dejaba en cola, y te dejabas varios para que no se copien todos a la vez y todos decían “pah, que bueno”. Era más llamativo antes. Hoy en día está mucho más globalizado todo, y hay páginas

gamer dedicadas a la descarga, a la capacitación. Lo que falta más es tener un poco de información centralizada. Pero depende de la información.

Yo creo que hoy en día después de tanto tiempo se hay llegado un poco a eso.

ENTREVISTADOR: ¿Crees que *Taringa* en su momento fue de exclusivamente *gamers*?

ENTREVISTADO: No sé si de *gamers* pero sí tenía otro enfoque del que tiene ahora. Eso sí, foros *gamers* creo que había un montón. Yo por ejemplo participé de *foros gamers* en *LANParty*, que era uno del *staff* de *LANParty* que hacían *Lanes* gigantes, donde se juntaba gente a jugar en el LATU. Éramos más o menos quinientas personas jugando a todos los juegos que quería la gente: *Call Of Duty*, *FIFA*, todo lo que había en la vuelta. Ahí me di cuenta justamente que había muchos prejuicios y muchas cosas que pensaba antes. Antes se pensaba que un *gamer* era el típico gordo nerd, granos y el típico estereotipo. Y yo cuando jugaba en Internet y jugaba juegos *online* yo que sé, por decirte el *MU* online o algo de eso, siempre me imaginaba ese tipo de gente en el otro lado. Después cuando no me di cuenta que era más o menos, que éramos más o menos la misma gente y que pegaba mucho *feeling* con esa gente, porque jugaba los mismos juegos, tenían los mismos gustos. También yo creo que los *gamers* en algunas cosas tienen un gusto muy parecido hasta en películas, series... Está bastante... Se nota que tienen eso incluido en su vida. De eso me di cuenta en esas cosas, cuando conocí a mucha gente en ese ámbito, que éramos todos más o menos parecidos, todos los del ámbito *gamer*.

ENTREVISTADOR: ¿Considerás que ese estereotipo que vos tenías antes, sigue estando en la gente que no es *gamer*?

ENTREVISTADO: Y no, yo creo que soy de esos que piensan como el viejo: “pah, los juegos eran los de antes, y la gente los de antes”. Creo que vivir como esa sensación. Es que miro los juegos de ahora y no sé si como los veían los de los ochenta en la generación de los noventa, si viene por ese lado o realmente es así. Yo veo por ejemplo que ahora el *boom* más grande son los *Call Of Duty*, son todos juegos cortito, y son siempre lo mismo, se juegan *online*. El *LOL* por ejemplo que se juega. Pero juegos yo diría que peguen zarpado como pegaban antes, lo que era un *Final Fantasy* o algo de eso como que hoy en día no lo veo tanto. Son más para adultos los juegos, pero para niños que se cuelguen con historias y eso no lo veo mucho.

Por eso mismo creo que también *Nintendo* está volviendo a esa época porque llegó a una pared, a una brecha creativa. No sé, yo creo que la gente, los *gamers* son cada vez más especiales. Con el tema de los gráficos yo creo que es una de las exigencias más grandes. Con el tema de las historias yo creo que... A mi me pasa que si veo un juego que es muy parecido a uno que ya jugué es tipo “pah, es muy parecido a un juego que jugué hace años”. Y si es peor que el anterior encima más perjuicio. Pasó con este tema de la innovación, el *Assasins Creed* innovó el tema de irse para todos lados, saltar, escalar y todo eso y después salió un juego muy parecido que es el *Shadow of Morro* ambientado en el *Señor de los Anillos*. Y vos lo mirás y es un calco del *Asásins Creed*. Hubo a gente que le gustó. A mi no me gustó porque dije “bo, es lo mismo”. Es exactamente lo mismo.

Entonces es como que pasa eso, entonces por ejemplo ahora veo que *Nintendo* volvió para atrás. Volvió para atrás y está agarrando los juegos que había hecho antes. Esos juegos son juegos con historias buenas, a la gente le gustó. Lo que hacen es le cambian los gráficos, a lo que hoy en día es visualmente lindo y las historias tienen su magia, su encanto.

ENTREVISTADOR: Hablaste de una evolución de los juegos... ¿Para vos hubo también una evolución en los *gamers*?

ENTREVISTADO: Y... Capaz que si. Yo lo que he visto es que cada vez hay más gente que juga. Yo mismo me acuerdo que era fisura desde muy chico. Pensando en la escuela y en el liceo... En la escuela éramos unos pocos los que jugábamos, todos los demás eran más de jugar al fútbol y todo eso. También todo lo que pasó con el tema de la industria de los juegos que fueron creciendo, fueron abaratando costos, más accesible a todo el mundo. Y creo que hay más gente, por un tema justamente de eso. Creo que ahora hay muchos más. Ya ahí cuando estaba terminando el liceo ya veía que gente que yo ni ahí pensaba que estaban todo el día jugando, estaban todo el día jugando y eran unos fisuras extremos.

Yo creo que hoy también. Hoy en día ponele... Una cosa aparte: yo tengo un proyecto que es de eventos, que recolectan... Y una de las cosas que veo es... Estoy tratando de buscar eventos populares, buscando así en *Facebook* un montón de eventos. Y el que tiene más gente es uno que se llama “One Up”, no es por razones de publicidad ni nada, que tiene como cuatro mil y pico de “asistiré”, y que van a ir un montón de chicos a jugar y conocerse, que es un evento totalmente *gamer*.

ENTREVISTADOR: El que es ahora el fin de semana.

ENTREVISTADO: El que es ahora el fin de semana, ahí va. De ese mismo. Y juegan juegos viejos, juegan nuevos. Yo creo que les llegó bastante lo que es el tema de la cultura *gamer*. En todos lados.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué decís que pegó tanto eso ahora?

ENTREVISTADO: Yo creo que a la gente le gustó, que marca una tendencia. También está a la moda. Sale un juego y todo el mundo está jugando, y saben que todo el mundo que está jugando y se está divirtiendo va a venir a ver eso. Hay mucho... Es algo que es como un “tabú” ni nada. Está en Internet, en todos lados, hay páginas dedicadas a eso, hay gente que hace videos dedicados a eso. Yo por ejemplo que soy fanático del *Zelda* cada tanto sale un *trailer fake* de alguien, por ejemplo de esos que son famosísimos que son *Smosh*, que hacen videos graciosos en Internet. Saben que va a salir una serie nueva en *Netflix* y suben un *trailer fake*. Y te están contando quieras o no lo que es el mundo *gamer*: te aporta, te cagás de la risa, y todo va de la mano. Yo creo que ahora también está pasando con lo que es el tema de las películas: juegos que se han jugado no es que se basaron en un libro ni en otra serie ni nada, simplemente de un juego se pasó a una película. Eso creo que está pegando bastante. Y creo que va a seguir dando para seguir trayendo cosas. Es un terreno bastante explorado.

ENTREVISTADOR: El tema del género, quizás el tema de los *gamers* ha sido asociado más al género masculino. ¿Pensás que eso sigue estático hasta ahora? ¿Qué opinión te merece eso?

ENTREVISTADO: Yo creo que hay por todos lados, tanto masculino como femenino. Hoy en día por ejemplo lo que es el tema de la del *LOL* (que es lo que he visto más), he visto muchas mujeres jugando. Hay competencias que son puramente mujeres, que están todo el día ahí. Y ahí yo creo, que de repente va por un lado más machista ¿no?, yo creo que también el tema de los novios también aporta mucho a eso. Conozco muchos *gamers* que están todo el día jugando, y vienen las novias y se ponen a jugar juntos. Están ahí en la casa y se ponen a jugar juntos.

Pero hoy en día creo que se están igualando bastante. Va a faltar muchísimo, obviamente siempre hay más hombres que mujeres, pero capaz llega un momento, un día que sean iguales.

ENTREVISTADOR: El *streaming*, ¿lo conocés?

ENTREVISTADO: Si. Creo que eso impulsó muchísimo también. Es otra manera... Hoy en día están los de *ESPN*, que están haciendo lo de los juegos. Algo que dicen es que “esto es un deporte físico”, y ahora también van a estar pasando lo que están llamando, entre comillas como dicen ahora “deporte de juegos”. Lo que están haciendo son ligas, por ejemplo de *League Of Legends*, *Warcraft*, y todo ese tipo de juegos, donde aparece esto de que se *strimean* los chicos y aparece en la televisión. Hay competencias... Hay gente.... Yo tengo un conocido, un chico que empezó a *strimear*. Era uno de los mejores, tenía un *clan* por así decirlo. Y hoy en día es una persona que está jugando... el que representa a Uruguay en lo que es la comunidad *gamer* del *LOL*. Va a Chile, va a Colombia, se va a distintos países, a competir. Algo que yo creo que hace unos años no estaba dentro de nuestras cabezas. Hace unos años los juegos eran los que estaban en las maquinitas y quedaban ahí. Hoy en día hay gente que vive y gana, vive de eso. Con una plata, jugando y haciendo *stream*.

ENTREVISTADOR: ¿Ves que eso en un futuro se pueda dar aún más?

ENTREVISTADO: Y yo creo que sí. Capaz que sí, seguramente si todo va para adelante yo creo que... Nosotros somos los que creo que estamos improvisando la generación *gamers*. Yo creo que cuando nosotros lleguemos más adelante y sean nuestros hijos, los nietos, los *gamers*, tendrá mayor peso. Veo por ejemplo en Japón que ya hay muchísimo, tanto en el tema de *anime* como en el tema *gamers*, salen muchísimo más a las calles. Hoy en día no porque es más conservador, para otro tipo de ámbito. Es uno de los focos principales, el tema de la electrónica, va muy ligada a lo que es su vida. Mismo creo que fueron ellos los que impulsaron todo lo que son las competencias donde se ganaba como un millón de dólares el equipo que ganara la competencia de allá. Lo mismo ha pasado ponele... A mi me gusta el fútbol, me gusta verlo... Pero me ha pasado de ir a ver un partido de *League Of Legends* a lo de unos amigos, me re copaba verlo mucho más que hasta un partido. Será una hora y media pero... Se colgaban y eso a ver que hacían, cómo reaccionaban, como estaba toda la gente hablando, como se organizaba el equipo para moverse de un lado para otro. Y eso era bastante disfrutable de verlo la verdad. Yo aparte tengo conocidos que son tan fisuras que están en el trabajo y están en un... Como es la gente que está viendo “Roja Directa”, que está viendo el partido, hay gente que está mirando un partido *online*, en el *LOL*. Y eso es algo que nunca pensé que iba a pasar. Hoy en día está pasando y ya es común.

ENTREVISTADOR: Respecto un poco a (cambiando de tema ¿no?), del equipo informático que has tenido. Tuviste consola, tuviste *Nintendo*. ¿Estás preocupado de si sale algo nuevo tener así algún equipo...?

ENTREVISTADO: ¿Como una consola o algo de eso?

ENTREVISTADOR: ¿En tu trayectoria cuáles tuviste?

ENTREVISTADOR: Yo tuve *Nintendo 64*, *Gamecube*, y ahí más o menos que paré con lo que es consola. Después pasé a lo que es el mundo de la PC. Y la PC más o menos me daba lo que yo quería: tenía buenos gráficos, tenía otro tipo de juegos, más fuertes. Ya no necesitaba cambiar de consola, sólo tenía que mejorar la Pc. Era menos plata. Ya algún momento daba para jugar a todos los juegos de la actualidad, ya no era una limitante como cuando jugaba en consola. Ya después de uno o dos años, se sacaba una consola nueva, la portátil o la... O otra, que son juegos exclusivamente para esa consola, tenés que sí o sí comprar la consola. Y acá Uruguay no es un país beneficiario para eso porque salen muy caros los juegos. Salen de ochenta dólares para arriba. Que la consola que te sale, quinientos, seiscientos dólares para arriba y también lo que es la economía de cada uno, uno no quiere estar gastando tanta plata con los juegos. Entonces yo por ejemplo descubrí que podía emularlos, y en ese caso emulas todos, para jugar todos los juegos de la *Wii*, en *Pc*, como te comentaba.

Si algún día se me da, que tengo plata, y se me da por comprar una consola nueva de última generación capaz que sí.

ENTREVISTADOR: ¿Dirías que puede llegar a existir una comunidad *gamer*?

ENTREVISTADO: ¿Acá en Uruguay? Yo creo que ya existe. Hay un montón, hay una por ejemplo que se llama “UGA”, “Unión de Gamers en Uruguay” o “*Gamers Asociation*”, algo así, que está ahora... Vendría a ser lo de después de *Lan Party* (porque *Lan Party* murió), otro que se llama *Game over*, que ahí son foros que son comunidades que están creciendo. Están creciendo y... Antes era solo *Lan party* por ejemplo, que eran cincuenta personas a reventar. Hoy en día son unas quinientas, mil, dos mil personas y por ejemplo *UGA* que nació hace creo que tres años más o menos, yo ahora me enteré que van a hacer uno de estos eventos de *Lan Party* en el LATU, que son gigantes, de mucha plata. Y eso no sé, es algo de hace muy poco, no es algo que sale mucha

plata, pero como hay tanta gente y tanta gente que está dispuesta a pagar por jugar, yo creo que lo hacen. Han ganado bastante, como también hay comunidades que no tanto.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué pensás que el tema de los *gamers* ha estado quizás muy oculto? Más en las épocas más tempranas.

ENTREVISTADO: Yo creo que porque estaba mal visto. Yo me acuerdo de algo choto con mi madre que me decía “pah, estás jugando, pah, estás jugando un jueguito!” Estar con un jueguito era más infantil. Después el tema de que los juegos se fueron adaptando, como el *League Of Legends*. Tenés por ejemplo también hay gente que... El tema de series, tenés por ejemplo *The Walking Dead*, es algo recontra ficticio y a la gente le recontra copó, y ahora tenés juegos muy parecidos a lo que es la serie, es como estar mirando una serie. Yo creo que era más bien el tema de prejuicio que había bastante, que a nadie le gustaba jugar, o cuando jugaba no le gustaba o no le colgaba, o no era bueno. Mucha gente me acuerdo que quería jugar y decía “ah no”, y tiraba el control a la mierda porque no sabía jugar. Después se fue colgando. Hoy en día hasta mi madre que no jugaba ningún juego está todo el día, literalmente todo el día jugando a jueguitos de mierda, pero está jugando. Toda la gente se cuelga.

Yo creo que es algo bueno.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que el avance de la tecnología ha tenido que ver con eso?

ENTREVISTADO: Yo creo que sí. El tema de que se abarató, que llegó para casi todo las plataformas. Hoy en día, como te decía, podés jugar tanto de un dispositivo móvil como de una Pc, como de un navegador que no tenga Internet, se puede en todos lados. Creo que a todo el mundo le gusta jugar.

ENTREVISTADOR: Te iba a preguntar algo justamente de eso. ¿Por qué pensás que a todo el mundo le gusta jugar? ¿Por qué pensás que a todos les gusta ser *gamers*?

ENTREVISTADO: Y en realidad todo el mundo quiere divertirse, por ese lado. A veces cuesta muchísimo encontrar un juego que te cuelgue y que te divierta, que realmente te haga pasar el tiempo disfrutable. Pero yo creo que algún momento va a haber alguno que le guste. Yo tenía amigas que eran re anti-gamer, y se les caía un huevo, y me veían jugando a algo, y yo las hacía

jugar y no les gustaba. Hasta que en un momento encontró uno que le gustó, ella era fanática del *Sonic* y le encontré un juego que era muy parecido al *Sonic* y ta, empezó a jugar a ese.

Y después le gustó uno y bueno, “voy a probar otro”, y se empieza a abrir lo que es el abanico, yo creo que es eso. Como que le das la primera oportunidad, y una vez que te gustó, te gustó. Tampoco es que sea algo en lo que estés todo el día, “pah, me cambió la vida”. Es algo más que lo que es el típico solitario en la computadora.

ENTREVISTADOR: ¿Vos actualmente estás viviendo con alguien?

ENTREVISTADO: Ahora vivo con mi padre.

ENTREVISTADOR: ¿Y cómo lo has vivido con el tema de tu padre?

ENTREVISTADO: ¿Con el tema de los juegos? Y en realidad a él no le gustaba mucho que jugara pero... Yo me acuerdo que cuando yo era chico el jugaba conmigo, a él le gustaba el *Need For Speed*, se colgaba jugando. Y hubo una época ponele cuando jugó que era en el *Playstation*, compramos una de esas alfombras para jugar y ahí la verdad que jugaba toda la familia: jugaba mi padre, mi madre, mi hermana, todos. Jugábamos todos. Les divierte, les gusta.

Yo creo que lo más importante en la vida de cada uno es cómo gastar el tiempo. Si vale la pena gastar el tiempo va y lo gasta. Si te gustó, te divertirte. También a lo que le puede sumar. Hubieron casos de mucha gente que le gustó, como pasó con el tema de la *Wii Fit*, que son juegos que aportaban... Que son jueguitos pero que también te ayudaban a adelgazar ponele. Son cosas que te motivan más, son cosas que están todo el tiempo trayendo lo que es otro mundo. Podés jugar pero también podés hacer otra cosa: podés aprender a cocinar. Jugando... Mismo creo también cuando éramos chicos, que estábamos en preescolares, aprendíamos jugando. Yo creo que eso también se te da para otros ámbitos. Ahora se usa más, y la gente se da tiempo para los juegos.

ENTREVISTADOR: Si tuvieras que hacer una proyección, ¿cómo te ves vos a futuro como *gamer*?

ENTREVISTADO: Y yo creo que voy a seguir jugando, aunque en menor medidas, por tema de tiempos, como me está pasando ahora. Pero sí me encantaría por ejemplo con los juegos... Soy fanático del *Nintendo 64*, y lo sigo teniendo, tengo los juegos en caja, los tengo como reliquias. Y yo voy a hacer de esos... voy a tener hijos, los voy a meter en mi mundo. Me encantaría, no creo

que les guste, porque van a cambiar pila los juegos, pero me encantaría que jugaran los mismos juegos. Capaz no le ven lo de la transparencia que es lo más lindo, capaz por ese lado es difícil. Pero a mí me daría muchísimo orgullo ver a un enano jugar.

ENTREVISTADOR: Bueno Kevin, eso es todo. Muchísimas gracias.

ENTREVISTADO: Bueno de nada.

Entrevista N° 5

Fecha: 11/05/2015

Lugar: Facultad de Ciencias Sociales

Duración: 29' 02''

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 26

Horas de juego por semana: 21

Ocupación: Trabajador

De tarde, a eso de las dos, en una Sala de la biblioteca. Nos sentamos casi enfrentados en una de las mesas de las salas. Charlamos un poco para distender el ambiente, porque Damián se veía algo nervioso, pero a su vez entusiasmado con la entrevista. Teníamos una hora antes de que el horario de la sala terminara, por lo que debíamos aprovechar mayor el tiempo.

ENTREVISTADOR: Bueno Damián, ya te lo pregunte pero te lo pregunto de nuevo: ¿estás estudiando o trabajando actualmente?

ENTREVISTADO: Si, estudio, me quedan 5 materias para recibirme de Contador Público, estoy en un estudio contable, trabajo en un estudio contable.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste a eso?

ENTREVISTADO: Y bueno, en el momento que hubo que elegir y la mayoría de la gente elegía Economía de la que estaba en mi clase así que hice Economía, después arrancamos la facultad con 4 o 5 y ta me mandé, y ta me va bien dentro de todo.

ENTREVISTADOR: Y, ¿al laburo como llegaste?

ENTREVISTADO: Eh... vi un cartel en la facultad y mande el primer currículum de mi vida, quedé y hace 4 casi 5 años que estoy ahí.

ENTREVISTADOR: O sea que suerte.

ENTREVISTADO: Si, primer curriculum, arranqué con trabajo, gestor y fui subiendo, la encargada se recibió y quedé yo y de ahí hace 5 años ya que estoy ahí.

ENTREVISTADOR: Ahí va, contame un poco tu rutina.

ENTREVISTADO: Mi rutina bueno, o sea, me levano medio tarde porque... porque ta, me levanto tarde, tengo flexibilidad en el trabajo entonces llego hago mi trabajo, despues vuelvo a casa y generalmente estoy en casa, con la computadora o con mi novia y sino voy a facultad y ta.

ENTREVISTADOR: ¿Vivís con tu novia?

ENTREVISTADO: Vivo con mi novia si.

ENTREVISTADOR: Como te lleva el acomodamiento de...

ENTREVISTADO: A veces se enoja bastante, pero ta, dentro de todo ella tiene una seguridad que ella ya sabe donde estoy yo, no se tiene que preocupar por muchas cosas. (Nos reimos).

ENTREVISTADOR: Y... ¿Cómo se toma esto de ser gamer, de jugar y eso?

ENTREVISTADO: Y a veces se enoja pero yo trato también de prestarle atención, de lo que ella necesite estar ahí para ella y ella ta, me da mis ratos y ta... la vamos llevando.

ENTREVISTADOR: ¿En qué momento del día entra eso digamos?

ENTREVISTADO: Y mas en las noches, ahí es cuando ya tengo que aflojar un poco, cuando llega ella del trabajo, bueno... Tenerle la merienda, todo ahí como para que no se queje mucho (Nos reimos).

ENTREVISTADOR: Como para mantenerla callada digamos (nos reimos).

ENTREVISTADO: Claro si yo me porto bien despues ella bueno, no se queja y mira tele esta ahi conmigo hace sus cosas y ta.

ENTREVISTADOR: Contame... ¿Qué estás jugando actualmente?

ENTREVISTADO: Actualmente bueno... Voy rotando. Juego al *League Of Legends* que fue por donde nos conocimos, despues juego al *Pro Evolution Soccer* online y ta... no me da el tiempo para mucho ¿no? esos son los dos que voy llegando, a veces me aburro y busco otra cosa... ahi va.

ENTREVISTADOR: Dijiste que conociste a tu novia por el *League of Legends*...

ENTREVISTADO: No, a vos.

ENTREVISTADOR: Ah... A mi me conociste...

ENTREVISTADO: En un grupo de esos.

No, a mi novia nada que ver me la presento una amiga, ella es contadora de la facultad, tenemos eso en común por lo menos y ta... La vamos llevando.

ENTREVISTADOR: Contame, ¿qué es para vos ser un gamer?

ENTREVISTADO: Y... para mi es complicado, es como que tenemos una pasión por algo que nos gusta jugar y cuando estamos adentro de la computadora como que es todo distinto, porque vos hablas con la gente y es mucho mejor buena onda, a veces no viste, pero generalmente es mucho mejor buena onda, mas colaboración con la gente, generalmente nadie está apurado, nada si precisas hacer algo van y te ayudan, tiene todo eso que es un mundo mas lindo digamos mas del que podés a veces encontrar afuera que salís a la calle y te roban y ta; o sea hoy en día es medio complicado también por esos asuntos, entonces ahi adentro vos sabes que te puede subir algun robo pero no es algo que no puedas recuperar, si morís volvés a aparecer a los 10 segundos, son cosas que no pasan en la vida real.

ENTREVISTADOR: Si tuvieras que definir ¿qué es un gamer? ¿Qué requisitos? ¿qué...?

ENTREVISTADO: Y, primero le tiene que gustar, tiene que tener paciencia, tiene que tener conocimiento porque a veces es algo que te requiere ser un poco "vivo" en muchas cosas, tenes colaboracion porque enseguida cuando ya te pones en el tema de la onda ya despues no vas adentro

viste, ya no te funciona y ta... es un tipo de persona que tiene que gustarle esto y tiene que saber que lo que pasa allá adentro pasa adentro y ta es como una distinción para las personas también.

ENTREVISTADOR: Bueno... contame un poco tu historia, como arrancaste con los juegos...

ENTREVISTADO: ¿Cómo arranqué? bueno... yo siempre jugaba bueno ¿quién no tuvo el family?, después un día en un cyber un amigo me dijo: probá este juego; y ta... desde ese día quedé con ese juego, estuve muchos años con ese juego...

ENTREVISTADOR: ¿Qué juego?

ENTREVISTADO: *Line Age 2* que en su época fue el juego y ta ahora ya no, lo deje porque obviamente fue avanzando el juego y se convirtió en muy complicado de que requería muchas horas, mucho estar, era como un trabajo y no estoy pa eso, pa otras cosas mas livianitas mejor y ta... todavía me llevo con ese amigo así que lo considero de hecho mi mejor amigo con todas estas cosas, capaz que no nos vemos por 8 meses pero ta, siempre hablamos y se que estamos para lo que sea, el es mayor que yo pero ta... eso fue algo bueno que me dió la vida.

ENTREVISTADOR: Y entonces arrancaste por el Family y... ¿cómo fue que seguiste después?

ENTREVISTADO: Y, seguí por el Family, después conseguí la computadora, antes iba a un cyber que nos juntabamos en el cyber a jugar al *Line Age* después conseguí la computadora la puse acá en casa, arranqué a jugar ahí en casa y ta... después seguí cuando me mudé con la Laptop, cambié de juego, cambié de todo y mas o menos así.

ENTREVISTADOR: En tu casa ¿cómo se manejaba el tema de los juegos y eso?

ENTREVISTADO: No, bien, no había mucho drama, de vez en cuando alguna pelea mas bien con mi hermano porque éramos dos hermanos y teníamos una computadora y esas eran las peleas mas grandes que habían lo solíamos repartir el tiempo, de tal hora a tal hora vos y de tal hora a tal hora yo y ta... esa fue la mejor decisión.

ENTREVISTADOR: Y contame, ahora retomando un poco el tema de tu amigo y eso eh... este amigo compartiste como cierta trayectoria este sentido...

ENTREVISTADO: Si. Sisi, jugamos bastante juntos, incluso ta en otro juego también, claro el tiene mucho menos tiempo que yo por eso estamos un poco distanciados en eso y ta... si jugabamos

juntos, el es programador además entonces estaba mas interesado en el tema que yo y el siempre me tiene al tanto, siempre tiene una base de consulta sobre todo lo que es ese tema asi que ta.

ENTREVISTADOR: Contame... hablando mas de las amistades y de la escuela ¿ cómo lo viviste?

ENTREVISTADO: Yo nunca fuí popular en el liceo, en la escuela asi que no tengo ese problema, como no era popular en la escuela me meti en esto y no cambió mucho, no afectó mucho.

ENTREVISTADOR: Eh... ¿tenías, compartías el gusto con algún amigo de la escuela?

ENTREVISTADO: Eh... no no.

ENTREVISTADOR: Como que en ese sentido siempre estuviste por la tuya digamos.

ENTREVISTADO: Claro si, en ese sentido si, no habia mucha cosa, estaban para otra cosa en ese momento.

ENTREVISTADOR: ¿Dentro de los juegos?

ENTREVISTADO: ¿Cómo?

ENTREVISTADOR: ¿En los juegos mismos, conocías gente?

ENTREVISTADO: Claro si, conozco gente, mucha gente he conocido que siempre estuve en contacto, conozco gente de España, o sea, nunca fui ni nada pero siempre estabamos en contacto con gente de España y todavía más amigos de mi amigo que también conociamos de la misma manera.

ENTREVISTADOR: O sea, como que todo conociste on-line por juego on-line.

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: ¿Qué juego particularmente?

ENTREVISTADO: Capáz que en el que conocí mas gente fue en el *Line Age 2* que es el que se da para conocer mas gente porque necesita mas contacto.

ENTREVISTADOR: Y... contame un poco de como fue el avance que tuviste con los juegos, por cual... ya me contaste algunos juegos que jugaste pero de ese momento hasta hora como...

ENTREVISTADO: Ah y arranqué *Line Age 2* después en el *Set Road*, que a este jugas un poco, después lo dejás tipo el *WOW* después jugué un poco al *WOW* ah porque están los juegos originales y están los juegos truchos también, el *WOW* es un gran juego que tiene un defecto y es que se paga todos los meses, vos tenes que pagar una cuota, comprar el juego que ya sale 80 dolares ponele y después pagar una cuota todos los meses de 30 dolares ponele para poder jugar, y ta... yo no me lo podía permitir en ese momento así que usaba cosas más piratas ¿no? que siempre hay. Pero claro, todo lo pirata tiene la cosa que un día desapareció y olvidate ¿no? tiene ese problema también. Después de jugar al *WOW* eh... después capaz que ya arranque con el *League Of Legends*, en el medio compré un juego, el *Withward 2* que me lo recomendó este amigo que lo jugué desde que abrió el servidor on-line y todavía lo tengo pero ahora como que lo tengo un poco abandonado porque ya estoy en el nivel alto y... no me quedan cosas para hacer entonces me aburre un poco, porque aparte al ser on-line acá en Uruguay digamos que no hay mucha gente en esta zona y la mayoría de la gente de español es de España y tenés el problema del horario ¿no?

ENTREVISTADOR: Claro.

ENTREVISTADO: Cuando tenés 5 horas de diferencia mis horarios no coinciden mucho con los de ellos, yo puedo jugar un poco a la noche que para ellos ya es de madrugada, no hay mucha gente ¿ta? y después siempre voy rotando entre el *League Of Legends* online también y ta *Diablo 3* cuando salió también lo compré, que había jugado al *Diablo 2* y salió el *Diablo 3* y lo compré y lo jugué después la única expansión ya no la jugaba entonces no lo compré.

ENTREVISTADOR: Tipos de juegos bastante diferentes: El *Diablo*, *Line Age*, *PES* son juegos como que muy distintos.

ENTREVISTADO: Claro el el *Leg of Legends* es el que está de moda ahora, el *MOVA* que fue lo último que salió que está de moda, antes el *RPG* era todo es el juego que más me gustaba de hecho, tener ese rol dentro de un juego... como que *Leg of Legends* es más variado el rol que podés tener y todo.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué te gusta más los juegos de rol?

ENTREVISTADO: no se, como tenes un rol tenés algo para hacer y la gente arma equipos y todo y tenes una sociabilidad mayor y aparte a veces uno no le da importancia pero la gente que

hace los juegos a veces los hace muy bien, hace muchas cosas, muchos detalles que están muy interesantes, vos pensas ¿por qué carajo hicieron esto? pero está buenísimo, cosas que encontras que no sabes por qué carajo lo hicieron, que no tiene sentido pero está bueno, buen detalle.

ENTREVISTADOR: ¿Qué rol justamente solés ocupar en los equipos y eso?

ENTREVISTADO: Ah... yo solo de soporte, porque... me gusta jugar pero soy malo es una cosa, aparte se que soy malo así que ta...siempre soy mas o menos el que está ahí y ta... ayudo a los demas y eso

ENTREVISTADOR: En el resto de la vida en general ¿te considerás así como soporte, así te gusta como estar a la mano?

ENTREVISTADO: Si, de hecho soy Contador Público ¿no? estudio Contador Público un poco soporte ta... si generalmente si, eso lo he aprendido de los juegos y la verdad que supe que el trabajo en equipo y ayudar a la gente es algo que los juegos me lo inculcaron bien porque ta es algo que llevo afuera también.

ENTREVISTADOR: Y has conocido, bueno, me contaste que conociste amigos ¿has tenido amigos que digas pa no los vi pero decís "pa, estos son mis amigos" en el tema de los juegos y eso?

ENTREVISTADO: Si, si si como no, mucha gente que si necesitan ayuda tanto adentro como si lo precisan afuera una ayuda obviamente que la van a tener de mi parte ¿no? ta... atrás de la computadora hay una persona, eso siempre hay que saberlo.

ENTREVISTADOR: El tema de... ¿qué papel te merecen a vos las redes sociales para los Gamers?

ENTREVISTADO: Y... las redes sociales ayudaron mucho a esparcir esto ¿no? porque yo desde que era del interior cuando comencé esto no habian redes no habia un Twitter no habia nada, entonces como que no se conocía mucho, era distinto encontrar gente que le gustara lo mismo para compartir experiencias y hacer consultas de lo que necesitabas, ahora ya esto te facilita mucho, estar en contacto con gente y eso.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo creés que opina -hablando de la gente y eso- cómo crees que opina el resto de la gente no Gamer acerca de los Gamers?

ENTREVISTADO: Ah... eso creo que nos miran raro, porque de hecho nosotros salir mucho no salimos y estamos siempre en la computadora, mismo mi novia a veces me habla mal y ta es lo que me gusta, vos maneja te, ahi tenes la puerta le digo yo (nos reimos) y por ahora no se ha ido ¿no?

ENTREVISTADOR: Como que ta, como que te sentís diferente.

ENTREVISTADO: A veces si, pero como que también no me importa y ta... cada uno elige lo que le gusta, a otra gente le gusta salir y se emborracha por ahi y todo el mundo lo ve bien y nadie le dice nada y ta a mi me gusta esto somos diferentes nada mas.

ENTREVISTADOR: ¿Sentís como que hay un cierto estereotipo acerca del Gamer? ¿como que la gente tiene una...

ENTREVISTADO: A veces si, a veces si, creo que si.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo lo definirías?

ENTREVISTADO: Ah... alguien que esta vestido de negro, tipo un Emmo, algo así, mas tirando para el lado de un Emmo sería si.

ENTREVISTADOR: Y ¿qué opinas vos de otros gamers? digamos... ¿reconocés algunas categorías de Gamers asi?

ENTREVISTADO: Ah si, esta el que se cree Gamer que es un niño chico insoportable, ese está ahi, despues hay gente mas grande que ya son mas sabios, que te van guiando cuando entrás y sos nuevo ahi, despues estan los que no, después estan los que se lo toman demasiado en serio. Por ejemplo el *Line Age 2* es un juego que genera dentro del juego una politica demasiado grande, o sea demasiado amplia a veces demasiado fuerte entre toda la enemistad que se arma, entre todos los... entre la gente, porque tenés el WOOW que de hecho arma, de hecho dos bandos , este bando contra este bando pero no se habLAN los bandos entonces eso te lo cambia que en el *Line Age* que sis se habLAN todos los bandos y vos sos de un bando pero cambias de bando, vas de aca para allá entonces eso va creando cosas que a veces a llegado a matar gente, obviamente hace unos cuantos años hubo gente que fué y asesinó, pero ta obviamente "loquitos" hay en todos lados ¿no? y ta...

ENTREVISTADOR: Una pregunta acerca de ese tema justo...

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo es el tema de las mediatizaciones justamente de eso de gente que va y asesina y dice que es por los juegos o gente que se muere jugando?

ENTREVISTADO: Loquitos hay en todas partes o sea...

ENTREVISTADOR: ¿Sentís que los juegos tienen influencia en eso o que...?

ENTREVISTADO: No, para nada... gente mala hay en todas las partes y en todas las cosas, hay gente que viola y gente que va y mata por un juego, estamos en la misma, no tiene nada que ver. Tampoco hay una influencia negativa que genere violencia como mucha gente decía, para mi no.

ENTREVISTADOR: ¿Qué beneficios pensás que tiene ser Gamer?

ENTREVISTADO: El trabajo en equipo, te ayuda mucho pa trabajar en equipos, cuando aprendes el rol tambien lo aprendes en la vida, o sea... el trabajo en equipo, cuando ellos hacen eso y vos haces lo otro pero ta... en el juego es porque no te queda otra en el juego porque vos no podés hacer lo otro, vos podés hacer tal cosa... y bueno en la vida lo vas aprendiendo que tambien, a vos te toca hacer tal cosa.

ENTREVISTADOR: Y... ¿Qué características decis que desarrolla? el trabajo en grupo...

ENTREVISTADO: Trabajo en grupo si, creo que lo desarrollamos bastante y la colaboracion tambien.

ENTREVISTADOR: Ta bueno...

ENTREVISTADO: Porque... sabe que si va por la suya no llega a nada en el juego, si vas por la tuya no llegas a nada, siempre vas a necesitar de los demas.

ENTREVISTADOR: ¿Considerás que ha habido como un avance en el concepto de Gamer?

ENTREVISTADO: Si, hay mas difucion, mismo por las redes sociales que capaz que habia mucha gente que le gustaba y no sabias porque nunca lo habias conocido... capaz que se metio en esto porque ta... escucho una vez o vio algo en el Facebook, en el Twiter y se metio y le gusto. Creo que si, ademas se hizo mas publico ahora hacen congresos, encuentros de juegos y todo.

ENTREVISTADOR: ¿Has ido a alguno?

ENTREVISTADO: No, no he ido pero se que los hacen.

ENTREVISTADOR: Te mantenes al margen un poco de eso...

ENTREVISTADO: Si, porque yo ya estoy grande aparte (se rie) estoy viejo, entonces bueno vamos haciendo lo que se puede.

ENTREVISTADOR: Y... este... acerca de los cambios tecnologicos ¿cómo piensas que ha afectado el tema del avance de las computadoras?

ENTREVISTADO: A cambiando totalmente los juegos, mismo para las empresas que los hacen y los venden que saben que no se pueden quedar en el primer producto que vendieron, que lo tienen que ir mejorando y le tienen que ir agregando cosas porque sino la gente se te va y hoy en día la mayoría de los juegos no son ya como era el Woow que con una cuota fija, sino que no... vas y compras cosas adentro del juego o das cosas que te dan ciertas facilidades dentro del juego o que te agregan algo mas y eso es mejor... yo creo que venden mas ahora así que cuando era la cuota fija, porque la gente ahí como que pierde el control un poco a veces; no me ha pasado todavía... eso lo tengo controlado y ta... aparte que la tecnología obliga a las empresas que venden los juegos a mejorarse ellos mismos, como es un mercado muy lubricativo también es muy exigente a veces.

ENTREVISTADOR: Te iba a preguntar también un poco acerca del mercado ¿Cómo ves el mercado para gamers?

ENTREVISTADO: Y, es caro, es un mercado caro... si quieres las mejores cosas tienes que tener plata. Yo por suerte la computadora que tengo, una laptop es buena y la conseguí en Mercado libre regalada prácticamente, así que ta con eso estoy salvado. Después ta, después obviamente hay muchas cosas, hay mouse que hacen millones de cosas, teclado que tienen otra parte mas "aca" con otras letras para manejar con esta mano, tarjetas de video que te mejoran muchas cosas, computadoras que andá a saber lo que vuelan. Es un mercado caro y con muchas cosas.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinas de gamers como trabajo? ¿vos decis que puede llegar a ser un trabajo algún día?

ENTREVISTADO: Hay... hay gente que trabaja de esto, porque mismo en el mas que nada en el Leg of Legends que hace campeonatos hay gente que entrena todos los días pra ir al campeonato y gana, y si ganas el campeonato son dos millones de dolares y si perdes o quedas ahí ganas 30 mil

dolares as que ta. Yo no lo haria porque no me da... no me dan las manos en primer lugar, despues tampoco me da la cabeza. Despues esta el otro tipo que se toma como un trabajo pero son los Chinos, los chinos es una cosa que tienen mucha dedicacion y lo que se dedican es a estar adentro del juego todo el dia, conseguir oro y vender el oro a a gente afuera, ilegalmente ¿no? pero ta ellos lo toman como un trabajo y siempre hay alguien que te lo compra porqu siempre hay algun vago que tiene plata y la tiene que gastar, el chino hace eso.

ENTREVISTADOR: Y en nuestro pais ¿conoces algun caso? ¿has visto?

ENTREVISTADO: ¿De?

ENTREVISTADOR: De gente que se dedique tipo...

ENTREVISTADO: Si, conozco un grupo, lo conozco del grupo ¿no? un grupo de muchachos que juegan al Leg of Legends que tienen un equipo que se presentan a campeonatos en argentina, en Estados unidos, han ganado alguno en argentina, no han abanzado mucho mas de eso como para llegar al mundial ¿no?

ENTREVISTADOR: ¿Cómo ? ¿Por qué piensas que los gamers han estado en las sombras, como ocultos?

ENTREVISTADO: Por eso mismo, porque capaz que hay veces que hay gente que no sale mucho... no hace lo mismo que hace la mayoria de la gente entonces son ma bien discriminados y ellos se entretienen en el "mundo de adentro" veces, por eso como qu no hay mucho contacto para afuera.

ENTREVISTADOR: ¿Pensas que hay un cambio en eso?

ENTREVISTADO: Si, ahora a cambiado un poco... mismo con las convenciones que se hacen en la intendencia y todo como que les han dado su espacio, obvismnte que hay gente que lo hay gente que lo organiza, que ponen plata porque saben que ta, tambien al ser un mercado caro saben que venden caro, por lo que ponen plata para colaborar con eso.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo es el tema del genero?

ENTREVISTADO: Y... la mayoría somos hombres. Si... ahora hay bastantes mujeres, ha avanzado un poco en las mujeres pero ta la mayoría somos hombres, eso si para las mujeres está un poco relegado todavía.

ENTREVISTADOR: Eh... ¿pensás que algun día puede llegar a ser la balanza mas...

ENTREVISTADO: Y... no creo porque siempre es un tema mas del varon qu le gustan las jueguitos... las mujeres son mas para otro lado, por eso son las menos pero las hay.

ENTREVISTADOR: ¿Pensas que puede llegar -en realidad hay algunos grupos que conoces- que puede llegar a existir una comunidad o algo similar asi como mas union ente...

ENTREVISTADO: Si puede existir... de hecho antes cuando no existia el Facebook ni cada en España habian algunas comunidades que se juntaban algunas para jugar nada mas, habian una comunidad que tenian varios juegos donde vos incluso podias postularte "mira tengo tsl juego que puedo armar un servidor y quiero ponerlo para que la comunidad juegue" y ta si, lo podias hacer.

ENTREVISTADOR: Y... ¿que pensas acerca... o sea... por ejemplo... los grupos de facebook y eso, tienen alguna similitu con el tema de los frikis y eso, como que pensas que algunos gamers se confunden con los frikis ?

ENTREVISTADO: A veces si, a veces si capaz que tambien los agarran para ese lado pero ta yo como que no doy mucha bola a lo que digan o a lo que piensen no es algo que me importe

ENTREVISTADOR: ¿Como te ves vos a futuro con el tema de...

ENTREVISTADO: Y bueno... uno nunca quiere abandonar pero sabe que en algun momento van allegar las responsabilidades y bueno poco a poco como que se va soltando aunque bueno... siempre algo va a quedar, siempre algun partido en la play o algo siempre va a quedar.

ENTREVISTADOR: Y ¿como ves las proyecciones a futuro del resto o sea del resto de los gamer?

ENTREVISTADO: Y creo que por ahora ha cambiado el tipo de juego porque ay el Leg of Legends que es el que esta de moda ya no es tan cooperativo como eran los *RPG* entonces esta cambiando un poco en realidad no se como ira a terminar.

ENTREVISTADOR: Pensas que va a seguir aumentando esto de...

ENTREVISTADO: Si que va a seguir aumentando no me queda duda porque hay muchas empresas que estan poniendo dinero y algun dia quisa llegue a ser un deporte porque los que estan poniendo plata... si vos ganas un mundial y te ganas dos millones de dolares yo que se... algo de atencion le tiene que llamar a la gente, tiene empresas que esponsorizan y todo. Hay muchos, mas en Europa, aca no hay tantos... muchos como te puedo decir... un equpo una asociacion, vos sos una emresa importante y decis bueno quiero poner un grpo de gamers ¿no? el equipo se va a llamar de tal manera... y bueno ahi tenes gente que bueno ustedes saben jugar a tal juego y se dedican a jugar profesionalmente, ustedes a otro juego y bueno van armando asi equipos que los esponsorizan y bueno despues las ganancias que lleguen van a medias y la empresa le pone su aporte.. le pone el equipo y la ubicacion ; si, eso si se ha desarrollado mas en Europa que para estos lados de Sudamerica.

ENTREVISTADOR: ¿Por que piensas que los juegos como por ejemplo el LOL han pegado tanto en la gente?

ENTREVISTADO: Pa... la verdad que no se por qué pego tanto, mas en los jovenes que son a veces estoy aca en una parada y los escuchas hablando del LOL ¿no? y vos estas ahi... no decis nada porque ta pero los escuchas hablando y todo y antes no pasaba eso... no recuerdo yo que escuchara esas cosas antes la verdad que es un juego que tiene una diferencia con el *RPG* porque el *RPG* vos tenes que ir subiendo niveles, te lleva mucho tiempo todo, el LOL es mas rápido y capaz que más divertido porque vas derecho a la accion; capas que en el *RPG* habían cosas estaba bueno pero habia muchas cosas que era ir por el mundo juntando plantitas, cosa que no tenes en el LOL que es ir derecho a matar, eso es lo que tiene de distinto el LOL.

ENTREVISTADOR: ¿Que actividad tenes en la pc a parte de juegos o que se yo... Facebook manejas?

ENTREVISTADO: El Facebook, Twiter y ta busqueda de cosas en internet, siempre estas buscando cosas mismo para los juegos, como me convendria mejorar tal cosa o lo que sea

ENTREVISTADOR: Sos de visitar blogs por ejemplo o...

ENTREVISTADO: Si, o sea, no tengo ninguno en particular pero cuando cuando encuentro leo cosas que publican otros gamers ¿no? sus experiencias o sus consejos siempre es una buena guía también.

ENTREVISTADOR: Y... ¿estás familiarizado con el streaming?

ENTREVISTADO: Si, pero no soy mucho de verlo pero si estoy familiarizado obviamente hay gente que por internet te transmite sus partidas entonces también puedes llegar a lograr que el *twitch* o no se cual es te permita tener publicidad en tu página y eso es un ingreso que te entra, es como un YouTube es lo mismo algo bastante bueno...

ENTREVISTADOR: ¿Por qué pensás que eso ha pegado tanto también?

ENTREVISTADO: también ha pegado si, veo que mucha gente se junta para ver los campeonatos de *League of Legends* y yo eso no, en mi tiempo no había de eso para juntarnos a ver eso ¿no? capaz que porque lo consideran como un deporte... capaz que al mismo nivel que el fútbol ponele hay como mucha gente que le gusta el fútbol y se junta a ver un partido de fútbol... Bueno a ellos les gusta eso y se juntan a ver una partida de eso, de otra gente que está compitiendo que son los que de verdad juegan bien y además los ves y aprendes.

ENTREVISTADOR: Retomando un poco el tema de los juegos que te marcaron así... porque ya hablamos de los juegos que te marcaron pero... hoy en día un juego que digas “pa que me cambio y a partir de ahí soy gamer”, o no se...

ENTREVISTADO: Eh... el *Line Age* que cada tanto me dan ganas de volver y después recuerdo: es muy difícil (risas) mejor no, porque pa empezar y quedarme ahí en el medio cuando ya empiecen las cosas buenas no poder hacerlas por falta de tiempo u otras cosas... mejor ni arranco y ta me dedico a estas otras cosas que son más rápido por ejemplo el *PES* que juego un par de partidos y ta ahí fue que estuve mucho tiempo jugando al *Line Age* y cuando se terminó un poco eso del *Line Age* porque el servidor que estaba cerró y después el oficial no me gusto mucho despues siempre buscas otros juegos, *Line Age*, algo... Un *Withroad* que es muy bueno pero tenia mas o menos el mismo problema que el que se complica y obviamente entra el mercado negro también que empieza a ser complicado y a veces mismo las empresas lo hacen asi para que ellos mismos poder vender por negro, las mismas empresas son las que venden en negro que te facilitan cosas para que

vos avances en el juego y ta eso me aleja del juego y ta no me gusta mucho y ta... quien no jugó al Mario Bross o un juego de esos ¿no? mas o menos por ahí.

ENTREVISTADOR: ¿En que dirías que te influencio el tema de los juegos en tu vida? ¿que te apporto o que te...

ENTREVISTADO: ¿que me aportó? bueno... saber mucho de computadoras porque van mejorando de como arreglar las cosas porque siempre cuando instalas un juego siempre tenés un millón de problemas y después mas o menos te la vas arreglando de cómo se hace tal cosa como arreglar tal cosa, como puedo arreglar cosas siempre vas teniendo problemas y siempre te la vas manejando vos con la computadora, siempre estas actualizado de cómo armar una buena computadora porque es algo que te interesa, eso es algo que también hay mucha gente que no lo sabe quizá, después como te decía... el trabajo en equipo y te hace una persona como que ayuda más porque dentro del juego yo lo que aprendí es más bien eso poder cooperar más con la gente cuando transmitís un poco lo que te pasa adentro para afuera.

ENTREVISTADOR: Contame un poco más de eso... ¿porque?

ENTREVISTADO: claro... como que cuando estas adentro sabes cómo que es tu rol y sabes que tenés que ayudar a la gente y que ta que no pasa nada porque adentro no te preocupa mucha cosa i nada porque al fin y al cabo es un juego y te das cuenta que capaz en la vida también te ayuda a aplicarlo ¿no? de ayudar a la gente y estar más buena onda veces que mala onda.

ENTREVISTADOR: Mi última pregunta iba en ese sentido de por eso... como incide en tu estudio, tu trabajo, ¿cómo incide que vos seas gamer? ¿Lo ves reflejado en los demás como que...

ENTREVISTADO: No, no, no... Nadie se imagina creo tampoco, a veces no, no, si es por ese lado no, no tengo ningún problema.

ENTREVISTADOR: Si vieras a alguien así dirías... ¿podrías diferenciar si es un gamer o no es un gamer?

ENTREVISTADO: a veces si llevan una remera o algo te das cuenta pero sino yo no lo diferenciaría incluso nadie dice de mi capaz si me ve que me gusta esto.

ENTREVISTADOR: Damián, creo que eso es todo, muchas gracias por todo.

ENTREVISTADO: No, espero que te sea de utilidad.

ENTREVISTADOR: ¿No va a ser, tas loco? tremenda utilidad.

Entrevista N° 6

Fecha: 11/05/2015

Lugar: Facultad de Ciencias Sociales

Duración: 46' 08"

Encuadre biográfico:

Sexo: F

Edad: 33

Horas de juego por semana: 10

Ocupación: Estudiante

En el primer piso de la Facultad, aproximadamente las 7 de la tarde. Terminamos al lado de la mesa de ping pong, conseguimos una mesa libre con un par de sillas. No hubo demasiados preámbulos, la entrevista comenzó casi instantáneamente luego de habernos sentado. Ya nos conocíamos, cursamos juntos una materia, y sabía de qué se trataba mi investigación.

ENTREVISTADOR: Bueno... ¿Estás lista Adriana?

ENTREVISTADA: Si.

ENTREVISTADOR: Bueno contame un poco cómo arrancaste con esto de ser *gamer*.

ENTREVISTADA: Eh... en realidad para mí arranqué con el *Family*, antes que con todo lo que es *PC's* y todo lo que se considera *gamer*. Cuando mis padres compraron el primer *Family Computer*. Y desde ese día hasta hoy me ha encantado jugar. Así que básicamente creo que arranca ahí. Y con las *PC's* arranqué con los juegos en red en los años noventa, jugando con amigos en realidad. Y ta, íbamos a jugar a un *Cybercafé* juegos en red. Juegos no sé, los clásicos: *Call Of*

duty, no sé, los clásicos, esos así, *shooters*. Pero para mí hoy en día yo reflexiono que creo que fue con el *Snes* y el *Family*

ENTREVISTADOR: ¿Qué edades estamos hablando ahí?

ENTREVISTADA: Y... Yo diría once o doce.

ENTREVISTADOR: Contame... ¿Ahora estás estudiando, trabajando actualmente?

ENTREVISTADA: Estoy en una pausa con mis estudios (como bien sabes), pero sí, voy a dar unos exámenes y sí, estoy trabajando.

ENTREVISTADOR: En este momento, ¿cómo acomodas tu rutina para el juego?

ENTREVISTADA: Y juego de noche más que nada. Igual yo no juego todos los días, o al menos no siempre juego todos los días. Ahora por ejemplo estoy con un juego nuevo y sí estoy jugando todos los días. Pero de repente puede pasar que me aburra, y no tengo nada que me interese jugar y no juego, o juego quince minutos al día, media hora si es un juego cortito. O sea depende de lo que esté haciendo. Ahora que no estoy demasiado ocupada, estoy colgada con algo nuevo, juego cuando llego a casa. Ceno frente a la computadora y estoy jugando o algo así, o estoy conversando algo en Internet y al mismo tiempo estoy jugando. Depende de lo que juegue también ¿no?

ENTREVISTADOR: ¿A qué estás jugando actualmente?

ENTREVISTADA: Estoy jugando a un jueguito que se llama “Out there”, que significa “allá afuera”, que es un *indy game*, que son juegos que no tienen gráficos demasiado elaborados pero que suelen tener algo original que suele ser atrapante. Esa es como la característica de los *indy games* y ta, estoy jugando ese. No estoy jugando ningún juego grande, ni de compañías grandes. Pero... Cambio, o sea, estoy jugando a esos porque pintó.

ENTREVISTADOR: ¿Qué tipos de juegos son los que jugás?

ENTREVISTADA: Suelo jugar de todo: *Indy games* suelo jugar, porque están buenos. Eh.. Y suelen ser diferentes al resto de los juegos. Así que dos por tres, el que está bueno lo juego. Juego “Taword the fest” que son juegos cortos como “Plantas Vs. Zombies” o el uruguayo este, “Kingdom Rush”. Son jueguitos cortos que de repente podés jugar quince minutos, media hora. Este... Y dos por tres, pero ahí si cuando tengo más tiempo, me gusta jugar juegos que son más

tipo *RPG*: *Dragon Age, Mass Effect, Twich*. Son juegos con historias complejas, que vas avanzando y que te llevan no sé, sesenta, setenta horas terminar. Pero esos juegos generalmente los juego durante el verano o en algún momento que tenga tiempo.

Lo que no estoy jugando que jugaba antes son *shooters*, y ese tipo de juegos que no hay historia y solo hay esas cosas, eso ya no juego. Y lo otro que no juego son juegos en red, ahora ya no juego más juegos en red, ni tampoco juego juegos online con otras personas.

ENTREVISTADOR: Respecto al tema que me hablaste del *Family* y demás... ¿Qué jugabas en ese momento?

ENTREVISTADA: Lo que hubiera. Lo que encontrara jugaba a eso. Desde *Tetris* y *Arkanoid*, a *Space Invaders* a... *Volder Void*. Nunca jugué *Sonic*, y es un debe, un día voy a jugar *Sonic*. Este... Pero lo que hubiera, *Street Fighter, Mortal Kombat*. Los juegos que salían de *Disney*. Salía un juego de la *Sirenita*, jugaba al juego de la *Sirenita*. En ese momento jugaba a eso...

ENTREVISTADOR: Mencionaste el tema de tus padres. ¿Cómo la llevabas con tus padres

ENTREVISTADA: Jugaban también.

ENTREVISTADOR: ¿Les gustaba jugar?

ENTREVISTADA: Si, también jugaban. Nos peleábamos por los controles y cosas así (nos reímos).

ENTREVISTADOR: ¿Jugaban juntos?

ENTREVISTADA: Jugábamos juntos sí. Este... Mi madre y yo jugábamos mejor que ellos, así que era algo divertido que hiciéramos algo en conjunto con nuestros padres. Estaba bueno.

Mi padre no, mi madre también juega alguna cosa, pero juegos más... Lo que están en eso de... Tipo... Estos juegos bien de señoras, que tenés que armar figuritas y puzzles. Esos son bien cosas que juegan señoras (nos reímos).

ENTREVISTADOR: ¿En qué momento pegaste el quiebre y dijiste “ah, soy *gamer*”? ¿En qué momento fue?

ENTREVISTADA: En realidad cuando empecé a jugar *RPG`s*, que son juegos que te llevan sesenta horas jugarlos y terminarlos, cincuenta horas. Que... Además son esos juegos que vos

tomas decisiones y la historia cambia basada en tus decisiones. Entonces te exigen otro tipo de... No sé si decir otro tipo de... Sentimientos (se ríe) respecto a lo que estás jugando. No es que perdés una pantalla y no pasa nada, sino que hay personajes que están bien hechos y que vos estás jugando con ellos y de repente tomas una decisión y eso hace que se muere ese personaje, y después no podes volver en la historia. Es una chotada pero hace que inviertas otro tipo de emociones en el juego, otro tipo de emocionalidad.

Creo que fue a partir de los *RPG`s* que empecé a considerar *gamer*, sobre todo por la cantidad de horas que te exige a pesar de que obviamente no las jugás todas seguidas (aunque he hecho la locura de jugar una semana entera, levantarme y jugar, levantarme y jugar, he hecho vacaciones de juegos). Pero aunque lo hagas de a poco son juegos que invierten mucho tipo de cosas y aparte son juegos que hacen que te copes, entonces está todo el tema de engancharse y eso.

ENTREVISTADOR: ¿Algún juego que te haya marcado?

ENTREVISTADA: *Mass Effect*. Definitivamente, para mí es el mejor juego. De hecho todavía lo juego. Arranco una nueva partida de *Mass Effect* y hago cosas diferentes a las que hice otras veces.

Ese y... Uno que me haya marcado... Bueno, en realidad ahora ya no, pero en su momento supongo que el *World Of Warcraft*. Ahora ya hace años que no lo juego, pero supongo que sí, empecé a jugar juegos de matar gente y cambió mi rutina de juego. Así que es eso, supongo que esos dos.

ENTREVISTADOR: ¿Me podes contar un poco en qué consiste el *Mass Effect*?

ENTREVISTADA: Si. El *Mass Effect* es una mezcla entre *RPGy Shooter*. Vos sos un comandante del futuro. Comandante de una nave estelar de la tierra digamos, encontraron una tecnología, la empezaron a usar y empezaron a viajar por el espacio y a raíz de eso conocieron otras razas inteligentes. Y el juego se trata de que hay una raza que nadie conoce que es no sé... Seres misteriosos que están en otro lugar que tienen la mala costumbre de venir y arrasar a toda la vida inteligente cada ciclo de millones, miles de años. Cuando llegan a determinado nivel de desarrollo tecnológico. Y bueno, se supone que las razas llegaron a ese nivel, las que están viviendo en ese momento, y esta raza dice "es hora de ir y darles", pero como eso sucede en ciclos de

millones de años nadie sabe como va a ser todo eso. Básicamente salvar la humanidad, no solo a la humanidad sino lo que es también todas las razas. Y es un juego muy interesante ya sé que la historia es bastante clásica (todo lo que estoy diciendo es medio choto), porque las decisiones que tomas afectan tu historia. Segundo: los personajes con los que vos interactúas están muy bien hechos. Este... Y vos podés terminar teniendo relaciones de amistad, como de enemistad, como de amor. O sea... Realmente depende de lo que vos hagás como te relacionas con los demás. El juego en sí está muy bueno en cuanto a la jugabilidad, en cómo vos manejas. Como *shooter* es muy bueno. Encima tiene tres opciones de niveles que para mí es muy importante: vos podés jugarlo en nivel “fácil”, si solo querés seguir la historia; “más o menos” que es en el que juego yo; “medio” o “súper difícil” si querés dedicarte más tiempo a la parte de dispararle a las cosas. Para mí es importante porque no todo el mundo tiene ganas de dedicarle el mismo tiempo a lo mismo, por lo que está bueno que te de opciones el juego. Y la historia está muy... Aparte es un juego que es una trilogía, son tres juegos en realidad. Terminas el primero pero el juego no termina, terminas una parte. Ahora ya salieron los tres y ta, se puede... Y lo otro que tiene de bueno ese juego, que para mí al menos es importante, es que vos podés elegir jugar como hombre o como mujer, pero el personaje no cambia aunque vos cambies de sexo. Tiene las mismas opciones, no... digamos no... El hecho de que lo elijas hombre o mujer no hace que el personaje actúe diferente, actúa de la misma manera. Simplemente... Tenés distintas opciones de romance, eso sí, pero también podés de hecho decidir que tu personaje sea homosexual, hay personajes que son homosexuales en el juego. Todas esas historias a mí me gustan muchísimo, sobre todo el tema que hayan decidido que vos tuvieras la opción de decidir ser mujer y que eso no sea distinto, como suelen hacer muchas veces. Que no tenga cosas rosadas y eso. Para mí es el mejor juego que he jugado y ninguno lo ha superado.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es para vos ser un *gamer*?

ENTREVISTADA: En realidad no demasiado. Para mí es simplemente... ser capaz de disfrutar de los juegos. Y cuando digo los juegos me refiero a algo bien amplio, no me refiero solo a los juegos de PC, como de consola. Me refiero a ser capaz de disfrutar de lo lúdico como una persona capaz de disfrutar de un libro o una película. Que para mí no es todo normal, en el sentido de que para mí la gente deja de jugar cuando es niño. Las personas cambian los juegos que juegan, y yo

creo que un *gamer* es una persona que tiene lo lúdico del juego en vez de leer un libro o mirar la tele, no sé. Y no mucho más, no creo que sea nada demasiado especial, simplemente es eso.

Por otro lado me parece súper especial también, porque creo que hay algo que en cierto nivel te reta digamos... Mentalmente, emocionalmente, depende de lo que juegues. Pero aparte te lo digo como una persona que no solamente juega tipo juegos. Yo también juego juegos en mesa, y para mí también. No suelo jugar juegos mesa, así como las *damas* y el *ludo*, hay ochenta y cinco mil juegos de mesa. De ese tipo de juegos, que aparte jugas con gente, es una cosa completamente distinta a sentarte en una computadora a jugar. También es parte de ser *gamer*.

ENTREVISTADOR: Contame un poco más de los juegos de mesa, en qué consisten.

ENTREVISTADA: Bueno los juegos de mesa acá en Uruguay, porque siempre está el tema de que “acá en Uruguay las cosas son distintas que en todo el mundo” hay una comunidad medianamente chica que juegan juegos en mesa, lo que hace que de hecho se conozcan por mas de que... Gente re distinta a nosotros. Hay reuniones una vez por mes, ahora creo que hacen dos reuniones al mes porque hay más gente. Este... En un local que se alquila, que no tiene nada que ver con los juegos en mesa, que solamente se alquila. Y... Colaboran en una cajita con plata para pagar el alquiler de la casa por la noche. Las personas que tienen juegos las llevan para los que están ahí, para que el que quiera los use. Y jugás lo que se haya llevado. Hay juegos muy diferentes unos de otros. Hay juegos que son medio de estrategia y pueden llevar seis horas jugarlos entre cuatro, cinco personas. Hay juegos que son *Party Games* que son mucho más cortitos, que generalmente se juegan entre muchas personas al mismo tiempo, diez u once personas. Son cortitos y son divertidos, no son tanto de estrategia, son de esos que la gente se ríe (se ríe). Y lo otro es que las personas que tienen juegos como conocen a otras personas que les gusta jugar, te invitan a su casa. Vos vas, cenas, jugás y vas con tus amigos y jugás a una cosa. Y el tipo de juegos de mesa que hay hoy en día es hasta difícil de explicar porque son demasiados: hay juegos que son los “eurogames” que es que se llaman que suelen ser... Que obviamente están hechos en Europa, que se llaman “eurogames”. Aunque hoy en día se hacen en otras partes del mundo pero se siguen llamando “eurogames”, porque son parecidos a los que salieron en Europa. Suelen ser juegos que dependen más de la estrategia que de la suerte o que no tienen el factor suerte. Después hay otros juegos que mezcLANun poco entre estrategia y suerte. Y después están los “party games”, que son

más divertidos. La forma de clasificarlos es que son juegos de tablero digamos, que generalmente tenés un tablero sobre el que jugás y organizas fichas o cosas, lo que sea, puntos... O si son juegos de cartas, pero también tenés que mezclar las cosas, así que son variaciones. Hay muchos tipos de juego hoy en día. Yo diría que prácticamente para todos los gustos.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es lo que te gusta jugar a vos de eso?

ENTREVISTADA: Todo de hecho. Los “party games” me encantan cuando hay muchas personas, son muy divertidos. Los juegos de estrategia que no tienen nada nada de suerte me frustran un poco, porque tomas una mala decisión y es imposible recuperarte. Son juegos largos, son juegos de horas, entonces a veces son un poco... Me gusta más cuando tienen un poquito de las dos cosas. Pero depende del juego también, hay juegos parecidos entre sí que de repente me gusta uno y el otro no, yo que sé. Hay algunos juegos que son extremadamente frustrante... Tienen niveles de frustración los juegos, vienen con un nivel de frustración ya avisado en la caja. Esos que son tan frustrantes no me gustan, en los que sufrís durante todo el juego para lograr no morirte o determinadas cosas que tenés que ir logrando. Prefiero poder seguir haciendo cosas y no tener que estar todo el tiempo sufriendo. Pero... Yo que sé, si te pinta te tiro nombres de juegos por si los miras después, pero en realidad no van a significar nada solo los nombres de juegos. Hay juegos de cartas que me gustan pila, hay juegos basados en héroes de “Marvel” que está arrasando desde hace un tiempo, a todo el mundo le gusta, es un juego caro. Pero está demás, ese juego me encanta, es mi favorito. Yo no lo tengo por supuesto. Lo que tienen los juegos de rol es que son carísimos. Acá es directamente imposibles comprarlos directamente, al menos que te los venda otra personas que lo tenía, tenés que mandarlo a traerlo de afuera y tenés que pagar el *shipping*, que está basado en el peso y los juegos son pesados así que esta...

ENTREVISTADOR: ¿De qué precio estamos hablando?

ENTREVISTADO: Estamos hablando de que un juego te puede salir... Mil pesos, un jueguito. Y un juego pesado como este de cartas, que son pesados, dos o tres palos, depende de lo que trae. No solamente es el tema de que son solo caros, sino que ahora toda la legislación que hay para traer cosas de afuera no tiene en cuenta de que vos compres que acá no puedes comprar de ninguna manera, entonces vos tenés solamente cinco compras que vos puedes hacer en el año y con determinado costo de plato y determinado peso, etc. Por lo que es cada vez más difícil comprarte

un juego porque básicamente nadie... Esa legislación no te permite comprar en el exterior y acá nadie las vende. Entonces es bastante difícil comprar ahora. Pero bueno...

ENTREVISTADOR: La última pregunta respecto a este tipo de juegos: ¿Cómo llegas la instancia de que te juntas con alguien? ¿Cómo llegaste vos?

ENTREVISTADA: Ah, bueno... En realidad por otro tipo de juegos, por los juegos de rol llegué. Ahora ya no existe más, pero hubo una época en la que había un club en Uruguay, en Montevideo en realidad, que era un club de rol, que era un local que habría de miércoles a domingo creo que era, una cosa así... En lo que la gente se juntaba a jugar. Ese lugar no era alquilado, era la casa de unas personas que se habían dedicado a eso. Este... Y la idea era que tipo gente que le gustaba jugar rol, en ese momento no había donde jugar rol, tampoco habían muchos lugares...

- En ese momento suena la alarma de mi celular...

ENTREVISTADA: ¿Quieres ir a la sala?

ENTREVISTADOR: Dale vamos.

Teníamos una sala de estudio a esa hora, por lo que cortamos la entrevista y nos fuimos para allí.

ENTREVISTADA: Si conozco a todo el mundo es que hay gente que no sé, de todas las clases sociales, hombres y mujeres eh... Tenés distintos partidos políticos, orientación sexual, no tenés un solo tipo de gente que juega juegos de rol. Es cierto que la mayoría (no sé si la gran mayoría porque ha ido cambiando), son hombres blancos de mediana edad. Pero en realidad salís de ver la mayoría y tenés gente de todas las edades y... Lo que no hay por ejemplo es un patrón de clase social. Entre estos hombres blancos de mediana edad tenés gente con mucha plata y gente con nada de plata. También con todos los niveles de educación que te puedas imaginar, gente que tiene no sé, tres *master*, un *doctorado*. Pero dejando eso de lado empecé a salir con un muchacho y el jugaba juegos de rol, así que me invitó a jugar. Él no había ido nunca al club pero había escuchado que existía por unos amigos que no se qué, y un día fuimos y a partir de ahí arrancamos a ir. Después cuando me separé de este pibe, años después (estuvimos unos años juntos), seguí jugando, seguí yendo. De hecho trabajé una época en el club incluso. Y en este lugar donde se jugaba rol,

algo que se empezó a jugar ahí fueron los juegos de mesa, y a raíz de ahí, entre juego y juego me hice amigos etcétera. Y bueno nada, las cosas continúan su curso.

Con él fue el primero que empecé a jugar juegos de rol, con el y con otras personas, porque salían con ese ambiente de amigos, no era porque saliera con ese pibe en realidad. Porque ese grupo de amigos de casualidad hacían eso y ta.

ENTREVISTADOR: ¿Juegos en red que te gustaron?

ENTREVISTADA: Si, en ese momento me gustaban. *Shooters*, eran *Call Of Duty*, *Medal Of Honor*, bueno *World Of Warcraft*. Este... Me aburrieron, y en realidad nunca me volvieron a enganchar pero...

En realidad no juego juegos con otra gente de este tipo de juegos. Lo que si juego con otra gente es juegos como el *Kinect*, eh... *Karaoke*, *Rockstar*, esos juegos que son para jugar con otra gente (que no son para PC, son para consola), pero que se generan en una fiesta o algo, y dicen “ah vamos a llevar el *Karaoke*” o “alguien si tiene que lleve a casa el *Kinect*”. Jugaré una vez por año a eso, o dos. Esos juegos si juego con otra gente, pero no juego en red, y no voy a *Cybercafés*. Tengo amigos que lo hacen pero, a ya no me interesa eso, prefiero jugar sola, como quien lee un libro sola. Los juegos *Indy* me gusta jugarlos con gente.

ENTREVISTADOR: Cambiando de tema, ¿qué opinión te merece las redes sociales en su influencia para el *gaming*?

ENTREVISTADA: Bueno han facilitado el conocer gente. Más que para conocer gente, para organizar las cosas. Gracias a las redes sociales es mucho más fácil organizar reuniones, ponerse de acuerdo de si alguien quiere llevar algo, o si alguien dice “ah, probé tal cosa, la quiero probar, la llevo tal día, venga gente”.

Conocer gente también, si bien de nombre o de vista conoces a prácticamente a todos, a veces no lo conoces de verdad o no interactuaste cara a cara con esa persona, y pinta armar algo en red y la gente va y se conoce, y dicen “ah, vos sos fulano que tal”. Y eso es gracias a las redes sociales, porque eso es algo que es mucho más difícil de hacer por teléfono, creo que no pasaba.

Este... En ese sentido esta bueno. Lo otro que esta bueno es el intercambio de información, cosas que la gente cuelga. Te metes en un grupo de algo, la gente te cuelga cosas y ahí te vas enterando de otras cosas: noticias, juegos nuevos, cosas que pasan en la comunidad, no sé.

Otra cosa que no sé si... ¿Consideras redes sociales a ese tipo de... subir cosas a *YouTube* y eso?

ENTREVISTADOR: Si, si.

ENTREVISTADA: Bueno *YouTube* lo que tiene es otro nivel de interacción con los *gamers*, otros varios niveles. Por un lado están, la gente que se dedica hace tiempo ya que... Juegan juegos y los graban.

ENTREVISTA: No para... ¿Cómo se llama? No me sale ahora en inglés... *Lesplay*, ahí va, que son personas que juegan a un juego, se graban jugándolo, graban su reacción, o a veces solo graban un juego y a veces lo puedes mirar. Si bien en los juegos las compañías se quejan de que eso les saca personas que juegan (en realidad nunca antes se jugó tanto en el mundo, así que no sé de donde sacan que eso les saca ganancias) y las personas... Lo que la gente dice mirando *lesplay* es que saben si quieren comprar un juego o no a través de mirarlo. Y que la experiencia de mirar un juego no es la misma experiencia que jugar, así que es un argumento que a ellos les funciona.

Una cosa que sí es cierta es que esos videos son de los más populares en *You Tube*. Si sacás canales de música como el *VEVO* y esos que son de *You Tube* este... Los canales más famosos son de *Lesplay*, así que llevan muchísima gente.

Eso por un lado, después lo otro que hay es... Ahora hay un canal hace un tiempo (hace unos años) que se llama eh... *Feminist frequency* que se dedica a partir de un momento (se dedicaba a otra cosa), pero a partir de un momento la mina que hace el canal hizo una serie de videos para analizar el sexismo en los videojuegos. Y eso tuvo toda una repercusión estúpidamente gigante. Se ha llevado a que se hable mucho de ese tema en la red, sobre todo en *You Tube*. Y ahora hay varios canales que discuten cosas como el racismo en los juegos, el sexismo en los juegos, la violencia en los juegos, o muchísimas cosas más básicamente. Es otro tipo de videos que ahora básicamente, por ponerlo de una manera más general, tocan temas sociales que tienen que ver con los juegos o

el mundo de los *gamers*. No necesariamente tiene que ser el mundo de los juegos donde los *gamers* se manejan.

ENTREVISTADOR: ¿Eso es uruguayo?

ENTREVISTADA: No, en realidad la mayoría de los canales que habLANde eso están en inglés, en su mayoría.

ENTREVISTADOR: ¿Y funcionan como *blogs* o...?

ENTREVISTADO: Son videos en canales que se han vuelto muy conocidos y lo que vos podés hacer para participar es responder un comentario en *You Tube*, comentar datos españoles (hay algunos que toman más en cuenta las opiniones y a veces las responden y hay otros que no), bueno el canal que arrancó con esto (*Femenist Frequency*) tuvo que empezar a evitar los comentarios porque le empezaron a llegar amenazas y se puso densa la cosa y a final tuvo que directamente borrar los comentarios.

Lo otro que podés hacer es que... Esta gente tiene otras maneras de comunicarte: cuenta de *Twitter*, cuenta de *Facebook*, cuenta de esto, cuenta de aquello. Vas y de haces “fan de” y ahí podés hablar con gente, podés poner tus opiniones, o podés no poner nada y leer las opiniones de los demás.

Ahí me parece que es muy interesante porque no es lo que uno piensa cuando piensa en *gamers*. Cuando piensa en *gamers* uno no piensa que hay un tema social que se está tratando que tiene que ver con eso, y sin embargo hay muchísimo. Y lamentablemente hay muchos videos en respuesta a ese tipo de videos que son para mí videos de odio. Son videos bastante intolerantes que se dedican a decir que no existe ningún problema de sexismo, ni de racismo, ni de anda absolutamente malo y que son todos inventos nuestros de los... Lo que es una estupidez porque en realidad o sea... Ellos existen en este mundo y en el mundo existe el racismo y el sexismo, y otras injusticias que es... Bastante iluso creer que por alguna razón los juegos van a salvarse de tener ese tipo de influencias.

ENTREVISTADOR: Es decir que vos ves se tema de esa diferencia de género, discriminaciones fuertes en los videojuegos también.

ENTREVISTADA: Sí, sí, sí. Está cambiando la cosa. Este... Yo creo que para mejor. Y para mí es muy interesante que exista un movimiento tan fuerte en contra de esto. Creo que habla de algo que no está bueno sobre los *gamers*, que no solamente le pasa a los *gamers*, pero que... Capaz que este... capaz que por alguna razón los *gamers* (no creo ver que eso pueda ocurrir) que creo que lo que se llama este... O lo que alguna gente le dice: la tendencia a no querer ver las fallas dentro del grupo al que pertenecés, el *in group*, y a considerar cualquier crítica un ataque. Es algo que le pasa a cualquier grupo, pero que los *gamers* no reconocen que les sucede y que es bastante fuerte.

Lo otro muy interesante es que de hecho las gran mayoría de las críticas, oh casualidad, vienen de hombres blancos de mediana edad y en general de una posición económica de medio para arriba, y no... Algunos tratan de hacer argumentos de que no existen ese tipo de cosas, otros directamente pasan a decir “los juegos son de los hombres, no sé por qué las mujeres tienen que meterse en esto” o “que bueno que existe racismo en los juegos porque existe racismo en el mundo, entonces tiene que existir”. Y cosas de ese sentido así, que no tienen ninguna justificación. Y ta vos nunca vas a justificar que sigue existiendo racismo en otros medios.

ENTREVISTADOR: Y perdoná que te corte, pero sacando el tema de racismo y el sexismo. ¿Vos pensás que por ejemplo puede haber algún estereotipo, alguna discriminación hacia los *gamers* hoy en día?

ENTREVISTADA: Sí, sí. Me parece que la gente cree que los *gamers* son unos bichos raros cuando son personas normales. Ojo, también creo que los *gamers* creen ellos mismos que son unos bichos raros, por supuesto en un buen sentido, y la gente en un mal sentido. Creo que ninguna de las dos cosas es cierta. Me parece que no somos especiales, ni tampoco somos raros. Somos gente normal que tiene un *hobbie* que no es el más común del mundo nada más. Solo eso.

ENTREVISTADOR: ¿Creés que ha habido alguna evolución del concepto *gamer*?

ENTREVISTADA: Sí, no solamente del concepto sino de lo abierto que es, a pesar de las resistencias. Y también gracias a que el tipo de juegos que hay ahora es un mundo de juegos. Como hace un rato... Cuando tuvimos que cortar la entrevista Felipe me dijo que todo el mundo ha jugado algo hoy en día, o sea, en realidad va a llegar un momento que ser un *gamer* no va a ser tan raro, porque a nadie le va a resultar tan extraño que alguien pueda pasar un rato jugando un juego. O sea, ya está...

Me parece que también el hecho de que los juegos son... No solamente grandes compañías pueden hacer, sino que tenés compañías en Uruguay que se han vuelto mundialmente famosas. O sea, más prueba que esa creo que no necesitás para saber que es una industria que está en expansión y que es extremadamente abierta a nuevas ideas y nuevas cosas. Se pueden hacer cosas lindas y muy diferentes.

Bueno los celulares también. De hecho ahora existen juegos que son específicamente para celular. Eso también cambió la industria y cambió los *gamers*.

Es muy gracioso, tengo una discusión de que los *gamers* no quieren aceptar que la gente que juega jueguitos en el celular son *gamers*. Ese tipo de cosas son las que se habLANen los grupos. Se vuelven sagradas las costumbres.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinás de las nuevas generaciones *gamers*? Estas que surgen con los avances tecnológicos y demás.

ENTREVISTADA: Nada, no opino nada. Son gente que juega cosas distintas nada más. Este... Lo que yo estoy muy segura es que el término *gamer* sirva para algo hoy en día. Si va a traer aparejado que la gente se sienta parte de un grupo que tiene no sé, algo especial (que no tiene) o si va a traer que la gente crea que es un grupo de personas que hace cosas raras, me parece que el término no sirve para nada. Este... Por eso para mí un *gamer* no es nada más que una persona que disfruta de jugar y que dedica determinado tiempo que considera que eso es válido como entretenimiento, o como anclaje, o como algo así en su vida.

Para mí es más que entretenimiento pero me parece que... Para mí también es aprendizaje, es interacción con gente, pero mí. No le pido que eso sea para todo los que dicen que son *gamers*.

ENTREVISTADOR: O sea que vos tenés un concepto como más abierto.

ENTREVISTADA: Si, es que no estoy segura de que sea bueno tener un concepto más cerrado, porque genera actitudes de discriminación de para adentro y para afuera que no... Es como decir que la gente que mira películas... Hay xenófilos que se ofenden cuando a la gente le gustan películas estúpidas.

Pero creo que hoy en día ya deberíamos ser un poco más tolerantes, o estaría bueno que tratáramos de serlo al menos. Entonces si el término sirve para generar discriminación para adentro

y para afuera me parece que es un término que no sirve para nada. Prefiero pensar que es un término que sólo sirve para un tipo de actividad.

Es cierto, capaz que una persona que juega a un jueguito cinco minutos al día en un celular nunca se va a considerar un *gamer* porque no es más que un entretenimiento, es casi una distracción para pasar un rato en el bondi está bien. Este... Yo le dedico horas a eso, las mismas horas que otra persona puede dedicarle a ver películas o a una serie. Yo no miro series prácticamente, por ejemplo. No miro tele, entonces... No me parece tan raro que si otros disfrutan de mirar televisión tres horas al día yo disfruto de jugar tres horas.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo te proyectás a futuro vos como *gamer*?

ENTREVISTADA: Supongo que... ¿Cómo me proyecto yo a futuro? En realidad me gustaría aprender a programar y capaz que hasta hacer algo que tenga que ver con eso. Tengo varios amigos que se dedican a eso, y eso hace que a veces te den ganas de meterte en ese tema. Es otro mundo completamente ¿no? El hecho de armar tus propios juegos, programarlos y jugarlos, etcétera.

Por ahora me están dando ganas de aprender a programar. ¿Quién sabe si en algún momento llegar a trabajar de eso? Me parece que ta, para nada poco interesante. Me parece muy interesante porque... Es muy interesante lo que está pasando en Uruguay que hay cada vez más gente que se dedica a desarrollar juegos y que les está yendo bien, y aparte (se ríe) toda la gente que se dedica a eso son conocidos míos así que eso lo hace muy interesante, podés trabajar con gente que te llevás bien y eso está bueno siempre. Y además aunque bueno, no termine haciendo eso, la programación por otro lado me parece interesante, por lo que no me parece que sea algo que vaya a aprender y que no me vaya a servir para nada. Eso por un lado, y por el otro espero que haya juegos interesantes, y lindos y nuevos para jugar, y que salga otra cosa que me guste más que el *Mass Effect*. Probablemente tenga menos tiempo para jugar juegos en un futuro, supongo. Este... Al menos cuando haga lo que estas haciendo vos, con el tema del taller y la tesis, eso seguro. Pero bueno es cuestión de acomodarse.

Espero tener más plata, más que para tener más juego de PC para tener juegos de mesa. Espero que cambie la legislación en Uruguay y reconozca que si vos no podés comprar un producto en este país no está mal dejarte importar porque si no tenés, no podés comprarlo acá no tiene ningún

sentido que no te dejen comprar en otro lado. Aunque está muy quieto eso, así que no creo que cambie, pero me gustaría pensar que podría cambiar.

Y con respecto a todas las conversaciones de temas sociales que tienen que ver con juegos espero que sirva para... Para seguir progresando en cuanto a niveles de tolerancia y de apertura. Espero que todo sea para mejor y no involucre.

Yo creo que va para ahí pero bueno, que continúe así. Espero que salgan juegos interesantes cada vez. Los *Indy games* están cambiando mucho, porque los *Indy games* no se fijan tanto en llegar... En vender, ese es el tema. Entonces no están tan presionados por gente que les dice “no, tenés que hacer de tu protagonista un hombre blanco porque sino la gente no va a jugar juegos”. Entonces pueden de protagonista una mujer negra y encajar que juega igual. Eso también es algo que todavía no están reconociendo las industrias, y es que la gente juega igual esas cosas, no importa lo que sea. La enorme mayoría del público de hecho no discrimina a la hora de jugar. Es como un montón de gente que hace ruido pero no son la mayoría.

Me gustaría que las grandes industrias se dieran cuenta de eso y tuvieran un poco más de valentía a la hora de tomar elecciones en un juego. Y que no es necesario que siempre no sé, en los *shooter* siempre invadas países en los que, de casualidad, la mayoría de las personas que matás son negras, son tipo ta... No es necesario eso, porque siempre jugás con un hombre blanco. Tampoco es necesario, que juegues siempre con un hombre blanco.

Hay un juego que es nuevito, nuevito que salió hace poco. Es un juego que no he jugado, no sé de que se trata, pero sé que tienen todo un revuelo porque te generan automáticamente por opciones random la raza y el sexo, entonces hay gente que se queja de que no los dejan elegir jugar con... Y de repente te armás un personaje y ta, automáticamente sos negro, y de repente sos negro y a la gente no le gusta. Me gusta que ese tipo de cosas estén pasando.

Aparte creo que es bueno porque es como todo ¿no? Las películas también me gustaría que empezaran a cada vez más tomar decisiones valientes sobre que no tienen que ser todos los protagonistas hombres blancos, por decir lo más normal que es eso.

ENTREVISTADOR: Ta bien, ta bien. ¿Qué incidencia tuvo en vos con esto de los juegos, ser *gamer*?

ENTREVISTADA: Primero el tipo de gente que conozco. Prácticamente todos mis amigos son *gamers* de lo que yo considero *gamers* por lo menos (aunque ellos no se consideran *gamers*). O juegan juegos en computadora, en PC, o tienen *Play* o... Juegan juegos en mesa, etcétera. O juegan en rol. De hecho yo todavía juego rol, me junto cada dos o tres semanas a jugar rol.

Eso es un tema, que en realidad la gente que terminé conociendo es ese tipo de gente. Que ojo acá en Uruguay es muy abierta de mente. Si yo tuviera que decir una característica en común que tienen todos los *gamers* es que tienen una cabeza muy abierta. Es gente que no se fija de donde venís, de donde sos, qué te gusta hacer en tu casa, o sea... “¿Te gusta esto? Dale perfecto ven y sumate, juega, ya está”. Y eso es algo que me gusta pila. Es como una característica que tienen por lo menos acá en Uruguay.

Eso es un tema, el tema de haber conocido gente que no pertenece a otro tipo de grupos que acá existen en Uruguay, que no son *hippies*, que no son *planchas*, estoy y aquello. Son gente de mente abierta.

Otra cosa es que son gente muy inteligente, también eso creo que es medio casualidad acá. No todos, hay gente muy rara también, pero bueno ta, justamente por eso de que cualquiera puede entrar hay gente de todo. Pero hay mucha gente muy inteligente.

ENTREVISTADOR: ¿Y qué otra cosa decís que te aportó?

ENTREVISTADA: Y yo creo que si hay algo que tienen los juegos es que (por lo menos los que juego yo o algunos de los juegos que juego yo), es que te hacen pensar, este... Para resolver situaciones, sobre todo en los juegos en mesa más que en los juegos en PC. Y los juegos en PC lo que tienen es que vos tenés una interacción con eso que es completamente distinta a un libro, a una película, porque las decisiones que vos tomás con las que afectan la historia, y me parece que... Me ha pasado de estar, de pausar algo y estar media hora, cuarenta minutos qué decisión voy a tomar en algo. Y de repente nunca en mi vida voy a tener una situación que se plantee como una la que se planteó en el juego. Y es una experiencia que por más que sea virtual, no sea real, la tuve de una manera. Y creo que eso es interesante.

Creo que esas son las cosas que me han aportado, aparte de muchas horas de entretenimiento.

ENTREVISTADOR: Está bien. Bueno Adriana, muchas gracias por la entrevista.

ENTREVISTADA: Bueno de nada.

Entrevista N° 7

Fecha: 12/05/2015

Lugar: Escuela de Hotelería, Gastronomía y Turismo - UTU

Duración: 28' 03"

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 19

Horas de juego por semana: 15

Ocupación: Estudiante

Mediodía en la biblioteca de la UTU de Gastronomía, nos sentamos en una mesa bastante larga enfrentados, él se ve un poco nervioso y para distender un poco charlamos brevemente de algunos juegos.

ENTREVISTADOR: Bueno Hamilton, contame ¿estudias, trabajas actualmente?

ENTREVISTADO: Si, estudio.

ENTREVISTADOR: ¿Qué estudias?

ENTREVISTADO: Gastronomía.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste a la gastronomía?

ENTREVISTADO: Y... ta siempre me gusto cocinar y ta me largue por esto.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo es tu rutina de todos los días?

ENTREVISTADO: Eh... Me levanto, me baño, como algo, vengo para acá y después llego a casa y estoy un rato en la computadora o en X-box y ta después de noche estudio, juego, como y me acuesto.

ENTREVISTADOR: O sea que en tu rutina el tema de jugar y eso está después de la UTU y eso.

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: ¿Qué juegas?

ENTREVISTADO: En realidad depende, casi siempre o X-box o pc pero varia, más que pc casi todo lo de Valve, Stean, y en X-box casi todo lo exclusivo .

ENTREVISTADOR: Es decir que te gusta el tipo más shooter.

ENTREVISTADO: No, va, en realidad si de Valva lo que más juego ahora es Stean fortes y Left for dead y después en X-box me tiro mas por Diablo o ta, que es más exclusivo pero me gusta como esta en la consola o los *RPG*eh... ta depende en realidad

ENTREVISTADOR: Contame un poco porque te gustan esos juegos.

ENTREVISTADO: No sé, desde chico siempre estuve jugando primero con el (no sé qué 64), después con la Play, siempre tuve como gusto por eso.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es lo que te atrapa de los juegos, e es lo que te engancha?

ENTREVISTADO: Más que nada la historia pero también depende del juego, ponele, en stean fortes no tiene historia tipo ta, como es masivo el juego te atrapa.

ENTREVISTADOR: ¿Un juego así que te haya marcado, que digas “pa, este juego”?

ENTREVISTADO: eh... the llegendes of seal o carin of tail fue el primer juego que complete en laifon 64, es de mi saga preferida en Nintendo .

ENTREVISTADOR: O sea que arrancaste de chico.

ENTREVISTADO: Si, ponele que a los 8 o 9.

ENTREVISTADOR: ¿Tus viejos te compraron la Nintendo o cómo fue?

ENTREVISTADO: Eh... si, me regalaron el Nintendo para mi cumpleaños y ta ahí arranque... me venia con un juego y ta...

ENTREVISTADOR: ¿Cómo fue que seguiste a partir de ahí?

ENTREVISTADO: Y nada, con amigos que también tenían juegos nos prestábamos, me iba comprando y ahí fui tipo... jugando más diferentes juegos.

ENTREVISTADOR: Estamos hablando de 8 años fines de escuela...

ENTREVISTADO: Si, en verano.

ENTREVISTADOR: ¿Jugabas con amigos?

ENTREVISTADO: en realidad cuando salía de la escuela, si venían a jugar a casa o iba yo y ta íbamos pasándonos juegos como el Súper Mario juego de ese estilo.

ENTREVISTADOR: Siempre fue asociado el tema de jugar a estar con amigos ¿o más bien solo?

ENTREVISTADO: Si, también jugando solo, pero con amigos sobre todo.

ENTREVISTADOR: ¿Eras vos el que tenía el Nintendo?

ENTREVISTADO: Si, éramos varios, ponele que éramos 4 y ta con esos íbamos jugando.

ENTREVISTADOR: ¿Te seguís viendo con esos amigos?

ENTREVISTADO: No, con ellos no, hace tiempo no los veo, 5 o 6 años.

ENTREVISTADOR: ¿Después de la escuela?

ENTREVISTADO: Después de la escuela, el liceo ta, la play... también tenía un amigo que ahora si me sigo hablando con él y jugábamos bastante y ta, computadora también.

ENTREVISTADOR: ¿Qué significa para vos ser una gamer?

ENTREVISTADO: Es más que nada tener gusto por los juegos disfrutarlos y charlar de eso con amigos que también les interesa y ta eso.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste a ser gamer digamos, como...

ENTREVISTADO: Y... de estar con amigos, de jugar solo, de empezar a informarse de lo que pasa en el mundo de los juegos e ir investigando o siguiendo compañías.

ENTREVISTADOR: Contame un poco más de esto de investigar de interesarte...

ENTREVISTADO: Y... por ejemplo Steam siempre estoy pendiente de lo que sale nuevo, de las ofertas o en los foros, depende de algún juego por ejemplo de Diablo los foros de no se algún que otro *RPG* general, foros, paginas, páginas de las compañías y ta.

ENTREVISTADOR: O sea que tenés un seguimiento, ¿usas los blog, por ejemplo, también?

ENTREVISTADO: depende de lo que esté jugando y lo que esté viendo, hace poco que estaba jugando Diablo 3 entraba a los foros, veía, leía de los personajes de los demás y ta.

ENTREVISTADOR: ¿En tu casa como lo toman eso, tipo de...

ENTREVISTADO: No les molesta, estoy en mi cuarto, no jodo a nadie y ta. Después también las convenciones que acá en Uruguay no se hacen muchas, se harán unas 4 o 5 al año pero voy a la mayoría, ahora la semana que viene está la One Up que es el 16 y 17 de mayo y ta, a esa siempre voy, es entrada libre, es más que nada de juegos.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué te gusta ir a las convenciones?

ENTREVISTADO: Está bueno, tipo, conoces a otra gente y jugas en torneos o solo para ir a estar con amigos y ta.

ENTREVISTADOR: Eh... ¿Qué piensas que piensan los otros gamers de ser gamer, crees que compartir el concepto?

ENTREVISTADO: Supongo que sí, creo que es lo que piensa la mayoría pero ta, habría que ver, para mí ser gamer es eso.

ENTREVISTADOR: ¿Crees que existen algunas categorías de gamers?

ENTREVISTADO: ¿Cómo?

ENTREVISTADOR: En tu opinión, ¿crees que existe algún tipo de categoría de gamers?

ENTREVISTADO: Si, hay entre quienes se lo toman muy en serio o solo por pasatiempo los juegos, Yo lo tomo más bien como un pasatiempo, pero por ejemplo, hay gente que se dedica a eso.

ENTREVISTADOR: o sea, como que crees que hay una diferencia entre...

ENTREVISTADO: Si, los que por ejemplo son jugadores profesionales de LOL no es lo mismo que alguien que lo juega por jugar, por pasar tiempo con amigos.

ENTREVISTADOR: ¿Qué juego... ya te pregunte cuando arrancaste pero que juego se te viene a la mente que te haya marcado?

ENTREVISTADO: Eh... Portal que me encanto la historia del 1 y el 2, Diablo la saga completa daft saider que también me gusto mucho la historia en general y... ta por ahí, después otros juegos pero no tanto.

ENTREVISTADOR: ¿Qué papel piensas que han tenido las redes sociales para los gamers?

ENTREVISTADO: Como que se difundió mas, antes había mucho menos gente que le gustaba esto y ahora como que es más popular, está más globalizado todo, encontrar gente que juega de forma más fácil, en grupos de Facebook ponele encontrar banda de gente que juega.

ENTREVISTADOR: ¿juegos online, que no has mencionado hasta ahora?

ENTREVISTADO: Si, juegos online, le forder2, juegos steam, le forder 1 también pero no tanto todo lo de Valve, conter que ya no se juega tanto pero ta esa re popular haflife, eh... taintancuest, hay muchos más pero esos son los que más juego.

ENTREVISTADOR: Porque en realidad esos juegos se pueden jugar también en LAN¿vos los jugas en LANo los jugas más bien online?

ENTREVISTADO: No, online, en LANtambién jugamos con amigos, pero más que nada online.

ENTREVISTADOR: ¿Hoy en día te seguís juntando con algunos amigos?

ENTREVISTADO: Si, con los que juego si, bastante seguido...

ENTREVISTADOR: Contame un poco más de cómo son las juntadas.

ENTREVISTADO: Y... nos juntamos o llevamos las notebooks y pasamos la noche jugando o mismo en una sola computadora turnándonos o también jugando Rol, depende de cuantos seamos y quien.

ENTREVISTADOR: Y ¿Cuántos son más o menos?

ENTREVISTADO: y... 4 o 5.

ENTREVISTADOR: En tu opinión, ¿Qué requisito debe tener un gamer para ser un buen gamer? Digamos.

ENTREVISTADO: Y... que le gusten los juegos y que les dedique una parte de su tiempo, que este informado, eso nomas.

ENTREVISTADOR: ¿conoces gamers que digas “pah, este loco”...?

ENTREVISTADO: Si, si... por ejemplo tengo un amigo que es fanático, estudia informática, está constantemente con el tema juegos, computadoras, lo nuevo... el por ejemplo pienso que es gamer gamer.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué lo consideras gamer gamer? O sea además de todo eso que me dijiste.

ENTREVISTADO: Eh... en realidad es por eso porque le encantan todos los juegos, sabe bastante de las compañías, de lo nuevo del mercado, conoce bastantes juegos en la historia, le dedica tiempo, por eso o sea.

ENTREVISTADOR: ¿Qué rol te gusta ocupar en los juegos? Los juegos que sobre todo son de jugar en equipo ¿no?

ENTREVISTADO: Eh... en realidad depende del juego, más que nada elijo support que es mas a distancia, por ejemplo en Diablo 3 que se puede jugar un cooperativo siempre elijo o Mago, Arcanista o... Medico Brujo que es más bien de support pero en realidad depende de con que amigo este jugando o que elijan ellos.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué igual elegís ese Rol?

ENTREVISTADO: ¿Cómo?

ENTREVISTADOR: ¿Qué es lo que te gusta de ese rol? Digamos, la distancia del support.

ENTREVISTADO: Eh... más que nada que no es un personaje, por lo general no son tan fáciles de usar como los personajes MELE que son los cuerpo a cuerpo, y por lo general son los que tienen las habilidades más... eh... no sé cómo explicarlo, la distancia, las habilidades especiales, support viste que también te sirve cuando estás jugando solo y ta... por eso.

ENTREVISTADOR: El tema del streaming... ¿lo conoces, esté familiarizado?

ENTREVISTADO: No.

ENTREVISTADOR: Eh... ¿Taringa?

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: ¿usas Taringa?

ENTREVISTADO: Eh... cada tanto si, pero, bastante seguido, casi todos los días.

ENTREVISTADOR: ¿Qué uso le das?

ENTREVISTADO: ¿Eh?

ENTREVISTADOR: ¿Qué uso le das a Taringa?

ENTREVISTADO: Eh... para mí y cuando sigo algunos otros taringueros, tengo amigos que son bastante... tipo importantes en Taringa, uno de los que me junto todos los días o casi siempre, es de los más importantes, creo que es Diamond de usuario, está hace banda en Taringa, lo conozco desde que empezó y ta, sigo básicamente lo que hace o los post, en general también entro a los post de juegos, las novedades, los foros... no, los foros no, los... no me sale el nombre.

ENTREVISTADOR: ¿Qué significa ser importante, ser reconocido?

ENTREVISTADO: Eh... tener seguidores que estén constantemente viendo lo que publicas o que posteas, eh... ser conocido mismo en la red, eso... tener varios eh... ay no me sale la palabra... no me sale

ENTREVISTADOR: Tranqui. ¿Para vos existe una comunidad, con una cierta unión entre gamers?

ENTREVISTADO: Si, si... por ejemplo en las convenciones se ve pila, que por ejemplo te pones a hablar con alguien que no conoces y encontraste al en común, bastante en común, gustos por juegos... más que nada en las convenciones lo que se ve son: a los que les gustan los juegos de Rol o RPG, shooter, en general eso, o también juegos que no solo son de computadora o de consola.

ENTREVISTADOR: ¿conoces otros grupos de gamers?

ENTREVISTADO: ¿Cómo otros grupos?

ENTREVISTADOR: Por ejemplo, vos y tus amigos decís que se juntan en grupos y eso, ¿conoces otros grupos de gurises que se junten siempre?

ENTREVISTADO: Si, también son mis amigos pero no nos juntamos a jugar con ellos, ponele que conoceré 4 grupitos más.

ENTREVISTADOR: ¿has conocido gente jugando?

ENTREVISTADO: Si, varios de mis amigos los conocí jugando.

ENTREVISTADOR: Contame un poco más.

ENTREVISTADO: Ta, eh... eran amigos de otros amigos y nos pusimos a jugar hablando por skype o jodiendo y... de ahí ta, nos fuimos haciendo amigos.

ENTREVISTADOR: ¿juegan ahora, actualmente? ¿Siguen jugando, se juntan?

ENTREVISTADO: Si, con algunos si, cada tanto nos juntamos si, en la casa de un amigo, casi siempre todos los sábados nos juntamos a jugar.

ENTREVISTADOR: Así, regularmente todos los sábados digamos...

ENTREVISTADO: Cada tanto si, en vez de salir a bailar o algo de eso nos juntamos a jugar.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinas que opina el resto de la gente “no gamer” acerca de los gamers?

ENTREVISTADO: no se... me parece que los ven medio raros porque no sé, ta un gusto tan excesivo por los juegos, pero ta, es un gusto yo que sé.

ENTREVISTADOR: Eh... te iba a preguntar acerca de si vos crees que existe como un estereotipo así como pensado.

ENTREVISTADO: Si, está el estereotipo de que el gamer es gordo, que no se mueve, es perezoso, no le gusta hacer ejercicio, que pasa todo el día en la computadora o en la consola.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo pesas que ha evolucionado el concepto de gamer? O... ¿piensas que ha habido algún cambio desde sus comienzos? O... ¿desde vos de chico hasta ahora?

ENTREVISTADO: ¿el concepto o yo de chico?

ENTREVISTADOR: Las dos cosas, primero háblame del concepto y después háblame de vos.

ENTREVISTADO: el concepto... no sé cómo era antes, más o menos yo manejo el de ahora pero... yo de chico si cambie bastante, antes era solo jugar o juntarme con amigos y ahora si ya leo de foros, entro a las wikis, eh... el online que antes no estaba , ahora es bastante mucho lo que juego online y ta.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué piensas que...? ¿Cuándo piensas que pegaste el quiebre ese, digamos? ¿Cuándo?

ENTREVISTADO: Fue gradual, tipo, del liceo que ya estaba más de moda el internet, juntarse con otros, jugar online, o hacer servers con hamachi o jugando con el counter, online con amigos, fue gradual... después pase a Steam, Steam fue hace 4 años más o menos que empecé a usarlo y ahí ta, tipo, conocí bastante más gente.

ENTREVISTADOR: ¿piensas que la gente lo gamer conoce lo que es ser un gamer?

ENTREVISTADO: ¿En qué sentido?

ENTREVISTADOR: ¿Saben lo que es un gamer, y saben sus prácticas, conocen sus gustos?

ENTREVISTADO: Eh... sabrán lo básico de lo que son los juegos pero ta... por ahí no más, tipo... no creo que sepan bien que es.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué crees que se ha dado como un cierto aumento del tema de la cantidad de gamers?

ENTREVISTADO: Más que nada por las redes sociales que tipo... ya es todo mucho más globalizado y... por ejemplo hace unos 2, 3 años estaba como de moda esto de los juegos o el anime, manga... que vino acá con las primeras convenciones que están hace tiempo pero ya se volvieron populares y para mí por eso fue aumentando, con el LOL que es muy popular y ta, con eso ha ido creciendo bastante.

ENTREVISTADOR: ¿y qué papel piensas que se ha llevado esto de los avances tecnológicos?

ENTREVISTADO: Y... mucho, las mejoras en las consolas, las computadoras, todo en general... la globalización, la fibra óptica, eh... en las consolas ha tenido mucha influencia eh... el tema de los exclusivos, todo en realidad, los celulares también.

ENTREVISTADOR: como que crees que hay cada vez más posibilidades de tener a mano un juego...

ENTREVISTADO: Claro, está mucho más accesible la mayoría de poder jugar a la cantidad de juegos, en PC nomas, teniendo una buena PC tenés acceso a la mayoría de los juegos eh... en general casi todos menos los exclusivos de consolas.

ENTREVISTADOR: Eh... ¿Por qué piensas que los gamers están entre comillas “ocultos”, que la gente no suele decir “mira soy gamer”?

ENTREVISTADO: No sé, como que no es algo que puedas hablar con la mayoría de la gente porque en realidad tampoco creo que tengas mucho en común para hablar del tema, pero si conoces otra gente ya puedes hablar más de eso, de que juego te gusta.. O... “¿Sabías esto de la historia aquella?” o “que juego te gusta” pero con gente que no juega no es un tema del que puedas hablar mucho porque no conocen.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinión te merece el tema de género en los gamers?

ENTREVISTADO: ¿Qué género?

ENTREVISTADOR: Es decir... te parece que está más bien masculinizado el tema de los gamers o esta...

ENTREVISTADO: Eh... ahora actualmente hay muchas mujeres que juegan, sigue siendo igual más común que jueguen los hombres pero está aumentando la cantidad de mujeres que juegan, es más común, pero sí es verdad que la mayoría que juegan son hombres.

ENTREVISTADOR: ¿conoces gamers mujeres?

ENTREVISTADO: Sí, bastantes.

ENTREVISTADOR: Si tuvieras que hacer una proyección a futuro ¿Cómo ves que esto va a seguir, esto de los gamers?

ENTREVISTADO: Y, obviamente mejores gráficos, mas consolas, mejores computadoras, ponele con el óculos rads ya está tipo conectando lo que viene a ser la experiencia de los juegos y obviamente que las compañías sigan sacando juegos, historias, seguir con sagas.

ENTREVISTADOR: Si tuvieras que hacer una proyección tuya a futuro ¿te ves así...?

ENTREVISTADO: ¿seguir jugando? Sí. Obviamente que sí, es algo que me gusta y lo disfruto.

ENTREVISTADOR: Ahora en este momento ¿estás más para PC o seguís con la consola?

ENTREVISTADO: Eh... en realidad los dos, online juego en la PC y cuando no quiero jugar online juego en la consola.

ENTREVISTADOR: ¿a qué jugas en la PC ahora?

ENTREVISTADO: Maincraft, vengo jugando desde no sé 2009 más o menos, todo lo de Steam eh... todo lo de Valve digo en Steam, alguno que otro MM o RPG, que lo juego también desde Steam, eh... *Torchlight* que lo jugamos en LAN con amigos y ta, en realidad después va variando depende a lo que vaya comprando en Steam o las ofertas, lo que salga.

ENTREVISTADOR: ¿te preocupas por estar al día con las cosas tecnológicas, con las computadoras, los avances y eso? Como... contame un poco de que se trata tu...

ENTREVISTADO: En realidad depende, trato de actualizar la computadora cada tanto, no tenerla tan "vieja" por decirlo de alguna manera y sí, pero tampoco es que estoy constantemente viendo que sale nuevo para poder cambiarlo o... no es que sea tan prioridad.

ENTREVISTADOR: Pero digamos, con el avance de los juegos como que estas...

ENTREVISTADO: Si, tenés que ir actualizando la computadora porque por ejemplo no es igual un juego de 2012 que un juego de ahora, hay bastante diferencia.

ENTREVISTADOR: ¿Para vos tiene alguna similitud, es decir alguna cosa en común el tema de los Frikis y de los gamers?

ENTREVISTADO: Si, bastante, hay bastante gente que no solo se interesa por los juegos sino que también otro tipo de cosas, por ejemplo yo no solo juego a consola y PC también me gusta Magic, Comic, eh... Yugui oh, anime, manga, los TCG en general y también hay series que son friki de alguna manera por decirlo... por ejemplo Games of Thrones es una serie popular entre los frikis.

ENTREVISTADOR: ¿en qué piensas que se diferencian de los gamers?

ENTREVISTADO: Que... totalmente puedes ser gamer y no ser friki, solo te gustan los juegos, no tenés por que ser friki tipo... por lo general está bastante relacionado.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo pesas que incide en tu vida el ser gamer?

ENTREVISTADO: No creo que sea, va en realidad si, sé que otras personas no pasarían toda la noche de un sábado jugando o que no dedicaría algunos días a jugar online para mantener la puntuación, pero no creo que afecte tanto, en general mi vida es bastante normal.

ENTREVISTADOR: ¿que aporte, digamos, que beneficio te ha traído ser gamer?

ENTREVISTADO: Y... beneficios, en los juegos encontrar amigos nuevos o las historias que te enganchan, querer terminarlas, eso en realidad... más bien disfrutar el juego.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo ves el mercado hacia los gamers?

ENTREVISTADO: ¿el mercado?

ENTREVISTADOR: Las cosas que puedes comprar...

ENTREVISTADO: Y... tenés de todo, desde los juegos en físico, hasta comprarlos online, tenés de todo, teclados, mouse, las computadoras, hasta estatuitas de personajes, hasta no sé, productos para hacer cosplay, la ropa, hay de todo... es bastante extenso el mercado, más que nada ahora, es mucho más grande que antes.

ENTREVISTADOR: ¿vos sos de adquirir algunas de esas cosas?

ENTREVISTADO: Eh... juegos si, cosplay no porque no me gusta, pero después de eso no, comprar los juegos en físico o en online que es donde los compro más que nada, o sino en consola si físico.

ENTREVISTADOR: en las convenciones por ejemplo ¿qué es lo que ves además de gente que juega y eso?

ENTREVISTADO: los cosplay que ahora son bastante populares, bastante gente lo hace, los TCG que juega bastante gente... depende de cuál pero por lo general es popular, eh... la gente que va comprar productos de los personajes que le gustan, no sé, camperas, ropa, remeras, pins, collares, llaveros, en general hay bastante variedad en lo que se ve en una convención.

ENTREVISTADOR: ¿con quién vas a las convenciones?

ENTREVISTADO: casi siempre con amigos, la mayoría con los que nos juntamos a jugar de noche.

ENTREVISTADOR: O sea, el mismo grupo como que se mantiene para eso también.

ENTREVISTADO: Si, sí. Nos movemos en casi todo juntos.

ENTREVISTADOR: Este grupo me dijiste, el grupo en total se había conocido...

ENTREVISTADO: Eh... dos nos conocimos en el liceo, en primero de liceo, de los que ahora seguimos, y otro más lo conocimos jugando, era amigo de uno y ta lo conocimos jugando y ta... después también en el liceo que nos juntamos a jugar o a charlar en unas mesitas que había.

ENTREVISTADOR: Retomando un poco el tema de las redes sociales, ¿Qué uso le das vos a las redes sociales? Me dijiste que usas Facebook...

ENTREVISTADO: Si, eh... grupos de venta, por ejemplo friki sabe que es un grupo bastante grande de venta en Uruguay, eh... o grupos de un juego que me llame bastante la atención o que me guste mucho, pero más de eso solo para hablar con amigos.

ENTREVISTADOR: Bien, bueno Hamilton, esto fue todo, muchas gracias.

ENTREVISTADO: De nada.

Entrevista N° 8

Fecha: 15/05/2015

Lugar: Facultad de Ciencias Sociales

Duración: 30' 36''

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 20

Horas de juego por semana: 10

Ocupación: Estudiante y Trabajador

En las salas de estudio de la Facultad, a eso de las seis de la tarde. Desde el comienzo el ambiente es cálido y tranquilo, la entrevista comienza con mucha normalidad.

ENTREVISTADOR: Bueno César contame, ¿Estás estudiando, trabajando actualmente?

ENTREVISTADO: De momento sólo estoy estudiando la carrera de auxiliar de enfermería.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste a eso?

ENTREVISTADO: ¿Por qué empecé a estudiar? Nada, yo tenía la vocación de ayudar... Yo hice bachillerato científico, orientación para Ingeniería. Pero vi que no tenía vacación para ninguna de las carreras que me llevaban por ese lado arranqué en el rubro de la salud. Como no sabía si me iba a valer la pena hacer el bachillerato en Medicina, anotarme a Facultad y ver que de repente no me atraía y me pasaba de nuevo, pensé en hacer Enfermería, que es una carrera más corta y bueno, es una profesión estable (mientras que vea para donde agarrar).

Por ahora sí, pienso meterme exclusivamente en la Enfermería, por lo menos en lo académico.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo es tu rutina de todos los días?

ENTREVISTADO: De momento me levanto, organizo un poco las cosas en la casa. Coordino un poco con mi familia: vivo con mi madre, mi padre, mi hermana. Si pasa algo soy el que tiene la mayor flexibilidad horaria. Y ta, de tarde, al mediodía salgo a correr un poco, día por medio, como actividad física. Cuando vuelvo estudio un poco, leo. Ya sea de enfermería o de otras cosas relacionadas al rol de la salud, conviene estar al día. Después estoy un rato en la PC, hasta la noche que voy a estudiar, y cuando vuelvo de noche ceno o juegos o navego un poco en Internet, meto *Facebook*.

ENTREVISTADOR: O sea que tenés bien repartido el día.

ENTREVISTADO: Si, trato de tener bien repartido el día para no dejar cosas por hacer o dejar cosas atrás, cosa que no me gusta. Me gusta ser organizado.

ENTREVISTADOR: Claro. ¿Siempre tuviste un tiempo en el día para dedicarte a los videojuegos?

ENTREVISTADO: Si, de chico porque... Hubo una época que yo vivía con mis hermanos. Habiendo nacido en Argentina cuando nos mudamos para acá hubo dos meses que no tuve clase porque estaban buscando donde tener un lugar para inscribirme. Yo tenía ocho años y estaba en segundo de escuela. Y hubo tres meses que no estaba estudiando y ahí fue que me acerqué a los juegos. Con un emulador de *SEGA* de *Genesis* me acuerdo que fue mi primer contacto así, que realmente estuve varias horas jugando a los juegos.

ENTREVISTADOR: ¿Qué edad tenías en ese momento?

ENTREVISTADO: Ocho años

ENTREVISTADOR: Ocho años. Ya arrancaste desde bastante chico entonces.

ENTREVISTADO: Si, si

ENTREVISTADOR: ¿Qué es lo que jugabas?

ENTREVISTADO: Y plataformeros, ya sea icónicos de *Genesis* o de *SEGA*, o los *Bitmaps*, como ser la saga de *Sonic*, *Las tortugas Ninja*... Todos esos conocidos, son los que recuerdo. Y después alguno fuera más *underground*... Ahí ya se tronzaba mas en Internet con el tema de lo que son las *ROM's* así que... Había accesibilidad. Mi hermano que estaba estudiando *Autocad*, en diseño gráfico también. Iba al *cyber*, porque todavía no estaba tan instaurado tener Internet fijo en la casa, y este traía un lote nuevo de juguitos.

ENTREVISTADOR: ¿Jugaban juntos o...?

ENTREVISTADO: Si, si. Éramos tres hermanos. En ese momento estábamos viviendo juntos los tres y claro, nos turnábamos. Competitivos, *multiplayer*, los ganadores jugaban...

ENTREVISTADOR: ¿Qué era lo que jugaban en *multiplayer*?

ENTREVISTADO: El *Bomberman* y el *Street Fighter*. Cuando el *Street Fighter* yo miraba nomás, porque no tenía la motricidad fina como para...

ENTREVISTADOR: En ese momento estabas viviendo allá...

ENTREVISTADO: No, en ese momento ya nos habíamos mudado para acá. Yo en ese momento estaba viviendo en una pensión, en Palermo y claro, éramos los tres. Mi hermano era músico, el mayor, y el mayor del medio estaba estudiando en BIOS.

ENTREVISTADOR: O sea que cuando arrancaste era más bien en tu casa, con tus hermanos...

ENTREVISTADO: Si porque en realidad tenía una cantidad absurda de tiempo. Como niño de ocho años... Un niño de ocho años que no va a la escuela bueno... O sea, no podés perder mucho.

ENTREVISTADOR: Cuando arrancaste la escuela y eso...

ENTREVISTADO: Cuando arranqué la escuela le dediqué menos tiempo. Ahí era ir a ver a mis amigos, no sé qué... Ta, pasear pero sí. O... Sí, también le seguía dedicando pero menos horas. Llegaba a casa y hacía los deberes y esas cosas.

ENTREVISTADOR: Y no era entonces una actividad que desarrollabas con tus amigos. Como que tus amigos estaban para otra cosa.

ENTREVISTADO: Claro, si era para ir a lo de un amigo o mirábamos dibujitos, o salíamos al patio, o íbamos a la vereda. Para ese momento todavía no estaban de moda los juegos online en lo que era la franja de edad mía. Si ibas a ver a otra persona te metías en una actividad un poco más abierta (se ríe).

ENTREVISTADOR: ¿Y después de la escuela? ¿Seguiste jugando toda la escuela plataformas?

ENTREVISTADO: Si, si. Más o menos si, si. Digo, jugábamos bastante pero... Sí, creo que el género que más exploté fue plataformas y todo lo que es de consolas emulables, porque yo tenía una computadora. Era una *Pentium 3*, que la tuve hasta el 2008, que no dio más. Así que... Sí, siempre con emuladores, cosas viejitas.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo fue el liceo?

ENTREVISTADO: El liceo también. Recién estando en segundo, tercero de liceo fue que empecé a encontrar gente que también le gustaba jugar videojuegos, o que era su *hobbie*, o que lo conocía. Hasta ese momento nunca se me había pasado por la cabeza por el tema de socializar poco respecto al tema fuera de mi casa.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo fue el salto así...?

ENTREVISTADO: No, enterarme que existía una comunidad también de los *frikis*... *Frikis* en general, porque en esa época me invitaron al primer *Montevideo comics*, que había todo una cultura enorme de algo que yo pensaba que era gente puntal que había dispersa en la sociedad de alguna manera, que descubrí que había un culto importante. Era gente que dedicaba recursos, tiempo, que pensaban un poco, más que solamente un *hobbie*.

ENTREVISTADOR: Contame un poco de esas idas a los eventos.

ENTREVISTADO: Claro, fue un cambio importante poder hablar con alguien por ejemplo de las mecánicas de los juegos. Algo que de repente vos pensás que de un juego no te gustaba, y de repente hablás con otro y “mirá, tenía un defecto puntal, ya fuera del punto de vista mecánico, o del argumento mismo, o también ponerlos en el contexto histórico”. Poder hablar con gente que te

dice “tenés esto, esto y esto”, gente más grande que le tuviera la paciencia a uno para explicarle no.

ENTREVISTADOR: ¿Dónde eran esas juntadas? O son, capaz se siguen haciendo.

ENTREVISTADO: No... En un principio eran amigos en común que hicimos con los amigos del liceo y del barrio, de ir allá afuera a la *freak out*, *Montevideo comics*...

ENTREVISTADOR: ¿Qué tipo de gente encontrabas ahí?

ENTREVISTADO: De todo un poco. O sea... Yo para ese momento ya también jugaba rol, había encontrado un grupo de gente rolera. Encontraba también gente que podía estar cursando Facultad como gente también que podía estar haciendo *delivery*. O sea gente... De todo estrato social, de todo estrato cultural también. Podías encontrar a alguien que realmente sabía dónde estaba parado, a alguien más imprudente, más inmaduro respecto a donde estaba y con qué fin era. Fue importante.

También está bueno. Fue como un empujón importante para mí, para ver cómo funciona la sociedad en general, porque podía extrapolar un poco de esa comunidad, los arquetipos que habían a lo que es la sociedad en general de la ciudad de Montevideo.

ENTREVISTADOR: Como que realmente había gran variedad de gente.

ENTREVISTADO: Si, si.

ENTREVISTADOR: ¿El ambiente era un buen ambiente, te sentías...?

ENTREVISTADO: Si, si. En ese momento yo me sentía re cómodo. La verdad tuve pila de afinidad con la gente que me conocí. Con la mayoría sigo en contacto, y muchos son mis amigos ahora. La verdad que fue una suerte bárbara encontrar eso.

ENTREVISTADOR: Así que eso lo encontraste por tus amigos.

ENTREVISTADO: Si, sí.

ENTREVISTADOR: Mirá que bueno. ¿Qué significa para vos ser *gamer*?

ENTREVISTADO: Para mí ser *gamer* es la persona que juega videojuegos eh... Cotidianamente, en el sentido estricto para mí del término muere ahí. Si la persona puede jugar dos

veces por semana una partida de un juego de estrategia, es *gamer*, no tengo por qué cuestionar, subcategorizarlo o... Si hay otro que se va más al extremo y le puede dedicar cuarenta horas por día a un juego genial, o sea... Para mí está dentro de la misma categoría. Capaz en otro ámbito se puede elitizar un poco, o comparar cómo encara cada uno el vínculo que tiene con lo que es el videojuegos.

ENTREVISTADOR: ¿Creés entonces que existe algún tipo de categorías de *gamers*?

ENTREVISTADO: O sea, cualquier categoría que he visto que hay es arbitraria. Yo... La que se escucha mucho es la diferencia entre el *casual* y el *hardcore*. Yo que sé, alguien puede... O sea, yo por ejemplo he jugado videojuegos de *Facebook*, que lo juego una vez por semana quince minutos, porque estoy esperando que se descargue un video o que se descargue una película y bueno. Por no.... Por no sacar la basura juego un videojuego *casual*. O por el contrario dedicarle, y jugarlo, y querer explotar al máximo la jugabilidad de ese juego. Pero no por eso voy a caer temporalmente en una de las dos categorías. O sea, me parece innecesario para lo que es el ámbito común de lo que es la comunidad *gamer*. Yo creo que a la gente no le importe mucho.

ENTREVISTADOR: O sea como que no estás a favor de categorizar a los *gamers*.

ENTREVISTADO: Claro. O sea, no sé si a favor o en contra, porque... Pero me parece innecesario.

ENTREVISTADOR: Innecesario, está perfecto. ¿Qué requerimientos tiene que tener una persona para ser un buen *gamer*? Para que digas “este loco...”

ENTREVISTADO: Y bueno, lo que está bueno es que tenga conocimientos generales de la cultura... Porque hay buenas referencias en los videojuegos, son lindas. Hablan de la cultura como de la literatura, como de la historia que está bueno saberlas. Asimismo como lo es las ciencias, las matemáticas... No me acuerdo puntualmente un ejemplo. De *RPG* que cita a un diálogo... Sí, me acuerdo, no me acuerdo del *Balladur Game* mismo pero... que era un *RPG* bastante clásico de los noventa que tenía un diálogo directamente sacado de *Macbeth*. Era el mismo diálogo que... A mí me gustó y me satisfizo reconocerla ahí o sea... Es como parte de la experiencia también un poco el saber general.

También ta, en la aritmética y lo que es saber leer y redactar está bueno. Ojo, no digo que sea estrictamente necesario, pero aporta, y yo creo que nutre más al jugador poder aprehender todos los elementos que el juego ofrece.

ENTREVISTADOR: ¿Has conocido gente que digas “pah, este es un referente en ese sentido”?

ENTREVISTADO: Y así en persona... No mucho, no se me ocurre un ejemplo muy importante o sea... A lo que son juegos más o menos retos no tenemos acceso a lo que son los *bloggers*, *youtubers*, gente que es capaz de dar análisis más profundos. Las noticias salen del contexto histórico un poco más trabajadas. Pero si alguien le gusta no sé jugar al *Final Fantasy* porque es una manera de no sé, matar bichitos, está bárbaro. Capaz se pierde parte del juego pero bueno, es su forma de disfrutarlo.

ENTREVISTADOR: Ahora que dijiste que no has conocido personalmente. ¿Has conocido gente así ponele en los juegos, en Internet?

ENTREVISTADO: Bueno hay un usuario de la página *Gamepax* que durante un tiempo fue como un ídolo que sólo lo veías en el texto sin formato de la *FAP*. Claro cuando yo era chico algunas partes de los *RPG* de los juegos muy complicados me trancaba y buscaba las guías. Y se llamaba *Dark Zero*, era un usuario, un mexicano que hacía guías de videojuegos y siempre los ponía en contexto histórico (en qué fecha había salido, qué empresa, que otros juegos habían salido). Y revisando cosas de él encontré que había hecho catálogos de videojuegos por fecha de lanzamiento, por categorías, por creador o sea... Pienso que alguien haya tenido la paciencia y la dedicación como para investigar porque... Estamos hablando de 2004, *Google* era un poco más acotado, realmente no se tenían los medios, ni los recursos de tiempo y mente para hacer ese material y recompilarlo para mí es admirable. Acá trajo hasta antropología. Hizo una investigación completa a raíz de un *hobbie*, eso está genial.

ENTREVISTADOR: Retomando un poco tu rutina. ¿Qué contacto tenés en tu rutina con grupos que haya gente *gamer*?

ENTREVISTADO: Y bueno, siguiendo estrictamente dentro del juego, la *Gaming Night Society* está ahora, que muchos de los miembros son *gamers* de videojuegos también, de consola o de PC. Después está el grupo de *roleros.com.uy*, que es una comunidad bastante amplia, que muchas de

esas personas también son videojugadoras. Y... Bueno, después mi círculo de amigos, que ta la mayoría son de dedicarle, cuando pueden, un par de horas de su día a algún juego.

ENTREVISTADOR: Contame un poco de la comunidad de los juegos de *rol* ¿Cómo son los juegos?

ENTREVISTADO: Eh... ¿Dentro de lo que es *rol* o que videojuegos eligen?

ENTREVISTADOR: Todo, lo que vos quieras, expláyate tranquilo.

ENTREVISTADO: Es que son dos corrientes muy distintas. Los videojuegos obviamente muchos son fanáticos de los juegos de rol de PC, o de consola. Que claro, la estructura que hay de la informática también tiene su peso en lo que son juegos de *rol*. Incluso hay jugos bastados justamente en *VOS*... bueno acá no se usa mucho, pero hay gente que todavía es aficionada y gente que sigue produciendo ese tipo de juego. Y claro también tuvo... Mucho peso pila de gente como yo por ejemplo, agarró los juegos de rol por los juegos de rol de computadora, de consola digo... Y son grupos también, es casi análogo a lo que es ser gamer. Son tres grupos que encarán lo que es el *Gaming* desde tres corrientes distintas. Son como tres perspectivas de algo que en esencia se podría decir que es lo mismo.

ENTREVISTADOR: No entendí un poco lo de las tres perspectivas.

ENTREVISTADO: Claro. Mi manera de verlo es que tanto el que juega juegos de rol, como juegos de mesa como videojuegos, y juega juegos de cartas, como el truco (conozco gente que se dedica) ej. tienen una perspectiva de acerca de algo que tiene el mismo dije.

ENTREVISTADOR: Claro, comprendo. Y contame un poco cómo es que son los juegos de rol, vos jugás ahí también me imagino.

ENTREVISTADO: si, si. Y bueno, el juego de rol lo que hace es fundamentalmente darle, justamente, un rol a cada jugador y tenés un miembro que es distinto del grupo, que vendría a ser el director del juego o *game master*. Ese director el rol que tiene es plantearle a los demás (que cada uno tiene un persona distinto), diversas situaciones y un escenario, para que los demás actúen en función de ese escenario, para poder tomar decisiones y así ir avanzando el juego.

O sea el *hardware* como el de rol, que por lo general son hojas e cada personaje, de cada jugador. Puede o no haber un tablero, o mapa o una grilla que lo ayude a situarse geográficamente, porque

imaginarse algunas disposiciones geométricas es complicado, más que nada cuando hay muchos jugadores. Y dados, datos es la variable “suerte”, o sea las cosas que se determinan que no puede determinar la voluntad de los jugadores y que sería demasiado arbitrario que la determine el director del juego se decide tirando dados.

ENTREVISTADOR: O sea que el moderador, el *master* decide un poco la...

ENTREVISTADO: Claro. O sea, coloquialmente, cuando yo recién arrancaba y era novato se les explicaba como que el *DM* es la máquina, o la PC, o sea que es lo que te va planteando lo que pasa, el escenario.

ENTREVISTADOR: ¿Ya tiene pensado todo el juego o...?

ENTREVISTADO: Bueno hay varias corrientes. Por lo general el director del juego tiene acceso a un texto, que es lo que se dice la *quest*, o la aventura de la empresa. Eso tiene a sí mismo... Es como la aventura programada, tiene eventos condicionales, tiene escenarios distintos, tiene una estructura de cómo se conecta cada escenario con el otro, qué tiene que pasar en qué momento. El desarrollar un videojuego es familiar también con alguna de esas cosas a la hora de armar.

ENTREVISTADOR: ¿Cuándo se reúnen?

ENTREVISTADO: Eh... Bueno nosotros en el grupo que estoy yo, en promedio se está reuniendo una vez por mes. Porque claro lo ideal es dedicarle varias horas. Y por la rutina de cada uno lo ideal es de noche, salvo algún fin de semana. O sea, promedio es una vez por mes, dos con suerte. Y ta, por otro lado grupos de cuatro *orcos*, un día está organizando en el *Visu*, donde se hacen las *Gaming Night*, noches de rol.

ENTREVISTADOR: ¿Qué tipos de juegos te gusta jugar? Retomando el tema de los videojuegos.

ENTREVISTADO: Y hoy por hoy me gustan bastante los que son de *sandbox* o de *estrategia*. O sea los que dan un poco más de... De flexibilidad a la hora de tomar decisiones, es como que avanzar en pantallas a la derecha me cansó un poco.

ENTREVISTADOR: ¿Qué juego estás jugando actualmente?

ENTREVISTADO: Y bueno ahora los que vengo jugando son: el *sainsrow* que muchos lo conocen como una variante del *GTA* pero mucho más bizarro, más fantasioso. Después estoy jugando al *Vanisher*, que es un juego de estrategia que viene a ser hacer sobrevivir una aldea medieval. O sea exclusivamente manejar los recursos. Ta después el juego que me colgó bastante lo terminé hace poco, el *Hotline Miami*, las dos entregas. Ese es un juego que me gusta mencionar. Es un juego muy simple, es plataformero, con la vista desde arriba. Salió primera parte en el 2012 y la segunda en el 2015, ahora en marzo salió. Claro es un juego de experiencia porque apunta más a la música y al argumento del juego más que a la mecánica. La mecánica es simple. Es un *sprite* que ataca y camina básicamente.

ENTREVISTADOR: Por lo que decís no te parece primordial el tema de los gráficos.

ENTREVISTADO: No, no, es parte de la experiencia. Un juego no necesita buenos gráficos para ser un gran juego, pero depende de para qué lado vaya.

ENTREVISTADOR: Te iba a preguntar justamente qué opinás del último desarrollo de los juegos. ¿Cómo ha sido la evolución históricamente de los juegos para vos?

ENTREVISTADO: Yo honestamente estoy pendiente de los juegos que salen desde el 2006 más o menos. O sea aquel juego es el último, y desde entonces... Sí, más o menos diez años si nos ponemos a redondear. Si nos ponemos... Si me pedís una opinión global veo que últimamente se está apostando más al *marketing*, a lo que es el juego de las empresas grandes. O sea dentro de lo que son las empresas comerciales últimamente se está apostando a vender el juego más que a generar una experiencia gratificante para el videojuego. Mismo veo que se liberan juegos que... Muy bien trabajados, desde una perspectiva que... Gráficos incompletos. El gráfico es bueno, tiene calidad pero notás que no se pensó mucho.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es lo que valorás vos de los juegos?

ENTREVISTADO: Bueno, una de las cosas que pila de gente le llama la atención que yo considero es que un juego tiene que tener una buena banda sonora. O sea, la elección de la banda sonora es lo que puede inclinar la balanza en un juego mediocre a un juego del mismo género. El argumento también, el universo, lo que se dice el *setting* y el *flavour* o sea.... Son importantes,

ejercen peso digamos en lo que es el juego. O sea... Imaginémonos un *Final Fantasy* sin magia y sin seres míticos. O sea, si le dejás la mecánica seguramente sería inferior, si le sacás lo demás.

También las horas de juego, cuánto tiempo le podés dedicar. Que un juego en seis horas de juego se termine y ya no haya nada más que pedirle al juego porque te da a entender que se terminó es un poco frustrante de repente. Va, depende del juego, si es un juego casual capaz que la idea es que te aburra en seis horas. O si es un juego que apuesta a un argumento conciso, que seis horas se redondea.

ENTREVISTADOR: ¿Un juego que te haya marcado?

ENTREVISTADO: El *Megaman X*, el primero, 1993 salió en Japón, 1994 en el oeste y plataformero que innovo. O sea, las mecánicas que metió fueron nuevas. Realmente el salto generacional que se animó a dar CAPCOM en el *nintendo* clásico al *Super Nintendo*. Que realmente supo inventar algo nuevo de lo mismo, sea, una versión mejorada de la anterior. También con el tiempo vi... Aprendí cosas de robótica jugando el juego. Los protagonistas son androides y explican todo lo que implicaría que una máquina empiece a pensar. Hay muerte en el juego, se mueren personajes lo cual ya cuando uno es un poco más maduro o sea... Es capaz de valorar esa experiencia, que tenga esos giros de argumento el juego. La banda sonora es excelente. Incluso para lo que era el *MI* viejo. Se notaba que había varias pistas de audio, distinguías cada instrumento cosa que...

ENTREVISTADOR: Te iba a preguntar también... ¿Qué PC tenés ahora?

ENTREVISTADO: No tengo consola. Ahora tengo... Es una... La *mother DDR3*, un giga de video, 4 de *RAM*, ya el procesador no me acuerdo porque está estándar con la *mother*. El monitor es un *LED* de los viejitos, un catorce pulgadas. Tengo lo que tiene para mí es parte de la máquina es el *Aiwa* viejo, un buen audio, fundamental.

Y ta, el resto es estándar. No tengo ni un teclado económico, ni un Mouse con botoncitos, nada del otro mundo.

ENTREVISTADOR: Te iba a preguntar asociado a eso si a vos te preocupada mantenerte al día con alguna novedad tecnológica o algo así.

ENTREVISTADO: Eh... sí me preocupó cuando justamente en el 2011 cuando ya se estaban haciendo moneda corriente las tarjetas de un giga, que no sabía si eran compatibles con mi *mother*. Yo tenía una *dual core* y ahí me vi forzado a hacer el cambio. Y dije “pah, esta máquina en dos años la voy a tener que cambiar de vuelta”. Pero no, pasaron cuatro años casi y me va lo más bien. Creo que ta, dejando el lado del disco duro (sigo teniendo un disco duro de 160 gigas), puedo correr lo que quiera.

ENTREVISTADOR: ¿cómo pensás que está diseñado el mercado para los *gamers*?

ENTREVISTADO: Y bueno se apuesta mucho a entrar por el ojo. El *marketing* es casi parecido en todos lados o sea... Se apuesta mucho a tener un buen *tráiler*, una buena *interfaz*. Vos el menú del juego lo ponés y está buenísimo, están bien logradas las animaciones que ponen, los colores. Y también últimamente se juega con la especulación y el suspenso. Se anuncia un juego meses antes de su lanzamiento, cuando el juego capaz ni siquiera está terminado. Dejan que... Que justamente la comunidad especule, que diga “espero que esta versión no tenga tal cosa” que dentro de todo a la empresa le sirve. Es válido creo yo, es una estrategia válida, pero que lo que busca es vender un poco.

ENTREVISTADOR: Y el tema no tanto de los juegos, sino ya comprar computadoras, laptops, consolas...

ENTREVISTADO: Y en realidad no estoy muy informado respecto al mercado en lo que es el *hardware*, consolas. O sea, he visto que hay componentes que son casi iguales al estándar pero que salen mil dólares más. No entiendo si valen la pena o no, porque justamente no estoy interesado. La informática nunca fue lo mío tampoco.

ENTREVISTADOR: Contame ¿en qué momento dijiste, pegaste el clic y dijiste “yo creo que soy *gamer*”?

ENTREVISTADO: Cuando salió el término, o sea, es un verbo, *jugador*. O sea, cuando se estaba usando dije “bueno, yo estoy en la categoría, juego videojuegos, no puedo negarlo, no tiene sentido que lo niegue tampoco”.

ENTREVISTADOR: ¿sentís que hay como una carga al término, una valoración determinada?

ENTREVISTADO: Se ha dado pero en algunos ámbitos. Creo yo que pasa por el lado de lo que siempre existió, de hacer estereotipos. O sea, podemos hacer un estereotipo de los *gamers* como podemos hacer un estereotipo de los jugadores de fútbol, como podemos hacer uno también de los estudiantes de ingeniería, no sé, por decir cosas arbitrarias.

ENTREVISTADOR: ¿Cuál sería el estereotipo que se generó de los *gamers*?

ENTREVISTADO: Y... Depende o sea, si me pongo... Creo que el que lo ve de afuera piensa que es alguien un poco retraído social... O no... Va en cada uno, el estereotipo lo hace cada uno en su mente. No sé si está bien o no pero cada cual tiene su propia percepción de lo que es un *gamer*. Capaz que yo tengo una perspectiva muy neutral de lo que es un *gamer*, porque conozco gente que juega videojuegos y no tiene esa visión.

ENTREVISTADOR: Bueno César, eso es todo, muchas gracias.

ENTREVISTADO: No, muchas gracias a vos.

Entrevista N° 9

Fecha: 19/05/2015

Lugar: Facultad de Arquitectura

Duración: 47' 43"

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 24

Horas de juego por semana: 7

Ocupación: Estudiante

Facultad de arquitectura, aproximadamente a las diez de la mañana. Fui en la bicicleta hasta allí, la dejé atada a una columna y me dispuse a esperarlo en el anfiteatro que hay en el patio de arquitectura, al lado del estanque. Nos encontramos y le pregunté sobre un lugar que le pareciera

que allí pudiera ser tranquilo, y nos dirigimos a unos sillones que habían en un pasillo, donde si bien circulaba gente, estábamos bastante tranquilos.

ENTREVISTADOR: Bien bueno Juan contame... ¿Estás estudiando, trabajando actualmente?

ENTREVISTADO: Estudio y trabajo actualmente. Facultad de arquitectura y trabajo en un estudio de arquitectura.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste a eso?

ENTREVISTADO: ¿Al estudio? Eh... Por contactos, ellos vieron un trabajo en Internet (yo hago imágenes 3d) y ta, era un trabajo de hacer páginas de Internet y ta, me contactaron y ta. Desde que me vine de Salto a Montevideo arranqué con los estudios.

ENTREVISTADOR: ¿Sos de Salto?

ENTREVISTADO: No, yo soy de Paysandú. Estudié arquitectura en Salto y me vine para Montevideo en el 2012 y desde ese entonces estoy trabajando ahí. Y antes de trabajar ahí, trabajé por mi cuenta para particulares. Y hoy en día también, trabajo fijo en estudios y también trabajo para particulares así, por mi cuenta. Y bastante movido.

ENTREVISTADOR: Bastante movido...

ENTREVISTADO: Si, si. Depende, hay meses que hay entregas de talleres acá, y hay en pila de pedidos de trabajos, y otros meses que no. Te pueden llegar pila de trabajos, o hay meses que estás re tranquilo y ta, esos meses se los dedico a Facultad.

ENTREVISTADOR: Bueno contame un poco como es tu rutina.

ENTREVISTADO: ¿Mi rutina? Este... Varía todo el tiempo. Eh... Depende de las materias que esté cursando qué tan atareado esté en el trabajo, cuando hay entregas, concursos y eso, a veces me tengo que quedar hasta tarde... Cuando llego de trabajar de noche a veces no me queda mucha cabeza para Facultad. De mañana aprovechar lo máximo, bien temprano, este... No sólo para estudiar sino también para hacer fichas y esas cosas y ta, depende, si salgo temprano de casa sí, puedo hacer cosas para mí o también dedicarle a Facultad. Pero varía, porque como acá en Facultad de Arquitectura son materias por cupos, hay meses que no tenés que hacer nada, y quedás

solamente para preparar exámenes o cursar las pocas materias que... Y este semestre es solamente el taller, y estoy haciendo una opcional, y ta... Normalmente quedás libre a algunas materias y ta, eso te condiciona pila.

ENTREVISTADOR: ¿En qué momento de tu rutina entre esto de ser *gamer*?

ENTREVISTADO: De los juegos... En la... Antes de acostarme, siempre... Normalmente nunca juego de mañana, así durante el día. Pero siempre... cuando juego, juego fin de semana o algún, capaz antes de acostarme algún rato para distraerme le entro a algún juego que tenga, pero últimamente muy poco. También varía como en la rutina. Hay veces que estoy muy atareado con todo, y otros días que capaz sí, antes de acostarme juego un rato o los fines de semana que tengo tiempo libre.

ENTREVISTADOR: Contame, ¿qué juego estás jugando actualmente?

ENTREVISTADO: Ahora estoy jugando a un juego que se llama *League Of Legends*, que es un juego online que ta... Juego una partida así y ta, y listo...

Y después juego... No, ese es el único que juego y que hoy en día tengo instalado. Este... También al estar todo el día en la computadora también ya de paso jugás a algo, porque es lo que yo hago, dedicarme a todo lo que es imágenes en 3d también implica estar metido en todo lo que es la informática. O sea a la computadora le dedico, invierto mucho dinero en la computadora, entonces ta, me funcionan la mayoría de los juegos que hay en la vuelta hoy en día. Entonces ta, hay veces que pruebo muchos juegos También. También por los gráficos, me gusta todo lo que es el 3d.

ENTREVISTADOR: Contame un poco como es tu computadora.

ENTREVISTADO: Mi computadora me la trajeron de Salto... Trabajo este... Ha pedido ¿no? Porque la computadora requiere... Porque esas cosas requieren buena capacidad de la computadora ¿Se escucha no? Hablo más fuerte.

En su principio no me acuerdo porque lógicamente le he actualizado varias partes y hoy en día es una *AMD* de *ocho núcleos* y *ocho gigas de RAM*, la tarjeta de video no me acuerdo cómo es, solamente creo que es de dos gigas, no me acuerdo el modelo. Pero... al correr de los años empiezo a mejorar algunas partes, empiezo a comprar cosas nuevas. Un segundo monitor 4...., el Mouse...

En este momento lo último que recuerdo es un segundo monitor para trabajar, que hace mucho más ágil el trabajo.

Normalmente cuando (yo vivo en la residencia), normalmente cuando estoy ahí este... Ven que sea un poco innecesario tener los dos monitores, pero es muy útil. Y ta. Y ahora el service porque se rompió, se rompió y me trancó todos los trabajos. Creo que tengo que comprar una *plata madre* nueva, pero todavía no la recibí, así que aún está en el service. Tengo que tener una *placa madre* nueva, pero eso no fue que... Se desgastó la que ya tenía hace tiempo y ta, se quemó ahí.

ENTREVISTADOR: O sea que se te mezcla un poco el trabajo con el placer...

ENTREVISTADO: Si, si. Ojo lo que yo hago en el trabajo también es algo que me encanta. No es de hacer un trabajo una obligación, pero sí o sea... Por algo me gustan a mí los videojuegos, porque los vivo todo el tiempo. Y si, están bastante mezcladas esas cosas.

ENTREVISTADOR: Mencionaste que vivís en una residencia...

ENTREVISTADO: Si, es un hogar. Este... Juan Lacaze. Entré ahí por contactos, soy el único de Paysandú ahí. Hay alguno de Maldonado. Somos cerca de cuarenta personas ahí, está lleno. Es una casa gigante igual, hay espacio, pero ta... Es convivir con cuarenta personas, no es fácil.

ENTREVISTADOR: Y contame, ¿alguna de estas personas se cuelga a jugar, hay alguno que se interese por algo de eso?

ENTREVISTADO: Si, hay alguno sí. Pero lo que es en mi caso conozco... Capaz habrá un par que juega. No es que jugamos juntos, comentamos alguna cosa, hablamos de lo uno de lo otro. Yo para la compu de escritorio tengo una salita ahí, en la Facultad de Arquitectura. Y yo como estoy en esa salita siempre... Y la mayoría juega con *notebooks*, en los cuartos y no hay mucho...

ENTREVISTADOR: Y no hay mucha interacción digamos.

ENTREVISTADO: Claro, sí. Pero ya te digo está todo bien, hablamos, pero no tanto... Pasa que se da mucha gente que entra y sale... El año pasado si había un compañero que hablábamos mucho, una amiga también que le gusta... Este... Hablamos bastante, pero poco. Hoy en día de los que están siempre no hay muchos que se cuelguen.

ENTREVISTADOR: Y contame, ¿qué grupos de amigos y eso tenés?

ENTREVISTADO: Eh... Varios. Si tuviera que clasificarlos son... Amigos de Facultad, gente de Paysandú, de Juan Lacaze, que están acá como yo estudiando y trabajando, otros amigos que voy conociendo. Capaz con mis amigos de Paysandú son los que nos juntamos y jugamos juegos *online* como *el Dota* o *el Call Of Duty*. Generalmente cuando jugamos, jugamos *online* generalmente, para divertirnos un rato. Pero no es que cada uno juega por su cuenta o nos pasamos hablando de todo, sino que en el momento ahí cuando jugamos a esos juegos de Internet. Pero son... En mi grupo de Facultad... Por lo menos de la Facultad yo no conozco a nadie que juegue.

ENTREVISTADOR: Contame un poco más de este grupo con el que jugás juegos online.

ENTREVISTADO: Nos conocimos de chicos digamos. Y siempre nos hemos... Es un poco como todo: campeonatos, competencias.

ENTREVISTADOR: ¿Qué juegan?

ENTREVISTADO: *LOL, Dota, FIFA*. Nunca juegos de *RPG* ni nada de eso, solamente... No salimos de esos juegos. Normalmente sí, siempre cuando nos juntamos que estamos todos juntos este... Ponele el fin de semana de la elección, o en turismo, o en fin de semestre en el receso, que seguro que todos nos vamos a Paysandú, aprovechamos generalmente y armamos alguna en Paysandú. Pero generalmente acá en Montevideo todos tienen otras obligaciones y otras cosas que hacer. Hay veces que sí, que nos conectamos vía Internet y sale a veces. Pero cuando nos juntamos todos así en un lugar, en ese fin de semana que tenemos que ir obligados a Paysandú, pasa que ta, no nos vamos casi nunca acá.

Hay uno que vivo allá, y yo y otros dos que viven acá conmigo que ta, como te decía, estudiamos cosas diferentes, trabajamos en cosas diferentes... Tenemos tiempos diferentes.

ENTREVISTADOR: Contame un poco (ahora que hablaste de tus amigos que seguramente son amigos ya desde hace tiempo) como fue tu trayectoria digamos.

ENTREVISTADO: ¿Respecto a?

ENTREVISTADO: A justamente los juegos. ¿Cómo arrancaste? ¿Cómo...?

ENTREVISTADO: Pasa que yo al principio no tuve computadora ni nada de eso. Al principio fue en un *cyber*. Si, yendo al *cyber* cuando eran populares, ahora no. En los *cybers* nos veíamos

con un grupo de amigos así, un par de horas. Y después con el tiempo cuando tuve mi computadora ahí dejé un poco el *cyber*. Igual nos juntamos a jugar juegos *online* entre nosotros.

ENTREVISTADOR: ¿De qué edad estamos hablando ahí más o menos?

ENTREVISTADO: Catorce, quince años capaz. Este... Si, cuando tuve mi computadora fue a los quince años me parece.

ENTREVISTADOR: De más chico entonces empezaste en los *cyber*.

ENTREVISTADO: Claro, si, si. Después de los quince, dieciséis seguíamos yendo a los *cyber*, pero entre amigos capaz nomás. Pero al jugar en mi casa ta, dejé los *cyber*, por mi cuenta. Y... Ta yo que sé, al tiempo al ir encontrando... Al estar en Facultad y al ir encontrando todo esto del *3d* eh... Te implica mucho tiempo de práctica, mucho tiempo, es muy tedioso los primeros años. Bajás muchos programas, tenés que hacer muchos tutoriales y castigarte, te lleva pila de tiempo, y como que abandonás todo. El juego termina siendo como un medio de liberarte un poco de todo eso, algún día en el que solo puedas hacer eso.

ENTREVISTADOR: ¿Qué significado tiene eso para vos? ¿Antes era eso también?

ENTREVISTADO: Antes yo creo que depende. En lo que respecta al grupo de amigos nunca cambió. Cuando nos juntamos y armamos campeonatos así no ha cambiado para nada, nos reímos igual que antes, este... Eso no cambió, lo que sí cambió como yo personalmente juego en mi casa. Antes me pasaba horas jugando y ahora solamente un par de horas reventando y no todos los días.

O sea en el grupo de amigos sigue siendo todo igual, personalmente en mi casa, con mis tiempos hoy en día es difícil dedicarle muchas horas.

ENTREVISTADOR: Retomando tu trayectoria, que recién dijiste que solías jugar varias horas... ¿Qué jugabas?

ENTREVISTADO: Me acuerdo este... Juegos de *RPG*, de *rol*, que requieren muchas horas así, juegos de estrategia. Y capaz eso cambió pila, capaz hoy en día trato de no jugar juegos que requieran mucho tiempo, como los juegos de *rol*. Jugás los *shooter* que son juegos mucho más rápidos, que son menos lentos, que no tienen mucha complejidad en la historia. Capaz que antes sí, en los juegos de *rol* implican que te pases toda la tarde jugando, cuatro o cinco horas. Y hoy en

día ni en pedo me pongo a jugar tanto tiempo. Este... Trato de no meterme en nada de eso, trato de jugar un juego medio pavo para matar el tiempo. Por ahí...

ENTREVISTADOR: ¿Un juego que te haya marcado?

ENTREVISTADO: Más o menos... El primero que tuve fue el *Age of Empires*, que creo que fue el que me vino con la computadora, fue como el primer juego así. Después el *Diablo II*. Y hace no *Skyrim*. Esos son de los juegos que más me han gustado, el *Diablo II*, *Skyrim*, los jugué cuando era chico, cuando tenía la computadora y... Aparte son los juegos que me gustaron.

ENTREVISTADOR: El *Age of Empires* por ejemplo, ¿lo jugabas con tus amigos o...?

ENTREVISTADO: No, no. Jugábamos a juegos de play, como la *Wining Eleven*, o jugábamos al *Dota*, que es u juego de estrategia pero es medio diferente ahí. Es por Internet y no es tan largo tampoco.

ENTREVISTADOR: Es tipo *League Of Legends*.

ENTREVISTADO: Ahí va, igualito.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es para vos, así como tu definición, ser un *gamer*?

ENTREVISTADO: Mmm... Ahí me mataste. Creo que es alguien que lo vive todo el tiempo pero en realidad no sé... Yo no lo definiría así tampoco, no lo definiría así tampoco. La verdad no pensé en ninguna definición así. Puede ser alguien que le gusta y que se informa todo el tiempo este... Pero yo no tengo el tiempo de estar actualizado de todos los juegos que hay hoy en día, o de jugar a muchos. Este... Quizás solo el hecho de que te guste, e investigues sobre todos los juegos nuevos que salen y todo eso. Pero... Estamos o sea, yo no tengo el tiempo de estar así, de dedicarle mi vida a eso. Para mí es una parte terciaria no sé, no es muy importante en mi vida eso.

ENTREVISTADOR: Capaz te cambio un poco la pregunta, ¿cómo considerarías a un *gamer* destacado? ¿Qué requisitos debería tener?

ENTREVISTADO: Tiempo... Tiempo, y sobre todo eso. Juegos, dedicarle tiempo a los juegos, y a probar juegos nuevos, y bueno... Igual creo que va no solamente en los juegos sino también en... Está el *anime*, el *manga*, implica también otras cosas, no solamente juegos. Yo creo que también, aparte de tener tiempo ¿no?: juegos, *anime*, *manga*, como que es una mezcla de todo

también, junto. Es raro encontrar a alguien que no le gusten los juegos y también el *anime* y ese tipo de cosas.

Yo no le digo que le gusten todos los juegos y que juegue horas. No sé... no sé.

ENTREVISTADOR: ¿Sos de utilizar el término, te manejás con el término?

ENTREVISTADO: No, nunca. No porque no le dedico tanto tiempo como para...

ENTREVISTADOR: No, pero yo digo en la cotidiana, con tus amigos y demás. ¿Sos de usar el término?

ENTREVISTADO: Poco, sinceramente poco. En mis amigos nunca lo manejamos. No, la verdad que ahora que lo preguntás, nunca lo utilicé.

ENTREVISTADOR: Pensando un poco en esto mismo, quizás solamente jugaban y ta, les gustaban los juegos y...

ENTREVISTADO: Claro, no era como algo así como un modo de vida, algo cultural, simplemente era pasar el momento. Estábamos medio al pedo y decíamos “bueno, vamos a hacer un campeonato, vamos a hacer tal cosa”. No pasaba de eso.

Lo mismo que pasa hoy en día de que nos juntamos y decimos “bueno, sale un *Dota*” y bueno perfecto, vamos y armamos algo ahí. No es nada que nos... que nuestra vida dependa de ello. Es algo que surge en el momento y listo. Y tampoco nosotros en ese momento nos sentimos como *gamers*.

Nosotros con mis amigos... Ellos en especial no juegan nunca ningún otro juego, salvo en ese momento que nos jugamos entre todos. Como que eso es raro, porque siempre nos juntamos... Como que siempre nos juntamos a comer y todo eso, pero solos ellos no juegan a ningún otro juego, solo a los que jugamos cuando estamos juntos.

ENTREVISTADOR: ¿Sos de seguir...? Por ejemplo, mencionaste el *Skyrim* que es como una saga, como que tiene varios... ¿Sos de seguir un mismo...?

ENTREVISTADO: Si... Al... Pasa que ese tiene muchos años, y yo lo conocí recién ahora. El cinco, o el cuatro, creo que es el cuatro. Hay uno que se llama *Mass Effect*, que son tres. Y ese sí lo seguí desde el principio. También, creo que también es uno de los juegos que me marcó, este...

Porque capaz que lo seguí desde el principio, que es el uno, el dos y el tres y... tiene todo una historia por detrás. Y al pasar los años, harán cuatro o cinco años que pasaste jugando. Jugaste el uno, pasaron unos años para que saliera el otro y... Te queda grabado, como una serie, que pasaste temporadas esperando tantos años y cuando querés acordar pasaron cinco o seis años mirando como rutina todo el tiempo, mirando una serie, esperando que saliera la segunda temporada. Yo creo que eso está marcado, porque cuando termina la serie decís "ta, ¿qué voy a hacer el fin de semana que viene? Porque no hay capítulo nuevo". O sea, yo creo que eso te va dejando marcado, tanto una serie como un juego.

ENTREVISTADOR: Contame un poco, ¿por qué *RPG* y no...? O sea... ¿Por qué si *RPG* por sobre otros? ¿Qué es lo que te gusta?

ENTREVISTADO: Yo creo que el *RPG* tiene algo del tema de la historia. Yo que sé... Sí, creo que tiene que ver algo con la historia. El tema del *RPG* es en realidad que es mucho más complejo que un *shooter*, o que un juego de pelea o uno de fútbol. Durante... Empezaste en ciertos niveles, con ciertos aspectos, como a moldear un personaje. Si yo creo que eso es lo interesante de un juego *RPG*, que vos vas moldeando un personaje a tu imagen, que sea de tal forma o de tal otra.

Hoy en día los juegos de *RPG* vienen mucho más complejos, donde tenés conversaciones, cada respuesta que das va formando cierta actitud o digamos como... No sé si la palabra... Como que vas formando un personaje así desde cero... Sí, la actitud del personaje, si es agresivo o si no lo es, todo eso. Yo creo que ese tipo de cosas son lo que hacen atractivo a los juegos de *shooter* o de pelea que nunca cambian nada. En un *RPG*, que es el personaje que vos empezaste desde cero, ya los personajes se dirigen de otra forma, ya... Ya adquirió otras habilidades. Y por eso es un juego que implica muchas horas. Este... A diferencia de un *shooter* que capaz termina enseguida y... Lo que tienen los otros juegos de atractivo (los de pelea, los de deporte) es que podés jugarlo con otros amigos, sino yo no creo que tengan mucho atractivo. Ponele el *Call of Duty*. Este amigo que yo tengo, que le encanta el *Call of Duty*, pero solo le gusta jugar *online*, o sea contra otras personas. Nunca juega modo historia porque son aburridos.

En cambio yo nunca juego a los juegos *online*, siempre juego (a no ser con mis amigos ¿no?), pero con otras personas en otros lugares no me cuelga mucho eso. Juego más por mi cuenta en mi casa.

ENTREVISTADOR: ¿Qué papel pensás que han tenido las redes sociales vinculadas a los *gamers*?

ENTREVISTADO: Yo hace mucho me uní a un grupo de “Gamers Uruguay” se llama. Y ahí como que medio... Se hace mucho más popular, o hay mucha mayor difusión de los eventos ponele. Yo creo que ahí he visto todos los eventos que se hacen.

Y yo creo que hay más difusión con los eventos así, o que salen juegos nuevos y esas cosas. Y eso es eso. Pero en realidad la mayoría de esas personas, o sea lo que yo veo ahí en esos grupos es como que... Se empieza a armar como una comunidad de personas, que capaz está bueno. Muchos colocan, suben imágenes de cosas que se quieren comprar, y la gente opina de si le va a servir o no, eso está bueno.

Si yo creo que está interesante eso, formar esa comunidad donde encontrás opiniones de todos los que están metidos en el tema. Está bueno.

ENTREVISTADOR: Estás hablando de grupos de *Facebook* más que nada hasta el momento.

ENTREVISTADO: Si, de *Facebook*. Es lo que yo uso. Si, si. No, no. Vos decís porque...

ENTREVISTADOR: No, como me hablaste de *Gamers Uruguay* que es un grupo de *Facebook* donde justamente se debaten esas cosas.

ENTREVISTADO: Ah sí, sí. *Facebook* es el único que uso. Y si, si. Después las páginas y eso también están metidas en *Facebook*, hay publicaciones de esas páginas en *Facebook*. Los enlaces te llevan a las páginas. *Facebook* te conecta a todo.

ENTREVISTADOR: Sos de... Por ejemplo el *streaming*, ¿estás familiarizado?

ENTREVISTADO: Si, pero no. No, no.

ENTREVISTADOR: No sos de mirar.

ENTREVISTADO: No, no.

ENTREVISTADOR: ¿Algún *Taringa* o algo similar?

ENTREVISTADO: ¿Vos decís que yo...?

ENTREVISTADOR: Claro, algún foro o algo similar.

ENTREVISTADO: No, no. Digo foro... *Taringa* usaba hace años este... Usaba *Taringa* para ver cuando hay problemas con los juegos. Si tenés un problema entrás ahí al foro (que hay pila de gente que tiene problemas, mil problemas) y encontrás ahí.

Pero yo creo que *Taringa* era mucho más útil cuando no estaba *Facebook*. Ahora con *Facebook* es mucho más fácil entrar a un grupo, comentar algo, y que la gente te comente y ya te diga al momento.

Yo no sé si perdieron un poco la popularidad los foros de *Taringa* y eso. Yo particularmente hace pila que no entro a nada de eso. A los foros de *Taringa* o a los artículos de *Taringa*. No la he usado más. Antes la usaba sí. A los foros y eso, por ayudas para instalar alguna cosa, no solamente para instalar, de lo que se te ocurra.

Si este... yo creo que ha perdido un poco el uso los foros de *Taringa*. Te digo *Taringa* porque es la única que conocí. Pero... Creo que el *Facebook* ha abarcado todo eso, toda esa parte de foros. Pero ta, antes capaz cuando era más chico tenía problemas para instalar juegos y eso pero... Ta, ya después de unos años ya me manejo con la computadora y he aprendido como se arregla una computadora (si se rompe algo tengo que saber cómo se arregla), y mis amigos también están... Tengo amigos que también trabajan en la informática y he aprendido pila de eso. Entonces eso también... No necesito tanto entrar a los foros de *Taringa* o *Facebook* como antes capaz. Ahora capaz me manejo con cualquier problema que surja en la computadora.

ENTREVISTADOR: Contame, ¿Qué opinión pensás que tiene la gente no-gamer (la gente que no juega mucho) con respecto a la gente gamer?

ENTREVISTADO: ¿La opinión del resto con respecto a los gamers? Y que... Y claro. Yo lo veo en el hogar. En realidad me acuerdo que había un grupo de muchachos que a veces jugaban entre ellos. Y sí, la opinión del resto era que era infantil digo... No le ven ningún atractivo a eso. Como que claro, lo ven como infantiles, no lo ven como ningún atractivo, simplemente eso.

Yo creo que muchas personas ven los juegos como algo para los gurises chicos y les parece raro ver a alguien grande que le gusten los juegos. Pero eso sí, te gusta, no tiene otra explicación, es así... Si te gusta te gusta, y si no te gusta no jugás, y si no te gusta ahí decís que son de gurises chicos, infantiles, todo eso. Eso es lo que yo veo en el hogar.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que hay una evolución respecto a los *gamers*?

ENTREVISTADO: Ahora es como mucho más masivo con la aparición del *Facebook* y *Youtubers*, que hay muchos que se suben... O sea, yo no sé mucho, no estoy muy enterado, pero se ha vuelto muy popular esto. Suben videos de una persona que filma la cara mientras juega un juego. Y... Yo la primera vez que lo vi dije “pah, que al pedo”, pero después al escuchar y leer algunos artículos, o escuchar algunas lecciones en la radio (yo soy de escuchar la radio) que hablaban de este fenómeno en *You tubers* y todo eso. Cuando te ponés a pensar es increíble la facilidad que tienen estos locos. Cuando miras videos estos tipos que decías “mira que al pedo” ves que tienen cinco millones de visitas, y decís “pah”. Yo nunca miro nada de eso pero quizás se ha vuelto muy popular todo eso, más que en *Facebook* todavía. Los canales de *You tube* se han vuelto tremendamente populares, tanto en el juego como en las series. Si no, no, es increíble. La llegada que tiene eso a todo el mundo es impresionante. Yo creo que por ese lado, no sé si ha evolucionado pero que llega a todo el mundo llega a todo el mundo.

ENTREVISTADOR: ¿Con respecto al tema de género?

ENTREVISTADO: ¿Género hombre/mujer?

ENTREVISTADOR: Si, ¿cómo lo ves?

ENTREVISTADO: Deben ser... Ochenta, noventa por ciento hombres y el resto mujeres. Debe ser así ¿no? Conozco mujeres sí que juegan, pero de diez amigos serán dos mujeres.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué pensás que es eso?

ENTREVISTADO: Yo pienso que... No sé...La verdad... Que ya también es una cuestión un poco cultural, en donde... Cuando sos chico a la nena no le compran una *Play*, a diferencia de cuando sos varón. Este... En realidad no tiene nada de malo. Este... Yo creo que es mas desde la infancia viste, que la mujer tiene contacto con los juegos mucho después, y le entra a gustar de grande y si ya tiene todo un círculo de personas que le gusten los juegos, ahí como que le encuentra el gusto a eso. Pero si en cambio tenés a una chica que en todo su entorno por ejemplo, nadie le gusta los juegos, le gusta toda la historia de los bailes y de juntarte los martes en la Rambla. Como que tienen otros, otras salidas, otras costumbres. Y eso va a formar de otra forma a la persona. Este... yo creo que viene más por ahí. Ojo, capaz los que yo conozco. Capaz en esta convención

que hubo hace poco... Capaz estaba lleno de mujeres. Pero... Te digo por mi experiencia personal, de las personas que yo conozco, hay muy pocas mujeres que le gustan los juegos. Capaz deberían haber más. Debe haber más y yo no sé, pero por lo menos eso es lo que yo he visto.

ENTREVISTADOR: Y contame... ¿Qué rol solés ocupar en los juegos por ejemplo el *League Of Legends*?

ENTREVISTADO: Claro si, si. Yo soy muy variado para eso. Normalmente me gustan más por un tema de actitud, los *Tanques* se llaman. Que van al frente y aguantan todo ahí, mientras los otros son los que matan.

Sí esos son los que me gustan más, pero en realidad no tenemos toda una organización o toda una estrategia. Solamente cuando nos cruzamos contra otros equipos en la Internet y no perdemos (se ríe). Pero... No, la idea tampoco es esa, la idea es reírnos entre nosotros nomás, joder a uno, bromear a uno que esté jugando horrible y ta, no pasa más de eso.

Pero ta, si... El juego sería más o menos eso. El *tanque* es el que va ahí, se para adelante y aguanta todo, mientras los otros son los que disparan de lejos, como siempre.

ENTREVISTADOR: La pregunta es por qué te gusta el tanque y no otro.

ENTREVISTADO: Yo que sé, yo creo que es una cuestión... El otro día hablaba con una amiga y me preguntaba “¿Qué personaje te gusta más?”, “los tanques” también. Y estuvimos hablando de eso así, y es como un tema de actitud. Que sos el que aguanta más de todos, sos el que lo vienen a matar y aguanta más, mientras los otros te matan de lejos así. Es como el que va a pelear cuerpo a cuerpo contra los otros. Creo que es más por gusto personal viste, de la actitud del personaje, de que es el bicho grande y va y mata a todos para el equipo. Sí, yo creo que es eso lo que le gusta a las personas que usan los tanques. Pero... no, o sea, a mí me gustan esos pero no creo que todos... yo creo que todos tienen como personajes así, como un gusto distinto. Pero en realidad...

Con mis amigos generalmente usamos... Si me das a elegir uso un *tanque*, pero normalmente jugamos *aleatorio*, y ta, jugás con lo que venga. Porque no hay mucha organización. Pero en la poca organización que tenemos es necesario tener dos tanques, dos que peguen de lejos, uno que cure. Y después por ese lado tenés una estrategia: yo siempre soy como el *tanque*... Si yo creo que va por un tema de actitud, por los personajes del juego, va por ese lado.

ENTREVISTADOR: Contame, ¿Qué proyección tenés a futuro con el tema de los juegos?

ENTREVISTADO: Eh... Yo creo que se está haciendo últimamente muy importante en los juegos la historia. Es como que tienen historias mucho más complejas, ya pasan a ser como se denomina... Una mezcla entre género de juego con género de enigma. Eh... También te lo digo porque lo he escuchado... Me acuerdo el año pasado en una conferencia "3d" que se llama "USG", no sé si conocés.

ENTREVISTADOR: ¿"USG"?

ENTREVISTADO: Sí.

ENTREVISTADOR: No.

ENTREVISTADO: Es una conferencia que se hace todos los años 3d de juegos en Arquitectura, de, yo que se... Efectos especiales, es un poco de todo. Y van exponentes de todas las áreas. Y en la de juego en un momento empezaron a mostrar la proyección de juegos en el futuro y hablaba de eso, de cómo se han mezclado los géneros de la película con el juego. Como que encontrás historias mucho más complejas en los juegos que terminan mezclando también historia de película con historia de juego, donde un juego le da más información de lo que te puede dar una película. Por ejemplo hace tiempo salió un juego de *aliens* que sigue toda la historia de lo que *Prometeo*, la película. Y están muy enlazadas así, y encontrás datos que están en el juego que no estaban en la película. Y viceversa, hay cosas conectando entre los dos.

Y yo creo que se va haciendo cada vez más eso con las historias. Y otra cosa es el tema de gráficos. Yo porque trabajo en eso, y con todo el tema de los gráficos soy muy quisquilloso y veo las texturas si están bien, o el reflejo, miro la calidad del pasto, del agua, todo eso. Este... En ese sentido es en lo que yo soy más quisquilloso, porque es lo que yo hago, y yo sé bien qué está mal o que está bien.

ENTREVISTADOR: ¿Una proyección tuya, de vos mismo con el tema de ser *gamer*?

ENTREVISTADO: Y yo creo que a medida que voy avanzando en la carrera este... Tengo menos tiempo en realidad, a veces hasta acortando más eso, pero no significa que me dejen de gustar. Siempre encuentro un espacio en la agenda para aprovechar, pero... No sé, yo siempre dije lo mismo, como... Viste que el correr de los años... después no voy a tener tiempo, tal cosa. Y yo

siempre creí que nunca me iban a dejar de gustar las dos cosas. O sea, desde el punto que me gusta la misma música, los juegos. Eso no cambió nunca.

No creo que me dejen de gustar. Capaz tendré menos tiempo, porque o sea, estoy teniendo más obligaciones y ta. Y eso este... Implica dejar algunas cosas, y yo creo que los juegos es lo que está primero, es lo menos importante.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es lo que te ha aportado el tema de jugar? Si tuvieras que decir...

ENTREVISTADO: Y... Yo creo que en realidad... no creo que tenga como un aporte más que divertirme, pasarla bien un momento e irte. Saca tiempo de cosas que podrías hacer que podrían ser más productivas pero ta. Yo creo que hay que darle la oportunidad a la improductividad a veces, que no todo lo que se hace sea para ganar más plata, para no ser... yo creo que hay que dedicarle algo menos de tiempo a las cosas productivas y no sé... Cursos de aprender algún instrumento, hacer otras cosas. Está bueno dedicarle tiempo a algo que no sea tan productivo, que te divirtís.

ENTREVISTADOR: Perfecto Juan, eso es todo.

ENTREVISTADO: Impecable.

Entrevista N° 10

Fecha: 19/05/2015

Lugar: Facultad de Ciencias Sociales

Duración: 1 04' 14"

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 27

Horas de juego por semana: 15

Ocupación: Estudiante y Trabajador

Ya es de noche, cerca de las siete. Un día de rutina, nos sentamos en el patio de la parte de postgrado de la Facultad de Ciencias Sociales. Nos sentamos en dos bancos enfrentados y comenzamos la entrevista.

ENTREVISTADOR: Bueno Martín contame: ¿estudiás, trabajás?

ENTREVISTADO: Eh, las dos cosas. Trabajo como administrativo en la corte electoral y como docente en una ONG, estudio profesorado de historia aunque lo tengo un poco dejado y además estoy haciendo fotografía y ludo pedagogía.

ENTREVISTADOR: Pah, de todo un poco. ¿Cómo llegaste a eso?

ENTREVISTADO: A ludo pedagogía llegué a través de amigos que se dedicaban a la parte de recreación. Me interesaba justamente tratar de variar un poco la forma en que estaba trabajando en la ONG. Me estaba empezando a interesar la educación no formal más que la popularmente llamada “formal”. A fotografía también llegué a través de amigos, siempre me gustó y dije “me voy a dejar de boludear y a hacer un curso” y efectivamente. Profesorado es una cosa que desde chico quería hacer y ya te digo, es algo que tengo medio dejado.

ENTREVISTADOR: ¿Estás muy a full con el laburo?

ENTREVISTADO: Bastante. Ponele que entre los dos laburos son ocho horas que siempre se transforman en alguna hora más, más lo que me lleva transportarme entre los trabajos. Normalmente salgo a las ocho y media, ocho y hay veces que no vuelvo como hasta las once de la noche. Si puedo trato de pasar por mi casa a pegarme un baño básicamente porque sino es un asco (se ríe) pero ta, si, se hace largo el día.

ENTREVISTADOR: ¿En qué momento del día entra el tema de jugar (si es que entra no)?

ENTREVISTADO: Y siempre que tengo un rato. Por ejemplo hoy me desvelé, me terminé despertando una hora antes de lo que tenía que hacer. Me levanté, me apronté un mate y jugué un rato a la computadora. Hoy probablemente llegue a casa y me cuelgue un rato a jugar. Tengo varios amigos con los que me cuelgo a jugar al *LOL*. Este... Ta. En fija que siempre por lo menos de noche sale sí. Si no hay nadie en la vuelta juego más a las cosas que tengo instaladas que son para un solo jugador.

Y los fines de semana sí, bastante más. Soy de dormir poco, entonces los fines de semana no sé, un viernes que me acueste a las dos de la mañana ya los viernes me estoy levantando tarde, a las nueve, y posiblemente una de las primeras cosas que hago es prender la computadora y meterle. Las cosas que tengo, que quiero jugar.

ENTREVISTADOR: ¿Qué juegos estás jugando?

ENTREVISTADO: Eh... Varios a la vez. Además de estar jugando al *League Of Legends* y al *Hardzone* que es un juego de cartas *online* estoy jugando algunas aventuras gráficas, más tipo plataforma en realidad. Terminé el *Deadline* hace poco. Había estado jugando al *Valean Heart*. Son juegos cortitos que se caracterizan por ser juegos cortitos y que tienen esa movida como de resolver un puzzle, moverte por la pantalla haciendo determinadas cosas. Eh... También estoy jugando al *Witcher* que es un juego de *RPG* bastante conocido. Ahora está por salir el tercero, que la comunidad *gamer* internacional está como loca. Eh... Estaba jugando a uno de la saga de *Batman* pero que lo dejé medio por ahí porque me pareció demasiado grande el mundo para lo que tenía ganas de jugar. Eh... Y ta, más que nada son esos juegos los que estoy jugando ahora. No tengo ganas como de complicarme demasiado. Juego alguna partida de *Justices* que es un juego de pelea con los personajes de *MC*. Y hay veces que hay tiempos muy muertos en los que me meto en alguna página si puedo, tipo *Congrade* o alguna de esas páginas que tenga juegos *flash* y juego alguno de esos juegos. Pero ta, más que nada ahora mismo firme estoy con el *Witcher*, con el *LOL*, eh... *Stiff* también que es un juego parecido al *Assasins Creed*, pero me quedé trancado en una parte y como que me emboló. Ta.

ENTREVISTADOR: Bastantes juegos y bastante variado.

ENTREVISTADO: Si. Un poco me pasa como cuando quiero agarrar y ver una película y me pasa lo mismo ahora que por ejemplo ahora hace poco empecé a usar *Netflix* y me pasa un poco lo mismo con mi biblioteca de juegos. Empecé a buscar entre los juegos y es tipo “esto no, esto no” y lo mismo pasa con las películas: hay veces que tengo ganas de ver una cosa específica que capaz que ya jugué (en el caso de las películas ya lo vi) y sin embargo vuelvo a eso. Este... Si el juego me gustó, me resultó atrapante la historia sobre todo me vuelvo con tremendas ganas. Si es para jugar con amigos y esas manos ta, más *MOVA*, básicamente juego al *LOL*. He probado otros pero no me han resultado tan atractivos.

ENTREVISTADOR: Contame un poco tu trayectoria, ¿cómo fue que llegaste al tema de los juegos?

ENTREVISTADO: Este... Bueno. En mi casa yo no tuve computadora como hasta los dieciocho años, cosa hasta un cierto punto atípica (tengo 27). La mayor parte de mis amigos tenía computadora, a veces tenían consolas. Yo supe tener cuando era muy chico *Nintendo* y jugar al *Nintendo*. Pero ta, mis amigos o tenían computadoras o tenían consolas o tenían *Playstation*. Y ta, era muy común caer a la casa de ellos, y en lugar capaz de ponernos a jugar al fútbol nos poníamos a jugar a la computadora. Eh... Cuando en mi casa compraron una computadora era una computadora muy básica, muy básica, no daba para mucha cosa. Eh... Después por amigos que me empezaron a romper las bolas para que por ejemplo jugara al *World of Warcraft* o justamente al *League of Legends* traté de jugar en una computadora que se compró en mi casa y era básicamente imposible, los juegos corrían muy muy lento. Y ta, cuando arranqué a laburar como más fijo, más seriamente digamos, con un horario más establecido y por lo tanto un sueldo, me compré una *laptop* que la usaba tanto para estudiar como para jugar juegos. Y el año pasado luego de ahorrar un tiempo terminé comprando una PC con una tarjeta de video mas *heavy*. Siempre me resultaron atractivos los juegos, sobre todo los juegos tipo *RPG*. Jugaba por ejemplo en las computadoras que tenían... Cuando vivía con mi viejo el *Diablo II* horas, horas y horas de yo que sé.

Me acuerdo por ejemplo también de ir a lo de un amigo y quedarnos toda la noche jugando. Me acuerdo dos oportunidades en las cuales en un momento miré para afuera y estaba amaneciendo. Dormimos dos horas, no levantamos a almorzar, volví a mi casa, me pegué un baño y me tiré a dormir, y en todo el proceso veía los macaquitos. Y era una cosa de que “realmente pasé demasiadas horas en esto”. Este... Pero ta, yo que sé. Tenía amigos en esa época muy cercanos con los que capaz los fines de semana no me veía porque ellos no sé, o salían a bailar, o salían a jugar al fútbol y yo era más o de quedarme leyendo, o si podía jugar un juego en la casa de un amigo dale que va. El cumpleaños de 15 de un amigo eramos ocho tipos jugando al *Heroes 3*. Que era un juego que la modalidad de juego que utilizaba se llama *Hot seat* que es que uno se sienta, juega, y se juega por turno. Se levanta el jugador, viene otro y sigue. Te podés imaginar que un día en ese juego era que los otros jugadores tuvieran su turno. O sea eran horas y horas y horas y

mientras tanto te imaginás que se conversaba, se tomaba algo, se jodía pero... Ta, siempre como que mi vida en los fines de semana era no tanto salir a bailar y sí de repente jugar algún juego.

Y efectivamente poder hacerlo en mi propia máquina... Hay cualquier otra persona que consideraría un fin de semana así como perdido. Yo justamente lo que hice fue hacer dos mandados boludos y después jugar.

ENTREVISTADOR: ¿Algún juego que digas “pah, este juego me marcó”?

ENTREVISTADO: Eh... El *Heroes 3*. Es un juego que para mí tiene una historia que está muy interesante. El tema del juego era como medio raro pero estaba muy bueno, muy bueno. El *Diablo II*, que es un juego que también me gustó muchísimo. De hecho uno de los mejores amigos que tengo hoy en día lo conocí a través de ese juego. Un día hablando en el liceo me dijo “ah, el *Diablo III*! Si, yo lo tengo original” y ahí fue “pah, bo te caigo un día”, “sí, pah demás”. No es un juego que juegue multijugador en una computadora entonces ta. Y después más recientemente el *Valean Heart*, que es un juego de plataforma que tiene una historia durísima. Es un grupo de personajes luchando por sobrevivir y conservar su humanidad en la primera Guerra Mundial, con una animación muy sencilla, muy caricaturesca en realidad, este... Muy del estilo digamos como el *comic* europeo.

Eh... Y el *Vanishing of Ethan Carter*, “la desaparición de Ethan Carter”, que es este... Un juego como de investigación muy, muy viajado, que tiene una historia así como tremenda. Es de los juegos que más me ha atrapado. Los juegos que más me han atrapado, más les he dedicado incluso son los juegos que tienen historia, que la historia está buena y te resulta atrapante. Es casi como ver una película o una serie, y de hecho jugás el juego que perfectamente podría ser una película o una serie y ahí lo agarrás y le das. Creo que eso son los juegos que más me marcaron.

Eh... Hay juegos que jugó mi generación que yo medio que me los perdí: yo que sé por ejemplo un clásico de las aventuras gráficas es el *Monkey Island*, que yo el *Monkey Island* lo jugué muy poco, me resultó un juego muy interesante, pero no tenía computadora donde jugarlo entonces no hubo chance.

Eh... Después... eso juegos de PC. Juegos de consola el *God of War* es un juego que me gustó muchísimo y para la época (ahora hace muchísimo tiempo que no lo veo) pero los gráficos eran

increíbles y el estilo de pelea era brutal, era fantástico. Era una lluvia de colores en la pantalla que era tremendo. También de consola otro que me gustó mucho fue el *Fahrenheit* que fue un juego que me gustó mucho, que en ese momento lo jugué con mi novia. Lo jugamos hasta darle vuelta en los cinco posibles finales que tenía. Aparte era más o menos lo mismo cada uno de los finales, no cambiaba demasiado, pero igual le dimos, jugamos los cinco finales. Y de hecho una de mis bandas preferidas las conocí a través de ese juego. Es un juego con una historia muy interesante. Eh... Y bueno, creo que esos son los juegos que más me marcaron.

ENTREVISTADOR: ¿En qué momento hiciste el quiebre y te comenzaste a pensar como *gamer*?

ENTREVISTADO: Bueno, es medio complicado digamos, o sea... Eh... Yo personalmente no creo que tengas que pasar no sé cuántas horas sentado en frente a la máquina para ser un *gamer*, eh... Me parece que justamente lo que tiene que haber justamente es un disfrute del juego. Eh... conversás un tiempo justamente con unos amigos de uno de estos cursos que estoy haciendo, y hablamos del tiempo de *ocio*, del tiempo libre, y yo les decía: yo capaz que les digo a ustedes “el fin de semana yo capaz me lo pasé encerrado jugando a la computadora” y piensan que perdí el tiempo. Entonces para mí entonces el quiebre es justamente está ahí en el hecho de que cuando juego a la computadora sea poco rato o sea mucho rato yo no siento que esté perdiendo el tiempo. Para mí el quiebre fue ahí, yo que sé. En mi casa el tema de la computadora siempre se consideró como un elemento de distracción. Para mis viejos era un elemento de distracción, como por ejemplo la televisión. La lectura no, nunca fue una cosa que coartara, pero... La televisión y la computadora sí, para ellos eran como elementos de distracción.

Entonces claro para mí el quiebre estuvo en el momento en que dejó de ser un “perder el tiempo” o un “mirá la hora que es y todavía estoy despierto” y... Y bueno, empezó a no sé hace cuánto, no hace tanto, hará unos dos o tres años que lo que me pasa es estar jugando y decir “no aguanto más, me gustaría poder seguir jugando pero un rato tengo que dormir”. Y capaz que en realidad termino durmiendo lo mismo que dormiría entre semana un fin de semana porque me levanto y en lugar de decir “ta, me doy vuelta y sigo durmiendo” me levanto y prendo la computadora. Y no lo siento como una pérdida de tiempo ni lo siento como que esté mal gastando ese tiempo. Para mí es una forma de invertirlo. Es tiempo libre que tengo y que estoy haciendo algo que realmente disfruto.

Entonces para mí el quiebre está ahí, no en cuántas horas pasás o cuántos juegos jugás ni en qué máquina los corrés, si sos de las computadoras o sos de las consolas. Para mí es una cosa que no va en eso, para mí el quiebre está ahí en eso que vos disfrutás de esa actividad y no la sentís como una pérdida de tiempo. Y si alguien te viene a romper las bolas con lo de “ah, estás perdiendo el tiempo” o lo mandás a cagar o no le das pelota.

Para mí ya te digo, fue hace unos cuatro años ponele, que también fue más o menos en el momento en el cual empecé a invertir en eso, porque eso obviamente requiere una cierta inversión porque no es comprar una baraja de cartas y jugar al truco. Este... Honestamente no sé a cuánto están las consolas. Hace tiempo que este... Que este... Dejé de mirarlas con ganas de comprarlas. De hecho no me compraría una sobre todo porque la mayor parte de las empresas inteligentemente lo que hacen los juegos que sacan para consola lo sacan para computadora.

Pero yo que sé, ponele... La computadora que tengo ahora me salió alrededor de milo doscientos dólares. Y no es ni ahí una computadora de estas que es *High end* que son como las llaman, que te corren lo que vengan. Ta, juego... La mayor parte de los juegos los juego con los gráficos al máximo sin ningún tipo de problemas, corren perfecto, con buen sonido y todo. Para muchos es un gasto, para mí es una inversión. Obviamente uso la computadora para otras cosas: editar fotografía por ejemplo. Algo de video también. No me la compré con esa intención. Hace más o menos cuatro años me compré una *laptop* que “esto es mío, que sí, la voy a usar para estudiar, pero principalmente la voy a usar para juegos”. Y ta, obviamente es una inversión, así no compres los juegos originales o los compres cuando están en oferta, la plataforma para jugarlos requiere plata, no tenés otra.

Y capaz también hay un momento de quiebre en el que decís “yo no estoy gastando esa plata, la estoy invirtiendo”. De última justamente estás invirtiendo en algo que te gusta. Capaz otra persona se compra otra cosa, no sé. Eh... También justamente lo va a sentir como una inversión, entonces para mí ahí también hay un punto de inflexión.

ENTREVISTADOR: En la primer parte de la pregunta mencionaste una suerte de definición de lo que es para vos ser un *gamer*, ¿no? ¿Va de la mano de eso o tenés otra definición?

ENTREVISTADO: Vos sabés que para mí personalmente es algo subjetivo. Eh... Ta, capaz que yo que sé, si lo preguntás así como a la generala te va a decir “es una persona que pasa no sé,

treinta horas por semana en la computadora, o treinta, o cuarenta, no sé. Es una persona que tiene una computadora de tal categoría con tal tarjeta, de tales componentes, con no se qué, no se cuánto. A mí personalmente me parece que si le preguntás a cualquier persona que se define como *gamer* capaz que muchos lo son y no se deprimen como *gamers* y capaz que otros te dan una definición que no tiene nada que ver con eso.

Yo por ejemplo de los componentes de la computadora no entiendo ni jota. Me la armó un amigo que sabe de eso. Yo compré los materiales, el loco la armó y ahí dije “mirá, quiero tal y tal cosa, vos recomendame” y chau. O sea que de computadoras sé lo básico.

Después también por ejemplo si entrás a Internet y te ponés a buscar en páginas tipo *Naica*, ese tipo de portales digamos siempre está como la eterna discusión entre los defensores de la consola y los defensores de la computadora y hace un tiempo que ya surgió la de un chiste que es “la gloriosa raza de los Pc *gamers*”. Porque bueno, supuestamente la gente que juega en Pc tiene mucha mayor variedad de juegos, les sale más barato, etcétera, etcétera. Y a mí personalmente me parece que es una discusión que me parece absolutamente pedorra. Si te gusta jugar, jugá y lo que quieras, y en lo que quieras o en lo que puedas. Insisto, yo arranqué jugando al *League of Legends* en una computadora que me corría el juego a tope en doce *fps* que son *frames por segundo*. O sea diría que a un *pin* altísimo, era horrible. De hecho es un juego que se juega tres *versus* tres, tres contra tres jugadoras, o de cinco contra cinco. Todos mis amigos jugaban cinco contra cinco y me insistían para que yo jugara. Yo no jugaba cinco contra cinco porque en las *teamfight* (en las peleas que están cinco contra cinco) mi computadora se *frezaba*, porque no sabía que hacer con tanta información. Estamos hablando de una computadora que tenía un *giga* de *ram* y un *procesador* que era *1.0* o algo por el estilo, y el juego mínimo te pedía un *1.3*.

Eh... Y yo lo jugaba igual, y me divertía pila, y me cagaba de la risa con mis amigos, que obviamente me trataban de “sos un hijo de puta, no podés jugar este juego en la computadora, sos una mierda no se qué no se cuanto” y yo me reía: “pero mirá las *kills* que saco en esta computadora (nos reímos). Y ta, es eso, para mí va en si te divertís y en si te resulta que eso es un tiempo que no estás perdiendo. Para mí el momento ese en el que sentís como culpa de “pah, miraste la hora en un momento y pasaron seis horas de que estás delante de la computadora” y si en ese momento sentís culpa no sé que estás haciendo, porque obviamente no lo estás disfrutando, o no lo estás

disfrutando todo lo que podrías estar disfrutándolo. Eh... Entonces insisto, para mí como que va en eso. Capaz que otra gente tiene otra definición, capaz otros te dicen “yo me paso tantas horas y juego tales juegos”. A mí me gusta la variedad y bueno eso, que el juego me divierta, que la actividad me resulte entretenida. Para mí ahí hay una definición que posiblemente es muy personal. De hecho muy posiblemente personas que se rotulan como *gamers* y yo les digo las horas que juego o los juegos a los que juego me van a decir que yo no soy un *gamer*.

Para mí es eso, una inversión de tiempo y también una inversión de dinero.

ENTREVISTADOR: Contame para vos, ¿qué papel han tenido las redes sociales con el tema de los *gamers*?

ENTREVISTADO: Eh... bueno. Como casi toda no sé como llamarle... como todo grupo humano eh... Tenés de todo. Tenés lo que no sé, le llaman los yanquis les dicen *powser*, los amigos decimos *gente que jura*. De hecho no sé gente que tipo la otra vuelta veía la foto de una mina que decía “no soy la chica regular, hashtag a punto de jugar al *Xbox*” con un control de *Playstation 2*. Eh... O tipos que te dicen “pah, si, yo soy re *gamer*” y lo único que te juegan es un *battlefield* y están horas jugando al *Battlefield*. Y automáticamente es como que se genera esta cuestión de que saltan los *haters*. Salta la gente que le da palo a esa gente. Las redes sociales es un mundo muy complicando en el cual gente sentada frente a un teclado se siente con la libertad de decir cualquier cosa, entonces siempre se genera como esas pequeñas polémicas morbosas frente a ese tipo de cosas. Frente a esa discusión, yo creo que hay empresas que han utilizado las redes sociales como medio para difundir no solo el juego sino la cultura alrededor del juego. Para mí uno de los mejores ejemplos que siempre hablamos con mis amigos es *Riot Games* que es la empresa que hace el *League of Legends*. Unos tipos que eran programadores del *Dota* que era un *MOV*, que era una versión digamos del *Warcraft* ta, dijeron “vamos a hacer nuestro propio juego, como queremos” y ta, anda. Hoy por hoy se hacen campeonatos mundiales, en los cuales sobre todo en los países de Asia los *e-games* (que es como les dicen) están muy de moda, hay empresas grandes poniendo pila de guita, pla de guita. Y *Riot* arrancó haciendo la boba, haciendo la de “danos like en *Facebook* y te regalamos el aspecto de tal campeón”. Eh... Y la gente lo hacía por una cuestión que de hecho es una boludez, cambia el aspecto en el juego del campeón y a reventar alguna animación. Es más, en la época en que era sólo el aspeco era solo el aspeco, a veces era solo un cambio de color en el

personaje. A veces la gente lo hacía y yo que sé, hoy por hoy a través de *Facebook*, *Twitter*, a través de *Youtube* que son medio como que ta, *Twitter* y *Facebook* que son las redes como rampantes están ahí, y se están difundiendo. Y hay gente que no tenía ni idea que existían y ahora saben que existen. Yo que sé, hace poco por ejemplo *Blizzard* no tengo idea de cuánta plata puso pero puso plata para que una de las versiones de *ESPN* transmitiera partidas en vivo entre equipos de un juego similar parecido al *LOL* que sacaron los tipos que se llama *Heroes of Storm*. Lo transmitieron en vivo por *ESPN* y habían *celebrities* americanas *twiteando*. Y no entendían un carajo lo que estaba pasando, no sabían quiénes eran los personajes, ni nada que se le parezca, pero estaba ahí. Y acaso por ejemplo para mí también tiene que ver con la red social el hecho de que vos hace unos años vos ibas a una *Montevideo Comic* o a un *Freak Fut* o alguna de esas convenciones donde aparecen los llamados *cosplayers* y era todo *anime*. Y cada tanto salpicadito a veces aparecía algún personaje que se disfrazaba de personaje de culto y cada tanto más salpicado aparecía alguno que se disfrazaba de algún personaje de un juego onda tengo un amigo que se disfrazó de uno que se llama *Pirámide Head*. Es un loco que mide como dos metros diez, y le quedaba perfecto.

Vos hoy por hoy vas a la *Freak Out* y tenés cantidad de gente que se disfraza no sólo de los juegos más, como más así con más difusión, sino que hay como quince *cosplayer* que se dedica a disfrazarse de personajes del *LOL* y hace muy buenas cosas. Y eso también funciona en la red social y obviamente también funciona como un giro para el juego, que llama la atención, que la gente pregunta “¿qué es esto” y se mete a ver. Y capaz que un montón son rebotados, porque a veces el juego tiene como un ambiente medio nocivo. Pero ta, se difunde y también es una herramienta brutal. Y se difunde. Y ahora hace poco justamente me llegó a través de *Facebook* la noticia de que estos conocidos estan armando esta *Lan* gigante. Entonces como medio de difusión del juego en sí es tremendo. Como medio de difusión de lo que podríamos llamar de una cultura *gamer*, también. Y están me parece, lo que está bueno de eso justamente es que termina transformándose en una cultura *gamer* que es algo muy ecléctico, que se mezcla juego con *cosplay*, con *fandom* y gente que se cuelta, dibuja y hace tremendas cosas. Eh... Y creo justamente que en realidad si no fuera por la discusión que tiene en la red social eso no pasaba. Así que para mí han tenido un impacto brutal, en muchos lados pero por lo menos aquí en Uruguay que es algo que está

muy como rascando y saliendo de a poco. Eh.. Bueno, como que todo ese tipo de eventos que son *under* aprovechan la red social y les rinde, les rinde pila.

ENTREVISTADOR: ¿Sos de ir a algún evento de ese tipo?

ENTREVISTADO: Eh... Tengo muchas ganas de hacerlo, no lo he hecho todavía. Eh... Pensaba, de hecho le comenté a unos cuantos amigos a ver si les pintaba que consiguiera algunas entradas para alguno de los eventos que se hacen de *League of Legends*. Me dijeron que sí y estamos intentando que bueno, cuando salga alguno y que todos podamos ir, caer en barra y ver que onda. Sí hemos hecho lo que capaz tradicionalmente es ponerle juntarse a ver un partido en un bar, nos juntamos a ver en una casa en televisor, *stremeando* una partida en vivo con cerveza y pizza. En lugar de ver el clásico del domingo nos juntamos a ver eso. Sí he ido a eventos onda el *Montevideo Comic´s* en el cual se han dado cosas tipo campeonatos de *Marvel VS Capcom*. Eh... Pero específicamente a un evento de juegos no he ido. Soy un poco pacato para eso, soy un poco vicho. La idea de sacar mi computadora, de mi casa, y llevarla hasta donde sea que se haga esta cuestión, a juntarme con un montón de gente y jugar en línea. Y depende del tipo de juegos, si me decís que los juegos que van a jugar son de tipo *FPS* o sea *shooter* en primera persona me quedo acá. Si me decís que va a haber *LOL* y otras cosas tal vez agarre viaje, sobre todo si puedo ir con algún amigo. Pero... Es algo que no he hecho pero haría.

ENTREVISTADOR: Hablaste así como de pasada del tema del *stream* que te juntás con tus amigos y eso. Contame, ¿cómo lo vivís ese tema? ¿sos de ver?

ENTREVISTADO: Si. Em... No sé que tan a menudo lo hago porque yo que sé, por ejemplo: tengo amigos que ya están jugando una partida y yo tengo un rato al pedo entre que prendo la computadora y ellos terminan el juego, y no me pongo a jugar un juego mientras espero, eh... Busco en *Youtube* o en *Twitch* o si vale la pena en *Stream* y miro algún partido. *Twitch* no me gusta tanto porque es más como *stream* personal: un flaco que *stremea* su partida, y me parece que está muy salado cmo hay gente que ha hecho un negocio de esto. Y de hecho si vos te fijás algunos de los jugadores que están más salados de *LOL* que hay en el mundo los locos tienen sus canales, tienen kilos de suscriptores. Ponen guita, ponen guita para que el loco *stremea*. Y el loco no te digo que vive de eso porque en realidad vive de otra troja de plata que le pagan de otras cosas pero... Hay un negocio. Normalmente si veo algo del estilo lo veo en *Youtube*, en particular de *League of*

Legends que hay este... El *LOL Esports* que es el canal de *You Tube* de *League of Legends* en el que podés ver partidas en vivo y sí, los miro, y está demás. A mi por lo menos es una cosa que me entretiene pila. Es mucho más corto que un partido de fútbol, y es algo en lo que incluso puedo comentar: “pah, mirá lo que hizo con tal personaje” o “mirá como *taimean* tal habilidad”. Yo que sé, me entretiene muchísimo más.

ENTREVISTADOR: ¿Estás siguiendo los campeonatos por ejemplo?

ENTREVISTADO: Eh... Más o menos, más o menos. No tengo demasiado tiempo para hacerlo en realidad pero... Sí, cuando hay algún campeonato medio grande trato de seguirlo, eh... Medio que tengo mis equipos o por lo menos mis jugadores favoritos. Este... El *League of Legends* es un juego que por lo menos tiene los roles muy establecidos, y hay ciertos jugadores que obviamente se establecen en este rol y los tipos la descosen. Y... Cuando sé que va a jugar el equipo en el que juega ese jugador trato de mirarlo. Y si no lo puedo mirar en vivo después lo veré o siempre tengo un amigo que me dice “mirate tal partido entre tal y tal que está”. Y... Sí, trato de seguirlos. En ese tipo de juegos, sobre todo para *League of Legends*.

Hay otros juegos para los cuales yo que sé, no sé. Depende del *streaming* de un juego de plataforma que te tomará entre diez y quince horas de un juego darlo vuelta, no lo veo ni a palo. Este... Pero cuando es una cosa así, que lo podés ver en vivo, que vas a ver el partido entre tal y tal, sí, lo veo y trato de seguirlo.

ENTREVISTADOR: ¿Qué rol solés ocupar por ejemplo en el *LOL* o...?

ENTREVISTADO: En el *LOL* suelo ocupar el rol de *jungla*, que es el personaje que no está en ninguna de las líneas. Es el personaje que está justamente en la *jungla*. Básicamente te dedicás a matar los bichos que están en la *jungla* teniendo las distintas mejoras que te dan, que se llaman *boosts*. Y la idea es que tenés que tratar de caer en las *líneas* para tratar de ayudar a tus aliados, que el término es *gank*. Ta, la idea es caer en la línea, y si no podés conseguir que tu aliado se lleve la *kill*. O sea como que el orden de prioridades es: si tu aliado se lleva la *kill*, rocanrol; si tu aliado no pudo y te la llevaste vos, bueno ta, no tanto; si conseguiste por ejemplo que el enemigo *flasheara*, que es un hechizo que tienen todos los campeones, que lo eligen si quieren, que tiene como doscientos segundos de duración y es una habilidad de escape. Si lograste eso, ya lograste

algo y te podés ir, volver a la *jungla* contento. Pero es medio como que sos el bicho que sale de adentro del armario, agita un poco y se vuelvo.

Juego en otras posiciones. Para mí es un juego que para realmente jugar bien en una posición tenés que saber jugar bien en las demás, porque es como realmente entendés la mecánica que hay de fondo, que no es sólo la mecánica del campeón que estás jugando, sino como esa mecánica sinergiza con las del resto. Eh... Y yo que sé, pa' mí hay un montón de cosas que tiene el juego que las podés aplicar en la cotidiana. Eh, es un juego que si no lo jugás en equipo perdés. No importa que seas el mejor jugador estrella del mundo, si te caen cinco te cagan a palo. Si no jugás en equipo, si no tenés buena comunicación con el equipo, marchaste. Si no sos capaz de agarrar y hablar con la gente con la que estás jugando para desarrollar un mínimo de estrategia perdés. Entonces necesitás saber cuáles son esas mecánicas, necesitás dominar lo mejor posible las otras *líneas*, y como que no encasillarte sólo en una.

Jungla juego porque es un rol que me gusta, porque estás como muy en la tuya. Juego otras líneas. Eh... Todas, de hecho. He jugado en *bot*, ya sea como *adc* o *support*, eh... He jugado *mid*, he jugado *top*. El único rol que capaz que no juego es aquellos personajes que se llaman "asesinos", que son básicamente *bust*. Es un bicho que cae, te tira las cuatro habilidades que tiene al hilo y te descose. Y si no te descosió se tiene que rajar porque si no lo parten. Y capaz es el rol que menos me va, porque requiere capaz una motricidad que no tengo muy afinada y bueno, ta. Eh... Pero sí, más que nada ya te digo, juego *jungla*.

ENTREVISTADOR: ¿Qué requisitos tiene que tener un buen *gamer* para vos?

ENTREVISTADO: Eh... Si es para un juego tipo *MOVA* o para un juego tipo *shooter* online para mí la principal habilidad que tenés que tener al menos desarrollada al mínimo es comunicación y paciencia. A mí no hay cosa que me rompa más las bolas que estar jugando y que un tipo empiece a hacer lo que se llama *flamear* como se le dice. El *flamer* es el jugador tóxico, es un jugador que no importa si estás perdiendo o ganando está insultando. Entonces para mí el tema de la paciencia es fundamental. Si hay un jugador al que le está yendo mal, no lo bardees, y de última instancia, es un juego. Y ahí también involucra justamente un tema de paciencia en ese sentido, en entender que en última instancia es un juego.

Eh... Comunicación porque necesitás comunicarte con tu equipo, aunque sea por un mínimo código de señales que el *LOL* lo tiene muy bien incorporado. Tiene cuatro señales básicas que vos las hacés apretando una tecla y el mouse. Eh... Señal de alerta, señal de retroceder, de vayan para allá o estoy yendo para acá, o señal de asistime en este lugar. Son cuatro señales básicas y funcionan, ni siquiera necesitás pararte a escribir. Eh... Si estás hablando por micrófono mejora muchísimo, pero lo ideal es poder comunicarte. Yo que sé, nosotros hoy en día jugamos con un amigo que antes el loco no te tiraba un *ping*, que es como se le dice a “hacer una señal de que el enemigo está desaparecido, estoy yendo para tal lado”, no te tiraba una. Eh... Y vos le decías “bo mirá, te caigo a *gankear*” y el loco era como que se quedaba en otra, digamos como que no te decía “no, no caigas”, y eso pa mí insisto, mínimamente necesitás dominar eso.

Para los juegos en general necesitás: una buena capacidad atencional, porque el juego la mayor parte de las veces involucra eso, prestarle atención a varias cosas a la vez.

Eh... Necesitás cierta habilidad para resolver problemas incluso en los juegos que son más como hacia adelante, ¿no? Incluso en un juego que es un *shooter* en primera persona, si te quedás con balas y estás rodeado, me parece que la solución no es saltar arriba de la caja y que te acribillen así *respawneo*. Eh... Entonces capaz que justamente la habilidad digamos como que nuclea todo esto y tenés que desarrollar es el *multitasking*. Es como ser capaz de hacerte cargo de varias tareas a la vez, el juego exige eso. Eh... En el caso del *LOL* por ejemplo yo soy de jugar con la pantalla *lockeada*, juego con la pantalla centrada en el personaje, cosa que todos mis amigos me putean, porque dicen “no podés jugar así, yo no sé cómo hacés. Y no sé cómo hacés para jugar jungla encima”. Eh... Yo miro el mapa, miro el minimapa, miro lo que el resto están haciendo, lo que los demás hacen y sé más o menos por dónde tengo que caer y no seré el mejor *jungla* del mundo pero soy un *jungla* efectivo. Con eso, con el tema de *taskear*, de que si estás hablando del *LOL* por acá, y estar mirando el minimapa, y estás moviendo al tipo, y saber qué habilidad calzar en cada momento, tiene mucho de cálculo. Un juego como el *LOL* tiene eso, de que si a vos te matan estás perdiendo tiempo, estás perdiendo oro, estás perdiendo *minions*, estás perdiendo un montón de cosas, ¿no? En otro juego la mayor parte, la mayor parte es “cargó lo que estaba haciendo y listo”. Lo peor que te puede haber pasado ahí es no haberlo guardado durante mucho rato y tener un pequeño sentimiento de ira contra vos mismo por no haber guardado y tener que ir para atrás. Hay juegos que son muy castigadores en ese sentido el *Don't Starve* es un juego que guarda

automáticamente y si te morís, te morís, tenés que arrancar de cero, en otro mundo, en otra aventura, está muy interesante esa dinámica.

Eh... Y ta, creo que más que nada eso, como que bueno, capacidad para resolver problemas, capacidad para prestarle atención al entorno que tenés en la... Ta, lo tenés en la pantalla, ¿no? Pero no deja de ser un entorno que tiene una profundidad. Para mí eso son requisitos, para poder jugar y que no te resulte una cosa grande. Y después lo que tiene que ver capaz con cosas externas al juego y... Capacidad lúdica. Si no es algo que te resulte entretenido o atrapante no sé si realmente estás invirtiendo el tiempo como corresponde. Este ta, hay gente que ta, no sé como jugador *casual*. Onda ta, se conecta o tiene un juego instalado y lo prende, juega un rato y “ajaja”. Y hay gente que si tiene la oportunidad y hay un juego en la vuelta lo juega. Eh... En ese sentido capaz que es como mucho más personal. Para jugar y para jugar de forma efectiva necesitás esas habilidades. No es que necesitás tenerlas, necesitás desarrollarlas, son habilidades que el mismo juego desarrolla. Eh... Yo que sé, jugás un juego de aventura gráfica, o un juego plataforma, vas sacando habilidad para resolver *puzles*. Y muchas veces la gente dice “ah, pero nunca lo vas a aplicar en la vida real”. No, obviamente nunca voy a estar cavando en una trinchera en la primera Guerra Mundial tratando de esquivar misiles. Obviamente no me va a pasar pero... Pero en la vida tenés que resolver cosas y tratar de buscarle la vuelta.

Eh... El juego capaz que tiene un poco de eso también, y que capaz que a diferencia en lo cotidiano que capaz llamás a alguien para que te ayude, el juego te empuja y te recompensa si vos lográs resolver ese problema. Eso tiene que ver con la capacidad lúdica. Capaz si no tenés esa capacidad, te trancaste en una parte, la hacés una o dos, tres veces y, o abandonás o buscás como hacerlo. Eh... Pero... Ta eso, para mí esas son las habilidades como principales, el núcleo de habilidades que un *gamer* necesita para jugar de forma efectiva, que se desarrollan.

ENTREVISTADOR: Mencionaste así como a la pasada el tema de ser *gamer casual*.

ENTREVISTADO: Sí.

ENTREVISTADOR: ¿Vos tenés una cierta categorización de *gamers*?

ENTREVISTADO: Eh... Sí. Eh... Nunca en un sentido digamos como peyorativo. Para mí hay como dos grandes núcleos por decirlo de una manera, que son el *gamer* y el *gamer casual*. El

gamer casual es el que se acerca como medio... No sé si decir, “lateralmente” al juego. No se acerca al juego. De hecho capaz si le presentás un juego que tiene un mundo muy complejo o una historia muy entreverada y mecánicas que son difíciles de manejar lo manda al diablo. Eh... Yo que sé, por ejemplo: mi novia que juega a algún juego de plataforma, porque le resulta atractivo, ya sea por la estética, por las mecánicas o lo que sea. Y yo que sé, por ejemplo, ha probado el “Limbo” que es un juego de plataforma independiente, que si no me equivoco hicieron unos locos del norte de Europa. Es un juego que tiene una estética tremenda, las mecánicas son super sencillas y es un juego super desafiante. Y ella lo ha jugado y le cuelga. Este... Incluso creo que lo terminó descargando. Ahora la pongo a jugar un *League of Legends*, o un *Witcher*, o un *Skyrim* y no... Y no le resulta entretenido, no le resulta entretenido y punto. A eso yo capaz que lo llamo un *gamer casual*. Es un *gamer* que juega pero capaz que le dedica menos tiempo, menos entusiasmo, menos cabeza eh... Al tema del juego. Después tenés el *gamer*. El *gamer* si le dedica todo eso al juego. Para mí esa la categorización que llevaría. Después lo que decía hace un rato, o sea el tema de “jugás en consola, jugás juegos pc”, “jugás *high end*, jugás clásicos”, “comprás o pirateás” me parece que son categorías re pelotudas. No hacen al hecho. A mí capaz que justamente otra cosa que me gusta del juego, ya sea computadora o consola es que, salvo juegos que tienen mecánicas muy entreveradas, como que hay juegos que además te tiran al agua sin explicarte las mecánicas muy complicadas, cualquiera puede jugar un juego, como que no. Entonces insisto en que esa categorización de “por el tipo de juego que jugás, la plataforma en la que lo jugás, las horas que le dedicás”. Eh, no sé, yo no lo llamaría una categoría válida.

ENTREVISTADOR: Si tuvieras que hacer una proyección a futuro en base a la evolución que han tenido los juegos, ¿hacia dónde crees que apuntan?

ENTREVISTADO: Este... Con respecto digamos al argumento del juego creo que eso no va a cambiar demasiado aunque han ido surgiendo algunas novedades. Eh... hace poco salió un juego que yo por lo menos le tengo tremendas ganas, pero que hasta que no esté en oferta o en un precio ridículo, o que no se pueda descargar de forma sana digamos, no lo voy a jugar, que es el *E-ball*. Es un juego en el cual un jugador juega con un monstruo que el objetivo de ese monstruo es avanzar por la selva comiéndose otros bichos y evolucionando y matar un grupo de cazadores que son los otros cuatro jugadores. Los otros cuatro jugadores están tratando de cazar ese monstruo. Y el monstruo tiene dos opciones, o mata a todos los cazadores, o les prende fuego el rancho, les

destruye la base. Eh... No deja de ser... No es un *MOVA*, porque no es *massive*, eh... Porque son, después de todo son cinco jugadores, que por lo menos eso es lo que está habilitado hasta ahora. Pero la idea esa de que sean cuatro contra uno y de que esos cuatro tengan mecánicas que sinergizan muy bien entre ellos, pero que si no juegan en equipo contra el bicho grande marchan, me parece que es interesantísimo. Porque normalmente juegos de ese estilo te ponen con tu grupo contra la máquina, por ejemplo el *Left for Dead*. Ta, podés jugar en *party* contra otros *zombies*, pero jugás con tus compañeros y los *zombies* son de la máquina. O sea, jugás contra la máquina.

Eh... En cuanto a historias, eh... Yo creo que, no sé, hay ahí una creatividad casi infinita en el mundo del juego. Eh... Es hasta cierto punto, diría que es como la, sin sustituirlo, es comparable a la literatura en ese sentido. Hay literatura muy rica y de hecho hay juegos que han sido transformados en novelas. *The Witcher* tiene una serie de novela. Yo no he leído pero he escuchado buenas críticas.

En lo que refiere a las *plataformas* y a... Bueno, el tema de los gráficos es una cosa que desde hace ya unos cuantos años está como muy en disminución de bueno... ¿Qué preferís: una historia que sea interesante, que sea atrapante, o altísimos gráficos? Y ahí surge un poco la idea esa de “¿y por qué no las dos?”. Yo creo que los juegos van apuntando en ese sentido. Por lógica juegos con mejores gráficos o que para realmente disfrutar del juego necesitás jugarlo en esos gráficos, van a necesitar mejores *plataformas*. Yo creo que en un digamos futuro reciente, en un futuro cercano, eh... Lo que va a pasar es que bueno, ta, computadoras y consolas van a seguir mejorando su capacidad para levantar esos gráficos. Sobre todo porque también está muy de moda ese tema de los *Mods*. El hecho de que la comunidad de jugadores que tiene algunos conocimientos de programación se dedique a programar dentro de los juegos, lo que es muy interesante, porque agarran algo que fue construido y construyen sobre eso. Y hacen cosas que están muy saladas, yo que sé. El *Skyrim* por ejemplo es un juego que si los jugás con los gráficos al mango sin ningún *Mod* es un juego que tiene unos gráficos que están bien, pero no es un juego *high end*, es un juego que tiene varios años. Y hay gente que se ha dedicado a *modearlo*, o sea a meterle *Mods*, y hacerlo hiperrealista. Y vos ves alguna captura de pantalla de los locos y es tremendo, te explota la cabeza. Entonces las computadoras y las consolas van a ir en el sentido de tratar de levantar esos gráficos. Creo también que el juego va a ir yendo cada vez más hacia una experiencia lo más completa

posible, para que el mundo sea lo más abierto, y dentro de la dinámica del juego lo más realista posible.

Eh... Se habla mucho en Internet de cómo cosas como el *Oculus Rift*, que son como unas gafas que te ponés y que te sumergen como el juego, se van a empezar a usar. Eh... No sé hasta qué punto eso es factible. Va a haber gente que va a estar super interesada en hacerlo, va a haber gente con la que va a ser peligroso hacerlo, no sé que función va a tener eso. Eh... Yo creo que eventualmente y sí, va a pasar. Ya te digo, como te decía al principio, cuando yo era chico para mí tener computadora era una cosa ajena. Hoy por hoy tener una computadora es algo normal, y ver gente jugando en ese tipo de sistemas: en *oculus*, en plataformas que se mueven mientras la persona gira, y con cosas que les siguen el movimiento de las manos, obvio, es futurista. Capaz que dentro de cincuenta años es eso lo que todo el mundo tiene en sus casas para jugar. Eh... No sé hasta qué punto eso podría mejorar o arruinar la experiencia del juego. Para mí una de las cosas más lindas que tiene el juego es justamente eso, el hecho de meterse en un personaje y en un mundo que no es el cotidiano. Si lo hacés hiperrealista capaz que pierde un poco su gracia, como jugar al *Sims*. El *Sims* llega un momento en el cual ya está, “ok”, ya llegué a que mi personaje tenga al mango todo, ya recorrí todas las carreras que ofrece el juego, me aburrí y lo dejo tirado, lo desinstalo, o me dedico a hacer la mayor cantidad de pavadas posibles torciendo aquello para lo que el juego está pensado.

Eh... Para mí es difícil predecirlo. En lo que refiere a la cultura *gamer* y a su inclusión, yo creo que esto solo va para adelante, por la sencilla razón de que se están haciendo campeonatos mundiales que tienen espectadores que van al campeonato a ver el mundial, ahí en vivo y en directo. Estamos hablando de gente que se va a sentar en como si fuera una especie de cine, a ver a diez tipos, cinco para un lado, cinco pal otro, que ni siquiera los están mirando porque están concentrados cada uno en su computadora, y tenés una pantalla en la cual estás viendo y está zarpadísimo como cuando hay una *teamfight* y hay un montón de *kills*, la gente es como que “ah” y aplauden y todo. Eso para mí solo va ir en esa dirección.

También otra cosa que pasa es que por lógica mis padres jamás me inculcaron el tema de jugar a la computadora. Eh, yo si tuviera hijos les inculcaría el juego, porque me parece que es una cosa no sólo divertida, sino que también tiene sus cosas. No sólo te enseña habilidades que te pueden

servir en la vida diaria, sino que también hay muchos juegos que por las historias, por los personajes, por las cosas que tratan, te transmiten cosas. Eh... No sé si llamarle “valores”, porque capaz el tema de “valores” es algo muy de “absoluto”, ¿no? Pero te transmiten cosas. Entonces yo creo que es una cosa que va a ir saliendo.

Eh... yo que sé, hace... No sé cuándo fue la primer *Montevideo Comics*, pero cuando salió la primer *Montevideo Comic*, o cuando salió el primer *Freak Out*, o cuando salió el primer *Continuará*, la gente (y yo me incluyo) veía a la gente que hacía *cosplay* como “¿what?”, “¿qué son estos tipos?”, no quiénes son, sino “¿qué son estos tipos?”. Y hoy por hoy es algo que si bien genera como cierta cuestión de mirarlos como medio raro, incluso en alguna gente como mirarlo medio por encima del hombre y decir “los boludos”, está ahí, y es algo que está instalado, y ya no se discute que esté instalado. Para mí con el juego va a pasar lo mismo. Y eventualmente con el hecho de que haya eventos de *League Of Legends*, o *lans* masivas, va a volver, y va a dejar de ser una cosa tan extraña y tan que todo el mundo lo vea como “¿pah, que están haciendo estos tipos?”. Tal vez en ese momento haya cada vez menos gente que le decís “¿Qué hiciste el sábado?”, “y, estuve desde las dos a las ocho jugando a la computadora”, “ah, no hiciste nada”. No, creeme que hice pila de cosas, pila. Este... Yo creo que esto va a ir cambiando. Acá en Uruguay creo que va a tomar un tiempo, pero... Pero a nivel mundial es algo que ya está encaminadísimo, encaminadísimo. En Asia ya tienen la categoría que es *E-sports* (deportes electrónicos), y los tipos se entrenan y compiten y utilizan estadios que construyeron para deportes de pelota por ejemplo, para *hostear* los eventos. Hay bandas internacionalmente reconocidas, bandas de música que se están prestando para ese tipo de actividades. Hay una banda en particular, *Imagine Dragons*, que es una banda norteamericana, que los locos no solo hicieron una canción como de conmemoración para el mundial (creo que fue el año pasado o el anterior), sino que además en el mundial tocaron en vivo. Y eso era una cosa que pasaba no sé, en el *superbowl* de Estados Unidos que te toca una estrella pop en el medio del estadio y que “pah”, y el himno y todas esas boludeces. Bueno ahora está pasando, pero en realidad en vez de ver a veintidós tipos corriendo atrás de una pelota, ves a diez tipos tecleando como enfermos en una computadora. Y está ahí. Para mí insisto es algo que va, es algo que no se va a detener.

ENTREVISTADOR: Bueno Martín, eso es todo. Muchas gracias bo.

ENTREVISTADO: Por favor.

Entrevista N° 11

Fecha: 20/05/2015

Lugar: Banco de Previsión Social

Duración: 39' 14"

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 25

Horas de juego por semana: 14

Ocupación: Estudiante y Trabajador

En el patio del BPS, por la tarde. Fui hasta allí caminando, y lo esperé unos minutos sentado. El me avisó que se le había complicado un poco pero que ya bajaba (estaba en una de las oficinas trabajando en los pisos de arriba). Cuando llegó nos sentamos en el patio, yo había armado el mate durante la espera, y nos dispusimos a comenzar la entrevista. La conversación fue desde un principio muy fluida.

ENTREVISTADO: Bueno contame Néstor, ¿estudiás, trabajás actualmente?

ENTREVISTADO: Si estudio, Ingeniería de sistemas, computación en la UDELAR. Y ta, trabajo en el BPS, en la parte de informática. Más o menos va todo conectado por el lado de la tecnología, por el lado de la informática.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo fue que llegaste a eso?

ENTREVISTADO: Y medio intrincado, ¿no? Porque la Facultad de Ingeniería empecé hace un par de años. Yo hice sexto de Derecho (cualquiera), y ta, después hice un curso de informática de reparación Pc, y bueno ta, me di cuenta que lo mío era la informática. Y ta, el tema de ingeniería,

la programación y lo técnico son cosas diferentes. El soporte por ejemplo son cosas muy diferentes. Y ta, me picó por el lado de la programación, que es un poco más de pienso, de sentarse a pensar, y a mi me gustan las cosas lógicas así. Y bueno arranqué, arranqué facultad, donde estoy, luchando.

ENTREVISTADOR: ¿Y acá al BPS cómo llegaste?

ENTREVISTADO: Y acá eh... Un concurso el año pasado... No, hace dos años, en el 2013, en octubre de 2013, un concurso para entrar de “operador Pc”, en el centro de operaciones. Y bueno concursé, pasé distintas etapas: la prueba, la de méritos y la entrevista... Y bueno, tuve suerte, porque en realidad se anotaron veinte personas nomás... Sí, veinte personas nomás. Y de las veinte pasaron a la etapa de reconocimiento solamente tres personas. Y en la etapa de reconocimiento quedé segundo. En realidad no me iban a llamar: “pah, que bajón, no quedé”, y me llamaron igual porque le primero no aceptó. Dijo que no quería y chau.

ENTREVISTADOR: Y contame ¿cómo es tu rutina?

ENTREVISTADO: Mi rutina... Y bueno, depende del día. El día que no tengo Facultad no... Me levanto tarde, vengo acá, trabajar y ta, después voy para casa, tranquila la rutina, laboral nomás. Después ya lo que es cuando tengo clase, ahí me despierto como a las ocho, ocho de la mañana o siete y media, y voy hasta Facultad, hago las materias que hago, después voy al club, al club BPS que queda acá nomás y después voy al trabajo. Ese es el día largo digamos. De ocho y media, ocho, hasta las diez de la noche. De ocho de la mañana a diez y media tengo que estar en la vuelta.

ENTREVISTADOR: ¿En qué momento entra el tema de jugar?

ENTREVISTADO: Y el fin de semana aseguro. En el fin de semana ahí entra. Y bueno como te decía, estoy en una época en que estoy jugando muy poco. Estoy a full con pila de cosas, pero ta, en la etapa que me definió como *gamer* fue mi adolescencia que era una enfermedad. Que iba a liceo, volvía y *tiqui, tiqui tiqui*. Con mis amigos... Antes estaban las *LANParty*, pero... O bien juntarse en la casa de uno, conectar las máquinas y jugar o sino era en un *cybercafé* chino, que era que se llamaba, que quedaba por Pocitos. Ahí se iba de las diez de la noche hasta las seis de la mañana, con precio bonificado, e íbamos con mis amigos ahí y nos castigábamos toda la noche. Todos los sábados metíamos eso.

ENTREVISTADOR: Andate más para el pasado todavía... ¿Cuándo arrancaste a jugar?

ENTREVISTADO: ¿Y mis inicios? Pasa que... Y lo primero que jugué fue *Family game*, que ta, mis padres me compraron uno y ta, jugábamos con mi hermano, nos descosíamos jugando al *Family*. Después vino el *Super Nintendo*, que también me lo compraron mis padres, y ese también, de bomba (se ríe). Ese ta, jugábamos pero tranquilos. El punto de inflexión fue el *Playstation 1*, que eso fue... Era... Porque ta en el *Family* yo era chico, no tenía plata para comprar los juegos que eran caros, yo no tenía plata. Y ta, cuando el *Playstation* no era que tenía plata pero cincuenta pesos para un CD se rescataban. Entonces ta, porque el tema era ese, porque después empezamos a quemar CD's, se abarató el tema de los juegos y ta, ahí habían infinitos juegos, infinitas horas, se nos fue la... Ahí fue cuando empecé a jugar salado.

ENTREVISTADOR: Nombrás a tu hermano como un compañero de juego, ¿no?

ENTREVISTADO: Si, él también... Y me siguió mucho, ¿no? Hasta... Hasta el *Playstation 2*, después ya se desvinculó, no le iba tanto y...

ENTREVISTADOR: ¿Él es más grande?

ENTREVISTADO: Si, él es más grande que yo. Pero no sé si fue por un tema de edad, porque ta... Las personas cambian, van cambiando los gustos... Y ta. Y ta, me abandonó en el *Playstation 2*.

ENTREVISTADOR: O sea que tuviste una etapa de *Family*, *Play 1*, *Play 2*, tuviste una trayectoria importante...

ENTREVISTADO: Si, si. Desde los inicios. Hay mucho antes, ¿no? Pero desde lo que se puede llamar “decente, juzgable” que fue más o menos *Family*, *Super Nintendo* si.

ENTREVISTADOR: ¿Qué edad estamos hablando más o menos de eso?

ENTREVISTADO: Fua! ¿Que tendría, cinco años más o menos? No sé, no me acuerdo, era muy chico, cinco o seis años. En el noventa y cinco, noventa y seis por ahí. Si, por ahí.

ENTREVISTADOR: ¿Tus viejos cómo se lo tomaban?

ENTREVISTADO: Y bien, yo que sé. Mi madre me decía, cuando era adolescente que fue la etapa que más jugué me decía que jugaba mucho, que pasaba muchas horas jugando. Que estaba en la computadora. Pero ta, lo aceptaron ¿no? No tuve problema con mis padres. Alguna vez hubo

un problema que no sé si mi hermano andaba mal en el liceo que nos escondieron el cable de la computadora, el de corriente (nos reímos).

Ta que esa fue la única vez que me pusieron una limitación. Pero después no, todo bien. Aparte de los comentarios de que jugaba mucho nada más.

ENTREVISTADOR: Bueno y contame... ¿Cómo era lo de los cybers que ibas con tus amigos? ¿De donde eran estos amigos?

ENTREVISTADO: Eran amigos de liceo. Era una barrita de amigos de liceo. En realidad eran del mismo liceo pero no eran de mi clase, eran de una generación más chica. Que los conocí por unos amigos de mi clase. Yo tenía un amigo que me introdujo en la barra de gente más chica, vendría a ser un año menos, y ta, me hice re amigo de ellos y ta, ahí empezamos... Y ta, ellos eran de la misma onda. Yo hasta ese momento no era muy de jugar en *mulyiplayer* ¿no? Era más bien solo en mi casa, o con mi hermano, en la consola. Pero ta, con ellos fue que me inicié con el tema del LAN¿no? Una máquina cada uno, conectados en red para jugar. Del liceo sí, compañeros del liceo.

ENTREVISTADOR: Contame, ¿qué significa para vos ser un *gamer*?

ENTREVISTADO: Para mí... Y que... Que te... Yo que sé, esto es algo para mí. No importa la dificultad del juego, que si te gusta lo vas a pasar. O sea... Ta el tema del *gaming* se está volviendo muy comercial y los juegos son muy parecidos o muy fáciles. Pero de vez en cuando sale un muy buen juego, y... O con buenas historias, que eso es lo que te define, jugás eso y tipo... seguís hasta el final y te copas, está bueno.

ENTREVISTADOR: ¿Qué juego sos de jugar vos?

ENTREVISTADO: Yo... A mí me gusta estrategia, tiempo real tipo *Starcraft*, algo así, pero... Pero es igual... A pesar de eso, de que son los juegos que más me gustan, no son los juegos que más me marcaron. Juego así, increíble fue *Dragon Age 1*, *Mass Effect*, esos dos juegos fueron los juegos que más me gustaron. Y *Starcraft 2*. Esos tres son mortales. Ta después están los viejos, pero... Otra historia.

ENTREVISTADOR: La pregunta es por qué te marcaron... ¿Qué es lo que te gustó y lo que te gusta de esos juegos?

ENTREVISTADO: Y esos juegos... La historia, de esos juegos la historia sin duda. Las buenas historias... Zarpado, es la historia, es una película que la vas jugando. Y eso es lo que hace... Los juegos buenos... Es la magia de los juegos buenos, que te atrapan, no es solamente un juego para pasar el tiempo, sino que... Vas siguiendo la historia... Con el *Mass Effect* hubo un momento que yo no podía parar, y el *Mass Effect* lo jugué hace cuatro, cinco años. Era... Llegaba a casa después de trabajar y *viciaba, viciaba, viciaba*, porque no podía parar. Era... Quería saber cómo seguía la historia. Y bueno ta, esos son los juegos realmente buenos.

ENTREVISTADOR: ¿Esos juegos los jugaste en Pc? Porque hasta ahora me hablaste de consolas pero...

ENTREVISTADO: No, no. El tema consola fue hasta *Play 2*, era todo consola porque la computadora era muy cara y la consola mucho más barata. Después a los quince años mi madre me regala para el cumple de quince me regala una Pc, que ta, no era nada del otro mundo pero podía jugar lo mismo que jugaba en *Play 2* que en la *Pc*. Porque yo siempre fui mucho más de Pc que de consola. Y... Y ta, jugaba a la consola con mi hermano cuando jugábamos de a dos, y sino jugaba en Pc. Y ta, después mi hermano se retiró de la consola y ya la consola quedó archivada, no se usaba más. Y ta, ahí en adelante todo Pc, Pc, Pc...

ENTREVISTADOR: Contame un poco cómo es tu Pc.

ENTREVISTADOR: Bueno ta. En mis inicios a los quince años mi Pc era más o menos. Después cuando cumplí dieciocho mi madre me regaló otra Pc. Esa ya... Tenía veinte, y esa vez ya sabía más de *hardware*. Y yo la armo y... “si vos me das la plata yo la armo, no quiero comprarme cosas”. Me dijo que sí, y ta, me armé algo... Hace... Veinte años, hace cinco años. Me armé algo de mil dólares. Ta, andaba bien, andaba rico. Y ta, esa Pc tiró, tiró tiró, hasta hace dos o tres años que ta, ya yo independiente, ya con trabajo, plata, ta chau, “me compro lo que me pinta”. En realidad no gasté tanto, no sé si fueron mil cien dólares, mil doscientos, tengo una *i5*, de la generación 3, de la generación 2, o segunda me parece que es. Ocho gigas de memoria, mil seiscientos *Megahertz*, y la tarjeta de memoria es una *7850*, de *ATI*. Y con eso... Yo creo que el *hardware* no define al *gamer*. Yo soy de la mentalidad, de la cabeza de mientras juegues cómodo,

que no tengas *lag*... Mientras vos veas que nos ve feo, que no te moleste jugar ahí, dale pa delante. Y para eso no necesitas la gran *hardware*. Con una máquina de setecientos, ochocientos dólares lo podes hacer. Ta ya me fijé y dije chau gasto, ta fue (nos reímos).

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

ENTREVISTADO: Ahora... Ahora hace un mes que casi no juego, pero... Soy de jugar *Dota*, *Dota 2*, justo... El fin de semana pasado jugué, me aburrí mucho... Y ta, ahora quiero que salga algo bueno para jugar.

ENTREVISTADOR: Jugás... ¿es un juego *online*?

ENTREVISTADO: Claro, es un juego *online*, por *Steam*. Y ta, es una plataforma... Mis amigos que iban al *cyber* tienen *steam*, va algunos, algunos lo dejaron otros siguen jugando, y ta, juego con ellos. En *Steam* jugamos a pila de cosas: a ese, a uno juego que se llama *Robocraft*, que también es *multiplayer*, al *Torned*, que es uno *multiplayer*, y no me acuerdo... Y ta, después vemos, lo que pinta jugamos. Yo soy más de jugar solo, me gusta más jugar solo, por como soy yo. Y ta, sí, estoy buscando algo para jugar. Tengo el *Mass Effect 2*, que no lo jugué que me dijeron que está increíble. Estoy sin ganas, cuando agarre una etapa que esté con ganas le voy a prender, seguro. Sin ganas y sin tiempo también. Llega el fin de semana y prefiero hacer otras cosas también. Antes como que tenía más tiempo. Cuando tenés mucho tiempo decís “bueno, ¿que hago hoy?”. Bueno, evaluamos cosas que hay que hacer, cosas que nos gustan y tipo ta, si sobra mucho tiempo jugás basura, y yo terminaba jugando basura.

ENTREVISTADOR: Contame... Un poco hablando más de *gamers* en general, ¿qué papel han tenido para vos las *redes sociales* en todo lo que es ser un *gamer*?

ENTREVISTADO: Eh... Para mí, las redes sociales lo que construyen es la difusión ¿no? La difusión de los eventos, o esa la difusión del mundo en sí, de los eventos, de campeonatos, “salió tal parche, tal cosa”, no sé, hay mucha más información, y las redes sociales hacen eso. Pero en sí, no sé si ha contribuido en... No, no sé si ha contribuido, lo tomo como un medio de información y ta, como todo el mundo usa las redes sociales y tienen sus cosas lo ves. Pero no, no se me ocurre qué influencia puede haber tenido.

ENTREVISTADOR: ¿Vos sos de mantenerte informado acerca de los juegos?

ENTREVISTADO: No, no. Tengo en mi *Facebook* agregada a la página del *Dota 2* y ta, algunos juegos que ta, que me marcaron: al *Dragon Age* creo que lo tengo, tengo uno de fórmula 1 que me gustó mucho, y... Ta tengo uno que se llama *Tibia* que jugué hace mil años, que ese fue el primer juego *online* que jugué, así *MMO* masivo. Y ta, pero no, no tengo nada más.

ENTREVISTADOR: Mencionaste el tema de los eventos, ¿sos de ir a algún tipo de evento?

ENTREVISTADO: No soy de ir... Pasa que en realidad acá no hay eventos ¿no? O sea estuvo la “One Up” este fin de semana. Hubieron si, pero no sabía a que hora era. Fui con mi novia, porque ella más o menos juega alguna cosa. Creía que era hasta las diez de la noche. Nueve y media fuimos, por ahí y ya estaba cerrado, no sé si era hasta las ocho o hasta las nueve ta, llegué tarde. Y eso fue el sábado, y el domingo trabajé y me la perdí. Pero sí, me hubiese gustado ir. Me quedé con todas las ganas de ir. Y ta, eso es lo que es acá ¿no? Después internacionalmente estoy mirando *Starcraft II online*, en los campeonatos mundiales. Eso empecé hace poco, en octubre del año pasado. Estaba... Estaba al pedo, entré a *Twitch*, “a ver esto”, pin y ta, está demás, juegan muy bien los tipos.

ENTREVISTADOR: Mencionaste dos cosas muy importantes. Lo último que mencionaste respecto a *Twitch* que no lo habías... Sí habías hablado del tema de las redes sociales, pero... ¿Vos sos de mirar ese tipo de cosas? ¿Antes del *Starcraft II* miraste alguna cosa?

ENTREVISTADO: No, he mirado si alguna cosa pero no en vivo ¿no? Me pintó ver la final del *Dota* hace un par de años para ver cómo jugaban los tipos. O sea, he mirado algunas cosas sí, he mirado juegos. Y ta, algunos... Aparte del *Dota* también he mirado otros juegos más, pero no *online*. El *online* lo agarré ahora con el *Starcraft*, que no sé por qué pero me pegó el *Starcraft*, me gustó cómo juegan los tipos. Y está bueno como... Los relatores ¿no? O sea... Porque están relatando no sé... En el fútbol vos ves que los relatores transmiten la emoción o lo que sea. Te dicen: “Bo, Bo mira sacó esa unidad y le cayeron por acá”. Está buenísimo. Claro yo eso no lo agregué a la red social porque yo no me enteré por red social de eso. Claro, no me enteré por *Facebook* (no tengo *Twitter*), pero no me enteré por *Facebook*, y no me entero tampoco.

ENTREVISTADOR: ¿Y cómo te enteraste?

ENTREVISTADO: Porque entre a *Twitch*. Ah claro, porque yo tengo una cuenta en *Twitch*. Estaba jugando un juego, el año pasado, *Dark Soul* se llama. Es un juego muy bueno. Es difícil, que eso es algo que no se encuentra mucho. Y jugaba y perdía siempre en una parte. Un amigo jugaba y también. Jugué, me envidié horrible y me creé una cuenta en *Twitch*, entraba y decía “bo te voy a mostrar como esto es imposible de pasar, mira como pega este bicho”. Y ta, les puse *online* lo que estaba jugando y se lo mostré a mis amigos. Y ta, ahí me quedó el *Twitch*. Y un día que entré a poner eso para mostrarle a mi amigo una cosa apareció ahí *Starcraft II*, *Starcraft II*, y ese juego es especial, es muy bueno. Y ta, toqué y me colgué, me colgué salado.

ENTREVISTADOR: Mirá que bueno. Mencionaste otra cosa, el tema de tu novia que no había aparecido antes. Dijiste como que en realidad está en la vuelta con el tema de los juegos y eso.

ENTREVISTADO: Si, en realidad es una novia reciente ¿no? O sea, es un mes un medio nomás. Si, yo creo que es mi novia, no somos novios pero ta... Le gusta jugar al *Call Of Duty* en *Playstation 3*. Y... Ta. Por ahora eso, no sé que...

ENTREVISTADOR: Ella es de un grado mucho menor, ¿no? O sea ella no sabe... No conoce mucha variedad de juegos, no está muy metida en el mundo *gamer*. O sea no sabe lo que es un *gamer*. O sea, sabe lo que es un *gamer* pero no tiene... Bueno ta, si juega al *Call Of Duty 3* tiene que ser una *gamer*, porque quién juega, ¿quién se mete a jugar al *Call Of Duty 3 online*?

Pero ta, lo veo diferente. No le gustan mucha variedad de juegos, no ha probado muchos juegos. Yo creo que el *gamer* tiene que probar de todo, porque si no probás todo es como que no se... No me sale ahora pero... Es como que alguien que dice “me gustan los autos” y no sabe nada de autos, tiene un auto “x” y no leyó nada de todo los tipos de autos, algo así.

ENTREVISTADOR: ¿Vos reconoces algún tipo de categorías de *gamers*? Porque estás como dudando aún si ella es *gamer* y bueno, en realidad reconociste que hay un cierto grado.

ENTREVISTADO: Claro, claro. Bueno es que es algo medio personal, como dijiste vos que me preguntaste “¿cuál es tu definición de *gamer*?” bueno yo desde ahí... Y si no, en realidad tenés razón ¿no? Porque... Si, porque ta, esa es mi percepción de *gamer*, porque es mi experiencia personal de que yo probé de todo tipos de juegos. Pero ahora que decís sí, hay algunos fisuritas del *Dota* que los ves jugar al *Dota*, que es el único juego que conocen, o el *LOL*, que es el más nuevo

y fue el que pegó más. Es lo único que jugaron en toda su vida y... Esos locos sí son flor de *gamers*, jugaron un montón de horas y ta, están metidos ahí en ese mundo, que es el *Dota*.

ENTREVISTADOR: ¿Te parecen *gamers* diferentes a vos?

ENTREVISTADO: Si, sí. Ese tipo de *gamers* son *gamers* más nuevos. Mi novia tiene veinte años. Como que el *gamer* de los noventa... Es el mundo de la informática todo. Un *gamer* del ochenta y cinco, alguien que nació en el setenta y cinco, o en el setenta ya hay una diferencia de generación entre el setenta y cinco y el ochenta, porque son cosas bien diferentes. Yo tuve el *Family*, pero alguien más viejo que yo tuvo la *Atari*, que es algo bien diferente, es otro mundo. O el otro, el más nuevo que eran dos barritas que no me acuerdo cómo se llamaban. Y bueno, son mundos completamente diferentes. Los *gamers* de ahora conocen... Por las redes sociales conocen lo que ven, bueno... Lees programando del *LOL*, jugás al *LOL* y nada más que al *LOL* y bueno sos bueno en eso. Yo soy un *gamer* de la vieja escuela. Capaz un *gamer* más viejo me dice que no, “vos sos un *gamer* de los nuevos”.

ENTREVISTADOR: ¿Y qué opinión tenés vos acerca de las nuevas generaciones de *gamers*?

ENTREVISTADO: La nueva generación de *gamers*... No sé que opino... Mi opinión es que no jugaron las cosas buenas, las cosas buenas ya fueron. Los juegos... Ahora no se ven cosas buenas, pero capaz que no las juegan entonces no conocen los buenos juegos. Los buenos juegos fueron *Playstation 1* y *Playstation 2*, que estaban tremendos. Más *Playstation 1* que fue una revolución. Después todo los juegos que se inventan son copias con mejores gráficos, con más agregado, cambio esto pero... P.a. mi no conocieron la buena época de los juegos.

ENTREVISTADOR: No te quiero hacer repetir pero... ¿Vos cómo opinás que fue la evolución de los juegos? Desde el antes hasta ahora digamos, ¿no?

ENTREVISTADO: Y fue muy rápida ¿no? Y fue muy rápida y a medida que tenían más *software* podían hacer más cosas, revolucionaron todo el mundo. So vos podes programar cualquier cosa que se te ocurra, aunque tenga unos gráficos pedorros... Por ejemplo ahora actualmente son con gráficos que son una cagada. Pero en ese momento alguien decía “quiero una historia que sea así y asa, con gráficos tal y tal” lo podía programar porque el *hardware* lo soportaba, porque el

CPU del lógico lo soportaba. Y bueno ta, a partir de ahí se perdió la magia, no se puede innovar mucho. Igual innovan, pero más de lo mismo, pienso yo.

ENTREVISTADOR: Está perfecto. Y contame un poco, ¿Cómo te parece que ha influenciado el avance de la tecnología, el avance de las computadoras, de las consolas, en los *gamers*?

ENTREVISTADO: En los *gamers* viejos, de los que tienen treinta para atrás... Perdón, los que tienen veinticinco para adelante o por ahí, más o menos mi edad para adelante, no les cambia nada. Estoy seguro que alguien de treinta años para adelante no va a jugar en el *kinect*, no va a jugar en el *Playstation* de moverse. No, el que tiene treinta años juega en la computadora o en la consola con suerte. Es como que las cosas nuevas influyen a la gente nueva, a los nuevos. Los viejos ya tienen su forma de ser, sus gustos adquiridos en su época y ya está.

ENTREVISTADOR: ¿Y cómo pensás que influye en la nueva generación?

ENTREVISTADO: Y a probar eso, y a usarlo y a masticarlo. Ahora al que tiene quince años, sale esto y dice “quiero esto”, y lo probás y ta, lo masticas, si te gusta lo masticas. Y esos *gamers* dentro de veinte años van a seguir jugando a eso. Si se inventa la *realidad virtual* van a decir “no, eso no, me gusta el *kinect*”, y van a seguir jugando a eso. Es algo generacional, pienso yo.

ENTREVISTADOR: ¿Qué rol solés ocupar en los juegos? Sobre todo en los que son como el *Dota*, en equipo y demás.

ENTREVISTADO: A mí me gusta ser el *Carry*, que es aquel que mata. Me gusta porque es lo más divertido, pero no es en lo que soy mejor. Capaz que lo que uso mejor es *support*. Pero ta, ami me gusta divertirme, o sea si jugara competitivo, y tendría que jugar *tanque* o no sé, *support*. Pero como juego tranqui, obviamente cuando juego juego a ganar, hago lo mejor que puedo, pero ta, me gusta jugar *carry* porque es lo más divertido.

ENTREVISTADOR: ¿Y qué es lo que te gusta de ser *carry*?

ENTREVISTADO: Y capaz porque es uno de los más importantes, ¿no? Es decir, todos son importantes pero un *carry* que juega muy bien, que se *frutea*, que *farnea* mucho ta, vas a ganar la partida, no hay forma. Si tenés un *carry* que anda volando –pasa una ambulancia- y tenés un *support* que no anda muy bien se te puede complicar al principio del juego, pero si el tipo después se logra superar... ¿Vos has jugado *Dota* y esos juegos? El *carry* necesita del *support* que al

principio lo ayude, porque el *carry* al principio no hace nada, tiene que ganar oro y no puede matar ni nada. Entonces si el *support* no hace nada y el *carry* no gana oro se le complica al principio del juego. Pero ta si sos un *carry* bueno y tenés un *support* más o menos podés llegar a ganar la partida. Y ta, sos el corre del juego, si vos tenés un *support* que es horrible o un *carry* que es más o menos, ya es más difícil que puedas ganar la partida, se te pone brava. Pero se el *carry* encara, después en *late* es imparable.

ENTREVISTADOR: Y en el *Dota*, ¿Jugás con amigos del liceo o con quién jugás?

ENTREVISTADO: Y he tenido etapas. Jugué solo mucho tiempo y... Pasa que ellos no jugaron mucho. Se mandaron al mundo del *LOL* y me dejaron solo en el mundo del *Dota* y... Ta, yo jugaba solo, y cuando ellos volvieron volví a jugar con ellos. Si, con los amigos del liceo, que no quedaron todos. Cuando íbamos al *cyber* éramos ocho, y ahora los que quedamos somos tres nomás. Hay cinco que ya se retiraron como *gamers*.

ENTREVISTADOR: ¿Sos de verlos cara a cara? ¿Personalmente?

ENTREVISTADO: Si. Son los amigos con los que salgo al pub, al boliche.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinión te merece el mercado para los *gamers*? ¿Cómo pensáis que está el mercado en nuestro país para adquirir cosas que a los *gamers* le interesan?

ENTREVISTADO: Ah, ahí va, ahí va. Y ha mejorado muchísimo ¿no? Se ha abaratado mucho, y actualmente creo que no es tanto más caro que en Estados Unidos. Ha medida que pasa el tiempo se ha ido abaratando acá, no sé si es porque tiene menos impuestos o han negociado ahí con el Estado para pagar menos impuestos aduaneros pero sí, se está abaratando muchísimo.

ENTREVISTADOR: ¿Vos sos de estar en la vuelta con las novedades que van apareciendo en el mercado?

ENTREVISTADO: Si, yo tengo... yo trabajé de técnico particular. Y cuando trabajé de técnico particular trabajé con mucha pieza de repuestos para clientes. Y ahí me... A mi correo personal me llegan ofertas, novedades de las casas de *hardware*. Que ta, la mayoría son piezas de computadora o... Pero ta, si, de vez en cuando alguna cosa aparece de consolas y eso. Del tema precios estoy bastante actualizado, y del tema rendimientos también, respecto al *hardware* y *Pc*.

ENTREVISTADOR: Contame, ¿sos de manejar redes tipo *Taringa*...? Contame que uso le das, o le dabas...

ENTREVISTADO: Claro, *Taringa*... Antes. Era el portal de las cosas pirata, hace no sé... ¿Cuántos años? Cinco, seis años. Después hubo unos líos legales en Argentina y tuvieron que sacar todo. Y también contribuyó la bajada del “Megaupload” (el primer Megaupload) y ahí se perdió mucho contenido. Y ta desde ahí no entré más a *Taringa*. Estoy en la vuelta de vez en cuando, cuando busco algo y me pide que me *loguee*, y me *logueo*. Lo uso ahora más bien para el tema de la información, cuando busco cosas. Pero ya para bajar *software* no.

ENTREVISTADOR: ¿Y tenés alguna alternativa ahora para *Taringa* o...?

ENTREVISTADO: Ah, sí, ahí va... Ese tema... El tema de lo pirata. Ahora que trabajo ya estoy con el tema de los juegos originales. Tengo *Steam*, y por *Steam* solo se pueden tener juegos originales. Y ta, la mayoría de los juegos son todos originales, todos de *Steam*. Ta, si, de vez en cuando si me da la loca bajo algún juego, lo busco en *Torrent* y lo bajo, chau. Pasa que ta, yo tengo todo en *Steam*, pero no soy de los *gamers* que sale un juego y tipo “pah, lo quiero tener ya”. No, soy paciente, o espero a que esté en rebaja o... No es que muero por jugar ya, ya, ya. No, y si lo compro y me vicio.

ENTREVISTADOR: Escúchame, ¿qué opinión te merece el tema del género en los *gamers*? ¿Cómo te parece que está el tema de...?

ENTREVISTADO: ¿Género masculino/femenino decís?

ENTREVISTADOR: La distribución...

ENTREVISTADO: Y son más hombres que mujeres...

ENTREVISTADOR: ¿Por qué?

ENTREVISTADO: Esa es la pregunta del millón (nos reímos). Si podés responder por qué avísame (nos reímos de nuevo).

ENTREVISTADOR: ¿Bueno por qué te crees que lo pregunto? (nos reímos otra vez)

ENTREVISTADO: Bueno eso sí que está salado. Me encantaría que hubiera más mujeres *gamer*. Y sí, es el sueño del pibe. Porque es algo... Yo por ejemplo si busco una pareja o una novia,

y tiene que tener ciertas cosas en común, sino yo que sé... Yo tenía una novia, iba a Ingeniería. Ta, esta de ahora estudia Comunicación pero ta, tiene el lado *gamer*. Pasa que sino... Para mí no funciona la pareja si no tienen cosas en común. Y bueno ta como te decía... Estaría bueno porque contribuyen. Es otro tipo de jugador también. Las mujeres naturalmente son más comunicativas, tienen el tema de las emociones más desarrolladas, no sé si las emociones, pero me refiero a la interacción social más desarrollada. Dan algo bueno o sea. Eh... HabLAN más eh... Y sí, eso. Le da otro toque, no sé si... Cuando juega una mujer, yo me doy cuenta.

ENTREVISTADOR: ¿Sos de jugar con mujeres? ¿Tenés alguna amiga que juega, alguna conocida?

ENTREVISTADO: Eh... No, no. O sea, tengo una conocida que juega sí, pero no le gustan los mismos juegos que yo. No le gusta el *Dota*, no hemos coincidido pero... Si, si, ya le estoy por caer, “dale vamos a jugar a algo”. He jugado pocas veces, muy pocas veces.

ENTREVISTADOR: ¿Pensáis que ha cambiado el tema con las mujeres *gamers* desde el antes al ahora?

ENTREVISTADO: Y hay mucha más cantidad ahora. Igual la proporción debe ser 80-20, 75-25. Antes las *gamers* mujeres no existían ni a palos. Ahora se ven un poco más, por suerte.

ENTREVISTADOR: ¿Qué pensáis que te ha aportado el ser *gamer* en la vida?

ENTREVISTADO: Pah, esa es una pregunta... Muy filosófica. Y no me ha aportado nada, realmente o sea... Está bueno sentirse identificado con algo, con un grupo social vendría a ser. Y ta, es un pasatiempo o sea, yo me considero *gamer* pero lo tomo como un pasatiempo. Si no puedo jugar porque tengo que estudiar o porque quiero salir, chau juego. ¿Y que ha aportado? No sé, diversión, buenos momentos. Eh... Buenos momentos con amigos, y eso. Entretenimiento me parece, más que nada.

ENTREVISTADOR: Si tuvieras que hacer una proyección a futuro de cómo va a seguir todo el tema de los *gamers*.

ENTREVISTADO: Y cada vez van a haber más. Vos lo debés de haber estudiado, es un fenómeno social, cada vez hay más *gamers*. Eso por... Como que la sociedad está tendiendo más a aislarse, a menos interacción social cara a cara y bueno ta, el videojuego es parte de eso. Ahora

nace un niño y ya a los dos años está manejando un celular. Vos vas, le hablás y ya no te da ni bola. Y ta, va a avanzar, cada vez va a haber más gente jugando. Ahora es muy raro que alguien que tenga quince años no juegue en el celular o en una consola que tenga. Y va a haber cada vez más, cada vez más.

ENTREVISTADOR: Haciendo una proyección hacia delante, ¿cómo te ves vos en el futuro?

ENTREVISTADO: Y yo me veo cada vez jugando menos. Ta, obviamente, yo lo que te dije eso de cada vez más, cada vez más es hasta una cierta edad. Después te cae la ficha... No es que te cae la ficha pero empezás a primar más otras cosas que jugar, te das cuenta que es un pasatiempo, que es un *hobbie* o un entretenimiento. Hay gente que llega a la casa, prende la tele y pin, se sienta en el sillón a mirar la tele. Yo antes llegaba a casa y me ponía a jugar a la computadora. Son pasatiempos, formas de pasar el tiempo.

ENTREVISTADOR: Bueno Néstor, eso es todo, se me acabaron las preguntas (nos reímos)

ENTREVISTADO: Bueno impecable.

Entrevista N° 12

Fecha: 21/05/2015

Lugar: Facultad de Ciencias Sociales

Duración: 58' 36''

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 21

Horas de juego por semana: 20

Ocupación: Estudiante

En las salas de la facultad, a las cinco de la tarde aproximadamente nos encontramos sentados haciendo una "l", el diálogo comienza fluido desde el principio, el entrevistado parece entusiasmado, y ya comienza a hablar y opinar antes de que haya encendido el grabador.

ENTREVISTADOR: Podemos arrancar desde ahora, no tiene por qué ser tan estructurada la entrevista. Seguí hablando nomás.

ENTREVISTADO: Y bueno, lo que te contaba era que cuando me encuentro que estaba como desaprovechando el tiempo en un juego que tampoco era el que más aprovechaba... Porque vos jugás yo que sé... Vos podés jugar al LOL... Podés estar todo el día jugando, las partidas son de 45 minutos cada una más o menos. Son 45 minutos tipo que... ¿Cuántas partidas te jugás, 10,15 capaz? A reventar 15.

Yo cuando jugaba al Dota, porque lo conocí antes que al LOL, porque el LOL antes era muy pichi, demasiado pichi entonces todo el mundo jugaba al Dota y... Yo me fisuraba salado al Dota, pasaba toda la tarde jugando, y llegaba de la Utu y seguía. Pero ta, yo después dije... Veía como que un poco que no aprendía a jugar, a mirar las cosas bien, entonces eso medio que me tiró para atrás. Sumándole todo el tiempo que demoraba en buscar la partida y todo eso dije "no, yo tengo que buscar un juego que no me consuma tanto tiempo del día y que yo me pueda aprovechar" en el sentido de divertirte lo más posible.

Entonces yo como toda persona que le gusta jugar empecé a darle bola a otros juegos. Empecé a darle bola a los Shooter, al Call Of Duty, a los simuladores viste.... Yo que sé, los juegos que más me gustan así como mis favoritos te podría decir que son los simuladores, salado. Yo que se en el Call Of Duty sos un soldado, que justamente vas caminando y vas combatiendo no? En la cuestión de los aviones, tipo tenes un avión que tenés que cumplir determinada misión y es todo un combate, y es un simulador. Vos tenés que hacer de cuenta que estás en el juego. Eso me parece mucho más divertido y entretenido en lo que puedo volcar el tiempo viste. Porque además no te consume tanto como lo otro. Pienso que tiene que haber como un equilibrio. Cuando vos te enviás

en el mundo de los juegos tenés que encontrar un equilibrio en el tiempo que gastás en eso, y cuánta diversión vos tenes con el juego.

Porque yo que sé, es lo que te digo: Estos chinitos que se ganaron terrible premio por salir campeones jugando al LOL, capaz no hacían otra cosa que jugar en la casa al LOL, obviamente. Tampoco me gusta llegar a ese punto medio enfermizo de la situación, no sé.

ENTREVISTADOR: Leandro y vayamos un poco para atrás, un poco hacia tus comienzos. Primero: ¿Estudiás, trabajás actualmente?

ENTREVISTADO: Si, yo estudio en la UTU de informática, del Buceo y estoy terminando unas materias que me quedaron de 5to, y tengo que salvar unas de 6to y termino el proyecto de 6to el último año ya lo tengo aprobado, pero me quedan unas materias. Y trabajo si, he estado trabajando en una empresa importadora que se llama... ¿Puedo decir el nombre?

ENTREVISTADOR: Si si, dale tranquilo.

ENTREVISTADO: UNICOM, una empresa importadora de todo tipo de insumos informáticos viste? Este... Es mayorista. Estuve trabajando hasta el año pasado. Hace unos cuantos meses ya. Y estuve 10 meses ahí. Y ahora estoy como en una changuita ahí, no es un laburo serio pero estoy dando clases de informática en una escuela cultural ahí, para gente adulta y eso. Mientras tanto viste, mientras no consigo algo así salado, estable, estoy ahí.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste al rubro, hiciste mucha informática? ¿Cómo fue que arrancaste, tus comienzos en el tema de las computadoras y demás?

ENTREVISTADO: ¿Específicamente el “gaming” o...?

ENTREVISTADOR: No no, en general.

ENTREVISTADO: Yo con 12 años, con menos, en casa siempre hubo computadora viste. Yo tenía 6 años y yo jugaba a aquellos juegos re chotos de la época que había para computadora. En casa siempre hubo computadora. Desde los 6 años que estoy delante de una computadora en casa.

No había Internet en casa, en esa época no era algo que todo el mundo tuviera en su casa. Después de algunos años llegaron los cyber y ahí bueno, todo el mundo se empezó a enviciar con los cybers. Pero... si yo arranqué ya teniendo una computadora desde muy chico, en casa, y me fui

vinculando con lo que era este... Las tareas en la computadora: escuchar música, poner CD's, escribir cosas. Yo no le encontraba tanta diversión desde niño chico porque claro no era algo que en el momento trajera abundante como hoy no?

Y bueno, con el correr de los años que se fue informatizando todo mucho más, la tecnología fue avanzando viste, casa por casa. En casa fuimos adquiriendo una computadora cada vez mejor viste? Y a medida que fui conociendo más juegos fui metiéndome en el tema.

Pero ta, cuando yo ya tenía 13, 14 años que estaba en Ciclo Básico ya me gustaba el tema de las computadoras, ya había empezado a encariñarme bastante. Había empezado a armar y desarmar viste. No teníamos Internet en casa hasta los 13. Ya a los 13, 14 años ya tenía Internet en casa y en ese momento bueno yo me juntaba con amigos que personalmente uno era más grande que yo y estaba haciendo la UTU de informática. Y bueno el fue un poco el que me inculcó en el tema viste? Y ahí yo le encontré el gustito, a todo lo que es la informática, las partes de la computadora viste? Y bueno, fui leyendo, mirando en Internet cada tanto, cuando me pintaba buscar información. Y como tenía una computadora que era más mía que de mi madre que éramos los únicos a los que le interesaba (a mi padre nunca le interesó tocar nada) agarré y en un momento como que empecé a investigar sobre eso, a improvisar más, a armar, “ a ver que hace esto, a ver que hace lo otro”, a conocer diferentes tipos de marcas que hay, los diferentes tipos de componentes que hay, etcétera, etcétera.

Cuando salí de Ciclo Básico y entré a la UTU ya entré con un conocimiento básico, previo, viste como yo me juntaba con un amigo que estaba haciendo la UTU que me contaba “mirá esto es así, esto está bueno porque no se qué no se cuanto” ahí bueno... Cuando empecé a ir al cyber porque en casa la computadora que había no corría los juegos que yo quería jugar, empecé a ir al cyber y me encontré con una computadora mucho mejor. Y ahí la curiosidad de “¿Por qué esta es mejor?”. Y ahí empecé a mirar las propiedades de la computadora, las características. A paritr de ahí eso fue como una pelota, cada día aprendés más, es algo que estás en continuo aprendizaje, que se innova todo el tiempo. Y bueno, así fue más o menos como empezó la cosa.

ENTREVISTADOR: Siempre estuviste asociado a la PC, no saliste mucho de eso, digamos hacia el lado de las consolas. ¿No tocaste demasiado?

ENTREVISTADO: Si si, cuando no teníamos Internet en casa, ponele que yo tenía 10 años, con amigos jugábamos al family. Jugábamos si consolas super viejas, por supuesto. ¿Qué pasó? Una vez mi hermano en ese entonces vivía en Argentina. Cuando yo viajé con mi madre para allá él me había regalado un CD que tenía un emulador de juegos de mame, de nintendo, de pc, de esto y lo otro. Entonces yo corriendo cuando llegué a casa metí el CD en la computadora y ahí tipo las consolas fueron... El family fue cosa aparte. Ahí tenía todo lo que yo necesitaba para emular cualquier cosa. Y como era algo super sencillo la computadora no tenía problemas en correrlo. Y tenía bueno SEGA, Family, Super Nintendo, esto y lo otro y con eso chiveaba tranqui.

Date cuenta que si yo tenía que manejarme con la consola tenía amigos que tenían family y algunos con los viejos y famosos cassetes que a veces andaban y a veces no. Toda la historia del family. Y bueno ese CD fue la hostia porque me traía como 700 juegos de esto y lo otro y bueno, me atrajo mucho más. ¿Pero qué pasó? Lo que ofrecía la consola en ese entonces era que podías jugar con amigos, uno al lado del otro nos matábamos de la risa. Era mucho más divertido que estar en mi casa sólo jugando. Porque ni siquiera tenía otro teclado ni otro mando. Ni si quiera podía decir al otro “Che loco vamos para casa que tengo otro mando” porque no tenía. Jugaba solo, yo y la PC, entonces era un embole.

¿Entonces qué pasó? Ahí fue cuando dominó la consola. Ahí fue cuando el Family, el SEGA y todo lo demás acercó mucho a lo que es la amistad con la otra persona. Y bueno ni que hablar cuando consiguieran otro joystick y jugáramos de a 4, de a 3, era impresionante. Lo que nos divertíamos como gurises, era muy bueno.

ENTREVISTADOR: ¿Con qué personas era que jugabas?

ENTREVISTADO: Con amigos de ahí del barrio.

ENTREVISTADOR: ¿Del barrio?

ENTREVISTADO: Si si, del barrio. En ese entonces todos del barrio. Este amigo que me inculcó el tema de la informática. Y bueno fue tiempo de family, de esas consolas básicas. Y bueno cuando llegó el Play 1, que fue un universo nuevo, como cada consola nueva que sale después de otra, vos pensás que es lo mejor de lo mejor.

Ahí me acuerdo que tenía que teníamos un gastadero de plata porque teníamos que ir a jugar (nadie tenía play 1), entonces teníamos que ir a jugar al video, donde alquilaban películas, que la mujer de ese video se había puesto las pilas y había traído un Play de Estados Unidos (o no se de donde se lo habían traído) y ahí cobraba como quien tiene un cyber. Cobraba la hora, entonces nosotros íbamos ahí y jugábamos al Play 1 y para en ese entonces Family, Nintendo, todo había quedado atrás. Ahora era el Play 1, y teníamos que conseguir la plata para ir a jugarlo al video. Es un poco lo que después se convirtió en la era del cyber.

ENTREVISTADOR: Ahora que mencionás algunos cambios que iban viniendo... ¿Qué opinás del avance de la tecnología, respecto al “gaming”?

ENTREVISTADO: ¿En el ambiente PC, consola, todo?

ENTREVISTADOR: Todo... ¿Qué opinás?

ENTREVISTADO: Yo opino que... Yo valoro, digo siempre que viste que toda la gente que no está en el tema, o que nunca jugó en la vida, o que no tiene ningún acercamiento con lo que es el tema siempre está como diciendo “esos juegos, que no sirven para nada, que esto que lo otro”, en definitiva no entienden a uno que le gusta jugar no? Y yo primero que nada valoro mucho el esfuerzo de las empresas, porque son empresas, son gente, son programadores que programan bajo (valga la redundancia) programas que conllevan a hacer el juego no? Son empresas que invierten un toco de guita para que su juego se venda. Y Son gente seria, son programadores serios que se comprometen. Son gente que... El FIFA no se hizo entre 100 personas, la gente que hizo FIFA son miles, y andá a saber la cantidad de miles de personas que están trabajando de continuo para hacer cada detalle, cada movimiento, cada de esto y de lo otro, y corregir errores, más que nada juegos que son de muchas actualizaciones constantes no? Eh... Multiplayer.

Entonces bueno primero que nada destacar el esfuerzo de las empresas que no es nada, no es ninguna pavada. Pero bueno entonces respecto a la opinión que tengo respecto a la evolución la verdad que es impresionante, me parece impresionante. La última vez que miré sobre avances tecnológicos con respecto a juegos estaba mirando un avance muy bueno que es el de Skyrim. ¿Vos lo conocés el Skyrim? –Asiento- Bueno entonces una plataforma en la que te parabas y te ponías como sensores en el cuerpo, en las manos, en los pies, no se qué y vos ahí caminabas (hacías como que caminabas) y la plataforma tenía como una cinta resbaladiza como la de los gimnasios, como

la cinta corrediza. Entonces vos caminabas, arrastrabas la cinta y no tenías problema para moverte. Y eso se transformaba vía Software a lo que era el movimiento del personaje virtual. Entonces literalmente estabas jugando vos adentro de un mundo. Te ponías, yo me acuerdo que se ponían unos lentes especiales que como que con esos lentes vos estabas viendo adentro del juego. Vos no tenías vista periférica para ningún lado, vos estabas mirando lo que pasaba en el juego, en el mundo ese. Y eso estaba re salado, estaba re salado porque estimula mucho más este sentido, y te estimula mucho más a vos que lo que puede estimularte un joystick con un vibrador entendés? En el Skyrim vos viste que es un juego en primera persona que vos vas caminando no se qué y de repente te aparece un tipo que te quiere pegar, te tira el manotazo y vos con esos sensores tipo reaccionás de una forma muy sorpresiva. Este... Y con eso el joystick no lo lograba, era muy precario en ese sentido.

Entonces esos avances son impresionantes. Yo pienso que la industria del *gaming* cada vez apuesta más a generar más estímulo en el que juega, ¿no? Ya sea visual como sea físico porque con los juegos que tienen mucho más gráficos te estimulan mucho más visualmente, ponele los juegos que son muy sangrientos vos decís “pah, mirá como le arrancó la cabeza, quedó la cabeza ahí, que buen detalle de la sangre como sale”. Como el caso del *GTA 5*, que es un juego impresionante, es un juego impresionante. Yo que sé, a mí me gusta mucho personalmente como innovan en hacer más real a los juegos. Salado. No tanto desde el punto de vista del mando, del control, como te decía de los sensores estos del joystick, sino desde el punto de vista de los gráficos, ¿viste? Por eso yo soy muy fan del *GTA*, a mí el *GTA* siempre me gustó toda la vida. Este... Me encanta viste porque eso de que vos puedas hacer en un mundo lo más parecido a la realidad, lo que vos no podés hacer ni en joda en la realidad es como algo que a todo el mundo le llama la atención. Para el que no jugó nunca dice “ah mirá que bueno eso, si hago esto y lo otro”, y te cagás de la risa y te divertís un montón. Entonces es impresionante, está muy bueno, entretiene bastante.

ENTREVISTADOR: Una de las preguntas que te iba a hacer ahora justamente que entraste en el tema era: ¿Qué tipos de juegos te gustan a vos? ¿Cuáles te gusta jugar?

ENTREVISTADO: Y a mí ya te digo lo que más me atrapa son los simuladores reales. Los juegos que intentan parecerse lo más posible a la vida real. Este... Hace poco salió un juego, el *Star Wars Battlefront* que no me acuerdo si tiene otro subtítulo más, que es como la película. El

juego lleva todo lo que trae la saga, la película. Y los gráficos que le pusieron a ese juego, los gráficos que sacaron para ese juego son impresionantes porque parece que estás viendo la película.

ENTREVISTADOR: Claro.

ENTREVISTADO: Salado, entonces esa simulación de la realidad con lo virtual es lo que más me atrae, lo que más me gusta. Ya te digo, yo soy fanático del *GTA*, me encanta. Los juegos de fútbol también me gustan, tipo juego mucho. Cuando estamos con amigos ponemos un juego de fútbol y nos matamos con la *PES*, está buenísimo. Y me gusta mucho el realismo de los juegos de fútbol, de los deportes en realidad, porque el de basketball también es impresionante, el de fórmula 1 también es impresionante. Las carreras de autos están saladísimas también porque son en uno de los tipos de juegos que más se nota el realismo. Y... Y bueno, digamos que mi preferencia por los juegos no va tanto por un género, catalogarlo de esa forma, sino porque simplemente el juego que se adapta más al realismo posible es el que más me atrae digamos.

ENTREVISTADOR: Contame, ¿qué es para vos, que significa para vos ser un *gamer*? ¿Tenés así como alguna definición?

ENTREVISTADO: Este... ¿Qué significa para mí ser un *gamer*? Eh... No sé yo primero que nada no me considero, ¿viste? No me gusta el tema de las etiquetas, me parece una etiqueta media al cuete. Porque yo considero que si a alguien le gusta jugar ta, bárbaro, no tenés por qué considerarte un *gamer* ni nada, ni nada super *freaky*. Porque suena muy *freaky*, muy *nerd*, muy de que no pasás de eso en todo el día, muy de que no sabés hacer otra cosa que jugar y no, no, no es para nada así. Eh... Pero yo considero que los juegos hoy en día y para mí, son una distracción muy importante para la vida personal de cada uno. Que se yo, todos tenemos problemas, todos nos estresamos por algo. Quizás un juego te libre de ese estrés, antes que agarrarte a las piñas con alguien. Te ponés a jugar a un juego ponele de matar *zombies* y te desestresás un montón, ¿me entendés?

Entonces yo no lo considero tampoco un estilo de vida no, porque no vivo de eso ni nada. Pero si considero que en general y para mí es como una parte más o menos importante en lo que gasto mi tiempo libre.

ENTREVISTADOR: Capaz que te puedo reformular un poco la pregunta, porque... ¿Qué es lo que implica ser un *gamer*? ¿En qué se diferencia una persona *gamer* de una *no-gamer*?

ENTREVISTADO: ¿Qué diferencia a una persona *gamer* de una *no-gamer*? Y... Primero que nada el conocimiento porque qué pasa, en lo que es la informática todo está entrelazado, el que vos juegues y juegues en la computadora y no sepas nada de computadora no quiere decir que no sepas nada de informática, porque al estar jugando estás sabiendo un montón de cosas de informática, porque en los juegos hay muchas cosas que tienen que ver con todo lo que es el proceso que tiene que ver con Internet. Hay muchos protocolos de Internet metidos en los juegos. Este... Y bueno, yo creo que lo que diferencia a una persona que juega bastante del que no es que simplemente tiene, tiene una distracción más en el día, no sé. Es como que... ¿Cómo te puedo explicar? Es como... Es como el que mira películas y no mira series, el que mira series pero no mira películas, es una cosa así. Es como algo que si no lo hacés tampoco te vas a morir, tampoco te estás perdiendo de mucho, no es algo que... Pero... El que juega, el *gamer* entiende mucho más cómo funciona la informática y le ayuda a entender, se hace un poco de conocimiento sobre la informática, y evidentemente tiene una ventaja sobre el que no, sobre el que no conoce. Porque vos podés ser una persona que no juega, podés saber cosas sobre informática, como cómo funciona un disco duro ponele, pero hay muchas cosas como te decía, en un juego, como pila de protocolos que se usan en Internet y en los juegos que el que no juega y sabe sobre disco duro no sabe, ¿entendés?

Entonces es como algo que, que... Que se trata como de conocimiento más que nada, que se yo. Simplemente eso, yo diría que simplemente eso, el que juega tiene un conocimiento más amplio de lo que es una computadora sobre los recursos que utiliza, sobre lo que es más o menos el sistema de Internet e informática en general, y el que no simplemente no lo sabe. Simplemente como que se pierde todo lo que es ese mundo, ¿no?

ENTREVISTADOR: ¿Vos podés distinguir entre distintos tipos de *gamers*? ¿Creés en algún tipo de categorías? ¿Qué opinión tenés?

ENTREVISTADO: No, no, no. Yo pienso que el tema de... Es muy general, es como quien escucha un género de música que es tan amplio que... Que el que escucha lo mismo que esa persona como que ya sabe todo lo que engloba eso, al ser tan amplio. En el caso de los juegos es similar, es muy similar. Vos jugás, vos jugaste alguna vez al *Call of Duty*, vos alguna vez jugaste a algún

juego, alguna vez jugaste al *Buscaminas*, alguna vez jugaste al *Mario* en la computadora, en cualquier lado, y esa persona ya sabe lo que es un juego. Cuando vos vas y le decís a una persona que solo ha jugado al *Mario* en su vida, ponele, en la computadora, y le venís con... ¿Qué juego te puedo poner? Con un juego de fútbol ponele, por decirte algo, esa persona no dice “ah, eso es una mierda”, “ah no, muchas gracias”, sino que dice “a ver eso”. En cambio si vos le vas con un juego de esos a una persona que no jugó en su vida es como que “pah, la verdad que no lo entiendo, no se para qué jugás a esto”, ¿entendés?

ENTREVISTADOR: Claro.

ENTREVISTADO: Entonces se trata como de un conocimiento base, ¿no?

ENTREVISTADOR: Entonces no distinguís entre tipos de *gamers* pero sí reconocés ciertas cualidades, ciertos conocimientos que tiene que tener una persona...

ENTREVISTADO: Claro, claro. Si, si, si. Con respecto a específicamente tu pregunta, yo creo que no hay ciertos tipos de *gamers*. Creo que el que juega a determinado juego porque hay algo que es una realidad que hay distintos géneros entre juegos. Pero el que juega a determinado género, y no al que juega la otra persona, sabe entender a esa otra persona, ¿entendés? Es un mundo en que todos se entienden. Porque vos decís “¿a qué jugás vos?”, “ah, yo juego al *Call of Duty*. ¿Vos a qué jugás?”, “Ah, mirá que bien. yo juego al *FIFA*”, “mirá que bien”. ¿Entendés?

Entonces es un mundo donde todos se entienden, donde nada es raro porque todo engloba lo mismo, ¿viste? Las empresas van mucho con lo que uno descubre detrás de todo eso. Por ejemplo *Nvidia*, la empresa multinacional, una de las más grandes de tarjetas de video. Esa empresa hace *software* y *hardware* para todos los juegos, no solamente para uno. Entonces si yo me encuentro con otro *gamer* es como que ya sabemos de lo que estamos hablando, por más que él juegue a otra cosa. Yo creo que por eso mismo no hay diferencia entre las personas que juegan. Entre *gamers* no hay diferencias.

ENTREVISTADOR: Está bueno. ¿En qué momento de tu rutina entra el tema de ser *gamer*? ¿Cómo tenés repartidos los tiempos?

ENTREVISTADO: Este... Mirá, mi rutina varía un poco, pero en realidad trato de jugar cuando yo no tengo nada para hacer, ¿viste? Por ejemplo me levanto, desayuno, yo que sé, hago ejercicio.

Ahí después de eso no me pongo a jugar. En el día básicamente no juego, tiene que ser un día que esté demasiado Light como no tener alemán por algo, como no tener que ir a la UTU por algo, como no tener que hacer ningún trámite como para que yo me sienta y diga “ta, puedo perder tiempo en dos o tres partidas acá, no pasa nada”. Pero básicamente lo hago de noche. Básicamente lo hago de noche viste cuando estás tranquilo, así, antes de irme a dormir o algo, ahí es cuando aprovecho. O sea en el día que yo más aprovecho para jugar es el día que estoy tranquilo, o que no tengo ninguna responsabilidad previa, ni después viste.

ENTREVISTADOR: ¿Conocés algún tipo de evento? ¿Asististe a alguno?

ENTREVISTADO: Vos sabés que siempre me quedé con las ganas de asistir a las *LAN party* que hacen ahí por la vuelta. Pero siempre me entero tarde, siempre veo los anuncios ahí medio tarde y como que... Este... Nunca obtengo la motivación suficiente como para decir “ta, me mando, o averiguo, o no se qué”. No, simplemente como no es algo que yo comparta con demasiados amigos... Porque yo en casa en realidad juego *multiplayer* y juego yo con gente de todo el mundo, pero juego yo nada más. Yo no juego casi con amigos cercanos, hoy en día no juego con amigos cercanos, juego *online* nomás. Este... Eh... Y convenciones asisto a las, por ejemplo, las que se arman en el *Freak Out*, que hay torneos de *Play 3*, de *X-box*, que el que gana se lleva tal premio, y esto otro, pero por simple diversión.

Y bueno, con respecto a tu pregunta, ¿que era...? Perdón me olvidé.

ENTREVISTADOR: O sea, claramente conocés eventos...

ENTREVISTADO: Ah, si, si. El tema de los eventos, de las *LAN Party*. Si, yo me he enterado siempre que hay *LAN party* en el LATU y eso que se han hecho pero nunca tuve la oportunidad de ir. Iría algún día, porque me gusta, pero nunca tuve la oportunidad de participar. No sé bien tampoco cómo es que se manejan en ese entorno, el tema de llevar la máquina tuya también es un poco un peso que uno tiene. El no saber como nuevo en eso, el no saber qué tanta comodidad vas a tener al llegar allá, con tanta gente, con esto que lo otro.

Entonces si bien son eventos que siempre escuché que están bien organizados, que están buenos, este... Ta, nunca se me dio la oportunidad de participar, hasta ahora nunca.

ENTREVISTADOR: Contame, con respecto a tu computadora. Ta, ya hablaste de que tenés conocimientos del tema, pero... ¿Te preocupás por ejemplo de estar a la guardia tecnológica? Si sale alguna tarjeta por ejemplo... No sé, contame si te preocupás por eso.

ENTREVISTADO: Y mirá, yo en los últimos tiempos si me he preocupado mucho por la Pc, más que nada porque yo pienso que con todas las cosas que hay hoy en día, sea programas, sea juegos, sea lo que sea, tener una buena computadora es una herramienta fundamental para la casa de cada persona que pueda y no tenga que cubrir otra necesidad principal, es una inversión muy buena. Yo el año pasado fue la última remodelación que le hice a mi computadora. Yo pasé de tener un *Core2 Duo* a tener un *I5* ahora. Un *I5 4570* que está de *3.2 Giga Hertz*, que está muy bueno el procesador. Tengo ocho *Gigas* de *RAM*, que le puse ocho como para estar re tranqui, porque como me alcanzaba la plata le puse ocho para estar re tranqui y que nada me joda. Porque claro, la preocupación que tiene una persona que le da mucho palo a la computadora es: “¿pah, si le pongo esto y ya dentro de un año no me da para corre esto?” Entonces ta, asegurás de una y se terminó. Como te digo es una inversión a largo plazo, porque ta. Este... Te gastás la guita ahora, pero sabés que hasta dentro de cinco o seis años no tenés que cambiar nada. Entonces ta, tengo ocho *Gigas* de *RAM*, tengo una *mother* que está bastante buena. Tengo una tarjeta de video, una *GTX 750 sc*, que está buena. No es de las *gama alta*, de esas que salen como ochocientos dólares pero está buena. Está buena y me da para correr todo lo que yo juego y necesito me da, me da bien de bien.

ENTREVISTADOR: ¿Conocés algunos otros *gamers* digamos? ¿Que creas que sos *gamers*, o que estén asumidos como *gamers*?

ENTREVISTADO: Eh si. Gente de la UTU, compañeros y ex compañeros de clase que he tenido la oportunidad de conversar con ellos sobre el tema y capaz que haber jugado alguna partida con ellos, conocer su máquina. Porque el tema de cada persona que se interesa por la máquina propia y mantenerla bien, optimizada vamos a decirle, eh... Como que la da a conocer, entre las personas que les gusta todo eso la da a conocer. Es como el que le gusta un auto y le pone un motor mejor y lo tunea: “bo, mirá lo que le hice al auto”, “pah, que bueno que te quedó”. Entonces todas esas cosas se trasportan a lo mismo en el tema *gamer* y en las personas que tienen una computadora así.

Y sí, conozco bastante gente. Conozco pila de personas que venden acá insumos, que también juegan. Son participantes de las *LAN Party*, eh... Hay mucha movida, del tema haay mucha movida y sí, conzoco bastante gente.

ENTREVISTADOR: Contame, ¿Cómo es el tema del mercado para el tema del *gaming*?

ENTREVISTADO: El tema del mercado... ¿Debido a los insumos? ¿A las partes y eso?

ENTREVISTADOR: No, digamos todo lo que, como quien dice, se necesita para jugar. ¿Cómo lo ves? ¿Está a la mano...?

ENTREVISTADO: Y mirá, el mercado tecnológico de la computadora nunca estuvo a la mano. Es un mercado que es lo que te digo, la única que te queda para zafar, que es lo que uno debe hacer, es invertir un toco de guita y saber que invertís a largo plazo. Pero ponele que si vos querés correr todos los juegos del mundo, tenés que gastarte la plata en comprarte una tarjeta gráfica que te salga novecientos, mil dólares. Entre novecientos, mil dólares corres todos los juegos del mundo con esa tarjeta gráfica. No hay juego que no corra con una tarjeta así. Y si vamos al caso, vos tenés la memoria *RAM*, por un lado, que es una de las cosas más importantes. Entonces vos te podés gastar un toco de guita en la memoria *RAM*, tenés un disco duro que es especializado... Porque, ¿qué pasa? La informática juega mucho con eso de lo que es especializado para esto, lo que es especializado para aquello, que el disco duro sea de color rojo significa que es mejor para una cosa, que el disco duro sea de color negro es que sirve más optimizado para otra cosa.

Entonces las empresas juegan mucho con la gente con eso también, porque cuando vos te vas a armar tu máquina y te asegurás que sea una buena máquina tenés que tener conocimiento bastante como para decir “¿bo, que me compro? Está bien lo que me estoy comprando?” ¿Entendés? Porque juegan con muchas especificaciones técnicas que la gente que no conoce la caga comprando. Te pongo un ejemplo: hay una tarjeta de video que todo el mundo se piensa que porque tenga más gigas de memoria es mejor que la otra. Pero, ¿qué pasa? Hay una cosa que es el chip que utiliza esa memoria de la tarjeta que, por ejemplo es *GDDR2* o *GDDR3*, o *GDDR5*. Entonces, ¿Qué pasa? Una tarjeta que tiene dos gigas de memoria pero que es *GDDR3* no va a rendir lo mismo que una *GDDR5*, que tenga un giga de memoria. Entonces la gente que no está acostumbrada a comprar, que no se informó bien, ¿Qué va a hacer? “La de dos gigas sale más barata y trae dos gigas de memoria, me compro esa”. Pero no va solo en eso, entonces las empresas juegan mucho con eso,

y uno debido a eso tiene que conocer bastante como para no confundirse comprando y no meter la pata.

Y bueno otra cosa con respecto al mercado, además de que principalmente, la característica principal es irte a comprar las cosas bien informado, informarte bien, desde el primer paso de vos tener en cuenta lo que te querés armar, vos ahí empezás a averiguar precios, empezás a averiguar especificaciones de las cosas, empezas a... Este... A ver qué cosas, qué componentes se lleva mejor con el otro, porque es como que hay simpatías entre la electrónica y la tecnología. Porque es eso, “este micro corre mejor con esta memoria”, “esta placa madre corre mejor con este micro”, etcétera, etcétera. Le sacás jugo a las cosas. Se trata mucho de sacarle jugo a la compra más que nada. Y después está el lado que a mi nunca me gusta dejarlo de lado que es el tema de las *notebook*. El tema de las *notebook* es jodido, porque ¿qué pasa? Hay gente que va con la cabeza de comprarse una *Desktop*, una máquina de escritorio: con teclado, Mouse, lo que quieras, y dice: ¿pero yo para que me voy a gastar dos mil dólares en una máquina así, armandola como yo quiero? Me compro una laptop que es más chica, es mejor, una *notebook gamer* de esas y estoy salvado porque la transporte de todos lados, no se qué. ¿Pero que pasa? Ahí suceden cosas que el que no está informado comete el error de hacer. Por ejemplo una persona va y se gasta casi mil dólares en una *notebook* porque es lo mejor para todo lo que él va a hacer, inclusive para jugar, cree que está optimizada para eso porque tiene dieciséis gigas de *RAM*, lo más que puede tener eso. ¿Pero que pasa? Las tarjetas de video que traen integradas, porque no son como las *desktop* que se sacan y se ponen, y traen integradas las *notebook*, son tarjetas de video para uso digamos... Un uso muy, muy... Muy básico. Ver videos, ver videos, que no se te tranque cuando ves un video en 1080, en *hd*, en *You Tube*. Pero para correr un juego, y no tenés que correr con una tarjeta gráfica distinta no te da. Entonces las personas se compran una *notebook* de mil dólares, de mil quinientos dólares pensando que le va a servir para todo y después se da cuenta que el juego que más le gusta no le corre, y se le cae la cara al piso.

ENTREVISTADOR: Si, si.

ENTREVISTADO: ¿Entonces qué pasa? El mercado de las *notebook* es muy jodido, porque si vos te querés gastar la plata en una *notebook* que te corra todos los juegos, salado, y que te sirva para todo, tenés que gastarte más de dos mil quinientos dólares, fácil. Más de dos mil quinientos,

dos mil cuatrocientos dólares te gastás fácil en una computadora así. Y ahí el conocimiento está en saber eso porque vos con esa plata te armás terrible computadora de escritorio. Entonces tenés que negociar con vos mismo qué es lo que más te conviene. A esas *notebook* que salen más de dos mil quinientos dólares salen eso porque tienen un montón de cosas y sobre todo porque traen una tarjeta de video muchísimo más potente, tal como una computadora de escritorio, que las otras *notebook* de mil quinientos, de mil dólares no traen, y eso es lo que les caga la vida las personas sin saber, sin conocer sobre el tema.

Y bueno el mercado está justamente en que te ofrecen un montón de combinaciones, de posibilidades, de armarte lo que vos quieras, lo que vos se te antoje, pero vos tenés que ir muy bien informado a la hora de comparlo.

ENTREVISTADOR: ¿Qué te parece...? ¿Qué papel han tenido las redes sociales para vos, contigo y con el resto, en el tema de los *gamers*?

ENTREVISTADO: Este... ¿Vos me estás preguntando la relación entre las *redes sociales* y los *gamers*?

ENTREVISTADOR: Por ejemplo ¿para qué las has utilizado vos? o ¿cómo ha afectado el boom de las *redes sociales*?... ¿Qué ha cambiado?

ENTREVISTADO: A mi no es algo que... Si bien está bueno que la tecnología haya reforzado un montón de cosas en la era de la Internet, que haya facilitado el encuentro entre las personas, la comunicación, etcétera. Pero que pasa, esto... Esto se trata todo, para mi opinión, se trata todo para la educación de las personas, porque una red social no se usa como a vos te pinte, no se usa como vos quieras. Vos no tenés una libertad absoluta para usar las redes sociales. Vos tenés que respetar normas que fluyen a través de Internet y que se conocen a través de Internet. Por ejemplo ya conocés a la típica persona que comenta todo lo que hace en *Facebook*, que además de tener *Facebook* tiene *Twitter*, y tiene esto, tiene lo otro y tiene aquello. Y parece que cuantas más *redes sociales* estés involucrado mejor. Pero vos tenés que tener la educación necesaria, el conocimiento necesario para pensar “pero, ¿por qué tengo que ser tan público?” Si no soy un periodista, no soy un... No soy alguien que le da información al Estado, no soy alguien que investigue sobre... ¿Me entendés? Sos una persona común que está abusando de tu tiempo libre fisurandote con un montón de *redes sociales* que en realidad no te llevan a mucho más que volcar tu vida en eso.

ENTREVISTADOR: ¿Vos decís que eso ha afectado a los *gamers* también?

ENTREVISTADO: Eh, no. No, no, no. Porque ya te digo, la persona que sabe sobre informática, como los *gamers*, o sea... Recalco que no todos los *gamers* saben tanto de informática por ser solo *gamers*, pero la gran mayoría sí. Entonces ¿qué pasa? Por ende, al saber determinados conocimientos de informática, uno ya adopta una actitud, la actitud necesaria que tenés que tener para comportarte ante una determinada *red social*. Y los *gamers* saben comportarse ante una *red social*. Eh... Las personas que sabemos sobre informática, sabemos cómo comportarnos ante una *red social*, porque sabemos cuál es el objetivo de la *red social*, sabemos cómo utilizarla, sabemos cómo se utiliza. El provecho que tengas que sacarle, que puedas sacarle. Pero la gente que jamás se vinculó con nada que tenga que ver, ni *gamers* ni nada, porque todo esto pasó (porque todo engloba lo informático, ¿no?)... Entonces alguien que nunca se vinculó con la informática, no sabe y comete ridiculeces, y hace el ridículo siempre el noventa y nueve por ciento de las veces que entra a su *red social*, la utiliza mal, hace cosas que no tiene que hacer como aceptar cadenas de extraños, como todas las cosas que uno conoce que han pasado y pasan diaramente, ¿no? Encuentros de extraños... Cosas que una personas que tiene un básico, intermedio conocimiento sobre informática sabe distinguir en que eso es falso o verdadero, cero o uno, como bien de término informático.

Yo pienso que las redes sociales generalmente han ayudado a la comunicación. En el tema de la comunicación entre las personas han ayudado. Porque hoy en día gracias a *Facebook*, gracias a *Skype* y todos esos programas que utilizan video llamada y llamada de audio vos te podés comunicar con parientes que capaz hace diez años que no los veías porque no existía una forma de comunicarte mas allá de pagando terrible plata por teléfono y llamando internacionalmente. Entonces vos pagando cuatrocientos y pico de pesos por mes tenés Internet libre y te comunicás con todos los parientes que vos quieras, con toda la gente que vos quieras internacioalmente.

Eso es fabuloso. Eso es un avance fabuloso que trajo la era de las telecomunicaciones y que se implementó en las *redes sociales*.

Yo pienso que en términos de la comunicación ha jugado increíblemente a las personas. Este... Lo que engloba todo el conocerse, la cantidad de parejas que hay, independientemente de “hay, yo vivo en Uruguay, ella vive en México, nunca la voy a ver en mi vida”. Hay personas que se van,

se ven, y tienen hijos y son felices por siempre. Y quizás esas personas no se podrían haber juntado nunca, no podrían haber logrado tanta felicidad juntos por no haber tenido un encuentro mediante la *red social* que se los perita, una forma de comunicación.

Entonces yo pienso eso, que las *redes sociales* han ayudado un montonazo, han hecho crecer un montonazo la comunicación entre las personas, sin duda. Eso como tema principal, de positivo, ¿no? Después de negativo tenés lo que toda la gente hace mal en las *redes sociales*.

ENTREVISTADOR: Con respecto al tema de género, ¿cómo ves el tema de género y los *gamers*? ¿Cómo te parece que está la distribución? ¿Cómo te parece que está organizado?

ENTREVISTADO: ¿Vos decís de hombre-mujer?

ENTREVISTADOR: Claro.

ENTREVISTADO: En eso no hay rivalidad ni nada, este... Es un... Es algo que es común, que es muy común. Este... A las chicas les gusta jugar, a los chicos también, simplemente eso. Siempre está eso de que bueno, el hombre tiene más habilidad en los juegos que la mujer, cuando juegan entre ellos, pero es un simple... Pero no es por machismo ni nada, es simple... A veces pasa, a veces no, a veces es la mujer la que le gana al hombre, la que sabe más que el hombre. Es depende de la cabeza de cada uno, ¿no? En eso no hay diferencia.

ENTREVISTADOR: ¿Está muy repartido el asunto?

ENTREVISTADO: Si, si. Está muy repartido el asunto. En una convención de *gamers* no es que vos vayas a ver a todos gorditos de lentes sentados con el culo aplastado en la silla y jugando y nada más. No, puede haber alguna chica, incluso cuando yo estaba en la UTU conocí a varias mujeres que jugaban, que tenían su tiempo *gamer* en sus casas. Tengo amigas que juegan al *LOL*. Se ve que es uno de los juegos que les llama más la atención a las mujeres, como el *World of Warcraft*. ¿Viste que las mujeres siempre la mayoría tienen como... Siempre les gustan más los juegos que pueden crear su personaje, que pueden personalizar con quién juegan? Y bueno se ve que el *LOL* fue uno de los juegos que más llamó la atención con eso, ese y el *World of Warcraft*. Porque ya te digo las amigas que tengo, las que tengo juegan al *LOL* y juegos así. Casi nunca conocí a una mujer que juegue a juegos de fútbol, y juegos de carrera, eso no. Pero... Está repartido el asunto sí.

ENTREVISTADOR: Si tuvieras que hacer una proyección a futuro de cómo van a seguir avanzando los juegos, ¿cómo dirías que sería?

ENTREVISTADO: Y... Del avance tecnológico yo digo que podrían llegar a tener.

ENTREVISTADOR: ¿De los juegos? ¿De los *gamers*? ¿Cómo pensás que va a seguir esto?

ENTREVISTADO: Y es muy difícil saber de eso, es muy difícil opinar de eso porque las empresas de los juegos, tanto las más reconocidas como las no tan reconocidas siempre están innovando, siempre están sorprendiendo con las cosas que traen. Eh... Es un poco... Esa pregunta es un poco qué pasaría con todo, cómo se vería el auto del futuro, como sería el auto del futuro, ¿viste? Pero particularmente en este caso yo pienso que la tecnología en el ambiente *gamer* y en todo lo que es la informática en un futuro se ve proyectado mucho a lo que es la comunicación entre las personas. Yo creo que además de perfeccionar los juegos, además de perfeccionar la comodidad que le brindan las empresas a sus... A las personas que hacen uso de sus juegos, que juegan, con el equipamiento y todo, yo pienso que una de las metas a proyección a futuro de las empresas es transformar la comunicación entre las personas mucho más de lo que se ha transformado, acercarlas más, eh... Yo que sé. ¿Por qué te digo esto? Porque yo estoy jugando al... Ponele yo tengo *X-Box 360*, además de la computadora, es la única consola que tengo, y yo a veces cuando tenía la membresía *gold* de la *X-Box*, me permitía jugar a cualquier juego *online* y jugaba al *GTA V online*. Me re divertía, jugaba con gente de todo el mundo y no se qué, y en los juegos ahora aparece algo que parece que siempre estuvo pero no siempre estuvo que es el *Chat* del juego. Vos antes por un juego no podías *chatear*. Entonces ahí es cuando entra la parte que yo te digo de la comunicación entre las personas, porque cada vez ese *Chat* se va mejorando más, se va perfeccionando más, y eso acentúa la comunicación que las empresas quieren que tengan entre los jugadores, ¿entendés? El estar jugando con la computadora, que se hayan diseñado programas para jugar, que mismo en los juegos tengan programas de audio para que vos te comuniques con la otra persona mientras estás jugando vía audio, eso apuesta todo a una mejora en la comunicación entre los jugadores, ¿no?

Entonces yo pienso que como proyección a futuro en el tema de los juegos y las empresas, yo pienso que van a apostar a, además de seguir mejorando los juegos, además de seguir mejorando la experiencia de jugar, yo creo que van a apostar a la mejora en la comunicación de las personas.

Este... Salado, si, si. Quizás en un futuro te puedas ver, mientras estás jugando, en *streaming*, directo con una *cámara web* con el otro contrincante, ¿entendés? Entonces yo que sé, son cosas que uno puede imaginar pero no tanto. Te tiro eso. Capaz que hoy en día a rasgos muy alto se puede hacer, pero no es algo que se vea para nada en general.

Y bueno, yo pienso eso, que la mejora va orientada a la comunicación entre las partes, y sin duda de seguir orientando la experiencia en los juegos y lo que le satisface a uno.

ENTREVISTADOR: Si, si. ¿Y si tuvieras que hacer una proyección tuya a futuro como *gamer*?

ENTREVISTADO: Eh... ¿Proyección...?

ENTREVISTADOR: Viendo tu actualidad, tu presente, ¿Cómo te ves a futuro con el tema del *gaming*?

ENTREVISTADO: Con el tema del *gaming*. Este... Y yo a futuro mirá, yo juego particularmente un juego que es un simulador de la Segunda Guerra, de tanques de guerra, y es *multiplayer*. Y estoy en un *clan* ahí, y me hablo con la gente, ¿no? Entonces tengo compañeros, amigos se podría decirle, que son de Uruguay, que juegan conmigo, y que tienen treinta y pico de años, treinta, cuarenta. Y tienen tiempo, tienen tiempo repartido como para jugarse un rato, sentarse en frente de la máquina. Entonces yo pienso que con veintiún años, y hoy jugando así como yo estoy jugando, eh... yo pienso que a futuro no es algo que vaya a perder, no es algo que me guste perder. Yo pienso que voy a seguir. Si, si. Voy a seguir jugando, voy a seguir escalando, particularmente en el juego que yo juego, obteniendo más experiencia, o a nivel general, entre el acompañamiento tecnológico que haya, entre las mejoras tecnológicas que haya en los juegos, de los juegos que salgan nuevos.

Y bueno yo creo que eso me va a llevar a tener unos cuántos años más y a seguir en el ambiente, eso no va a... No hay ningún obstáculo que lo prohíba. Inclusive estas personas que yo te nombré, que son acá de Uruguay, que yo hablo pila con ellos, he hablado pila con ellos, he conocido, tienen hijos, tienen familia.

ENTREVISTADOR: ¿Los conociste por el juego?

ENTREVISTADO: Los conocí por el juego, claro. Vía *clan* que se armó en el juego, “clan uruguayo”, etcétera. Son conocidas las personas, hay muchos que tienen las familias formadas,

trabajos obviamente, tienen su propia casa, viven independientemente. Entonces el tema del *gaming* no es como una etapa, ¿viste? No es como una etapa de adolescencia, de preadolescencia. Es algo que vive contigo. Como te puede gustar andar en *kart* en alguna pista cada tanto, bueno, el tema de los juegos es lo mismo. Es una diversión como quien juega a las cartas en una mesa, con un amigo. Entonces yo pienso que va a prevalecer hasta el día que tengas tantas necesidades principales que tengas que cubrir, que no tengas tiempo para jugar, para divertirse un rato, a darle tranquilo. Si, si.

ENTREVISTADOR: Bien Leandro, eso es todo. Muchísimas gracias.

ENTREVISTADO: No, gracias a vos.

Entrevista N° 13

Fecha: 26/05/2015

Lugar: Casa de Entrevistado

Duración: 44' 22"

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 21

Horas de juego por semana: 45

Ocupación: Desempleado

En su casa un día entre semana, a las once de la mañana aproximadamente. Llegué en bicicleta, bastante acalorado. Entramos a su departamento, y fuimos directamente a lo que yo pensé que era su cuarto, que terminó siendo el cuarto de su hermano. El se sentó en la silla de computadora, al lado de la computadora mismo. Su fondo de pantalla tenía a un personaje de un juego y abajo del mismo decía "gamer". Yo me senté en una silla que llevé del living del apartamento, y nos encerramos en el cuarto (estaba la madre pero nunca la vi) a hacer la entrevista. El permaneció

siempre al lado de la computadora durante toda la entrevista, tenía abierto allí un juego el cual desconozco, pero que supongo fue el que mencionó que estaba probando.

ENTREVISTADOR: Bueno Fabio, contame un poco... ¿Estudias? ¿Trabajas ahora?

ENTREVISTADO: Ah... eh... no, deje tres facultades porque ta, no se tipo... me gusta mucho la física entonces empecé con física y... me di cuenta que no valía la pena hacer Licenciatura en Física entonces ta, dejé fui a Economía por la plata... me aburrí, este año quería hacer Relaciones Internacionales pero no pude y ta así que trabaje un rato, un par de meses porque me voy para Nueva Zelanda y no, me canso así que ta, voy a ir a Nueva Zelanda, voy a juntar plata allá y si puedo irme a Europa a estudiar diseño de video juegos voy a hacer eso.

ENTREVISTADOR: ¿Querés ir a trabajar a Nueva Zelanda?

ENTREVISTADO: Claro, voy un año, ahorro lo que pueda ahorrar porque ta se que se ahorra re bien trabajando allá y ta, si veo que ahorro lo suficiente como para irme a estudiar a Europa eh... me voy, sino ta, vuelvo acá y veré que hago.

ENTREVISTADOR: ¿De que laboraste acá?

ENTREVISTADO: acá labore en un Call center un mes y en el Macro otro mes, un desastre.

ENTREVISTADOR: Si, no muy gratificante...

ENTREVISTADO: Si, claro yo que se, para ahorrar un cacho para el viaje y ya esta, mi vieja me dijo que me lo pagaba y ta.

ENTREVISTADOR: Y acá la industria de los videojuegos ¿no te va?

ENTREVISTADO: Lo que pasa que le tengo tan poca confianza (nos reímos) Uruguay es el país que le tengo menos confianza en todo el mundo, además es pago también, para que voy a pagar una universidad acá si ahorro un cacho mas y capaz que puedo estudiar en oro país en Europa en mucho mejor ¿sacas? entonces ta.

ENTREVISTADOR: Que pero tenés a alguien en Europa ¿o algo?

ENTREVISTADO: No, no, no conozco a nadie, tengo pasaporte que me ayuda ¿sacas? tengo pasaporte Italiano entonces es mas fácil para mi vivir allá pero ta, tipo... voy solo, va con mi novia capaz... ese es el plan.

ENTREVISTADOR: Bueno contame un poco como es tu rutina todos los días.

ENTREVISTADO: Eh... pus, me levanto, agarro el desayuno, voy al baño lo que sea y me siento en la computadoras de mi cuarto hasta que se vaya mi hermano de su cuarto, hasta que se vaya a trabajar, cuando se va trabajar me voy al cuarto de mi hermano porque tiene una mejor computadora, almuerzo no se que ayudo a mi vieja con algunas cosas del trabajo de ella porque ta porque así... me va a pagar el viaje y eso y ta ayudo no se que y cuando termino todo lo que me pide tipo sigo jugando, llega mi hermano del laburo, me voy para mi cuarto y como mi computadora es media ahí sigo jugando o sino programo un rato que estoy aprendiendo ahí medio autodidacta y ta, después me duermo y repetir siempre.

ENTREVISTADOR: Estas programando... solo te mandaste o ¿hiciste algún curso?

ENTREVISTADO: No ningún curso, tipo en Internet ¿sacas? hay unas muy buenas paginas para aprender y como mi hermano estudia ingeniería de sistemas tipo si tengo dudas cualquier cosa le pregunto a el y ta.

ENTREVISTADOR: Programando ¿para que en particular?

ENTREVISTADO: tenia un par de objetivos pero uno se me complico bastante, era hacer un jueguito de celular pero se me complico bastante porque algunas cosas no me salen todavía entonces voy por algo mas fácil entonces voy a hacer una pagina de noticias para videojuegos y ta recién la arranque igual tipo... tengo el nombre y ta un poco mas pero ta en un par de meses capaz que la puedo hacer y ta.

ENTREVISTADOR: así que tenés una parte del día importante dedicada al tema de los juegos ponele.

ENTREVISTADO: Si obvio, me encantan.

ENTREVISTADOR: Contame un poco mas...

ENTREVISTADO: es un vicio yo que se... eh... no se que puedo decir tipo... cuando era chico no era muy de juegos igual, mis viejos cuando salio la play, la primer Playstation, la play 1 tenia 4 años eh... jugaba no se que pero era tipo casual no era que estaba todo el día jugando a la Playsatation. Era muy de salir a jugar a la calle, después me mude, ta iba un poco al cyber con los amigos del barrio a jugar un poco lo típico pero un par de horas por día... no era la gran cosa

después llego toda la época del Internet, del adsl todo eso y ahí empecé bastante digo... con el adsl y como en el cyber jugábamos siempre a los *Duty* me baje el *Call Of Duty* me puse a jugar como un enfermo había veranos que... una semana mi hermano volvió de vacaciones se fijo en un programa que sabe mas o menos cuanto jugos y se fijo cuantas horas había jugado por día y había jugado 13 horas por día en un semana.

ENTREVISTADOR: Ahí va...

ENTREVISTADO: El vicio que me agarre estuvo zarpado entonces ta... por ahí empezó con el *Call Of Duty* jugábamos mucho al Mu, tipo esas cosas, era no era muy de jugar muchos juegos era mucho de jugar mucho a un juego... después en tercero de liceo conocí los *Warcraft*, eh... me lo mostró un amigo también jugué muchas horas, ahí igual no pegaba tanto como ahora porque tenia que ir al liceo, tenia que hacer cosas y ta todo eso, ahora como tuve tres años libres metí mucho mas y ta, no se, después empecé a jugar a otras cosas tipo juegos normales, comunes y corrientes y me entro a gustar pila, entre a jugar juegos *Indy* que me gustan zarpado y ta, después salio el LOL, empecé a jugar al LOL y ta desde que pusieron ADSL que juego mucho y hace ponele 5 años capaz un poco mas que juego mas variado.

ENTREVISTADOR: Eh... mencionaste que arrancaste con esto del tema de los cyber ¿arrancaste como con amigos?

ENTREVISTADO: Claro tipo... yo me mude a Malvin a los 9 por ahí 9 o 10 todavía iba a la escuela, estaba tipo en 5to de escuela algo así, yo salía de la escuela y mi hermano y unos amigos mas estaban en el cyber entonces yo iba directo para el cyber jugábamos un par de horas y después me volvía para casa porque todavía no había Internet, no todo el mundo tenia Internet entonces estaba un par de horas, volvía para casa y ta ahí en casa tenia play, jugaba un rato y yo que se, nada mas, igual tipo en consola mucho no pude llegar a jugar después porque la play 2, la play 3 todo eso nunca tuve, me quede en la play 1 y ta como era medio caro no se no le quería pedir a mis padres, me quede con la computadora que igual es la mejor plataforma por lejos así que ta.

ENTREVISTADOR: O sea que en el clásico debate de play y computadora...

ENTREVISTADO: No hay, no tendría que haber un debate (risas) la computadora es mejor por lejos no importa en que situación siempre es mejor la computadora. Lo único bueno que tienen las

consolas y que me molesta son los exclusivos si no hubiera exclusivos ganara la computadora por lejos.

ENTREVISTADOR: Che y contame que mencionabas amigos eh... después mencionaste como una etapa que jugabas on-line, ¿jugabas on-line con tus amigos o ...

ENTREVISTADO: Generalmente era yo solo, igual jugaba con un par de amigos de vez en cuando les pintaba pero el mas viciado era yo, es mas, ellos después que me vicie mucho deje de jugar con ellos porque ellos perdían mucho contra mi y se enojaban entonces ta ya... no se, yo que se deje de jugar tanto con ellos, igual ta ellos siempre fueron menos vicio y mas estudio y cosas así o salir a bailar y yo no pero igual últimamente estos últimos años jugamos de vez en cuando cosas así cuando pueden porque están con la facultad y eso pero ta mas que nada fue solo, menos al WOOW que jugamos todos bastante, el resto fue bastante solo todo.

ENTREVISTADOR: Disculpa que retome lo de los amigos de nuevo, pero... ¿los amigos esos son amigos de ahora también, tipo cercanos?

ENTREVISTADO: De toda la vida, tipo desde el preescolar que somos amigos y ta, son de jugar pero no tanto como yo.

ENTREVISTADOR: Claro, vos sos más...

ENTREVISTADO: Son mas casual ellos.

ENTREVISTADOR: Y... bueno, entonces seguiste con la compu, seguiste jugando juegos, empezaste a variar juegos hasta hoy en día que...

ENTREVISTADO: Y ta, y ahora sigo así, sigo... no se juego... Estoy jugando no se, muchos juegos que no terminan como al WOOW, al LOL esas cosas que jugos siempre y no terminas nunca pero intento jugar un par de horas por día a juegos que se terminan para... no se para jugar juegos diferentes y terminar juegos porque sino es como... no sentís que hayas terminado nada ¿sacas? “¿Y que jugaste vos?” WOW y LOL nada mas...

ENTREVISTADOR: Claro...

ENTREVISTADO: Entonces ta cuando estoy acá juego un par de horas a un juego normal y después si estoy en mi cuarto y no tengo ganas de programar o algo así juego un rato con amigos o algo al LOL o algo de eso.

ENTREVISTADOR: ¿Qué tipo de juego te gustan de verdad así?

ENTREVISTADO: últimamente me gusta mucho los *Indy games* ¿sabes lo que son los *Indy games*?

ENTREVISTADOR: Contá igual.

ENTREVISTADO: Son... Juegos desarrollados por poca gente... Son por empresas independientes que son dos o tres personas entonces es un juego... No es un GTA no es nada por el estilo, no se acerca ni cerca a lo que hace una empresa multimillonaria pero son juegos que en algunos casos son muy buenos y maravillosos algunos entonces ta, últimamente juego mucho de eso... Igual siempre ta, LOL esas cosas tipo rol, esas cosas siempre.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es lo que te atrapa del LOL?

ENTREVISTADO: Pah... la verdad no sé, es como que me llama... generalmente cuando me llama un juego es la estética primero que nada, lo miro y digo: pah me gustan los gráficos, me gusta como se ve, ta, el arte de eso; después me fijo bien de que es o como es la jugabilidad mas que nada y... y ta después tipo ta, lo pruebo y veo, tipo ta, incluye muchas cosas tipo música y eso... esas cosas siempre importan, pero lo primero que me llama es como se ve y los *Indy* tienen un arte muy llamativo a veces.

ENTREVISTADOR: Ahí va. Eh... ¿un juego que te haya marcado? Que digas este juego... pah.

ENTREVISTADO: P.D.... eso esta complicado eh... pah hay muchos juegos buenos. últimamente... los últimos años creo que el que mas me gusto de todos fue el PORTAL 2, me acuerdo de haberlo jugado que fue mas o menos... va, un poco antes ya había empezado pero fue mas o menos por esa época que me empecé a viciare mas con otro tipo de juegos y deje de jugar tanto WOOW y esas cosas, porque jugué al PORTAL, jugué PORTAL 2 y me encanto tanto tipo, no podía parar de querer jugar, o sea, quería estar jugando todo el tiempo a ese y me lo di vuelta

varias veces y me encanto mucho, pero ta hubo varios, el tema es que ahora no me acuerdo muy bien, o sea son muchos yo que se.

ENTREVISTADOR: Ta pero el PORTAL 2 digamos que te marco.

ENTREVISTADO: El PORTAL 2 me gustó mucho. Eh... no soy mucho de que los juegos me hagan sentir cosas tipo como... ah no se me siento triste o cosas así, no mas que me gusta los diálogos, si es es gracioso, si me atrapa el juego, o sea, si en ningún momento esto jugando y digo esto es un juego ¿sacas? No se, simplemente me gusta y me atrapa pero no soy tanto de los sentimientos y eso.

ENTREVISTADOR: O sea... querés decir como que no te lo confundís con loa realidad.

ENTREVISTADO: Eh... me gusta que un juego me adentre, no me gusta darme cuenta que estoy jugando.

ENTREVISTADOR: Ahí va.

ENTREVISTADO: Tipo salir y decir pah... estoy jugando no se y darme cuenta que no se, que tengo que hacer algo... tipo... me gusta pasar horas y decir “pah” terminar de jugar y decir... pah, estuve ratazo jugando y no me di cuenta, eso es lo quemas me gusta.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es para vos ser un gamer? ¿Qué opinión tenés?

ENTREVISTADO: pah... es complicado, tipo, hoy todo el mundo es gamer porque hoy todo el mundo juega a algo pero hay un tipo especial de gamer que es el que juega mucho y el que no juega... no se... porque están los que juegan todo el día al LOL ¿Sacas? Ponele mi hermano trabaja, tiene la novia y cuando llega o esta todo el día juega al LOL y es lo único que juega y juega bastante pero no es gamer porque solo juega al LOL, entonces jugar mucho no lo considero gamer, lo considero gamer a alguien que juega mucho, que le gusta mucho que le apasionan los juegos y que juega a muchas cosas variadas, no dos juegos. Eso es para mí un gamer.

ENTREVISTADOR: O sea... tiene un poco del tema de la cantidad de juegos pero también a su vez una variación.

ENTREVISTADO: Claro... una variación, un poco de conocimiento sobre lo que son los juegos y que son y que implican.

ENTREVISTADOR: O sea que en realidad lo que dijiste hace un rato de que ahora hay muchos gamers...

ENTREVISTADO: En realidad no es que yo los considere gamers... simplemente es que si buscas la definición de gamer es alguien que juega, y todo el mundo juega hoy... todo el mundo juega a algo en el celular, el facebook... en cualquier lado.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué?

ENTREVISTADO: ¿Por qué? Porque están al pedo, están en el bondi, están aburridos y se ponen a jugar en el celular... no se por que...

ENTREVISTADOR: O sea... mi pregunta es: ¿Por qué decís que han pegado tanto los juegos?

ENTREVISTADO: ah... por que... no se, es algo que entretiene... es como ver una película, es algo que te saca de la realidad y que para la gente casual y eso, no necesariamente tenés que estarlo haciendo todo el tiempo, lo haces cuando querés... no hay un horario definido, no hay nada. Tipo... voy a jugar un ratito porque estoy aburrido, yo que se... estoy estresado... cualquier cosa, entonces ta te saca un poco de la vida.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo pensás que esta hecho el mercado en Uruguay para todo lo que es el *gaming*?

ENTREVISTADO: Esta bastante atrás... o sea, lo que pasa es que vos ahora pensás en Uruguay son muy raros, en Uruguay decís: P.D. me compre un juego, yo que tengo *Steam*, me compre un juego por *Steam* a 20dólaress, "P.D.... ¿gastaste 20 dólares en un juego que te podes bajar pirata?" Si, yo que se... yo compro los juegos porque me parece que apoyo a las compañías que desarrollAN en los juegos que me gustan entonces los compro aunque ya me lo haya pasado pirata y lo quiera jugar otra vez me lo compro... entonces como que Uruguay no esta muy preparado para gastar plata en juegos y como que a la mayoría de la gente no le parece necesario ni correcto, lo cual... no estoy en contra de la piratería pero si estoy en contra de la piratería total, no me parece correcto que a alguien le encante un videojuego y no quiera gastar ni un peso en el ¿sacas? Tipo... che vamo arriba, se hicieron tremendo juego y no los apoyas con 10 dólares que son doscientos pesos entonces ta... no se... no hay mucha gente gamer acá, hace poco una convención no se si te enteraste... vas ahí y todo el mundo jugo al *Minecraft* y al *LOL* y no jugaron a nada mas y en la

convención los disfraces son de anime y la mayoría de las cosas que venden nomás son de anime, no hay muchas cosas de computadoras o de juegos, hay un par de lugares, no hay... en general es más de otra cosa que de juegos, yo voy y no me gusta, no me entretengo... no siento que haya nadie con quien parar a hablarme de los juegos y que pueda tener una carla de un par de hora... no siento como que la gente sepa lo suficiente o que le interese lo suficiente entonces ta.

ENTREVISTADOR: ¿Fuiste solo?

ENTREVISTADO: No, fui con mi novia. Porque mi novia juega mucho y le gusta pero está trabajando entonces no puede jugar tanto entonces juega mucho WOW y mucha otra cosa no mucho... pero ta es media gamer es, pero ta no mucho.

ENTREVISTADOR: Tiene que ver... tipo... cuando se conocieron...

ENTREVISTADO: Yo la conocí en una convención de comics y anime que fue disfrazada de un personaje y la conocí ahí, porque un amigo mío hizo *cosplay* y ella también y se sacaron unas fotos y después yo le pedí a mi amigo el nombre y eso y ta... pero ta si fue un factor importante que le gustaran los juegos, no me vería con nadie que no viera anime ni jugara juegos ni nada de lo que me gusta porque me muero de tristeza pero ta.

ENTREVISTADOR: así que fueron juntos, ella ¿Hizo *cosplay* ahora?

ENTREVISTADO: No no, ahora no los dos nos aburrimos, ella quiso ir para ver un rato... yo mucho no quería ir yo hace pila que me aburrieron esas convenciones porque es siempre lo mismo entonces ta fuimos un rato y comimos por ahí y nos fuimos, pero ninguno de los dos compro nada nadie si disfrazo ni nada.

ENTREVISTADOR: ahí va... retomando un poco el tema de lo del mercado, además de los juegos todo lo que es consola, mouse, todo lo que te imagines ¿Cómo lo ves?

ENTREVISTADO: Ah si ta, es importante, o sea obviamente cuando te compras una consola obviamente te viene con lo que necesitas para jugar pero cuando jugos a la computadora es importante tener un buen mouse, un buen teclado, buenos auriculares también veces, yo soy de auriculares pero se que a veces sirven mucho para escuchar bien de donde vienen las cosas... Y ta, me encantan todas ese tema, no soy muy tanto de eso, no se mucho de conocimiento de Hardware y eso pero se algo, lo necesario. Soy más de conocimiento de juegos no tanto de lo exterior, pero

igual me encanta si tuviera plata para comprarme algo me compraría tremenda computadora, el tema es que como no trabajo ni nada y soy un vago ta, aprovecho la de mi hermano.

ENTREVISTADOR: Tu hermano por ejemplo ¿Se preocupa por estar al día con la tecnología?

ENTREVISTADO: No tanto, sabe algo pero ponele fue a Estados Unidos y se quería comprar una computadora buena porque le gusta jugar le encanta el LOL juega solo al LOL es mas no considera a otras cosas juegos, y ta no se porque necesariamente tuvo que comprarse una computadora tan buena para jugar pero lo hizo porque tenia plata yo que se, entonces ta le gusta jugar y eso pero no le gusta jugar variado entonces ta no era necesario traer una tan buena computadora de juegos pero ta se agrade (nos reímos).

ENTREVISTADOR: Vos la estas usando (risas).

ENTREVISTADO: Cuando él esta trabajando yo el uso así que ta estoy contento.

ENTREVISTADOR: Ta bien... Che y cambiando un poco de tema del mercado y eso, las redes sociales: ¿Qué opinión tenés vos de las redes sociales y que uso les das?

ENTREVISTADO: Eh... apenas salio Facebook, me acuerdo cuando se empezó a conocer. Acá yo me lo cree para los jueguitos porque habían un par de jueguitos que eran divertidos entonces ta me lo cree y jugué un rato; después no se me aburrí de los jueguitos esos era todo muy choto y lo deje de lado, no soy de usar Facebook tipo tengo las fotos y eso de hace años pero no lo uso nunca, hay pila de gente que lo usa y pila de cosas, paginas especiales para gamers en Facebook por ejemplo, de noticias del LOL o noticias de juegos y yo estoy suscripto a un par que a veces me sirven, entro cuando me levanto al Facebook y veo si hay alguna noticia en la pagina esa, generalmente entro a las paginas, pero si estoy en facebook me fijo si alguien me dijo algo o algo, me fijo si hay un mensaje, me fijo si hay algo de juegos y ta, en cuanto a por la gente no me interesa, solo si me habLANy ta *Twitter* tengo pero para seguir algunos youtubers esos de juegos y algunas compañías o cosas así, pero ta hasta ahí lo uso no soy de estar todo el día en facebook ni nada de eso, entro dos veces y ya esta.

ENTREVISTADOR: ¿Sos de por ejemplo los foros o alguna cosa de esas?

ENTREVISTADO: Lo era, lo fui un tiempo pero me aburrí bastante porque ... no es lo mismo que tener una charla con una persona que vos te sentás con una persona, ya sea en persona o por

Skype y estas un rato hablando y es mas fluido, en el foro posteás y esperas un rato a que alguien te responda y me aburría mucho la lentitud entonces ta me canse, el foro leo cuando hay algo interesante que la gente discute sobre algo de eso pero escribir nunca, no me interesa dar mi opinión a gente que no conozco no me interesa mucho, me interesa si la opinión de otras personas pero no me llama dar mi opinión al pedo.

ENTREVISTADOR: ¿De que foro eras como seguidor?

ENTREVISTADO: No se eran foros de juegos tipo eh... yo que se juegos en general ¿sacas? No me acuerdo bien los nombres pero se que era tipo un foro entrabas y había juegos de PC, juegos de consola, yo generalmente entraba a juegos de PC porque consola no tenia y veía tal juego o tal juego y ta decía... me interesa o lo juegue pero ta me aburrí bastante rápido, estuve poco tiempo; lo que si estuve mucho tiempo en un foro que era para crear mapas en *Warcraft 3* que había que crear mas y ta fuera aprender pila y ta para enseñar pila porque yo sabia bastante y ta estuve bastante en ese, pero ta solo por el hecho0 de aprender no por el hecho de opiniones, después ta, después cambiaron y ta, me fui.

ENTREVISTADOR: ¿Eras de usar por ejemplo *Taringa* o algo de eso?

ENTREVISTADO: *Taringa* la usaba cuando me quería bajar un juego pirata ponía: no se que *Taringa* y ta pero entrar y postear algo creo que no, solo tenia cuenta porque hay algunos post que te requieren cuenta, pero ta, cuando pirateaba mucho hasta ahí pero ta.

ENTREVISTADOR: ¿El *stream*?

ENTREVISTADO: El *stream*, no mucho... sigo un par de youtubers que habLANsobre videojuegos pero cuando están en directo los *strime* pero ta, a veces, depende si quiero jugar a algo de momento digo lo veo después, entonces no. Hay mucho *stream* de LoL y eso, hubo una época que me lo ponía de reajo mientras jugaba a algo yo que se cuando quería subir a diamante para aprender y esas cosas *strimeaba* un poco pero no me aburre bastante últimamente, soy mucho de ver youtubers que juegan a videojuegos pero de *strimear* no tanto.

ENTREVISTADOR: ¿Qué rol soles ocuparen juegos como el LoL o juegos de estrategia, que rol te gusta ocuparen el equipo?

ENTREVISTADO: Eh... es raro, ejemplo el LOL porque es lo que los dos conocemos y es lo más fácil, subí a diamante jugando *mid* o *support*. Me gusta mucho ser *support*, creo que en general es lo que mas me gusta, suportear pero... ta de vez en cuando te aburre un poco y te gusta jugar a otras cosas... igual... Más *mid* por el simple hecho de que me gustaba más el personaje. Pero me gusta el *support*. Pero si me das a elegir entre todos creo que prefiero el *support* o algo de daño. Tanque nunca, esas cosas nunca, me aburre. Pero algo de daño, de vez en cuando...

ENTREVISTADOR: ¿Por qué te gusta *support*?

ENTREVISTADO: No tengo idea, me gusta tipo... Creo que me gusta llegar y salvar a alguien, o hacer que pase algo sin hacerlo vos precisamente, ayudar a que pase algo. Se siente bastante bien. Y el tema del daño también. Depende mucho obvio del juego y de los personajes. Ahora estoy probando el *Heroes of the Stone* que es el *MOVA* de Blizzard, y me gustan mucho más los personajes de daño, que vendrían a ser tipo *carries* que *support*, entonces juego mucho más *carries*. Pero en el *LOL* ponele me gusta más *support*. Y en general me gusta más ser onda *support*.

ENTREVISTADOR: ¿Qué pensás que piensa la gente no-gamer de los gamers?

ENTREVISTADO: Esa es especial... Eh... La gente se cree muy madura porque no mira dibujitos ni juega juegos. Piensan no sé, que es de niños o cosas así, y no le veo el sentido. No sé cual es la diferencia entre ver una película y jugar un juego. O sea, sé la diferencia, no sé la diferencia para ellos, porque ellos van al cine y todo bien, pero jugar un juego no. O sea, es para niños, entonces no entiendo. Obviamente estoy hablando de gente mayor, porque la gente de ahora entiende o sea, no es que entienda los viciados como yo, pero no piensa que los videojuegos sean tan estúpidos. La gente más joven le gustará jugar, en general supongo que sí. Pero ta, supongo que piensan que es medio enfermizo jugar tanto, y nah, está bien, lo respeto, no me parece mal. O sea, cada uno con lo que le gusta, está bien. Yo, a mi no me gusta el fútbol y esas cosas, y tampoco pienso que jugar mucho al fútbol es enfermizo pero... yo que sé, no sé. No le veo la... Bueno sí, entiendo la parte de ser sociable, el tema de que perdés contacto, pero tampoco tanto. Porque yo sigo hablando con mis amigos, tengo contacto, tengo novia... O sea no entiendo. No es una vida social tan chica como algunos pensarían. Igual hay casos, siempre hay casos, de gente que no sale de la habitación que no tiene amigos y cosas así, pero en general me gusta pensar que no es tan así,

que no somos tan así. Pero o sea siempre hay gente que piensa “ah, son unos fracasados” y cosas así y ta... No me importa mucho.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que hay un estereotipo de *gamer*?

ENTREVISTADO: Si, ahora... Esta última... En esta generación lo que es *gamer* y los *frikis* en general (vamo a sumarlo todo junto porque es todo más o menos lo mismo) ahora está mejor visto, antes se lo veía peor, ahora es más normal. Lo que no me gusta para nada, pero... Pero como que la gente yo que sé. Tipo “ah es un *friki* no se qué” y no es tan malo como lo era antes. Es más ahora la gente se hace la *friki*, se hace la *gamer* y... yo que sé. Pero supongo que el estereotipo sigue siendo más el mismo de que somos unos fracasados, pero no tanto como antes. Creo que antes era peor, y ta... es como los *gays*, los *negros* y esas cosas. Antes era horrible y ahora está mejorando, entonces ta.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que hubo una brecha generacional en ese sentido? Retomando esto que venías hablando de los mayores que tienen como opiniones diferentes de los *gamers*. ¿Pensás que hay mucha diferencia generacional entre generaciones nuevas y viejas?

ENTREVISTADO: Si obvio tipo... Lo que pasa que la gente vieja (estoy hablando de cuarenta, cincuenta años para arriba), porque ahí ya empezaron las consolas y desde ahí ya están acostumbrados. Eh... pah esa edad yo que sé, penas habían teles, esas cosas, entonces no saben lo que es estar todo el día atrás de una pantalla, les parece que es espantoso, porque “ah no salís”, porque no socializás no sé. Y ahora como que como todo el mundo nace y a los cinco años tiene un celular, entonces no es la gran cosa. Entonces los que tienen veinte años como yo capaz que treinta ta, los que ya nacieron con consolas no les parece tan raro. Obviamente cuanto más joven menos raro es, porque ya... Yo tuve mi primer celular a los once, ahora veo a niños de cuatro años con *Iphones*, entonces cada vez se entiende más el estar atrás de una pantalla. Es más, ahora los niños están un poco especiales, están todo el día atrás de la pantalla.

Y yo crecí más en la calle cuando era más chico, hasta los diez, doce años era más en la calle, porque no tenía Internet y eso y... Eran dos horas por día atrás de la pantalla, o algo así. Entonces fui mucho de la calle, más cuando tenía menos de diez años, entonces me parece... veo a los niños y digo “pah, salí a la calle a jugar” ¿sacás? Pero ta, es lo mismo que piensan de mis padres de mí ahora, entonces ta, no me parece tan mal pero me parece un poco mal a la vez, porque no se...

Recuerdo mi infancia de salir a jugar y estaba demás. Eh... Además cuando sos chico tanto los juegos no entendés, no le ves la gracia o lo que sea. Sos más grande y capaz que lo entendés y capaz sabés lo que es la vida afuera de tu casa entonces ta... No sé, entonces supongo que ta, que un niño esté atrás de una pantalla va a ser normal pero... ta, yo que sé.

ENTREVISTADOR: Puede ser algo redundante pero... ¿Qué opinás de las nuevas generaciones de *gamers*? No solamente de los chicos en general.

ENTREVISTADOR: Pah... Es especial porque... O sea, los niños no juegan tanto. O sea, juegan mucho pero juegan dos juegos y creen que saben mucho, eso es lo más normal. Tienen trece años, juegan al *Call Of Duty*, juegan al *Minecraft*, juegan al *LOL* eh... Y para peor son malos. Y creen que saben mucho, entonces después van a la “One Up” y está lleno de niños de trece, catorce años que piensan que saben un montón y van re agrandados a todos lados y es tipo “che, no sabés nada, cuando tengas veintipico de años ahí hablamos un rato porque ni siquiera sabés la historia de los videojuegos, no sabés lo que es un videojuego, no sabés ni cómo se hace”. Así que tipo, no sé. Pero no se nace aprendiendo. Yo cuando era niño también me creía “ah” porque jugaba bien al *Call Of Duty*, y... Y ta, pero yo que sé, fui aprendiendo y ta, van a aprender, no es culpa de ellos ser niños. O sea, no pueden saber tanto con la edad que tienen así que ta, lo entiendo. Igual me molesta un poco la actitud pero yo que sé, me la banco.

ENTREVISTADOR: ¿Conocés otros *gamers* que tipo, vos los reconocas como *gamers*? Que digas “pah, estos *gamers*...”

ENTREVISTADO: Conozco un par que juegan mucho pero... A uno le pregunté si era *gamer* y me dijo que no, no se por qué, no le pregunté el por qué. Y otro es *gamer* no tanto como yo, es un poco casual. Es una mezcla, es tipo... es una mezcla entre casual y muy viciado como yo. Tiene sus épocas ¿sacás? A veces está mucho jugando, pero demasiado. Y hay veces que no juega nada, porque te aburre de vez en cuando. Pero no le pregunté nada No sé si lo considero *gamer* o no, porque como a veces no juega. Me considero más *gamer* que la norma, pero me considero menos *gamer* que los *gamer*. Pero no conozco tantos. Todos mis amigos juegan pero ninguno tanto como para ser *gamer*.

ENTREVISTADOR: ¿Conocés grupos de *gamers*?

ENTREVISTADO: No, nunca fui de juntarme mucho. Me gustaría, para tener alguien con quien hablar o algo de eso, que tengo un par de amigos pero ni tanto. Pero como no socialicé mucho en mi adolescencia nunca tuve muchos grupos y siempre tuve el mismo grupo de amigos y ta, que juegan todo pero nadie tanto, entonces ta... Me alcanza con mis amigos que tengo ahora, yo que sé. Como cuando quiero escuchar la opinión de alguien más miro en *You Tube* o cosas así y me alcanza, entonces tá.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinás del género en el *gaming* digamos? ¿Qué diferencias te parece que hay?

ENTREVISTADO: ¿Género tipo masculino/femenino?

ENTREVISTADOR: Género tipo masculino/femenino.

ENTREVISTADO: Eh... Obviamente hay más *gamers* hombres que mujeres. Ya se hizo la estadística y todo lo que quieras, creo que un cuarenta o treinta por ciento de los *gamers* eran mujeres, algo así. Eh... No me parece mal que las mujeres jueguen, no sé por qué hay gente que dice “ah, sos una mujer”, ¿qué importa? En general capaz que las mujeres juegan peor a veces? No sé de que depende pero capaz que es así. Supongo que es porque hay más hombres. Es como los coreanos, los chinos que hay muchos que juegan juegos que son muy buenos, es porque son millones, obviamente van a ser mejor. Las probabilidades de que hayan más buenos que nosotros es porque son más.

Pero ta, capaz tiene algo que ver con el cerebro, la verdad no tengo idea si juegan mejor, si juegan mejor si es por algo o si les interesa más o no por algo. Sé que son menos pero no me parece que mal que jueguen, es más, está divertido, yo que sé, no sé. La verdad no me cambia nada, es como jugar con hombres, no le veo la diferencia.

ENTREVISTADOR: ¿Vos ves una cierta discriminación o algo así?

ENTREVISTADOR: Sé que está lleno de gente que es tipo, no sé te enterás que una loca... Estás jugando con alguien al LOL por ejemplo y te enterás que hay una mujer y decís “ah con razón, sos mujer, sos horrible no se qué” está lleno. Todo el mundo piensa que las mujeres juegan peor. Y no sé si es verdad o no, no sabría decirte porque no hice nada, no estudié nada pero... Capaz que sí, capaz que no, pero no es para ver una mujer y decir “pah, es peor que yo, es una

mujer”. Estoy seguro de que en todo lo que jugué hay una mujer que jugó mejor que. Entonces yo que sé, no puedo discriminar ni nada. Y la verdad que no me importa si juego con una mujer o no. Conozco muchas mujeres que juegan mejor que otros hombres. Y ta, yo que sé. Pero ta si, hay gente que es media estúpida, que piensa que son mejores los hombres.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinas de...? ¿Por qué pensás que se ha dado un aumento grande de *gamers*?

ENTREVISTADO: ¿Últimamente?

ENTREVISTADOR: En estos últimos años.

ENTREVISTADO: No sé por qué. Es como el *anime* y todo eso. Yo me acuerdo que era tremendo viciado del *anime*. Me gusta mucho el *anime*. Y hubo una época que empezó a haber gente que decía “ah, si, yo miro *anime* y veo dos *anime*”. Y ahora hay mucha gente que dice “ah yo soy tremendo *gamer* y juego juegos” es decir... No sé por qué es tan así. Supongo que porque ahora todo el mundo juega un poco más porque es más normal, supongo que es más fácil capaz. Eh... supongo que les interesa un poco el mundo de los *gamers* y se hacen los *gamers*. No sé por qué creció tanto últimamente. Capaz que por el tema de *You Tube*, los *youtubers* juegan a juegos, entonces es como una propaganda. Hay últimamente muchas cosas sobre las empresas de juegos porque están creciendo mucho. Entocnes supongo que la gente no sé, les llama mucho la atención y se empiezan a interesar en el tema. Pero supongo que sí, que es tema de la publicidad en Internet, en *Twitter*, *Facebook* y todo eso. Y ta, y la gente se interesa un poco más, además de que es más fácil adquirir un juego hoy en día. En las páginas está lleno. Entonces ta...

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que puede llegar a existir una comunidad *gamer*?

ENTREVISTADO: Si, hay una comunidad *gamer*. Acá en Uruguay no es tan grande, obviamente son los menos, pero en otros países si, obvio. Hay convenciones enormes y de todo un poco. Es más ahora dentro de poco está la “E3”, no sé si sabés lo que es.

ENTREVISTADOR: No.

ENTREVISTADO: La “E3” es donde las compañías más grandes y las plataformas muestran lo que va a haber este año o lo que tienen planeado para el año que viene. Entonces van, te muestran un *trailer*, entonces toda la gente “ahhh, quiero ese juego ya” y pila de gente va a eso, y es carísimo

ir a eso, y todo el mundo lo mira por Internet, lo *strimea* (y yo lo voy a *streamear* porque me interesa mucho), porque yo que sé... No sé, hay mucha comunidad *gamer* si, porque como te acá como te dije antes, todo el mundo es más rata. No es tanto de comprarse cosas y esas cosas, entonces en otros países “ah, diez dólares” y lo gastan como si no fuera nada. Acá como que a la gente le importa más, diez dólares que ta, es algo yo que sé, te comprás una coca y unas papas con amigos, lo que sea. Pero... Como acá somos más de no gastar plata si es posible, capaz no es tan fácil como comprar el juego, entonces capaz se complica que haya gente que le interese tanto. Yo compro juegos porque es mucho más fácil. Es un segundo, gasto dos pesos, no voy a McDonald’s y ya está, me compro juego. Me da mucha más diversión que ir a McDonald’s y engordar. Pero ta...

ENTREVISTADOR: Si tuvieras que decir... ¿Qué te han aportado los juegos a vos?

ENTREVISTADO: Eh... Pah, yo que sé. Algunos valores a veces. No sé... No tantos valores. Más que nada lo que más me aportó fue el *anime*, pero los juegos son más... No sé, me divierten, qué me han aporta. Obviamente hay muchas historias buenas que te hacen pensar a veces y te dejan pero... Capaz te dejan valores pero no sabría decirte en el momento. Como que me quedó... es como lo que te enseñan tus padres, que quedó pero no sabrías decir “pah, mi padre me dejó tal cosa y por eso lo hago”. Supongo que algunos juegos me dejaron algo, pero no sabría decirte cuáles ni qué. Pero ta, me acuerdo juegos que me hicieron pensar y eso pero ta.

ENTREVISTADOR: Si tuvieras que hacer una proyección a futuro de los juegos que se vienen de todo lo que es la industria *gamer*.

ENTREVISTADO: ¡Puf! Se viene de todo un poco. Realidad virtual ya está empezando. Eh... No puedo esperar a que salga y sea lo más normal del mundo y tener una en mi casa. Eh... Pero sí, todo está mejorando un montón. La verdad no sé lo que van a ser los juegos. Yo me imagino *realidad virtual* y estás adentro del juego y se ve todo como si fuera la vida real. Y... Re zarpado, todo muy bien hecho, detalles impresionantes. Como ahora que cuanto más, cada vez está surgiendo cada vez más de *HD* y todo eso viste, cada vez es mejor y cada vez ves más detalles en los juegos y eso. Y supongo que va a llegar un momento en que va a ser igual que la vida real y vas a estar adentro y te vas a perder en un mundo que no es el mundo y va a estar re zarpado. Pero ta, es difícil lo que va a pasar, entonces no sabría imaginarme. Pero ta, supongo que va a estar muy bueno, va a estar muy zarpado.

ENTREVISTADOR: ¿Y vos como *gamer*?

ENTREVISTADO: Yo voy a seguir jugando todo lo que pueda, a menos que me quede pobre en la calle y no pueda comprarme una computadora voy a jugar siempre. Eh... ta, como ya te dije voy a intentar hacerme diseñador de juegos y ta, si puedo trabajar y hacer un juego demás. Obviamente si puedo jugar voy a seguir jugando, no voy a dejar de jugar por hacer juegos. Pero ta, no sé, espero seguir jugando y que haya juegos siempre para entretenerse y que no pierda la originalidad del mundo y empiecen a salir copias baratas. Yo que sé, *Assasins Creed* hay veinticinco.

ENTREVISTADOR: ¿Vos te ves ahí siguiendo...?

ENTREVISTADO: Si, toda la vida.

ENTREVISTADOR: Fabio eso es todo. Muchas gracias bo.

ENTREVISTADO: No, de nada.

Entrevista N° 14

Fecha: 03/06/2015

Lugar: Via Skype

Duración: 28' 43"

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 21

Horas de juego por semana: 30

Ocupación: Estudiante y Trabajador

Por Skype. Tuvimos un encuentro fallido en realidad. El día que teníamos previsto realizar la entrevista el subió de rango en el juego que estaba jugando, motivo por el cual sus amigos fueron

a su casa a festejarlo. Disculpándose al respecto de no poder realizar la entrevista, fijamos otra entrevista para nuevamente una hora posterior a las diez de la noche.

ENTREVISTADOR: Eh, Francisco, bueno, contame un poco tu rutina.

ENTREVISTADO: Eh... yo me levanto, tengo que trabajar y tengo tres horas entre el trabajo y el segundo turno que tengo y eso lo aprovecho para jugar, y ta más tarde lo aprovecho para estudiar y uso el resto del tiempo para jugar y para socializar, pero siempre me guardo un tiempo para practicar.

ENTREVISTADOR: Contame un poco más en profundidad... ¿Cómo es el tema del estudio? ¿Que estas estudiando?

ENTREVISTADO: Eh... ahora estoy estudiando diseño web y tengo también un proyecto para sacar una página para gamers Uruguayos.

ENTREVISTADOR: ¿página gaming?

ENTREVISTADO: No no, quiero sacar una página...

ENTREVISTADOR: Ah, ¿quieres vos crear una?

ENTREVISTADO: Más que nada para los *streamer* de Uruguay.

ENTREVISTADOR: Ahí va... ¿vos haces *stream*?

ENTREVISTADO: Eh... si pero ahora deje porque acabo de formatear y ta y tengo que esperar, tengo que conseguir pila de cosas, configurar, comprarme otro *ram*.

ENTREVISTADOR: Ahí va, bueno y contame un poco como es el tema que me dijiste que practicabas, contame un poco más ahí ¿Qué es lo que practicas? ¿Cómo haces?

ENTREVISTADO: Y más que nada o sea, lo que más se puede practicar cuando no tenés un equipo así es meterte en solo *queue* y jugar la línea que más te gusta y así estar practicando lo que más te guste e ir cada vez mejor y aprendiendo de tus errores y los errores de los demás también, o sea, lo mejor de la práctica es estar atento a todo, aprender.

ENTREVISTADOR: Ahí va, eh... contame un poco más porque en realidad no hablamos de que es lo que prácticas, o sea me hablaste que practicas Queue y eso y ta, yo supongo que juegas al League of Legends.

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: ¿es el juego que juegas por preferencia?

ENTREVISTADO: Si, es ahora al que más estoy jugando, pase por diferentes modos pero hace tres años más o menos estoy dedicándome al League of Legends.

ENTREVISTADOR: Contame un poco como fue que... hablando ahora si de tu trayectoria ¿Cómo fue que llegaste al tema de los juegos?

ENTREVISTADO: Y... a los 14 años empecé a jugar Mapa de Warcraft el Dota, después se creó el Heroes new war que ya requería más, tenía más requisitos de computadora y eso y cuando me la pude comprar empecé a jugar, al tiempo arranco con el League of Legends que lo probé y no me gustó mucho y lo deje y ta ahora estoy volviendo, o sea... lo fui dejando de a tiempos porque ta, no sé, hay tiempos que, no sé, todo jugador creo que se da cuenta que está jugando enojado o que ya no le divierte y ahí tiene que dejar, tiene que dejar un tiempo para volver con ganas y ahí es cuando vuelvas mas o menos.

ENTREVISTADOR: te pasa eso... o sea, te paso con el League of Legends ¿te paso en algún otro juego eso?

ENTREVISTADO: Y... no, o sea me paso con el Counter pero ya deje de jugar y ta, ahora solo estoy jugando al League of Legends porque ya también no tengo mucho tiempo para jugar otros juegos.

ENTREVISTADOR: Contame ¿arrancaste directamente con el Dota o jugabas algo antes?

ENTREVISTADO: Y no, creo que de chico juegas más...

ENTREVISTADOR: Ahí va, contame un poco más sobre eso... de chico ¿Cómo fue que arrancaste con el tema de los juegos y eso?

ENTREVISTADO: Y, arranco más que nada... empezó con un Buscaminas, siguió con un Pac-man . Después con un tetris, después con un Nintendo 64 porque tenía un amigo que tenía un

Nintendo 64 y me re colgaba a jugar, y después de a poco fui arreglando mi pc, fui comprándole más cosas jugando a juegos más nuevos hasta que llegue a lo de ahora y ahora como que ya todo está más o menos al mismo nivel, precisa muchos requisitos entonces... con una maquina más o menos buena, decente puedes salir a los juegos.

ENTREVISTADOR: Siempre estuviste más bien pegado a la pc... más vinculado a la pc.

ENTREVISTADO: Si, si de chico como que me atraía jugar con la computadora, pero también jugaba afuera, pero como que ta había momentos como que necesitaba tocar un teclado y un mouse.

ENTREVISTADOR: Ahí va, como que siempre tuviste esa preferencia digamos ¿no?

ENTREVISTADO: Si, y siempre antes que un joystick, nunca pude colgarme con la play, siempre fue el teclado y el mouse nomas.

ENTREVISTADOR: ¿tus viejos como se lo tomaban?

ENTREVISTADO: Y... cuando era chico digamos hasta los 15 años me aguantaron que jugara todo el día pero después ya tenía que arrancar a estudiar y eso y ta, la última computadora que me compre me la compre trabajando de a poco, la arranque a comprar a los 18 años porque necesitaba cambiar de computadora, estaba estancado en una división por una computadora que no andaba bien y ta, cuando la cambie pude seguir esa división.

ENTREVISTADOR: Claro, y contame un poco, porque me dijiste que ibas con a los de un amigo a jugar al Nintendo, contame un poco más de tus amigos ¿Cómo fue que enganchaste el tema de los juegos y eso?

ENTREVISTADO: Y... el tema de los juego fue más que nada por mi hermano, porque mi hermano tiene 2 años más y él fue el primero en arrancar a ir a los cyber y como que yo por maña de chiquito quería ir también y mis padres me terminaron dejando ir con mi hermano y ahí empecé a colgarme, hasta había veces que me escapaba de la escuela para ir a jugar, si, la verdad todo un tema.

ENTREVISTADOR: ¿jugabas al counter y eso en el ciber?

ENTREVISTADO: Si, el Call of Duty.

ENTREVISTADOR: Ahí va, y eso era con tu hermano.

ENTREVISTADO: Si, él tenía 13 años y yo 11.

ENTREVISTADOR: ¿jugabas con la gente del cyber? O ¿jugabas solo con él? ¿Jugabas con otros amigos?

ENTREVISTADO: Jugaba con mi hermano y los amigos de mi hermano, ellos siempre iban a jugar al warcraft y lo aprendí a jugar con ellos, y ta, la gente del cyber como que también les gustaba el Warcraft, todos jugaban Warcraft, entonces fue lo que más aprendí.

ENTREVISTADOR: ¿vos sos de Paysandú?

ENTREVISTADO: Si, de Paysandú.

ENTREVISTADOR: Ahí va, y... ¿habían buenos cyber allá?

ENTREVISTADO: Había uno que estaba bueno que hasta ahora creo que sigue siendo el mejor cyber de Paysandú y hasta... los que atendían cuando yo era chico ahora son amigos míos, eran como de la familia mas o menos, nos conocíamos todos y era muy lindo el ambiente, entonces nunca se me ocurrió cambiar.

ENTREVISTADOR: Claro. Retomando el tema de tu rutina, contame un poco más eh... bueno me dijiste que te levantas y que a veces prácticas de mañana.

ENTREVISTADO: Si, si si.

ENTREVISTADOR: Eh... ¿con que fin practicas? ¿ vos estas jugando en otro nivel?

ENTREVISTADO: Yo llegue hace unos meses a un nivel competitivo que llegue a una final presencial en la capital, y ta como que antes de eso había dejado porque no tenía tiempo y mis compañeros de equipo me empezaron a pedir que me una, que ellos querían participar en serio, y me uní y si bien practicábamos poco como que yo estaba siempre y ta, terminamos llegando a la semifinal y ahí me empezó a colgar u poco más lo de jugar, pero me gusta más jugar por diversión, digamos que por crecer, por saber jugar más y no tanto por lo competitivo que... el ambiente competitivo para mí fue medio incomodo porque estuve 5 horas más o menos a la vuelta con gente que tomaba datos, que hacia esto y lo otro y vos no podías estar mirando los juegos de antes. Por lo menos eso me paso a mí y creo que está pasando en todos lados, aparte de tener 5 personas al frente que es como estar peleando por plata ya le saca la diversión al juego.

ENTREVISTADOR: O sea, vos decís que la competencia es como muy dura, muy estricta.

ENTREVISTADO: Y si, es muy estricta porque ya cuando se empieza a manejar plata ya es así.

ENTREVISTADOR: Claro... Bueno... ¿me dijiste que llegaste al equipo por amigos tuyos que tenés?

ENTREVISTADO: Si, éramos un equipo que entrenábamos antes pero nunca entramos a un torneo bueno ni ganamos muchas cosas y eso me impidió ver si estábamos jugando bien y accedí.

ENTREVISTADOR: Y... ¿tus amigos son del liceo o son de otro lado?

ENTREVISTADO: Eh... nos hicimos amigos jugando, o sea, jugando por internet, con un uruguayo, conversando, nos agregamos a Facebook y uno de mi equipo iba al mismo instituto que yo, después habiendo dos que eran amigos entre ellos y otro que lo conocíamos de internet. Y nosotros fuimos y nos encontramos, o sea, la primera vez que nos fuimos fue ahí, fue cuando fuimos a la final.

ENTREVISTADOR: O sea, ¿hasta el momento habían jugado y eso pero no se habían visto?

ENTREVISTADO: No, jugamos como dos años juntos y nunca nos vimos en persona.

ENTREVISTADOR: Ahí va... ¿era porque eran de distintos lugares geográficos digamos?

ENTREVISTADO: Si, eran 3 de Montevideo y 2 de Paysandú.

ENTREVISTADOR: Claro ¿Cómo se llama el equipo?

ENTREVISTADO: Caban Gaming 10.24

ENTREVISTADOR: Ahí va, está bueno. Bueno contame Francisco ¿Qué es para vos... ¿Qué significa para vos ser un gamer?

ENTREVISTADO: Y... ser un gamer es un término muy discutido, para mi es una persona que tiene pasión por el juego, porque hay mucha gente que pasa horas y horas jugando pero eso no es ser gamer, ser gamer es que te gusten los juegos en serio, que te guste progresar en ellos y buscarle siempre lo más divertido al juego, no sé, buscarle tu propia forma de jugarlo es para mí ser gamer.

ENTREVISTADOR: ¿Opinas que ha tenido una serie de cambios el concepto hasta el momento? Desde que vos arrancaste a jugar y eso.

ENTREVISTADO: Sí, sí, hay mucho... para mí hay un concepto que está errado que es de que los gamers que suben videos a YouTube son youtubers o gamers, los gamers arrancaron hace muchos años a jugar, desde chicos, y ellos hace pocos años. Eso es todo por tema de plata, porque se usa para conseguir plata y no para jugar bien.

ENTREVISTADOR: Claro, o sea que decís que el tema de la plata, como que el gamer es más si se quiere como por diversión...

ENTREVISTADO: Sí, aparte de que, si un gamer quiere llegar a ganar plata tiene que jugar demasiado bien, porque mira que hay que sobresalir entre miles y miles...

ENTREVISTADOR: Claro.

ENTREVISTADO: Capaz millones de personas. Y ser youtubers solo tenés que tener popularidad, publicidad, todas esas cosas... y es más un negocio.

ENTREVISTADOR: Ahí va. ¿Qué opinas del stream?

ENTREVISTADO: El stream para mí es algo muy bueno, porque yo pase de estar en plata a diamante mirando streams y practicando lo que vi. La verdad ver las cosas en vivo y gente jugando en vivo está muy bueno, aparte de que puedes interactuar con las otras personas.

ENTREVISTADOR: ¿Hay gente que streameabas siempre?

ENTREVISTADO: ¿Cómo, cómo?

ENTREVISTADOR: Si hay alguien que streameas seguido, como que seguís a alguien.

ENTREVISTADO: Alguien que siempre veo, a ver... Wins of Dead se llama, fue Challenger desde hace 5 años y nunca dejo de serlo, y siempre explica, o sea, va jugando y te va explicando las cosas que hace y eso.

ENTREVISTADOR: Ahí va. ¿Qué opinas del gaming en Uruguay? No se... ¿te parece que ahora hay más gamers? No sé qué opinas...

ENTREVISTADO: Y... al gaming en Uruguay le falta promover eventos y cosas así pero de aquí a dos años creo que va a haber más eventos y posibilidades para todos los tipos de gamers.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinas de las redes sociales respecto a los gamers? ¿Qué papel ha tenido para vos?

ENTREVISTADO: Y... esta bueno por el tema de los streamers, para que puedan llegar a la gente y la gente pueda llegar a los streamers también. A parte de eso está muy bueno conocerse, o sea, para la persona que no le gusta jugar competitivos está muy bueno conocer gente de Facebook y decir “va vamos a jugar” y juegan y ta, es como si te conoces de toda la vida y le decís “vamos a jugar juntos” eso está bueno.

ENTREVISTADOR: Claro ¿vos has hecho tipo el proceso inverso tipo... conocer a alguien en el juego, no sé, si has conocido a alguien en los juegos mismos? O en las redes sociales y después llevados a juegos o...

ENTREVISTADO: Si, si he conocido varias personas, como mi compañero de equipo, ese que era de acá de Paysandú, que yo no sabía que iba a mí mismo instituto hasta que jugamos juntos y hablamos.

ENTREVISTADOR: Ahí va.

ENTREVISTADO: Y termino siendo mi amigo.

ENTREVISTADOR: ¿vivís solo ahora? ¿Vivís con tus viejos?

ENTREVISTADO: Con mis viejos y ta, estoy pensando en mudarme pero ta, todavía falta, me falta todavía.

ENTREVISTADOR: Ahí va, ¿Cómo es el tema del mercado para el gamer?

ENTREVISTADO: Y... acá en Uruguay creo que ya están todas las posibilidades, porque vienen los últimos teclados, los últimos mouse, los últimos auriculares, viene todo lo que necesites. La verdad que en tecnología Uruguay no se queda para nada, para los juegos vos podés conseguir todo lo que quieras, ya sea importado o de acá.

ENTREVISTADOR: ¿vos sos de preocuparte por mantenerte al día con los avances tecnológicos y demás?

ENTREVISTADO: Y... Para mí con que mi computadora ande con 60FPS que es lo que necesitas para jugar bien y tener un teclado que le anden las teclas y un mouse que le anden los botones, ya está. Yo he tenido la posibilidad de comprarme buenos mouse y siempre me compre el Genios de \$180 porque es el que más me aguanta, hay otros mouse que los he hecho pedazos en dos días.

ENTREVISTADOR: Yo tengo el mismo también (nos reímos).

Contame, te interesa conocer de computadoras ¿tener conocimiento informático?

ENTREVISTADO: o sea, me gusta sí, me encanta la informática.

ENTREVISTADOR: Contame un poco como es tu maquina...

ENTREVISTADOR: Y, es una MD de 4 núcleos con 2GB de RAM y 1GB de video, es lo básico para poder jugar.

ENTREVISTADOR: Claro, con eso el LOL ya te corre tranquilo.

ENTREVISTADO: Si si, con eso ya corre bien, necesito más RAM para poder sreamear, porque streamear consume mucho más RAM.

ENTREVISTADOR: Decime ¿Por qué te parece que ha pegado tanto un juego como el LOL por ejemplo?

ENTREVISTADO: Y, yo creo que al principio fue por moda, por chicos que se conocían entre ellos y todos querían jugar y sabían que alguien jugaba y querían probar, como que es un juego muy colgante, porque en otros juegos todos pueden elegir lo mismo, elegir uno y que todos sean el mismo personaje y nunca va a ser lo mismo, puedes jugar 10000 juegos así y nunca va a ser lo mismo, eso es lo que tiene, es imposible aburrirte.

ENTREVISTADOR: Y... ¿Qué tipo de juegos hay que te enganchan? A demás de tipo, la moda.

ENTREVISTADO: Los Shooter, esos juegos nunca pasan de moda, y ta después hay juegos que son para el momento, no para aprender a jugar, sino para el momento, o sea, más para divertirte, como juegos de autos, de peleas, para descargar un poco.

ENTREVISTADOR: Ahí va ¿algún juego que te haya marcado en tu vida?

ENTREVISTADO: Eh.. el Smash Brothers, no sé si lo conoces, del Nintendo, siempre ame la saga del Nintendo.

ENTREVISTADOR: Ahí va, ¿te seguís juntando con algún amigo o algo así a jugar algo de eso o ya más bien estas para el LOL online y esas cosas?

ENTREVISTADO: No, si tengo pila de compañeros que siempre vienen a mi cuarto, instala la computadora y ta, la verdad es que todos los días tengo a alguien viniendo a jugar.

ENTREVISTADOR: ¿son los mismos amigos que fueron a tu casa el otro día cuando subiste a Diamante?

ENTREVISTADO: Si, ahí habían tres personas nomas, porque sabía que estaba en promoción y si la ganaba quería pelearla por eso.

ENTREVISTADOR: (nos reímos) Está bueno, ¿era gente del equipo tuyo o era también otros amigos?

ENTREVISTADO: Había uno que era suplente al principio y después habían dos que son vecinos que quisieron venir.

ENTREVISTADOR: Ahí va, está bueno. Y... ¿Qué te parece... ¿vos llegaste a seguir algún foro para mantenerte al día con algún juego o algunas cosas?

ENTREVISTADO: Eh... No, no, no he usado foros, hace años que no entro.

ENTREVISTADOR: No sos yo que se o ¿en algún momento usaste? Tipo, Taringa o alguna página de esas.

ENTREVISTADO: La página que he usado que me ha ayudado es Modafire que te ayuda con... es sobre todo del LOL y te ayuda, tiene datos, tiene trucos, con trucos me refiero a cosas de ingenio, así.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo ves el tema del género en el gaming, como es la distribución ahora?

ENTREVISTADO: Y... o sea, siempre va a haber muchos más hombres que mujeres; y actualmente yo diría que hay un 95% de hombres y un 5% de mujeres es, de las cuales al 1% le

gusta jugar y el otro 4% saca plata de los juegos por eso es lo que tiene, cualquier mujer que streamee siempre va a sacar plata.

ENTREVISTADOR: ¿vos decís que puede incidir que el 95% sean hombres?

ENTREVISTADO: Si, a parte la mayoría son jóvenes que les atrae, no sé por qué será, que les atrae una persona que juega a su mismo juego.

ENTREVISTADOR: ¿vos conoces algún gamer o que vos lo pienses gamer?

ENTREVISTADO: ¿Cómo, cómo?

ENTREVISTADOR: Si ¿vos conoces así muchos gamers?

ENTREVISTADO: Si, conozco bastantes tengo un amigo muy cercano a mí que colecciona cosas del Nintendo y siguen invirtiendo en eso, tengo varios amigos que invierten su sueldo en arreglar la computadora.

ENTREVISTADOR: Ahí va, ¿grupos de gamers? ¿tenés algún contacto con algún grupo, alguna comunidad?

ENTREVISTADO: Si, el de League of Legends de Uruguay, debe ser, si es la comunidad más grande de League of Legends de acá.

ENTREVISTADOR: ¿crees que eso genere algún tipo de unidad entre gamers?

ENTREVISTADO: No, más que nada es bueno porque casi siempre se está actualizando, están mandando cosas interesantes, o hay streamers, o sea, los streamers tienen su lugar para publicar también, está bueno eso.

ENTREVISTADOR: Eh... hálame un poco de... ¿Cómo ves la industria de los juegos actualmente?

ENTREVISTADO: Actualmente cambio mucho, porque antes lo que se vendía era el juego y ahora como que se dieron cuenta que los juegos sacan más plata cuando es gratis pero tienen opción adentro para gastar plata y ha pasado con Android, pasó con la PC, paso con todo. SE focalizan en eso, en tener juegos que están abiertos a todo el mundo y que todo el mundo esté abierto a poder gastar plata adentro.

ENTREVISTADOR: ¿Existe algún estereotipo digamos hacia los gamers? Por parte de la gente no gamer por supuesto...

ENTREVISTADO: Mh... ¿Cómo, como es la pregunta?

ENTREVISTADOR: Si consideras que existe algún estereotipo acerca de los gamers desde la gente no gamer, o sea en otras palabras ¿Cómo piensas que ve la gente no gamer a los gamers?

ENTREVISTADO: Ah, si... los estereotipos siempre están, te imaginan con lentes, flaco y un inútil, es así como la gente se imagina a los gamers, pero nada que ver, porque he conocido de todo tipo de persona. No hay un estereotipo, pero la gente siempre lo cree así.

ENTREVISTADOR: Ahí va, ¿Qué piensas que ha aumentado el tema de la cantidad de gamers en nuestro país?

ENTREVISTADO: Pasa que ahora es mucho más accesible tener una computadora y como que los niños están cada vez más alejados de sus padres y más acercados a la tecnología, y como que empiezan mucho antes a jugar, entonces son cada vez más personas.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinión te merecen las nuevas generaciones de gamers? ¿sentís que tienen alguna diferencia?

ENTREVISTADO: Y si... ¿Cómo, como? ¿Cómo fue?

ENTREVISTADOR: O sea, hablando de la nueva generación de gamers, más chicos, ¿que opinión tenés? ¿Sentís que hay alguna diferencia?

ENTREVISTADO: Ah sí, hay una gran diferencia de experiencias, porque personas como yo y gente de mi generación han jugado con una Pentium 2 o con una Celeron y han sabido lo que es tener que entrar al administrador de tareas para poder arreglar tu computadora, tener que entrar al DOS, que ahora los niños, los gamers de ahora si se les tranca la computadora la mandan a un técnico. Antes un gamer tenía que conocer su propia máquina y cuidarla el mismo, creo que más que nada eso se perdió.

ENTREVISTADOR: Claro, ¿crees que existe alguna categorización para los gamers? ¿Crees que existe algún tipo de categorías?

ENTREVISTADO: Si, porque los de la nueva generación no vivieron el gaming y creo que esa es la diferencia, o sea, ya le dieron todo servido, ya le mostraron como era el juego bien hecho.

ENTREVISTADOR: O sea, ¿vos separarías las categorías en vieja generación y nueva generación? O capaz que no separarías, no sé.

ENTREVISTADO: No lo separaría, pero hay una diferencia, más que nada en la edad porque se ve la experiencia y... hay diferencia sí, pero yo no discriminaría, ni lo separaría por nada.

ENTREVISTADOR: Perfecto, ¿Qué proyección tenés a futuro de los juegos? ¿Cómo piensas que van a ser? ¿Cómo piensas que viene la mano?

ENTREVISTADO: Y... creo que va a seguir todo igual y va a terminar siendo como si fuera una empresa, La FIFA, va a terminar así, porque está lucrando más o menos lo mismo que está lucrando la FIFA y está creciendo rapidísimo la empresa. Se expandió a todo el mundo, o sea, cada persona de cada lugar en el mundo puede jugar al League of Legends.

ENTREVISTADOR: ¿Qué piensas que te han aportado los juegos, no sé, ya sea, aunque sea diversión, pero que piensas que te han aportado?

ENTREVISTADO: Bueno, para mi vida diaria, me di cuenta hace años cuando en verdad arranque a jugar, me di cuenta que tengo... o sea, me ayudó mucho en los reflejos y en la capacidad que tengo de pensar... estar en una situación y pensar en cómo resolverla más rápido.

ENTREVISTADOR: Ahí va, ¿Qué opinión te merecen por ejemplo los artículos que salen ahora, ya sea criticando, positiva o negativamente, como que está empezando a verse en los diarios y eso, como ver, que opinión tenés de eso?

ENTREVISTADO: Y... creo que está bien, porque capaz cuanto más gente se informe más gente se une o más gente apoya, porque debe haber padres que ni siquiera se imaginan jugar, pero como ven que su hijo está feliz jugando como que intentan apoyar de alguna manera.

ENTREVISTADOR: Claro... ¿Qué proyección tenés a futuro de vos mismo como gamer?

ENTREVISTADO: Y... yo creo que si voy a jugar competitivo voy a darme un par de años más para jugar para practicar en serio y si en algún futuro sigo jugando voy a streamear pero no buscar

jugar en competitivo ni nada de eso, porque ya a los 25 años la persona empieza a perder lo que es la percepción y la velocidad.

ENTREVISTADOR: O sea, ¿todavía tenés esperanza de tener más logros competitivos?

ENTREVISTADO: Si, si se me da la oportunidad, no la dejaría seguir.

ENTREVISTADOR: ¿estas practicando todavía con el equipo? O sea ¿con el equipo de antes?

ENTREVISTADO: No, no, lo volvimos a disolver después del campeonato porque yo también iba a dejar de jugar, al final termine volviendo y hubo otro compañero que también dejo de jugar, entonces como que cada uno se fue para su lado.

ENTREVISTADOR: Ahí va. Francisco, eso es todo.

ENTREVISTADO: Bueno gracias.

ENTREVISTADOR: No, gracias a vos, la verdad te la jugaste, estando desde lejos y todo, se agradece.

Entrevista N° 15

Fecha: 07/06/2015

Lugar: Casa del Entrevistado

Duración: 47' 32"

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 19

Horas de juego por semana: 30

Ocupación: Desempleado

En una casa en Canelones, la de mi novia. Él vivía allí por lo que fui hasta allí a hacerle la entrevista. Nos sentamos tranquilos en el living, un sábado por la mañana.

ENTREVISTADOR: Contame Martín, ¿estudiás, trabajás actualmente?

ENTREVISTADO: Estaba en la Facultad de Ciencias Sociales pero me cambié a la de Comunicación que arranca en julio.

ENTREVISTADOR: A Comunicación... ¿Ya se cambió a la Facultad nueva?

ENTREVISTADO: No, no. Sigo allá abajo y el año que viene creo que empiezo en la nueva.

ENTREVISTADOR: O sea que estabas en Sociales y hiciste el cambio a Comunicación, ahí va.

ENTREVISTADO: Sociales me gustó bastante cuando me presentaron y eso. Tenía otra idea de las materias y eso. La Facultad, los docentes o sea... Excelentes. De eso no te podés quejar porque está muy buena la Facultad. Pero después lo que eran las materias no me convencieron.

ENTREVISTADOR: Claro no te convenció en ese sentido. Contame un poco como es tu rutina.

ENTREVISTADO: Ahora que estoy sin hacer nada y no estudio, estoy viendo *Anime* o jugando, o a veces componiendo. Nomás hacer algún mandado que mi madre me pida y hasta ahí nomás.

ENTREVISTADOR: Componiendo... ¿O sea que componés música?

ENTREVISTADO: Sí.

ENTREVISTADOR: O sea que tocás en una banda o...

ENTREVISTADO: No, soy solista.

ENTREVISTADOR: ¿Cantás entonces?

ENTREVISTADO: Si, tengo un *home Studio*. (se ríe)

ENTREVISTADOR: Contame un poco como repartís el día, ¿qué parte le toca a los juegos?

ENTREVISTADO: Por lo general en las mañanas, depende de a la hora que me levante capaz que juego alguna partida o algo. Porque yo soy mucho de los juegos *online*. Y bueno, a esa hora de juego están los jugadores menos problemáticos. De tarde o estoy componiendo o miro *anime*, porque ese es el período medio complicado, por decirlo así. Es cuando están la mayoría de los jugadores que *trollean* o que te hacen perder. Y después paso un rato con mis padres para no estar todo el día en la computadora. De noche o me pongo a componer así o juego.

ENTREVISTADOR: Contame un poco cómo es el tema de las horas. ¿Te molesta que haya gente que entre al juego e insulte o no juegue...?

ENTREVISTADO: Sí, me molesta mucho porque es un juego, y es lo mismo si... No perdés nada real, tipo... Por decirlo así. Pero yo que sé, es un juego de estrategia, de equipo. Por culpa de uno que tuvo un error, hizo algo mal y que otro empiece a molestar ya sea que empiece a perder a propósito, o a insultar o lo que sea, molesta. Entonces te quita las ganas de jugar esa partida. Y para peor si sacás la partida el que termina sancionado es uno mismo.

ENTREVISTADOR: ¿De qué juego estás hablando en particular ahora?

ENTREVISTADO: Del *League Of Legends*.

ENTREVISTADOR: Imaginé que estabas hablando de ese, pero por las dudas quería preguntarlo por las dudas. (nos reímos) ¿Estás jugando en normal o estás *rankeando*?

ENTREVISTADO: Eh... Depende. Hace tiempo no *rankeo* por el tema ese de los equipos que... O sea, no digo que yo sea profesional o que... Si me comparo a otros jugadores soy bastante bueno, y la mayoría de las veces que he perdido ha sido por culpa de el equipo mío que *trollea*, o que tiene falta de objetivos, o usan campeones que nunca usaron en *ranked*.

ENTREVISTADOR: ¿Vos jugás solo?

ENTREVISTADO: Sí.

ENTREVISTADOR: ¿*Rankeaste* alguna vez en equipo o tenés algún amigo o...?

ENTREVISTADO: Tengo amigo sí, pero para jugar *normal* nomás.

ENTREVISTADOR: Es un amigo cercano o...

ENTREVISTADO: Sí, sí.

ENTREVISTADOR: ¿Del liceo o...?

ENTREVISTADO: Sí, con una amiga que conozco de la vida y tengo un familiar también.

ENTREVISTADOR: ¿Es el único juego que estás jugando ahora?

ENTREVISTADO: No, estoy jugando por ejemplo el *Far Cry 2*. Compré de vuelta el *Mirror Age* que es un juego *uppercool*. No tengo un juego en particular... O sea encuentro un juego que me gusta, lo descargo, lo juego un tiempo y lo desinstalo nomás.

ENTREVISTADOR: ¿Qué tipo de juegos son los que te atrapan?

ENTREVISTADO: Y bueno, son los de *aventura, acción*, una historia larga. No sé por qué pero pasan muy rápido los juegos, y no sé por qué pero llega un momento en que te aburren, que decís “los paso rápido y no...”. Ninguno muy difícil o sea... Muy pocas veces juego un juego fácil porque o sea... Los paso en... Una semana capaz que ya los di vuelta.

ENTREVISTADOR: Te gusta el desafío entonces digamos. ¿Tenés alguna definición de qué es ser un *gamer*?

ENTREVISTADO: No sé si tengo una definición, características capaz. Que les guste el videojuego, pero no un juego solo. Porque tengo amigos que se identifican como *gamers* pero les preguntás cuántos juegan y te dicen que juegan solo uno. Y en realidad va más allá de un juego solo. En mi opinión tenés que por lo menos haber jugado en tu vida cien juegos capaz. Y vos desde que sos chico. Podés empezar ya de grande pero como que no es lo mismo, es como que algo que ya no rinde, no es tanto el *gamer*.

Te tiene que gustar jugar juegos, entretenerte, meterte en la historia. El hecho de... A mi me pasaba de quedarme hasta las cinco de la mañana despierto, jugando, solo por saber qué pasaba en la siguiente misión.

ENTREVISTADOR: Vos decís que tiene que haber un componente, además de la cantidad de videojuegos, si se quiere como de trayectoria en el sentido de que sea algo de mucho tiempo.

ENTREVISTADO: Claro, no es que uno de un día para el otro ya se convierta en *gamer*. No estoy diciendo que no tengan derecho de jugar juegos o... Me refiero a que no es lo mismo... Yo por ejemplo hace un año que estoy jugando videojuegos y ya me consideré eso. Un *gamer* ya tiene cierto tiempo.

Conocer de los videojuegos, no ser el hecho de jugarlo y ya está. Conocer la historia, conocer su argumento, los personajes. Porque muchas veces los juegos no te muestran la historia de los personajes. En el cine tienen, en una serie, en películas o un libro, y tienen su argumento. Saberlo

está bueno porque te orienta de otra forma el juego, como que lo ves distinto. Hay un juego por ejemplo, el *Kingdom Hearts*, que es un juego que tiene una historia excelente, y si vos te metés en el juego y en las historias... Capaz que si lo jugás normal no te das cuenta.

ENTREVISTADOR: Contame un poco cómo es ese juego.

ENTREVISTADO: Ese es un juego... No lo jugué mucho, más bien lo miré, vi bastantes videos y me gustó. Es tipo de aventuras y de búsqueda. Está basado con varios personajes que son clásicos, y es tipo como que te muestra cosas que decís “como es posible que un juego te emocione tanto”. Son juegos que te atrapan.

ENTREVISTADOR: ¿Por su historia decís?

ENTREVISTADO: Por su historia, sí.

ENTREVISTADOR: Contame un poco tu trayectoria, ¿cómo fue que arrancaste con el tema de los juegos? ¿En qué momento?

ENTREVISTADO: Desde chiquito me empecé ya a meter bastante en el *Family*, que es el más... Si me decís mi juego favorito va a ser siempre el *Mario Bros*, por más que haya tremendos juegos nuevos que tienen tremendos gráficos o jugabilidad o lo que sea, *Mario Bros* es...

ENTREVISTADOR: Estás hablando del primer *Mario*.

ENTREVISTADO: Si, el de *Family*, el original. Era una boludez pasarlo pero cuando era chico era imposible básicamente. Y fue con lo que empecé. De chico lo debo haber pasado muy pocas veces, ¿no? Y después yo que sé, no me acuerdo el nombre pero... ¿Viste las maquinitas esas chiquitas que...?

ENTREVISTADOR: ¿Las *Atary*?

ENTREVISTADO: No, no. Esas que tenían novecientos noventa y nueve juegos y eran todos iguales. Tenían el *tetris* y otros más.

ENTREVISTADOR: Ah si, si. No me acuerdo el nombre pero sé cuales son.

ENTREVISTADO: Esas por ejemplo eran una boludez pero... Por ejemplo iba a cualquier lado y la llevaba. Y después por ejemplo con un amigo que tenía una *gameboy* con el *Pokemon* nos viciábamos, estábamos horas jugando a eso.

ENTREVISTADOR: ¿De qué edad estamos hablando ahí más o menos?

ENTREVISTADO: Ponele que a los ocho años más o menos. Tenía unos cuantos *Family* porque se me quemaban. No es como ahora que las consolas están más adaptadas a estar prendidas. Antes los transformadores se calentaban y volaban.

ENTREVISTADOR: Claro. ¿Con quién jugabas?

ENTREVISTADO: A veces jugaba con algún amigo de ese momento, o sea... Pero normalm... Mayoritariamente juego solo.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo fue que seguiste después de eso?

ENTREVISTADO: Bueno después de eso mi abuela me regaló mi primer computadora, y ahí fue como seguí. Era una *Pentium 4*, vieja. En ese momento era como de última generación. En esa compu llegué a tener ochenta juegos, de los cuales los jugaba todos. Hubo una serie de juegos que me atrapó bastante, que hasta el día de hoy creo que si los juego... Fueron los de *Harry Potter*, del uno al siete. Fue... El avance del juego en sí. Está muy buena la recreación así de *Hogwarts*. Los personajes, la historia. Está muy bueno el juego, es sentirse adentro de la película.

ENTREVISTADOR: ¿Llegaste al juego desde la película, o jugaste el juego y luego viste la película?

ENTREVISTADO: Sí, yo había visto las películas ya.

ENTREVISTADOR: ¿Los libros?

ENTREVISTADO: No, los libros no los pude leer porque como ya conocía las películas el libro me resultaba aburrido, porque ya sabía lo que estaba pasando y entonces como que no... Por ejemplo con otras películas sí, leo el libro y después miro las películas.

ENTREVISTADOR: ¿Juegos que te hayan marcado?

ENTREVISTADO: Un juego que está muy bueno es el *Star Wars: Jedi academy*. Un juego viejo, o sea, dentro de todo bastante bien en el tema de la jugabilidad. Y está bueno porque muestra como por ejemplo la ira... Porque viste que los *jedi* van... viste eso de la fuerza y la ira. Que la fuerza es buena y la ira es mala. Y el juego te muestra esas dos caras, como que vos podés elegir. Vos sos un aprendiz de *jedi*, y podés elegir entre el camino bueno y el malo. Según tipo lo que vas

haciendo es que te va mostrando cómo vas mejorando vos. Entonces si vos hacés cosas buenas tenés habilidades buenas, y sino te vas al lado oscuro. Es una boludez el juego en eso, pero está bueno que te muestra como las acciones interfieren en el entorno. Y está bueno porque ves que al final capaz si hubieras hecho otras cosas malas hubiera sido otro el final.

ENTREVISTADOR: ¿Es un juego que jugás una vez, ves lo que te pasa, o lo jugaste varias veces?

ENTREVISTADO: Sí, lo jugué más de una vez, probando varias opciones, y me quedé con la parte buena. Para mal o sea vez que enseguida termina. Si un amigo te traiciona, y por más terrible que haya sido la traición, no es justificativo para vengarte de él, porque terminás haciendo lo mismo que él. Entonces el juego te enseña eso, que la venganza por más de que te hayan hecho algo muy malo, no es lo mejor.

ENTREVISTADOR: Claro, está bueno. Contame... Porque te corté en la trayectoria hacia el presente digamos. Después de la *Pentium 4* y esos juegos que jugabas...

ENTREVISTADO: Ta, me compré una *notebook*, que ahí ya entraban más juegos, un poco mejores.

ENTREVISTADOR: ¿Eso en que momento fue?

ENTREVISTADO: Eso fue cuando entré al liceo. Ahí fue cuando vi muchos... Por ejemplo tuve una época muy fuerte con el *World of Warcraft*, que es un juego que me gustó bastante en su momento porque... Estaba bueno porque no había tanta cosa. Era bastante básico. Tenía sus cosas *online*, y todo, pero era más básico. Pero ya cuando entraron a meter cantidad de mundos y cosas raras fue como...

Y después tuve un vicio muy grande, pero muy grande con *Minecraft*, de decir “ta, no”. Llegué a... Tenía *servers* con amigos, con cualquier persona. Iba muy... Llevaba muchas horas, y básicamente no hacía nada por jugar a ese juego y ta no... Después hubo un tiempo en que conocí el *LOL*, en el liceo, pero no entendí nada del juego. Fue como muy “¿qué es esto?”. Jugué unas partidas y no entendí nada, y dije “no, esto es una porquería”. Pero después un amigo que jugaba me enseñó como era el juego. O sea nunca había visto nada del juego, tampoco me había interesado,

por decirlo así. Y ahí me explicó cómo eran los objetivos, y hasta el día de hoy es que estoy jugando.

No es tampoco que viva por el juego, porque veo a gente que pasa horas y horas, si pierden una partida se re queman, que rompen cosas. No...

En ese momento suena la puerta, y tengo que ir a atender. Le abro la puerta a la hermana de mi novia y bajo de nuevo y retomamos la entrevista.

ENTREVISTADOR: Perdoname, seguimos.

ENTREVISTADO: Y bueno, es un juego que yo que sé... Me he agarrado cada calentura que... Pero si no tengo que jugar tampoco es que me pierda la... Es un juego que me gusta porque... Una discusión que tengo con un montón de gente es que me dicen "ta, es un juego cualquiera". No es un juego cualquiera, porque lleva mucho de pensar, lleva mucha estrategia, y conocer las habilidades del personaje, cosa de poder contrastar al enemigo. El tiempo que lleva cada animación, aunque parezca una boludez, el tiempo que lleva cada animación te puede favorecer mucho. Es un juego que pare desestresarse ayuda mucho. Te puede ayudar bastante a desestresar, en mi caso al menos. A veces pongo un poco de música medio fuerte, y el juego se pone más interesante todavía, es como que te... Es poner la música y el juego fluye solo.

ENTREVISTADOR: Contame un poco de los juegos... ¿Qué papel tienen para vos las *redes sociales* para el tema de los *gamers*?

ENTREVISTADO: Pueden ser buenas o malas, porque por ejemplo un fenómeno, si se les puede decir así, son los niños *rata*. Básicamente son niños que son de... Si buscás información en red vas a encontrar seguro. Tienen... ¿cómo decirlo de una forma que no sea tan mala? Tienen una escasa autoestima, y lo único que hacen es entrar a los juegos a *trollear*. *Trollear* es viste... Regalan *kills*, pierden a propósito, insultan, molestan. Entonces es un fenómeno que hay... Si vos por ejemplo... Ta, yo no soy mucho de subir videos, pero hay mucha gente que les gusta subir videos. Buenos los *niños rata* insultan si subís un video, son los que te hacen tipo... Son los *haters* de los juegos, son de lo peor, porque son los que más molestan.

ENTREVISTADOR: Vos decís que este es un fenómeno medio nuevo.

ENTREVISTADO: Si. Y lo peor de todo es que tienen forma de rata los niños (se ríe). Es lo peor de todo.

ENTREVISTADOR: ¿Vos decís que hay similitudes físicas?

ENTREVISTADO: Si, si. (nos reímos) Porque los he visto, no es que haya visto fotos. Por ejemplo el otro día fui a la convención *gamer*, la que fue en la Intendencia, la *One Up*, y yo vi a los niños que estaban con el gorrito de *Teemo*, que es uno de los personajes más odiados del *LOL*. Y vos les ves la cara y tienen forma de rata. O sea, eso es lo peor. Yo decía “no puede ser verdad”. Son re flaquitos, tienen como la cara alargada. Y yo decía, “no puede ser verdad”. Lo peor es que eran esos, porque vos los veías como estaban así, y vos los veías que estaban molestando, haciendo bromas, yo que sé. Yo los metería en una caja y que se queden ahí adentro.

ENTREVISTADOR: Bien. Bueno retomando el tema de las *redes sociales*, dijiste que tenían algo bueno y algo malo. Dijiste que esa era como la parte mala.

ENTREVISTADO: Claro, y la parte buena es que podés conocer a mucha gente para jugar, por ejemplo en... Por ejemplo hay un juego *online*, *MMO*, el *Heroes of Storm*. Con un amigo conseguimos la *Beta* para jugar el juego antes de que salga el oficial. Y gracias a las *redes sociales* fue que conseguí gente para jugarlo. Había visto videos, pero no lo entendía. Es parecido al *LOL* pero...

ENTREVISTADOR: Realmente no lo conozco, contame un poco más.

ENTREVISTADO: Es parecido al *LOL*, o sea de líneas y con héroes y habilidades que vas subiendo, pero es distinta la dinámica del juego. La jugabilidad es distinta. Y tipo no lo entendía, los personajes eran personajes que nunca había visto, las habilidades tampoco, aparte de que estaba en inglés. Ta, entiendo inglés pero en eso de la habilidad a veces en la traducción te puede...

Y bueno, gracias a *Facebook* fue que pude unirme a un grupo y entenderlo, básicamente.

ENTREVISTADOR: O sea que en ese sentido las *redes sociales* te dieron una mano.

ENTREVISTADO: Claro, y también podés conocer otra gente que en algún otro juego te puede ayudar, tipo... Hay varias misiones que en juegos que no son *online* y que estás semanas queriendo hacerle y no podés, no podés. Y en mi opinión como una regla básica es tipo no buscar *plays* o buscar tipo una *guía de juego*, porque la gracia es intentar vos no hacerlo. Pero si sabés que alguien

lo está jugando ver que te puede decir, si lo pasó. Que no te diga cómo pasarlo, sino que te tire como un pique: “¿viste tal cosa? Bueno, fijate en eso”, “llevá esto”, “andá por tal lado”, cosa de que te oriente. Porque si agarrás una guía te dice lo que tenés que hacer, entonces como que ya eso no tiene gracia, te saca el hecho del suspenso, de saber qué va a pasar.

ENTREVISTADOR: ¿Quién es la persona que vos por ejemplo le consultás?

ENTREVISTADO: Y hasta hace poco era un amigo de Argentina, pero dejó los videojuegos y fue como que ta...

ENTREVISTADOR: Se te fue el salvavidas.

ENTREVISTADO: Si, si. (se ríe). Aparte tipo nos compartíamos los juegos así. Teníamos la cuenta compartida de *steam* y los descargábamos de ahí. Y lo tuvo que dejar porque empezó a trabajar y no le dio.

ENTREVISTADOR: Lo tuvo que dejar. Volviendo al tema de tu rutina, mencionaste que en ella vos destinás un rato a mirar *anime*... ¿Qué relación tiene para vos los videojuegos con el *anime*?

ENTREVISTADO: Y tiene relación en el sentido de las animaciones. Y hay muchos juegos que tienen animaciones. O sea videos, películas que aparecen en los juegos. Y el *anime* también. Hay muchos *anime* que tienen un juego. Y está bueno, conocer la historia del *anime* y todo eso y jugar el juego después. Como que ya conocés al personaje, sabés las habilidades si es que tiene.

ENTREVISTADOR: La pregunta es por qué, ¿no? Porque es común que la gente *gamer* tenga gustos por el *anime*.

ENTREVISTADO: Hay mucha gente que simplemente lo hace por hacerlo. Hay mucha gente que se creen *frikis*, pero si le preguntás que serie miran te dicen *Dragon Ball*, *Naruto* y hasta ahí nomás. Yo que sé, si les preguntás te dicen “si, lo miré cuando era chico”, o miraron solo el *anime*, pero no saben que existe un *manga*, que hay películas, de todo. Hay muchas series de *anime* que le dan cien vueltas a *Naruto*. Que la historia está buena sí, no lo podés negar. Yo que sé, de *Dragon Ball* llega un momento que... Mueren, reviven, mueren, reviven. Y lo que la mató a la serie fue el relleno. Yo por ejemplo lo dejé de ver, o sea lo estaba siguiendo y lo dejé de ver por tanto relleno. Vos leías el *manga* y ya estaban terminando la guerra y en el *anime* ya la estaban terminando. Y

lo que la gente por lo general lo que está esperando es el *anime*. No es lo mismo leer una hoja que está quieta a ver las animaciones que... Entonces ta.

Hay otros *animés* que son... Es tipo un complemento del juego. Yo prefiero ver *anime* antes que ver el informativo por ejemplo.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué?

ENTREVISTADO: Porque en el informativo es todo muerte, robos, violaciones, no ves tipo... O ves todo deporte, fútbol, fútbol, fútbol. Y como soy medio anti-fútbol me pudre. Y el *anime* como que te entretiene más, yo que sé. Porque hay de todo tipo: hay algunos que son mas divertidos, más graciosos, otros que son serios, yo que sé. Algunos hasta te dan miedo o sea... Hay de todo tipo, es como un complemento de los juegos.

ENTREVISTADOR: Vos tenés una computadora hoy en día. ¿Solés preocuparte con el tema de los juegos y eso, que van pidiendo más requerimientos, de querer actualizar la computadora para jugar más juegos?

ENTREVISTADO: Eso si fuera por mí lo haría, pero tengo una compu que es la que tengo hace seis años y o sea... cambiarla por ahora es imposible, entonces me reservo a juegos que tengan pocos requisitos. Pero... Por ejemplo como no puedo jugar a los juegos que salen nuevos miro *gameplays* y eso que ta, no lo jugás pero por lo menos conocés el juego.

ENTREVISTADOR: ¿Te gustaría juntar algunos pesos e invertir en eso?

ENTREVISTADO: Igual tipo, mi inversión en una computadora sería para la música, no para...

ENTREVISTADOR: Es decir que la música está primero. Con respecto al mercado, dijiste que fuiste a la *One Up*. ¿Sos de ir a los eventos y eso que se realizan?

ENTREVISTADO: O sea, nunca había ido a uno porque no los conocía muy bien, no me sentía metido en eso. No sabía mucho de *anime*. Pero estos últimos años he visto bastantes series y ya tengo más... Puedo ir, conocer los personajes que muestran, hay *cosplays*, y ahí ya conocía más a los personajes. Y podés estar ahí y no estar como “pah, no conozco nada, no sé nada”. Tampoco tenía un amigo con quien ir, porque a ninguno... Sí tenía un amigo que le gustaba el *anime* pero no le gustaban los videojuegos, solo el *anime*, entonces cuando vamos... O sea no quería ir ni por “A” ni por “B”. Pero hace poco tengo un amigo que le gusta todo eso y ta, fuimos ahí.

ENTREVISTADOR: ¿Y qué les pareció?

ENTREVISTADO: Que está muy bueno. Las cosas que venden están buenas, aunque son muy caras. Había creo un japonés, que tenía un local enorme y vendía katanas, que o sea, no eran de juguete. Y ponele que habrá vendido el primer día que fue cuando fui yo unas veinte. Te hacés la plata. Por ejemplo, yo decía... Yo traje plata mía, pero a mi no me da la cara para decirle “comprame esas cosas”. Sé que para ella son boludeces, y que si le decía “dame dos mil pesos” me iba a mandar...

Lo que sí me compré era algo que es medio niño pero que quiero desde chico, y es la bandana de Naruto. O sea, no voy a salir a la calle con eso, no es para usarla, es por tenerla y decir “ta, la tengo ya está”.

ENTREVISTADOR: ¿Tenés cosas de ese estilo en tu casa?

ENTREVISTADO: También me compré una figura de *anime* que es un personaje que es mi personaje favorito, que es *Tobi*. Todo el mundo quería saber quien era, pero el tipo tenía una máscara. Todos tiraban suposiciones de quién era. Entonces el *manga* te podía dar una suposición de quien podía llegar a ser. La máscara en sí misma te lo decía. Mucha gente tiraba cualquier bolazo. Era un personaje chistoso así, y después cuando hizo el cambio, cuando empezó a ser más serio fue como que “pah...”.

Y después pensás: “lo que llega a hacer el amor”, hablando del *anime* ¿no? Por el hecho de que el tipo hizo una guerra porque murió la chica que le gustaba. Es como que decís “hasta que punto puede ser enfermizo eso. Como que detrás de todo tiene un mensaje, ¿no? Como que puede llegar a ser enfermizo el amor.

ENTREVISTADOR: Hablando de esto del mensaje, ¿sentís que los juegos te han aportado algo? Desde los más viejos hasta ahora.

ENTREVISTADO: Una cosa que capaz es medio obvia, que decís “que frase más gastada”, es que “nada es imposible”. Tipo a veces vas a pasar una misión que es difícil y que la opción que parece es la más fácil es imposible que sea eso, y termina siendo eso. O a veces decís “es imposible que suceda eso” y es lo que termina sucediendo en el juego. Es un juego obviamente que podés hacer lo que vos quieras, pero está bueno el hecho de que por más que... A veces la gente se

encierra en que la solución es lo más difícil, entonces rebusca, rebusca y nunca llega a nada. Entonces a veces lo más fácil... No es que siempre sea así, pero a veces lo más fácil es lo que lleva al final del camino.

ENTREVISTADOR: Entonces vos decís que los juegos te dan una percepción diferente...

ENTREVISTADO: Claro, es como que tenés dos opciones en la vida real: una es el camino fácil y otra el camino difícil. Entonces vos pensás que el camino difícil te puede llevar a un mejor resultado, pero no tiene por qué ser así. Porque a veces podés agarrar el camino difícil y podés estar por ejemplo ocho años de tu vida estudiando y te das cuenta que no es lo tuyo. Y capaz te das cuenta que lo tuyo era una carrera de cuatro años estudiando y decís “ta, esto me gusta, no me gusta”, pero si no te gustó al menos perdiste menos tiempo. Otros cuatro años más para estudiar otra cosa. No sé si se entiende.

ENTREVISTADOR: Si, si. Más o menos entiendo.

ENTREVISTADO: Es como que lo más difícil no tiene por qué ser el mejor resultado.

ENTREVISTADOR: Hablando respecto de otros *gamers*, ¿tenés conocimiento de otros *gamers*?

ENTREVISTADO: Ah si, eso si.

ENTREVISTADOR: Contame un poco más quienes son...

ENTREVISTADO: Hay unos españoles por ejemplo que son los que sigo. Hay dos que son *Revenant* y *Anecro*, que son otros tipos de video que son principalmente del *LOL*, y que me gustan bastante porque te enseñan cosas de los personajes, ciertas cosas que comprarle. Eso lo sigo más por gusto nomás, pero está bueno así como comedia *Vegeta* y *Rex*. No es que sea un fan de ellos pero está bueno el hecho de cómo comentan, de cómo muestran los juegos. Eso en realidad.

ENTREVISTADOR: Preguntarte si estás familiarizado con el *stream* es bastante tonto pero... Claramente seguís, mirás videos de *gamers*. ¿Has hecho vos alguno?

ENTREVISTADO: Hice unos cuantos de *Minecraft*, pero... Pasa que claro, eran todos muy normales, por decirlo así. Era por ejemplo... Unos videos fueron de un servidor, y otros de una

aventura, y no tenía nada que diga “sobrecargar” a la computadora. Pero si quisiera hacer algo más avanzado, explota la computadora.

Pero aparte me gusta más jugar el juego y quedármelo para mi tipo... Juego yo y ya está. Y eso de estar jugando y comentando un video como que no... O sea yo me concentro demasiado en el juego, estoy seguro que hablaría cinco palabras y después me quedaría callado. (nos reímos)

ENTREVISTADOR: Está bueno eso. Con respecto al género. ¿Cómo considerás está distribuída la población *gamer*?

ENTREVISTADO: Aunque no lo creas hay bastantes mujeres. La mayoría son hombres, pero hay bastantes mujeres sí que juegan. Conozco varias y que juegan bastante y bastante bien. Una cosa que no tiene mucho que ver pero que he escuchado es que todos los *gamers* son unos gordos que tienen granos, que tienen el baño en el cuarto (nos reímos). Esa es una mentira porque conozco muchos. Yo no soy un gordo. Mucha gente tampoco o sea... Eso es una imagen que tomaron de todas las horas que supuestamente pasás jugando y te dicen “te pasás todo el día comiendo porquerías, no te movés del cuarto”. Lo que no implica que no haya gente así.

Mayormente las mujeres... Pasa que se dice que las mujeres a veces les cuesta, no entienden la historia.

ENTREVISTADOR: Retomando el tema de los *gamers* gordos, con granos... Ese estereotipo lo tiene el resto de la gente *no gamer*, cierta gente, ¿qué opinás?

ENTREVISTADO: Bueno también está eso de que “no tienen vida”, “no tienen vida social”. Es un estereotipo sí. Es como que dicen que pasadas ya las diez horas jugando es que pasaste todo el día jugando encerrado y no es así. Yo hago otras actividades, hago deporte. Si me invitan a salir, a dar una vuelta, lo que sea, no tengo problema, no me encierro por un juego o por lo que sea. No tengo drama. Se creó una imagen de eso. Muchas veces te quedás hasta tarde jugando y se piensan que no tenés vida, que no salís. Pero tampoco vas a salir todos los días.

ENTREVISTADOR: ¿Quién pensás que tiene esa imagen?

ENTREVISTADO: Mucha gente que no sirve para los juegos. Para lo que sirven es para criticar nomás. Y después que no le gustan los juegos yo que sé. Nunca... Nunca tampoco me pasó que

me dijeran eso a mí, pero he visto comentarios acerca de eso. Y es gente que no le gustan los juegos, que no sabe de los videojuegos.

ENTREVISTADOR: Has tenido en el liceo compañeros que te dicen algo, alguna confrontación de ese tipo, alguna discusión.

ENTREVISTADO: He tenido alguna discusión sí, pero no fuerte, de “ah, esos juegos son para niños, no se qué”. Digo “yo quisiera verte jugar uno de esos juegos así y que puedas por lo menos pasar la primera pantalla” porque... Yo que sé, el *Minecraft* por ejemplo que es el juego más boludo que hay, porque es... No tiene la gran ciencia tampoco, hay mucha gente que no puede ni siquiera construirte una casa. Y con una casa me refiero a poner cuatro paredes y una puerta. Yo que sé, no todos los juegos son... No todos los juegos son un personaje, puede ser ajedrez, hasta rompe pesas, y así.

Mucha gente piensa que es eso en realidad: “sí, me gustan mucho los videojuegos”, “¿qué jugás?”, “*Minecraft*, *LOL*”. Se piensan que los juegos icono son esos dos. Son los juegos clásicos. Va, *Minecraft* no tan clásico. Pero son juegos que generan mucha confrontación, porque mucha gente se cree *gamer* solamente por jugar eso o algún juego de celular, y juegos que no son tipo de aventura o... Juegos que son tipo el *Candy Crush*, y te dicen “soy *gamer*, pero juego al *Candy Crush*, *Minecraft*, *Call of Duty* también”. Y yo digo “vamo arriba, pregunto la historia del *Minecraft* y no la conocés tampoco”. Entonces ta, ese juego por más que sea solamente cuadraditos tiene su historia, por qué los personajes, por qué es cuadrado en sí.

ENTREVISTADOR: Retomando la situación ficticia que dijiste hace un rato de poner a alguien que no sabe de juegos a jugar al *Minecraft* y que seguramente le costara... ¿Vos creés que requiere una cierta capacidad si se quiere, alguna habilidad?

ENTREVISTADO: No, es no cerrarse. Porque a veces se cree que es una boludez y no. No es que sea lo más difícil del mundo, pero lleva imaginación ponele. No creo que requiera tanta habilidad, porque es más distinto. Es como si fuera la vida real pero mucho más simplificada, porque tenés que buscar alimento, si se te termina la vida morís y empezás de vuelta. Hay otros juegos que si morís volvés con las cosas que ya tenías, pero acá no, perdés todo. Acá es más real pero con su ficción igual, porque no ponés un clavito, una maderita y construís así, ¿viste?

ENTREVISTADOR: ¿Vos considerás que hay una comunidad *gamer*?

ENTREVISTADO: Si. Hay torneos, yo que sé. Mismo los eventos están organizados por gente que le gustan las mismas cosas.

ENTREVISTADOR: ¿Qué papel pensás que ha tenido el avance de la tecnología, que relevancia ha tenido para los *gamers*?

ENTREVISTADO: Está bueno porque tipo te mete en el juego. Por ejemplo el invento este que hay del *Oculus Rift* te mete dentro del juego. Yo había visto videos y decía “ta, pero no creo que sea tan así, que te meta tanto dentro del juego”. En este evento, la *One Up*, la ORT estuvo mostrando ahí mismo, ahí adentro el *Oculus Rift*, y con un amigo y una amiga dijimos “hay que probarlo sí o sí”. Te ponés eso y es el mundo. Tu mundo se transforma en eso, porque es lo único que ves. Yo me imaginaba que veías desde acá una pantallita y ya estaba, pero vos tipo mirás para un costado y no ves nada para afuera. Mismo el juego está orientado para que según para donde vos mires te muestra una parte del mundo. Ese juego te mostraba una montaña rusa que recorría todo un castillo. Bueno, vos estabas sentado, porque si estabas parado te podés dar el golpe de tu vida. Pero yo que sé, mirabas para varios lados, mirabas para atrás incluso, y vos veías el juego, no veías otra cosa que no fuera el juego. Y cuando te ponías los auriculares, estos nuevos que son “7.1” que te envuelven en el sonido y estabas ahí adentro. Es un disparate. Y el nuevo accesorio que le pusieron a los lentes esos es un coso con el que podés controlar con las manos. O sea, controlás el juegos con tus manos, y es como que ya no es solo mirar y por ejemplo usar el teclado, el Mouse o el joystick, sino con tus propias manos ya vas a llegar a jugar.

ENTREVISTADOR: Claro, es impresionante.

ENTREVISTADO: Entonces vos decís: “con todos estos avances tecnológicos...” Claro eso te puede llegar a destruir la cabeza pero ta.

ENTREVISTADOR: Siguiendo con este tema: si tuvieras que hacer una proyección de cómo van a hacer los juegos en un tiempo, ¿cómo ves el avance? ¿para dónde va?

ENTREVISTADO: Mirá, no te digo dentro de un año o dos, pero en cinco años... Hay una serie, un *anime* basado en un juego en el que los personajes se ponen un casco especial y se meten en un videojuego, ta se crean su personaje. Pero es como que ellos creen que el juego es real, viven

ahí adentro, ¿ta? En mi opinión se va a llegar a eso, en que va a haber un videojuego en el que te ponés un casco y digamos como que te deja dormido y vos sentís todo ahí adentro. Si comés algo le sentís el sabor, se les dice sensores de realidad: los aromas, los olores, todo, como si realmente estuvieras ahí adentro. Y yo creo que se va a llegar a eso.

ENTREVISTADOR: Es decís que como realidad virtual dentro de un *anime*.

ENTREVISTADO: Claro, es realidad como dentro de un dibujito, pero yo creo que en la realidad se va a llegar a eso. Hay un juego que es un juego real, no es en computadora, que te ponen un casco y un traje especial, armas especiales, y el casco lo que ves es otro mundo, otra cosa, y mismo ves, si te disparan (no te golpean pero te disparan) como que quedás inmobilizado, porque el traje mismo se queda duro. Ya eso es tipo como una aproximación a un mundo virtual, y está muy bueno, eso es algo que me gustaría probar, que es investigando y si se puede llegar y crear ese mundo.

Cada vez está más cerca de las personas el tema de los videojuegos. Ya el tema de las consolas. Yo soy más de computadora, pero las consolas ya como que... Por ejemplo el que tenía un *Playstation 1* y era caro. Pero hoy en día el que no tiene es porque o está muy mal económicamente o no le gusta.

ENTREVISTADOR: Vos decís que como que está a la mano.

ENTREVISTADO: Claro.

ENTREVISTADOR: ¿Y vos como *gamer* como te ves dentro de unos años?

ENTREVISTADO: Conseguir una computadora mejor.

ENTREVISTADOR: ¿Todavía siguiendo jugando entonces?

ENTREVISTADO: Si, eso seguro.

ENTREVISTADOR: ¿El tema del *anime*?

ENTREVISTADO: Son cosas que te entretienen. No es como una adicción, es como algo que te entretiene, que en vez de ponerte a ver yo que sé, una película o cualquier otra cosa te ponés a jugar o mirar *anime*.

ENTREVISTADOR: Muy bien, eso es todo Martín.

ENTREVISTADO: Bueno.

ENTREVISTADOR: Muchas gracias.

Entrevista N° 16

Fecha: 06/07/2015

Lugar: Facultad de Ciencias Sociales

Duración: 1 05' 48''

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 30

Horas de juego por semana: 30

Ocupación: Trabajador

En la cantina de la Facultad, a las 19 horas. En pleno receso, el lugar se encuentra casi vacío, por lo que no tenemos grandes molestias sonoras, y hay buena onda desde el comienzo.

ENTREVISTADOR: Bien bueno Mauro contame: ¿Estudiás, trabajás actualmente?

ENTREVISTADO: Las dos cosas.

ENTREVISTADOR: Contame un poco, que estudiás, que trabajás...

ENTREVISTADO: Eh... Estudio analista de sistemas, voy por el tercer año ya. Espero terminar este año. Trabajo en TCS, en programación también, desarrollador.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste a eso?

ENTREVISTADO: Eh... Tá empecé a estudiar analista de sistemas, estaba trabajando en un depósito cuando empecé a estudiar analista de sistemas y ta estuve un tiempo sin trabajar dedicándome sólo al estudio y empecé a mandar currículum en un momento y me contrataron

simplemente mandando currículum. Obviamente en lugares especializados en informática no? Y ta, me llamaron de ese lugar y quedé hace... Van a ser dos años que estoy ya ahí.

ENTREVISTADOR: ¿Antes de eso?

ENTREVISTADO: Antes de eso como trabajé en un depósito estuve trabajando un año ahí. Cuando arranqué a estudiar dejé eso, hace más o menos tipo estuve tres meses trabajando. Pero el depósito me llevaba muchas horas trabajando, eran nueve horas de lunes a sábado, me consumía la vida. Entonces dejé y trabajé en un call center, en Pronto estuve laburando. Laburé tres meses pero después dejé eso también y ta estuve también un par de meses sin trabajar y después enganché con esto que estoy ahora. Y ta, estoy bastante contento con el trabajo de ahora.

ENTREVISTADOR: Contame un poco más tus tareas ahí.

ENTREVISTADO: Soy desarrollador web es básicamente lo que cumplo ahí. Estoy en un equipo que trabaja para una empresa estadounidense. Eh... Básicamente lo que hace esta empresa que estoy trabajando le brinda servicios a esta empresa, todo lo que es del tema de informática no? Les crea las páginas web, les crea las bases de datos todo ese tipo de cosas. Yo estoy en un equipo que se especializa básicamente en el desarrollo web nomás. Pero hay otros equipos que hacen de todo, desde aplicaciones para celulares, para la misma empresa, aplicaciones para escritorio de tipo interna. Aplicaciones que son para el público.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste a especializarte en eso?

ENTREVISTADO: Siempre me gustó la informática desde chico, yo al principio no sabía muy bien. Cuando salí del liceo no tenía muy claro que iba a hacer. La verdad que me quería poner a hacer ingeniería de sistemas pero me parecía muy tedioso en realidad y yo no soy muy paciente en esas cosas. Como que me encanta estudiar y me gusta la informática pero cinco años y además en la facultad de Ingeniería. Estuve, hice anual, tipo tres meses y dejé, ni bien salí del liceo. Y ta, me di cuenta que no era para mí. Entonces cuando conseguí un trabajo, en el depósito que estaba trabajando y ahí me puse a ver... A pará, acá no voy a querer trabajar toda la vida, y ahí fue cuando me puse a ver qué quería estudiar. Y fue ahí entonces que me puse a ver cursos, y así estoy en BIOS ahora estudiando, que me parecía que eran bastante prácticos, bastante dinámicos, porque

en tres años salías con un título que realmente no es lo mismo que la facultad de Ingeniería obviamente pero al menos salís sabiendo. Así que ta, me ha rendido por lo menos.

ENTREVISTADOR: Contame: ¿Cómo repartís tu rutina?

ENTREVISTADO: Eh... Mi rutina es: ta, me levanto, entro a trabajar... directamente el horario de trabajo que tengo es bastante flexible, mientras vos cumplas con las tareas que tenés, no tenés por qué hacer un horario realmente fijo. Eso a mí... son en realidad nueve horas de lunes a viernes, pero en realidad por lo general se hacen siete u ocho porque nadie hace las nueve horas completamente. Eso sí, hay veces que te piden que tengas que trabajar un día de noche por equis motivo por que ta... Eso sí, trabajás desde tu casa. Vos te conectás a una computadora virtual, entonces ta, no tenés ningún problema. Eso es lo bueno que tiene.

Después lunes, miércoles y viernes tengo BIOS, que ta voy a estudiar son tres horas cada día que tengo. Y ta luego de eso los martes y los jueves salgo de mi casa, voy a lo de mi novia o directamente voy a mi casa y lo primero que hago cuando llego es jugar. El tiempo libre que tengo por lo general lo uso para jugar. Aparte a veces los fines de semana... Entre semana casi nunca salgo, es muy raro salir. Salgo los fines de semana nomás, que voy al cine, al shopping, no salgo a bailar ni nada. Y bueno tranqui nomás. Me junto con unos amigos y vamos a lo de otros amigos y nos ponemos a jugar, que jugamos todos juntos. Ta básicamente eso, no mucho más.

ENTREVISTADOR: Capaz te pido que profundices un poco más. Por ejemplo, en la juntado con tus amigos a jugar... ¿Cómo arreglás la juntada...?

ENTREVISTADO: La tenemos bastante clara en realidad. Porque cuando uno dice “che, vamos a juntarnos a hacer algo” si todos pueden por lo general ya sabemos siempre que es la casa de un amigo donde nos juntamos, vamos todos para ahí, nos juntamos a jugar. Por lo general lo que hacemos es nos juntamos a comer, o vamos a ver una película o algo, tipo temprano ponele: ocho, nueve, diez. Y después nos vamos para la casa de un amigo. Hay veces que o mi amigo no puede por equis motivo o que somos dos o tres nomás y ta, cada uno se va para su casa y no sale nada de eso. Pero fuera de lo que es la rutina de todos los días, los fines de semana salgo relacionado por lo general con los juegos y eso siempre tengo.

ENTREVISTADOR: Contame un poco con tu novia por ejemplo. ¿Cómo articulás el tiempo novia-juego?

ENTREVISTADO: El tema con eso es que yo entre semana a mi novia la veo, por ejemplo. Y mi novia juega conmigo, ponele, entonces ella viene a juntarse con nosotros, con mis amigos, entonces el momento que tengo con mi novia es el momento que también tengo con mis amigos por ese mismo motivo porque la conocí jugando a ella, jugando online. Después que, cada vez que me junto con mis amigos ella va con nosotros, porque ella ta... es del grupo de amigos, juega con nosotros, juega lo que jugamos nosotros entonces obviamente tenemos tiempo a solas entre semana y siempre un día entre semana tiempo solos tenemos si. Pero siempre en las salidas con amigos es un tiempo que tenemos entre todos, ella está incluida.

ENTREVISTADOR: ¿Hace cuánto están juntos más o menos?

ENTREVISTADO: Tres años más o menos...

ENTREVISTADOR: Tres años más o menos. ¿Y en qué juego se conocieron?

ENTREVISTADO: En el League of Legends.

ENTREVISTADOR: Ahí está...

ENTREVISTADO: Sí la conocí en ese juego. Fue bastante rápido en realidad porque tipo hubo onda, pintó salir un día al cine y después seguimos saliendo.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo fue el contacto? Porque me intriga ¿Durante el juego, después del juego? (Nos reímos)

ENTREVISTADO: No, entre juegos. Porque no sé si alguna vez jugaste, pero son partidas que duran de veinte minutos a cuarenta minutos más o menos. Y entre juegos siempre hay algo de habla, que esperás a uno, que te quedás hablando con los demás...

ENTREVISTADOR: Ah pero la conociste en un grupo díganos...

ENTREVISTADO: La conocí por un amigo. O sea, yo no jugaba mucho con él, era amigo, bastante amigo dentro de todo, conocido más que nada con los que jugábamos. Y tá, el la invitó, jugamos unas partidas, tipo todo bien. Jugamos otro día, me agregó no? Y después yo la invité más

de una vez, jugamos, y así se fue dando la relación. La conocí en julio y ya en agosto estábamos saliendo.

ENTREVISTADOR: Contame un poco, remitiéndonos al pasado... ¿Cómo fue que arrancaste con el tema de la informática?

ENTREVISTADO: Con la informática... Mi padre cuando era joven en realidad estudió programación y desde chico tuve computadora en casa. Entonces era una computadora viejaza que tenía. Jugaba con eso yo, era chico, tendría dos, tres años. Desde esa edad que ya jugaba. Mi mayor entretenimiento era ese. Porque yo me quedaba todo el día en casa con mi abuelo y con mi abuela, y ta el entretenimiento que tenía era eso.

Después poco a poco fue gustando más, obviamente cuando sos niño lo único que buscás es divertirte. Hoy también, pero lo ves desde otro punto, porque hoy en día me gustaría dedicarme a eso. Lo que yo espero después de terminar esto en BIOS que es analista de sistemas es hacer algún curso, alguna carrera relacionada a la creación de juegos, a la programación de juegos.

Y ta desde muy chico que tuve relación. Tuve Nintendo, tuve Family, también pasaba todo el día sentado con eso. Después cuando era... Dejé un poco de jugar me acuerdo que yo después me mudé a Salinas cuando tenía seis años que ahí si, o sea tenía amigos en el barrio y básicamente lo que hacía en todo el día era salir a jugar a la calle, a jugar a la pelota, a andar en bicicleta. Me acuerdo que iba a la playa solo con ocho años, entonces ta (era otra época también no?) y ta cuando estaba solo en mi casa jugaba a algo, tenía mi computadora y jugaba. Pero siempre fui como muy activo en ese sentido. Si no era salir a jugar, agarraba y me ponía a jugar.

Y hoy es lo mismo: si llego a mi casa y es temprano, no tengo sueño ni nada me pongo a jugar. Hay días que si llego muerto, y digo "ta", como que necesitás el ocio en el día, sea lo que sea. Y ta, agarro y me pongo a jugar un rato. Pero ta, juego una hora o una cosa así y ya palmo porque estoy muerto. Cuando tengo exámenes, o parciales, que ta, no da más que jugar un ratito nomás.

ENTREVISTADOR: Dijiste que anduviste con el family, con la comp... pero que ese tiempo era como aparte del tiempo de los amigos del barrio, como que era una actividad que realizabas sólo digamos?

ENTREVISTADO: Claro, porque los amigos que yo tenía cuando era chico no me acuerdo, pero me acuerdo cuando vivía en Salinas que los amigos que yo tenía no disfrutaban tanto de jugar entonces ta, o sea, a mi me encantaba salir. Mismo hoy me encanta jugar al fútbol, ahora no lo hago porque estoy estudiando, pero en verano por ejemplo en el trabajo organizan campeonato de fútbol que yo jugaba siempre. Pero me encanta jugar al fútbol, me encanta ir a la playa, por ejemplo. Pero el tema es que hoy en día con el estudio y el trabajo, hacer una actividad más como fútbol no puedo. Porque traté un tiempo, hacía los fines de semana fútbol, y estuve un mes así y ya me da cuenta que no podía, era demasiado. Entonces ta, ni bien tengo un tiempo, un día feriado que pueda jugar juego sí, siempre estoy. Pero ta, en la rutina es imposible incluirlo, por lo menos hasta que termine de estudiar ahora voy a ver, si puedo retomar.

También estar todo el día sentado, llego a mi casa, estar sentado, en el trabajo estar sentado, como que también, engordé bastante. Porque antes cuando trabajaba en el depósito estaba flaco, y estos años engordé bastante. Que también uno tiene que cuidar su salud, hay que tener un equilibrio con eso, que es lo que yo quiero, pero la verdad que ahora imposible.

Pero ahora ya me queda poco para terminar de estudiar y por lo menos después tengo un proyecto final que puede durar de seis meses a un año, depende. Pero ya no te lleva un horario de clase, que te requiera eso, entonces es distinto.

ENTREVISTADO: Contame un poco más, retomando tu pasado digamos. ¿Cómo fue que avanzaste después de la escuela?

ENTREVISTADO: En realidad cuando me empezó a motivar todo fue en el liceo. Yo en la escuela jugaba pero no eran tanto como yo, porque a mi me gustaba jugar horas, viste encontrar todo, ellos no eran tan así. Si jugaban podíamos hablar un rato de juegos pero ta. Después en el liceo si, fue que encontré amistades que les gustaba más eso. La mayoría de las amistades todavía las conservo, los que juegan y los que no juegan, las conservo todas. Claro aparte en el liceo donde iba yo nos llevábamos entre todos, y ta tenía mi grupito de amigos, así fuera de lo que era toda la clase (que ta nos llevábamos todos bien), que era un grupito más chico de amigos que éramos tres cuatro. “¿Sí, jugaste ayer? ¿Sí, viste esta parte? ¿Viste el juego que salió?” y ta estábamos así todo el día. Y llegábamos a casa y nos poníamos a jugar y hablábamos y decíamos “¿vos viste esto, vos viste aquello?” y ta ahí fue cuando ya me interesó más. Después vino la época de los cyber, que

cuando estaba en primero, segundo de liceo que fue cuando arrancó el boom ese y ta, iba casi todos los días iba al cyber. Es más, conservo también algunos amigos de los que iban al cyber todavía. Uno de los amigos del cyber dio la casualidad que el primer día de trabajo el loco entró conmigo a trabajar acá donde estoy trabajando acá. Y está trabajando ahora conmigo, en la misma oficina, en el mismo lugar que yo en todo, fue bastante coincidencia eso. Y si, es la verdad, si yo te tengo que describir mi adolescencia es ahí, encerrado en ese cyber todo el día. Era el cyber pero después ta, se te acababa el tiempo del cyber viste, y salías a jugar a la pelota a la casa. Porque era un cyber de barrio y salías a jugar con los gurises del cyber ahí, estábamos en la vuelta, como que no era solo el hecho de ir y jugar. Yo a veces solo tenía para ir a jugar una hora ahí e iba y me pasaba toda la tarde ahí, no solo... Iba, jugaba un rato y... o sino me quedaba con la gente, hablando afuera, jugando al fútbol.

ENTREVISTADOR: ¿Qué jugaban en los cyber?

ENTREVISTADO: ¿En los cyber? El típico Counter Strike, Call Of Duty, se jugaba... Cuando cerró el cyber (porque el cyber cerró, en realidad fue por eso que dejamos de ir) hacía como dos años que jugábamos casi siempre todo Warcraft. Warcraft III jugábamos, Dota, todo ese tipo de mapas editados del juego. Y si... Básicamente estuvimos dos años sólo jugando a eso.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué dejaron el cyber?

ENTREVISTADO: Porque cerró. Me acuerdo que el dueño... Había salido el Playstation 3 y el dueño había, lo había comprado y tenía dos, tenía dos Playstation. Y me acuerdo que habrían pasado ocho meses desde que los trajeron y entraron, robaron y se llevaron los dos Playstation. Ya habían entrado, habían robado una vez, que yo me acuerdo que estaba en la vuelta ese día, y estuvo la policía y todo ahí. Pero ta no había pasado nada porque había poca gente y eso. Pero ese día estaba lleno, y estaba lleno de gurises y le robaron a todos los gurises el celular. Tipo y los apuntaban con el revolver, y al dueño... Que dos por tres lo veo al dueño, porque es del barrio, que ahora reparte papas Chip el loco. El dueño se asustó, se pegó tremendo cagazo. Además de que le robaron los Playstation que estaban siempre ocupados, viste que era como una fuente de ingreso bastante grande que tenía ahí. Ta, se asustó el loco y dijo "no ta, no va más".

Y bueno claro, más adelante al loco le habia salido esto que yo te digo, del reparto de papitas y dijo "tá, agarro esto".

ENTREVISTADOR: Bueno ta, después del cyber, viene la etapa de los juegos online...

ENTREVISTADO: Si, después del cyber ahí fue cuando arranqué más con los juegos online. Ya en el cyber jugaba, tanto al Lineage o el World of Warcraft. Y después el tema que viví un año en Rivera, y jugar online era básicamente la manera de mantenerme comunicado con mis amigos de acá. También hice amistades en Rivera, que jugaban en Rivera. Fue más que nada por el trabajo de mis padres, que en ese momento trabajaban en UTE y se ganaron una licitación allá. Y ta, les sirvió el trabajo, les pagaban más y decidieron ir para allá. Estuve un año, un año y poquito ahí si, me gustó bastante Rivera. En Rivera fue la primera vez en mi vida que empecé a salir de noche. Porque claro, comparado con Montevideo yo lo veía mucho más tranquilo, todo el mundo salía, estaban en la de ellos. Salí unas cuantas veces de noche, yo no tomo, nunca tomé, pero salía también, iba a la casa de un amigo, íbamos a la calle, estábamos un rato ahí hablando, eh... Si ta, fue la primera vez que salí de noche, que empecé tipo a... cuando crecí por así decirlo.

ENTREVISTADOR: Claro. ¿De qué año estamos hablando aquí?

ENTREVISTADO: Fue en el 2009.

ENTREVISTADOR: ¿Qué estabas, en quinto de liceo ahí?

ENTREVISTADO: Si estaba en quinto. Hice muchos amigos en Rivera, que los conservo aún. Ellos están acá estudiando, eso es lo que casi siempre pasa, que me parece que todos ellos, con los que me sigo llevando, con los que sigo en contacto, están todos acá en Montevideo. Un par están trabajando, un par estudiando. El tema es que allá en Rivera no hay trabajo tampoco, era un tema que muchos se quejaban. Entonces vinieron acá, empezaron a estudiar, consiguieron un trabajo, dejaron y se quedaron acá.

ENTREVISTADOR: Contame, cambiando un poco de tema... Tu computadora, ¿Cuándo la compraste? ¿Cómo fue?

ENTREVISTADO: Yo siempre fui del que tenía las peores computadores, no? Porque en mi casa hubo momentos en los que se vivieron... difíciles viste? Económicamente. Y ta, siempre tenía una computadora media ahí que me iba rescatando. Por ejemplo mi tío jugaba también, y mi primo también, que eran muy cercanos a mí. Y eso en realidad me inspiró bastante. Porque estaba con mi tío, y el se ponía a jugar y yo miraba, y jugaba con él, y con mi primo también. Y siempre el tema

de mi computadora venía de algo que ellos no usaban más, que lo rescataba yo, lo ponía en mi computadora y ta... Era así. Después cuando cumplí quince años me regalaron una computadora más o menos decente mis padres. Ahí fue cuando... Ya era otra cosa. Antes dependía exclusivamente de ir a la casa de alguien para poder jugar a algo bueno, algo nuevo. Ta, me compraron una computadora buena (ahí me acuerdo que fue una navidad), y ese verano pase todo encerrado en mi casa básicamente, jugando.

Y después de eso (estuve con esa compu un tiempo largo) la estuve modificando con mi padre, un tiempo, lo ayudaba básicamente a preparar materiales y así juntaba unos mangos. Y así estuve juntando como seis meses para comprarme una tarjeta de video me acuerdo. Eh... Básicamente la plata que tenía la guardaba para ir destinada a eso. Y ta hoy en día cuando empecé a trabajar empecé a juntar plata. Junté plata y me compré también en ese momento la mejor computadora en ese momento (la "I7" creo que era) que trae lo mejor que había, la fui modificando también, porque lo que tienen las máquinas es que pasa el tiempo y requieren que las vayas mejorando y ta, estuve un tiempo mejorándola así, y hasta hace poco, hace dos semanas la cambié. Me compré... Tengo un amigo de Estados Unidos que me vendió partes de computadora muy baratas porque el loco las usaba y no tenía a quién vendérselas y el loco agarró y dijo "ta, te las vendo re baratas" y ta, me las vendió, y me compré partes también acá en Uruguay y ta, la armé acá en Uruguay. Hoy en día me parece que es de lo mejor que hay. Y me salió, para lo que es, para lo que te podés gastar en una computadora. Gasté alrededor de mil quinientos dólares y me compré lo mejor de lo mejor. Porque el loco este, mi amigo me dio una mano, me vendió cosas baratas. Cuando me dijo eso y vi que tenía un poco de plata ahorrada dije ta, lo voy a aprovechar, lo voy a comprar.

Estuve dos meses para armarla, porque tuve que esperar a cobrar del trabajo y todo así, y es la que tengo hoy en día...

ENTREVISTADOR: O sea que realmente te esforzaste por comprarte una computadora.

ENTREVISTADO: Claro si si, es lo que me gusta. Me gusta guardarla plata en general, para ese tipo de cosas. Si yo tengo ganas un día de que "sale esto" y comprarmelo, o sea poder comprarmelo entendés? Y ta este año tengo pensado hacer un viaje, más cerca de fin de año y eso, así que ta. Lo que puedo lo junto, gasto plata en el estudio, en comida porque almuerzo todos los

días en el trabajo y ta, lo que me sobra lo guardo en general. Obviamente las salidas, pa comer, por lo general trata de guardarse algo de plata.

ENTREVISTADOR: Cambiando un poco de tema: ¿Tenés alguna definición, o algo que vos reconozcas, alguna característica de lo que es ser un *gamer*?

ENTREVISTADO: Eso es medio complicad, pero porque hay gente que se dice que es *gamer* y a ver... ¿Qué te puedo decir? Yo te puedo decir que me considero *gamer* porque me encanta jugar y juego de todo, pero yo que sé. Hay gente que te dice que el *gamer* es el que sabe todo de juegos, lo que juega a todo y juega todo bien, o hay gente que juega a dos jueguitos y juega un ratito y se puede considerar *gamer*. Eso es muy relativo a la persona. Definición de *gamer* me parece que no existe. No existe en el diccionario que vos vayas a buscar *gamer* y diga *gamer*. Podés buscarlo en Internet y ahí aparecen definiciones de qué es un *gamer*. Pero incluso ahí son diferentes entendés?

Y... Es muy relativo para mí quién es *gamer* y quien no. Yo te puedo decir que a mi me encanta jugar, disfruto un montón. Conocí gente jugando, y es lo que más me gusta hacer, tipo... fuera de lo que es estar con mi familia, mi novia y mis amigos, después de eso es jugar, cien por ciento. Siempre me hago el ratito para lo que es poder jugar, casi todos los días, los días que puedo.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo distinguirías, por ejemplo, un *gamer* de un no-*gamer*?

ENTREVISTADO: Eso mismo, algo que yo lo veo como muy... No significa que ser *gamer* quiere decir que no te guste salir a bailar pero... Que la mayoría de los *gamer* prefieren quedarse en la casa jugando que salir a bailar por ejemplo. Yo también, salgo con mis amigos, vamos al cine y eso y ta, o sea lo re disfruto pero fuera de eso por ejemplo de salir porque sí nunca lo haría por ejemplo. Simplemente... Solo por ejemplo no se me da nunca por salir, con algún amigo así por ejemplo. Tipo si me invitan a una fiesta o un cumpleaños y vamos todos es lo que voy. Pero siempre (es algo mío personal) que no me gusta mucho la acumulación de gente, y más si estoy solo con poca gente, yo y otro más por ejemplo... Al menos mis amigos son un poco así. Como que no le gusta mucho la muchedumbre de gente, sobre todo si estás solo. Porque si vas a un cumpleaños de quince, a un casamiento, y si son seis o siete amigos ta, te sentás en una mesa, te ponés a hablar, comemos y la pasamos bien. Pero como cuando son pocos... Yo por ejemplo soy bastante tímido en ese sentido, con la gente nueva dentro de todo... No te puedo decir cerrado, porque si vos venís

y me hablás a mí yo te voy a hablar lo más bien pero yo como que nunca me voy a... soy medio introvertido, no voy a ir a meterme en una conversación porque sí ni nada de eso. Eso ta, es personal dentro de todo, pero es algo que me parece que dentro de lo que es *gamer friki* por decirlo así, ese tipo de... Es algo que se caracteriza mucho, que es muy común. Yo puedo hablar con la mayoría de mis amigos (no todos son *gamer*), son casi todos así, son muy cerrados. No porque no hayan tenido amigos nunca. Porque hay gente que yo que sé, tienen problemas en la escuela y eso, que no tienen amigos porque son muy cerrados pero no... Yo en mi caso no fui así porque siempre tuve amistades, siempre tuve gente alrededor. Me gustaba siempre mantenerme con la gente que me siento cómodo, también conocer gente nueva, siempre se está conociendo gente nueva. Hay algunos que valen la pena y otros que no entendés?

Que me mantengo cómodo con la gente que yo conozco, que me gusta estar cómodo y si viene alguien más todo bien, en el trabajo conocí un montón de gente nueva, gente excepcional. Mis compañeros de equipo por ejemplo. Ninguno es *gamer*, pero son todos tremendas personas, jugamos al fútbol, me invitan a los cumpleaños, pasamos re bien. Por más que no tengan nada que ver con los juegos. No significa que todos mis amigos tengan por qué ser *gamers*, al contrario.

ENTREVISTADOR: Mencionaste una cosa interesante. Disjiste *gamer-friki* como términos muy relacionados...

ENTREVISTADO: Claro, es muy común eso también. O sea... Por lo general la gente, por lo menos acá en Uruguay... En otros países, porque yo conozco otros países, no es así, hay gente que juega, por ejemplo. Yo ahora no miro tanto porque no tengo mucho tiempo, pero yo antes miraba mucho *anime* viste? Todo ese tipo de... *Anime, manga, comics* (en este momento leo *comics*), miro series, miro un millón de series. Y que es algo que se junta mucho, pero en otros países no tanto. Acá en Uruguay es como que todo, vos sos *friki*, sos *gamer*, sos todo lo mismo, como que está todo en un mismo grupo. Al ser tan pocos acá, vos vas a una convención, como es un *freak-out* o algo de eso y todo, la gran mayoría, miran *anime*, juegan hacen todo, les encanta todo lo que se llama *friki*, que *friki* es un término que lo inventaron los *yanqui*, decirle *friki* a una persona. Hoy es algo asumido “¿Vos sos *friki*? Si, soy *friki*. Pero acá le dicen así por lo general. Como que ser *friki* ya de por sí implica ser *gamer* o estar muy cerca de ahí. Jugar cien por ciento. Por lo general las personas.... Los que se consideran *gamers* miran *anime* o algo parecido.

ENTREVISTADOR: Vos decís que son conceptos que vienen de la mano, que están pegados acá en Uruguay...

ENTREVISTADO: Acá en Uruguay claro me parece a mí que es bastante unido, al menos la gente que yo he conocido en ese ámbito hacen de todo. Yo tengo un amigo que es el único me parece, que solo juega, que no hace nada más, pero es un caso raro, es un caso especial por así decirlo. No todo el mundo, el resto de lo que es el mundo *friki* están adentro de todo. Que miran *anime*, que juegan a las *Magic*, a las *Yu-gi-oh!*, todo.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué decís que se comparte por ejemplo el gusto por los juegos, el gusto por el *anime*, el *manga*, etcétera?

ENTREVISTADO: Y me parece que no va en realidad en el gusto sino... Obviamente que puede ir en el gusto pero... la mayoría, mucha de la gente que ya te digo todos mis amigos son medio introvertidos buscan algo para hacer adentro de la casa, tipo donde se sienten cómodos ellos. Y... Aparte podés yo que sé, leer, podés pintar, yo que se... Pero hoy en día en realidad con la gente joven se prende mucho más con los juegos que con lo que es un libro. A mi leer, no es que no me guste, pero no me llama. Prefiero estar jugando a algo que estar leyendo en realidad. Y algo que... Yo he tenido muchas discusiones con personas, discusiones bien viste? Hablando bien, intercambiando opiniones con lo que es: "ah pero vos no lees, no sabés nada" te dicen cosas así, y es tipo "no, no es así, yo he jugado juegos que simplemente un juego es más que una película" que vos jugás y lo podés, como el libro que yo te decía anteriormente. El juego lo podés jugar y ya está, y el libro lo podés leer varias veces y ta, el juego en realidad también. Hay juegos que son para jugar varias veces, que tienen una historia que te atrapa, de fondo. Obviamente que lo compararás con leer y no es lo mismo no? Pero como que en lo que es una historia que te entretiene, y que interactuás vos, por lo menos a mí me parece mucho más, me llena mucho más que un libro.

Como te decía antes que leía *comics* entendés? Yo el único *comic* que estoy leyendo ahora es el de *The Walking Dead*, que ta me re enganché con el *comic*. Vi la serie también, y es completamente distinta la serie del *comic*, porque es distinto la historia de la serie del *comic*. Disfruto las dos por igual, también los juegos, ese tipo de cosas...

ENTREVISTADOR: ¿Arrancaste del gusto por la serie y luego terminaste en el *comic*?

ENTREVISTADO: En realidad sabía que existía en *comic*. Vi la serie en el 2010 cuando salió. Después empecé a averiguar y me di cuenta que había un *comic* y ta, ahora lo sigo semana por semana, ni bien sale. Igual que la serie, cuando salen las temporadas las miro todas ni bien salen. Ojo, sino puedo ver uno lo miro otro día no me pasa nada, tampoco es que tenga una adicción. Lo mismo con los juegos: mucha gente puede pensar que ser *gamer* significa tener una adicción, que tenés que jugar siempre todos los días y no, yo busco tiempo para jugar porque es lo único, o sea... Es lo que más me llena, lo que más me divierte que puedo hacer en mi casa solo. Pero en realidad yo me he ido una semana de vacaciones entera y no he tocado una computadora ni nada y no me ha pasado nada. Pero tampoco es que... Obviamente... Cuando te vas solo a Pirlápolis y estás solo de noche tipo aburrido o algo extrañas tener la máquina para poder jugar un rato entendés? Podés estar aburrido. Fuera de lo que es “lo quiero por estar aburrido de noche o algo” no hay necesidad de que cuando estoy en la playa de “quiero jugar, quiero jugar”. No, voy a la playa yo que sé, con mis padres, con mi familia, con mis amigos y no me importa, me divierte. Es lo mismo que salir, jugar al fútbol, no siento la necesidad en sí de jugar, sí la necesidad de tener ocio, de tener un tiempo para mí, para divertirme. O sea, salir con mis amigos de repente o jugar a la computadora.

ENTREVISTADOR: Claro. El tema que mencionabas de bueno... La gente, la adicción. ¿Vos considerás que existe un estereotipo *gamer* que tiene la gente *no gamer*?

ENTREVISTADO: Si claro. Por que vos decís *game, friki*, algo y va a decir que está todo el día sin amigos jugando a la computadora, cosas así. En realidad cuando... Es más, conozco gente que cuando no jugaba a nada antes y después empezó a jugar y comenzaron pensando que los *gamers* “son todos unos raros” y eso y que empezó a jugar y no salió nunca más. Es... Es especial sí, porque... Mis amigos y yo somos muy cercanos, podemos decir cualquier cosa jugando, calentarnos con nosotros pero nunca nos peleamos. Sabemos que es un juego, sabemos que a veces uno le gana a otro y si nos enojamos, hicimos cualquier cosa pero sabemos que no va de ahí porque tenemos la noción que es un juego. Hay veces... Yo me he peleado, por ejemplo me acuerdo que (ahora no tanto, es otra edad), pero me acuerdo que cuando yo era chico (tenía tipo catorce, quince años) me peleaba con mis amigos del liceo y no nos hablábamos por dos días y después estaba todo bien. Pero hoy en día me acuerdo que con amigos del liceo que hablamos de eso tipo nos re peleamos, nos dejábamos de hablar y nos cagamos de la risa ahora. Porque ta, no es el hecho de jugar, era algo de la edad. Y eso que vos me decías del estereotipo si, bastante me parece. De hecho

si vos sos *gamer* ya te fichan como que sos raro, como que no tenés amigos. Medio raro podés ser si, pero soy como una persona normal: trabajo, estudio, salgo con mis amigos. Igualmente disfruto de eso.

ENTREVISTADOR: Sacando un poco el tema del estereotipo... ¿Cómo es el tema de las redes sociales y cómo decís que han afectado las redes sociales, la tecnología?

ENTREVISTADO: Y eso esta bueno porque... Claro, vos antes jugabas... Yo por ejemplo cuando estaba en la escuela jugaba y no tenía a nadie con quien jugar, y tampoco tenía Internet en casa. Entonces eso me parece que fue un motor para encontrar gente que juegue conmigo, tanto de acá de Uruguay como de otros países. Ahora de grande podés disfrutar de jugar con alguien de Argentina, yo que que sé si sabés inglés de Estados Unidos, cualquier otro país no? A mi las redes sociales me llevaron a... Bueno, muchos de mis amigos que tengo ahora los conocí por Taringa. Los locos hablaban del League of Legends y nos pusimos a hablar (eran uruguayos no?), y nos pusimos a hablar y dijimos para juntarnos. Ahí hoy en día... Es uno de mis mejores amigos, son dos amigos ellos que los conocí allí y hoy en día son los que veo más, casi siempre, los que veo más seguido. O sea que si, me parece que las redes sociales abrieron en sí el mundo, porque... Claro capaz el estereotipo de estar jugando solo capaz era de antes. Vos antes cuando jugabas, jugabas solo al Nintendo y estabas todo el día jugando solo en la casa. Y hoy en día ya no es así, ya no es así eh... Tampoco creo que antes hubiera tampoco la adicción, a mi me parece que eso genera en la gente ahora, todo el tema de los juegos. Y tampoco la variedad, porque antes eran tres colores en la pantalla que se movían y vos decís “¿ta, que es esto?”. Por eso hoy en día hay mucho más juegos y mucha más gente que juega. Es muy raro hoy encontrar a un pibe de veinte años que en su vida nunca jugó a nada. Sumamente raro, porque ta, hoy con la veriedad de deportes, de... De lo que quieras, hay juegos. Entonces ya te abre mucho más, el tema del Internet, de las redes sociales, te lleva a conocer, podés averiguar de juegos de cualquier cosa. Cualquiera puede usar Internet, hasta mi abuela juega hoy en día. Se compró una computadora ahí, la más barata dentro para lo que ella la usa, y tiene Internet ahí y mira recetas en Internet y cosas así, y juega tipo... Ella no sabía que se puede jugar al solitario en la computadora y cuando se enteró: “no tengo que hacer nada yo, no tengo que barajar nada yo”, tipo le fascinó. Y ahora juega a cualquier cosa, mismo juegos de cartas así. Muchos no pero... Juega.

ENTREVISTADOR: Claro, le copó.

ENTREVISTADO: Claro, le copó. Ella no lo conocía hasta que yo se lo mostré un día y... Y tiene ochenta años mi abuela. O sea que tampoco es que... Mi viejo juega también ponele. Ahora no porque no tiene mucho tiempo por el trabajo. Pero cuando tenía tiempo libre y eso jugaba un montón mi viejo. Mi tío por ejemplo, el tiempo libre que tenía mi tío pasaba jugando, mi primo también. Entonces por lo menos en mi familia estando mi padre como... Mi tío, mi primo, fueron ellos como los que más me metieron un poco en esto del juego. Si no hubiera habido computadora en casa, como que capaz lo agarraba para el lado del deporte más que nada. No sé, no se que hubiera hecho. El hecho de tener la computadora en casa por dos días solo, solo estaba con mis abuelos entonces...

ENTREVISTADOR: Claro, buscabas una divesión. Contame, hablaste de Taringa anteriormente. Contame un poco más del uso que le dabas a Taringa.

ENTREVISTADO: Taringa en su momento lo usaba para bajar cosas, que ahora ya está prohibido eso. Y... Para bajar cosas lo usaba y en realidad para mirar los post de humor. Taringa es una comunidad media rara, porque vos entrás, vos leés cosas, y hay cosas, comentarios muy racistas, o tipo... de todo tipo entendés? Sexistas, de discriminan porque sos de un país, entendés? Pero yo lo tomo con humor eso, porque yo entro y veo las cosas que se dicen y me cago de la risa, me entendés? Yo en realidad las cosas que te pueden decir en Internet no me las tomo en serio, salvo que un amigo te diga algo, que te llegue a doler o algo. Pero las cosas que te dice alguien en un foro, en Taringa o algo no las podés tomar personal. Vos te metés y metés tu comentario ahí, y si te la devuelven, si te bardean cagate de la risa con los comentarios de después y eso.

Yo entraba más que nada para divertirme, para ver los posts. Yo entraba, leía, leía los comentarios, ta como vos decís, una pesona que no conoce eso, entra y dice “un negro de mierda” y vos agarrás y decís “pa no”. Yo no creo que la persona que haya escrito eso en realidad tenga un problema con las personas negras, sino que porque en realidad lo ponen para armar un estilo, para divertirse de esa forma. A mi me divierte porque me causa un montón de gracia gente de distintos países cómo se insultan, tipo... Ahora con el tema de la copa América, con el tema de Chile todo el mundo le dio palo a Chile entendés? Y ta, vos entrás y te divertís, y hay mucha gente que se lo toma en serio entendés? Los locos se lo toman en serio, se enojan, hacen posts puteando a todo el

mundo entendés? Y vos después lo leés y la gente se caga de la risa porque claro, es gente que en realidad no entiende cómo es la comunidad esa, porque te digo, es media rara la comunidad por ese sentido. Pero la gente que ya hace años que está ahí (hace cinco o seis años que ando en Taringa yo), ya conoce cómo es la mano. No te podés enojar porque te digan “uruguayo pelotudo” o cosas así entendés?

ENTREVISTADOR: Me interesa profundizar el tema de qué opinás al respecto de Taringa, de la discusión que se genera, los juegos. Ya vi que te lo tomás tranquilo...

ENTREVISTADO: Si, me lo tomo tranquilo. Me parece que hay cosas.... Hay comunidades que... O sea, no significa que Taringa sea todo joda. Hay comunidades que vos entrás que hay gente discutiendo cosas de verdad entendés, o que ayudan a los otros. Pero por lo general los que son posts comunes ahí hay puro bardo. Está bueno tener en cuenta el tema de las comunidades. Está bueno porque o sea vos podés pedir una opinión de la gente: “me quiero comprar un juego, tal cosa” y que hay gente que te va a ayudar, como muchos foros distintos también que te pueden ayudar. Como que son dos mundos distintos adentro de Taringa. Está el mundo ese que es como todo joda, todo bardo, que vos entrás y el primer comentario, el mejor rankeado, es una puteada, entendés? Una puteada que por lo general es con estilo, o sea no es una puteada tipo “puto”. No, es una puteada que sea “no que no se qué, que esto que lo otro”, y ta, está bueno porque en realidad es... Está bueno por ese sentido, tenés las dos partes. Porque tenés ese lado que es todo joda, todo bardo, todo sin sentido del insulto lo que sea; y del otro lado que es más serio. Lo bueno de la comunidad es que tiene moderadores, que si hay alguno que entra a hacer bardo, a hacer kilombo los rajan. Depende, hay comunidades que son solo para bardear por ejemplo. Que entrás y hay insultos, solo insultos, sin filtro. Entrás y comentarios con insultos, que van a insultár.

Y ta, Taringa tiene moderadores, pero los moderadores de Taringa te pueden banear la cuenta. Te la banean solo si... Hay una regla de Taringa que es bardear nomás... Todo lo que es racismo, no dice nada Taringa, sí contra las descargas, contra la pornografía. O sea, subís una descarga y te cierran todo, o porno o algo también, te cierran todo. Pero de las comunidades ta, te pueden echar, pero no te pueden banear. Vos podés seguir afuera de las comunidades, como quieras.

ENTREVISTADOR: Y con respecto, no tanto ya a Taringa sino a los juegos, con respecto al LOL y a otros juegos online, que ahora está muy de moda los insultos, que va para allá que va para acá: ¿Qué opinás de eso?

ENTREVISTADO: Bueno por ejemplo el LOL es un juego bastante complicado en ese sentido, porque la gente se enoja de verdad. Es un juego que si... Yo me enojaba de verdad. Hubo un tiempo... Yo en este momento lo dejé de jugar hace unos meses ya, porque ta me puse a jugar otras cosas y porque ta, me coparon otras cosas. Y no, el tema del LOL (del League Of Legends) es que es un... Es complicado, porque es un juego que causa mucha adicción. Hay gente que juega todo el día, que deja de estudiar, yo que sé. No me parece bien dejar de estudiar, una obligación se puede decir. Si, es una obligación se puede decir, pero para mí no podés dejar de estudiar, trabajar, ser algo viste? Por jugar, no da. Y entendés que el bardo, todo eso, los insultos, si, la gente se enoja, se insulta. Yo antes, cuando era más chico me enojaba por ese juego que en el liceo bueno, como te contaba, dejaba de hablar con mis amigos y eso. Muchas veces era por ese juego, que nos peleábamos y eso. Y ta... Hoy en día hay gente que sigue así. Yo porque ta, jugué cinco años a ese juego, llegué a un punto que dije “no me puedo calentar más por jugar a un juego así, menos con mis amigos”. Dos por tres claro jugaba, y puteaba a alguno porque yo que sé, me calentaba por algo por lo otro. Pero no entraba mucho por algo de calentarme y salir del juego, tipo porque había gente que es así y hay gente que es así. Si, ahí es un tema más complicado. No es como Taringa que es un foro y que la mayoría de la gente sabe que está para eso, y ta, esta para eso. En el LOL me parece que es al revés: la mayoría de la gente se enoja, y o salen del juego y después quedan re calientes.

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es la causa de eso?

ENTREVISTADO: Es un juego muy competitivo lo que pasa, te lleva mucho a competir, a querer ganar siempre, si o sí, ganar ganar. El objetivo del juego en sí es... Vos podés disfrutar mucho jugar una partida de League Of Legends, pero si perdés fue todo en vano básicamente entendés? Y ta, el tema pasa que es un juego en equipo, jugás con cuatro personas más que por lo general son aleatorias, las personas son... Te ponés a jugar vos solo con dos amigos se meten a jugar dos personas que son *random*. Uno es de Chile, otro es de Argentina y ta, ya empiezan los problemas, que uno... Hay varios roles en el juego no? Si uno quiere un rol y el otro también lo

quiere ahí ya discuten, se pelean y ahí ya uno se enoja, se queda lo que es *afk* (que no juega en toda la partida) y quedás con uno menos vos y ta, básicamente esa persona te cagó la partida porque se enojó. Yo lo veo más que nada... Antes yo también, me enojaba, salía de la partida, re quemado pero... Últimamente que he jugado yo lo tomé un poco más maduro, la gente se pone así y digo: “bueno, aunque no quiera, me pongo a jugar otra cosa, para poder ganar”. Es un juego que tenés que jugar en equipo sí o sí, que es super competitivo, entonces obvio que van a haber problemas. Problemas con los de tu equipo y con los del otro equipo. Además claro, a veces vas perdiendo y los otros te babosean, entendés? Y eso te... te... te calienta. Entonces ahí arranca el bardo, y ahí te salís... Y sí, como te decía, el LOL es otro caso, es complicado.

ENTREVISTADOR: ¿Qué rol solés ocupar, solías ocupar mejor dicho en el LOL?

ENTREVISTADO: ¿En el LOL? Yo jugaba casi siempre *top*, que era lo que más me gustaba jugar, y jugaba bastante *mid* también. Pero jugaba... Ta si me tocaba *jungla*, yo *jungla* era pésimo, *support* también. Y... Agarré y dije ta, “voy a hablar con gente que sepa bien jugar esto, que me ayude que me de un a mano” y agarré un par de *champions* que me gustaba jugarlos y usarlos para *jungla*, *support*, para jugarlos cuando tenga que jugar otra cosa que... Aparte yo quería siempre *top* porque era mi porte, lo que jugaba mejor. Lo bueno que tenía yo en mi caso es que tenía cinco años jugando, conocía casi todo el juego. Podía que el otro jugara mejor y todo pero nunca podía decir que te ganaba por el hecho de que cuando llegás a un nivel de mucho jugar es muy difícil que el otro te mate diez veces viste? Llega un punto que te puede ganar si, que puede *farmear*, que mata más *mininos* que vos, te mata un par de veces, pero nunca llegás al punto que te saque tremenda ventaja ni nada de eso. Y eso es lo bueno, cuanto más alto llegás más fácil es jugar, que tendría que ser al revés en realidad. Con el tema de las ligas por ejemplo. Vos jugás en las ligas peores: *bronze*, *silver*, *oro*. Hoy hasta *oro* y *platino* son horribles de jugar. Tenés que jugar más arriba porque es horrible. La gente se enoja, se putea, salen de la partida, no juegan en equipo juegan para ellos solos, quieren ganar la partida ellos solos. Y claro vos no le podés indicar a una persona eso, porque vos le decís “dale, vamos a estar juntos”, o en una bien le decís “me parece que esto no estuvo bueno” y se enojan, empiezan a las puteadas: “¿quién sos vos para decirme eso?”. Y es bastante tóxica en sí la comunidad esa. Hay gente que es muy bien, que sabe jugar con respeto siempre, gente que hace *stream*, que te enseña a jugar, que tiene paciencia todo, pero... La gran mayoría no es así en esos juegos.

ENTREVISTADOR: ¿Vos sos de mirar *stream*?

ENTREVISTADO: Si, si.

ENTREVISTADOR: ¿De ese juego en particular o de otros juegos?

ENTREVISTADO: De todo un poco. Yo ahora estoy jugando un juego que se llama “D-zeta”, que es un juego bastante especial, porque es un survival que juega dentro de todo poca gente. Comparado con lo que es el LOL juega muy poca gente. Pero es una comunidad más chica que está bueno porque es gente que juega muy bien, que como que llega a un nivel de juego muy profesional que *streamean* eso viste? Y ta, los locos tienen tipo... es un juego de supervivencia de zombies. Vos estás en un mundo abierto, tenés que ir buscando cosas, y si te matan, lo bueno es que si te matan perdiste todo. Volvés a aparecer desnudo, sin un arma sin nada entendés? Y ta, hay gente que tiene bases, que tiene *teams* enteros, que andan volando. Vos los ves, entrás a la partida, a un servidor por ejemplo y ves que está ese *team* y, o te vas, porque no querés meterte con esos locos, armar bardo, o tratar de pelearse. Yo ahora estoy con un equipo con eso, con unos amigos de Estados Unidos que ta, dentro de todo nos manejamos bastante bien. Yo ahora estoy pensando en empezar a *streamear*, porque dos de ellos (con los que juego) *streamean* y viven de eso. Los locos tipo viven de donaciones, de publicidad que pasan y hace tiempo me están diciendo que “arranque, que arranque, que empiece, que me mande para adelante”. Hay muy poca gente que habla en español que hace ese juego por ejemplo. Claro, los locos me tiraron re para adelante, me dicen que me ayudan para, con el tema de la *lanpartner*, con *twitch*, que es la página donde se *streamea*. Ellos tienen *partner* con Nvidia, con Intel viste? Son marcas grandes, conocidas. Los locos dicen que con eso me ayudan, que no tienen problema alguno. Entonecs ta, que te incentive un poco, que dentro de todo te quieran ayudar a hacer algo, que por más que no viva de eso, que haga algo que sea exactamente lo mismo que hago cuando llego a casa, y me de un poco de plata. Estaría demás, un ingreso extra, por más que no sea mucha, es plata por jugar básicamente.

ENTREVISTADOR: ¿Sos de ir a los eventos?

ENTREVISTADO: Si, si. Tenía una tienda en los eventos, el Pelado, tu primo también tenía una, tiene una. Yo tenía una, la tuve un año. Fui a unos cuantos eventos. El tema es que ahora con als importaciones y eso está complicado. Está muy complicado, todavía no se que vamos a hacer de eso, pero por ahora está en cero eso.

ENTREVISTADOR: O sea que estuviste trabajando...

ENTREVISTADO: Estuve trabajando en la tienda, que era mía y de mi novia. Los dos poníamos la plata miti-miti, repartíamos todo miti-miti, compramos todo, lo traíamos, alquilamos el *stand*, todo. Vendíamos, sólo en los eventos, fuera de los eventos era muy raro. Nos focalizábamos en los eventos. Pero ahora como te digo, con el tema de las aduanas que están poniendo cada vez más restricciones está complicado.

ENTREVISTADOR: Cambiando de tema... ¿Un juego que te haya marcado?

ENTREVISTADO: El juego que más me gustó te puedo decir es el *Half Life 2*. Todos, o sea, el 2 fue el que más me marcó, pero el 1 lo jugué de chico, que no lo entendí (cuando era chico, tenía ocho años), jugué y ta, jugaba a tirar los tiros, pero lo que era la historia no entendía nada porque era todo en inglés. Después lo jugué más grande, lo entendí, me encantó la historia, jugué al 2, también lo entendí, ya estaba en español así que... Después toda la saga la seguí hasta el final, que quedó un final abierto, hace como siete años ya del juego. Quedó un final abierto y ta, vos decís “hace siete años del juego y...”. Eso en realidad te da más emoción de que algún momento salga y digas “ta, quiero jugarlo”. Otros juegos que me gustaron mucho los *GTA*, porque es un juego película. Igual que el *Half Life*. El *Half Life* es la historia, todo lo que es la intriga, lo que me gusta es que no sabés nada. Sabés que estás en un lado, que está pasanado esto y lo otro pero vos no sabés qué sos. Estás trabajando para un tipo que es raro, que se teletransporta, te viene y te habla, como que no entendés nada y no te explican nada en el juego. Pero está tan bien hecho, tiene tantos detalles, tan bien las cosas que... Lo mismo con el *GTA* me pasa a mí. Lo veo como una película. Mucho se ha comentado de ese juego por el tema de la violencia y eso. Bueno obviamente, yo salgo, en el *GTA*, hago cualquier kilombo, me tiro con la policía pero... Es un juego, para hacer lo que no podés hacer y nunca vas a hacer en la vida real. Yo que se, realmente es bastante irreal, porque vos bajás quince helicópteros, me entendés? Rompés cincuenta patrulleros y no pasa nada, te metés a tu casa y ya está. O lo podés hacer, pero hoy salís a la calle con un arma, te pegan dos tiros y ya está ¿qué vas a hacer? Pero ta, en sí más que nada el último, el 5, la historia tenés horas y horas de juego de historia. Lo estoy jugando otra vez ahora el juego y sigo encontrando cosas nuevas, y eso que lo jugué cuando salió en la *X-box*. No sé, habré jugado cine horas, habré metido y... Sigo jugando ahora y voy jugando diez horas nomás y sigo encontrando cosas nuevas, cosas

que me gustan, y me sigue entreteniendo. Estoy jugando la historia principal y estoy haciendo otras secundarias, decisiones que podés tomar, eso es lo bueno que tiene.

Juegos que me marcaron hubieron un montón. Pero esos dos me parece... *Fallout* puede ser, *Fallout 3*, la historia, el mundo abierto, podés hacer lo que vos quieras, no tenés restricción alguna. Vas, podés hacer lo que vos quieras, podés ser bueno, malo más o menos, hay facciones dentro del juego. Alguna más mala que otra, otra más o menos, otra que solo quiere hacer tal cosa. Hay juegos que... Los que más me gustan son los juegos que (fuera del *Half Life* que me marcó un montón ese juego), son los juegos que tienen valor de re-jugabilidad son los que me gustan más. Un juego que se llama *Stalcraft* que es checo me parece, o ucraniano. Es basado en Chernobyl, que también es un mundo abierto que estás en Chernobyl, tipo toda la ciudad alrededor y ta, es un juego que está impresionante, que es de terror. También es un mundo abierto que admite un valor de jugabilidad excelente y es del 2004, es bastante viejo ya. Hoy lo puedo seguir jugando, también podés encontrar cosas nuevas, además es todo *random*. Te encontrás con gente, con cosas que nunca antes pasaron porque se genera aleatoriamente. Entonces te lleva a querer jugarlo otra vez, a querer saber qué va a pasar. Tienen un sistema de, una economía el juego en sí que... O sea, no economía de plata, el juego por sí solo... Hay pelea entre facciones, hay animales mutantes que o sea, van y cazan y se lo llevan a su guarida. Yo o sea, después de haber jugado cincuenta horas al juego, vas a la guarida de un bicho y tiene doscientos cadáveres. Porque claro, el bicho cuando vos lo matás muchas veces vuelven a aparecer en ese lugar ese bicho. Y ta, vuelve a aparecer y mata a alguien, porque cuando vos estás en un lado del mapa del otro lado están pasando cosas. No volvés y hay gente muerta, hay bichos muertos, o se perdieron cosas, se movieron las facciones conquistando áreas y eso. Se movió todo eso y ta, eso es lo bueno que tiene. Ese juego también me encantó un montón, pero igual se que en sí, el *Fallout*, el *Stalker*, el *Half Life*, el *GTA* son los que más me han llamado.

ENTREVISTADOR: ¿Qué te han aportado los juegos? ¿Algo más aparte de diversión?

ENTREVISTADO: Me han aportado amistades, conocer gente, de bastantes cosas. Por ejemplo jugué mucho *Call of Duty*, me encantó leer de la Segunda Guerra Mundial, en Wikipedia igual, común y corriente, nada de tener que ir a un libro ni nada de eso. Pero me interesó para leer cosas de la Segunda Guerra Mundial, por ejemplo del tema del *Assasins Creed*, no sé si lo jugaste pero... Estás en Jerusalén, después en Italia, el renacimiento, todo eso, el 2. Te lleva a interesarte

en todo lo que es eso, por lo menos a mi personalmente en lo que es eso, la historia y eso, por lo menos a mi la historia me encanta, me gusta bastante, y yo cuando juego un juego que es ambientado en algo que yo no conozco nada. Por ejemplo uno de los últimos *Assasins Creed*, que es en la Revolución Francesa viste? Yo no sabía mucho cosas de esas, y me puse a leer y ta, estuve un rato leyendo por un juego, y porque me llevó a aprender de eso.

Después en sí me ayudó a aprender inglés jugar, porque yo nunca aprendí inglés en mi vida. Me llevó de jugar, de mirar series, aprendí a hablar inglés. O sea el acento mío dentro de todo es malo, pero lo hablo casi perfecto y lo utilizo el inglés hoy en día. Y ta, lo fui de a poco no? Con los años que jugaba, conocés gente de allá que al principio cuando te comunicás con los de allá no sabés bien cómo hablarlo, que después te vas acomodando un poco más, agarrando un poco más de confianza con ciertas personas que aunque no hables perfecto inglés, te entienden, saben, no les importa. Vos ves gente que también de otros países que no como no hablás inglés: “no, vos no hablás inglés, vos sos latino, salí de acá”. Pero no por lo general no tenés ningún problema con la gente de allá con eso. Yo al menos he tenido casi nulos problemas con eso, ser de acá, hablar con el acento. Tampoco son todos estadounidenses. Yo jugaba con mucho europeo y eso, y yo que se... Los alemanes habLAN más inglés y eso, pero ya te cruzás con un francés, un polaco y eso y habLAN con tremendo acento los locos y ta, son como vos. Yo me acuerdo que jugaba con un amigo, de Afganistán era el loco y tenía un acento de mierda de inglés y yo jugaba siempre con él. Y ahí fue cuando creo que aprendí más inglés, porque los dos nos hablábamos, tratábamos de comunicarnos en inglés y cuando no sabíamos algo “para que lo busco en el traductor” entendés? Y era así, y así agarré mucha más confianza yo hablando en inglés y aprendí mucho más.

ENTREVISTADOR: Si tuvieras que hacer una proyección a futuro, tema de juegos...

ENTREVISTADO: Pah, es compliado eso para mí. Me parece que hoy en día está estancado, todo lo que son juegos. Ahora está, lo nuevo y raro que viene ahora son los temas de la *realidad virtual*, *el oculus rift*, Sony tiene uno y Ubisoft también tiene uno. En realidad eso está bueno pero me parece que lo que es un gran... Los juegos dieron un salto bastante grande, de lo que yo me acuerdo viste (yo ya era bastante grande), fue en el 2002, 2003 al 2009, ahí los juegos cambiaron completamente. Pero hoy en día comparás un juego del 2009 con un juego de hoy y no hay tanta diferencia. Sí, los gráficos mejoraron, pero lo que es la complejidad de los juegos, las cosas que

podrían llegar a ser, me parece que no las hacen por el hecho de no venderlo. Porque si vos usas un juego que pide mucho para una computadora por ejemplo, nadie te lo va a comprar por no poder jugarlo. Y con el tema de las consolas es complicado eso porque salieron en el 2013 con tecnología que yo te puedo decir que es vieja, porque yo ya hacía años que jugaba *full hd*, ta me había comprado un monitor que me costó un huevo comprarlo y me lo compré y yo jugaba *full hd* hace años con una computadora que no era la gran cosa entendés? Lo bueno que tiene la *x-box* es que tiene la *kinect* que te detecta jugar, bailar, lo que sea inalámbricamente. Lo que arrancó eso fue la *wii*, eso fue lo más nuevo que tiene, que fue algo innovador. Hoy en día hace años que no veo algo que me sorprenda, además de la *realidad virtual* que eso es lo que estoy esperando que capaz salga uno. Todo hasta ahora son prototipos, no han salido al mercado, estoy esperando que salga uno al mercado para poder probarlo. Lo he probado en la ORT, que hubieron convenciones que vos probabas y muestras de compañías uruguayas que hacían juegos para los cosos esos. Y el coso ese está impresionante, hay gente que se mareaba con eso por ejemplo porque claro, te ponen una montaña rusa en el coso y claro, estás parado y perdés el equilibrio, si no estás sentado es imposible. Lo que te lleva a que vos ves un marco negro alrededor. Eso en realidad me llama bastante la atención, pero fuera de eso me parece que no hay nada nuevo, como que está todo estancado, también con los juegos. Igual sigo esperando juegos hoy, que esto y que lo otro, pero ta, son sagas que sigo, pero no han salido juegos nuevos que en realidad te llaman la atención por lo que es la tecnología del juego, por lo que está hecho ni nada. Es más, la mayoría de los juegos que innovan son los que yo sigo. Por ejemplo el *GTA 5*, el *Fallout 4*, que supongo que va a ser tremendo juego. Esos locos por lo general sacan dentro de muchos años juegos y son juegos excelentes, que si, que son juegos que en realidad no innovan tanto en lo que son gráficos, en lo que es tecnología de juego, pero sí en lo que es la jugabilidad de los juegos, en lo que es la historia, te ponen una historia impresionante, que te re engancha. Son juegos que salen cada poco pero, como el *Call of Duty*, son todos iguales, la historia es siempre la misma: los yanquis son los buenos, los terroristas o son rusos o son árabes o coreanos y ta, matás a todos y ya está, ganaste.

ENTREVISTADOR: ¿Una proyección tuya como *gamer*?

ENTREVISTADO: ¿Proyección? No te puedo decir la verdad. No sabría decirte, me gustaría decirte qué podría pasar o que... No sé, la verdad que no te podría decir, como te digo yo pensaba que cada vez iban a ser más y más zarpados pero quedaron medios estancados. Es como medio

decepcionante en sí, pero es lo que a vos te gusta. A mi me encanta jugar, y sigo disfrutando de algunos títulos que están buenísimos. Proyección no te puedo dar nada, para mí que están haciendo mucha plata con esto de los juegos, y sacan consolas que como yo te decía, son tecnología vieja. Los juegos mueven mucha plata, más que la industria del cine entendés? Entonces los locos te mantienen entretenido sacándote un *FIFA* cada año que lo venden millones y millones y le cambian tres cosas cada año entonces... Lo mismo con las consolas, no hubo tanta diferencia en sí entre... O sea entre la *Play 3* y la *Play 4* hubo diferencia pero no fue la gran cosa. El salto sí fue entre la *Play 2* a la *Play 3*, pero de la *3* a la *4* me pareció que no hubo tanta diferencia de eso, me pareció que fue algo más para vender. Podrían haber esperado un año más, haberlo sacado con la *realidad virtual*. Terminaron la consola, "bueno ta, a ver si la podemos mejorar un poco, y de paso seguimos con la *realidad virtual* o con algo nuevo que llame la atención de verdad, pero no, la sacaron la consola. Para mí lo hicieron para vender nomás, la sacan siempre cerca de Navidad obviamente, para vender. Algo por ejemplo que tiene el *GTA 5*, los locos lo podrían haber sacado perfectamente para la consola nueva pero no la sacaron, porque tenían tres mil problemas, y los locos no querían hacer... Por lo general hacen juegos de buena calidad esos locos y no querían meter el juego con la consola nueva, iban a vender menos además y que ta, hoy en día hacer un juego de esos te lleva doscientos millones de dólares hacerlo. Es un tema también de negocios, no te podés arriesgar. Y en realidad me parece que les gusta hacer un juego de calidad, y también tienen un ejecutivo arriba que controla la plata entendés?

ENTREVISTADOR: Bueno eso es todo.

ENTREVISTADO: ¿Eso es todo?

ENTREVISTADOR: Si, muchas gracias por todo.

ENTREVISTADO: Bueno no, gracias a vos.

Entrevista N° 17

Fecha: 07/07/2015

Lugar: Restaurant de la Ciudad Vieja

Duración: 40' 08"

Encuadre biográfico:

Sexo: F

Edad: 24

Horas de juego por semana: 8

Ocupación: Estudiante y Trabajador

En el Burger King de la plaza Matriz. Ella se toma un descanso en el trabajo para asistir a la entrevista. Nos dirigimos hacia la parte de arriba del local sin siquiera consumir algo. Nos sentamos en una mesa algo apartada de la música del lugar, y allí comenzamos la entrevista.

ENTREVISTADOR: Bueno Lucía contame... ¿Estudiás, trabajás?

ENTREVISTADA: Estudio y trabajo. Estudio para contadora y trabajo para el Ministerio de Educación y Cultura.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste ahí?

ENTREVISTADA: ¿Al Ministerio? Entré por UTU, porque hacía la UTU de Administración de empresas y o sea... Por bachillerato te llaman por trabajo a UTU. Y después fui contratada, por un contrato provisorio y ahora quedé fija, hace unos meses.

ENTREVISTADOR: ¿Hace cuánto entraste?

ENTREVISTADA: Hace seis años.

ENTREVISTADOR: ¿Y cómo llegaste a estudiar administración?

ENTREVISTADA: Eh... siempre o sea de chica en el liceo siempre te preguntan “¿qué idea tenés, que pensás hacer? Y me gustaban los papeles y esas cosas y bueno me dijeron “estudiá administración”. Y ahí me puse a trabajar. Y después me di cuenta que me gustaba la contabilidad y ta, elegí ser contadora.

ENTREVISTADOR: Ahí va. Contame un poco cómo es rutina todos los días.

ENTREVISTADA: Y... Mi rutina es básicamente... Ahora este semestre estoy yendo a trabajar solamente, pero o sea de mañana voy a la facultad. De tarde trabajo, y de noche me queda libre, a veces para estudiar y a veces para hacer mis cosas. Y los fines de semana ir a lo del novio... Y más o menos eso.

ENTREVISTADOR: ¿En qué momento de la rutina entra todo lo relacionado al *gaming*?

ENTREVISTADA: Y... Antes se relacionaba mucho más, ahora con el tema de la facultad como siempre se te corta y a veces entre semana llegás cansado y no tenés ganas ni de prender la computadora. Pero sino o sea cuando iba al liceo por ejemplo era: me levantaba y me acostaba y estaba siempre en la computadora, siempre jugando a algo, ya sea *Los Sims* o *El trópico* o... Ahora más que nada los fines de semana es cuando me junto con mi novio y siempre jugamos a algo en la *Play* o en la *tablet*, algún juego boludo pero como que lo mecho en un ratito o algo así.

ENTREVISTADOR: O sea, ¿mencionás el tiempo destinado a ser *gamer* por ejemplo compartido con tu pareja no?

ENTREVISTADA: Si lo comparto con él, porque ta, es el momento que tenemos. Y sino que haya en algún caso eventual entre semana que se arme algo en *Steam* y que se juegue un *Left 4 Dead* o algo pero es eventual. Que se pueda organizar con gente. Pero no es que todos los días juego, no me lo puedo permitir ahora.

ENTREVISTADOR: Es sobre todos los fines de semana cuando realmente tenés un poco de...

ENTREVISTADA: Los fines de semana puedo pasarme todo el domingo jugando. Paramos para comer y seguimos jugando.

ENTREVISTADOR: O sea... ¿Él es *gamer* también?

ENTREVISTADA: Si, si.

ENTREVISTADOR: ¿Reconocido como *gamer* o...?

ENTREVISTADA: Si, sí. No se si era mucho de ir a *LANParty* y esas cosas pero siempre fue de jugar, y aparte pasa comprándose juegos por Internet. O sea, tiene el *Play 3* y el *Play 4* al lado. Por ejemplo juega en las consolas, por lo que puede considerarse *gamer* si.

ENTREVISTADOR: ¿Vos lo conociste en algo relacionado al *gaming*?

ENTREVISTADA: Se puede decir que sí porque lo conocí en una convención en el *Punta anime* que se hace, y hay una zona de *gamers* que es *8-bits*, que es un grupo que se organizan y arman los campeonatos. Y esos son amigos de mi novio entonces lo llevaron al evento y ahí fue que lo conocí. Pero o sea, relacionado con los juegos.

ENTREVISTADOR: Un poco recorriendo tu pasado... ¿Cómo fueron tus comienzos acerca de los juegos?

ENTREVISTADA: Y mi comienzo es mi hermano. Mi hermano, con los amigos yo que sé, se juntaban, eran muy de jugar al *family*, *Nintendo 64*, toda esa evolución. Y siempre le gustó la computadora a mi hermano, entonces siempre hubo consolas o computadores en mi casa. Junto con eso fue que yo también lo agarraba de costado y crecí con todo eso. Por eso es que estoy tan relacionada.

ENTREVISTADOR: O sea que estaban a la mano y...

ENTREVISTADA: Claro.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo era en la escuela? ¿Jugabas sola, con tu hermano, con amistades?

ENTREVISTADA: Nosotros jugábamos... Jugábamos individuales, o sea, nos peleábamos por jugar con la computadora. Jugábamos individuales. Y después cuando jugábamos eran juegos de mesa, relacionados sí con los amigos de mi hermano. O sea yo con mis compañeros no tenía nunca, o sea era como con los amigos y mi hermano, jugar con los amigos de mi hermano a los juegos. No era muy normal tampoco en las nenas que se diera eso que jugaran al *Family* y eso, eran las muñecas nomás. Y ta, yo era las muñecas y el *Family*.

ENTREVISTADOR: ¿Eso de que en el juego las mujeres no estuvieran incluidas se siguió dando a lo largo de tu vida?

ENTREVISTADA: Si, sí. En la adolescencia se notaba más cuando empecé a jugar online, que era el juego de *Lineage* y esas cosas, y el *World of Warcraft*. Después creo que pasaba muchísimo que todos eran hombres, entonces vos tenías un personaje mujer y no te creían que eras mujer. Tenías que pasarle el *Fotolog* en aquel tiempo o el *Messenger* o una foto porque no te creían que eras mujer, porque era muy raro que la gente viera esas cosas. Después sí se va dando más porque

se popularizó mucho más y ta, está lleno de *gamers trolos* (nos reímos) y eso llena. O sea, mi adolescencia me pasó de convivir mucho el tema de las amistades masculinas y ta, no había mujeres.

ENTREVISTADO: Mencionaste el tema de los juegos de *rol*. ¿Cómo fue que entraste ahí?

ENTREVISTADA: Sí también por mi hermano, que tenía el juego instalado en la computadora y yo lo usaba, y ta, lo conocí ahí.

ENTREVISTADOR: Siempre anduviste pegada a tu hermano. ¿En algún momento dijiste “yo me compro mi compu, me independizo”? No sé si viven juntos aún o...

ENTREVISTADA: Actualmente la computadora que yo utilizo era la que mi hermano la dejó, yo lo único que gasté fue una vez sola en mi vida en una tarjeta de video, y es muy acotada. Yo no tengo mucha idea de nada, me la armó él, me dijo “bueno mira, hay que comprar una tarjeta que sale tanto” y bueno ta, le pagué. Fue en lo único que invertí en una computadora. Después todas las cosas que fueron quedando las fui heredando, todo es herencia. Se compraba un monitor nuevo y me daba el viejo, siempre iba de costado. Yo chocha, a mí lo que me importaba era jugar, no andar demostrando que “tengo la computadora tal” ni nada, que eso lo ves mucho en los foros, que aparecen algunos con terribles torres gigantes y ta, la verdad me parece que no vale la pena, lo importante es divertirse y ta.

ENTREVISTADOR: ¿Qué tipo de juego te gusta?

ENTREVISTADA: Eh... Me gusta todo lo que tenga que ver con *zombies*: *Left 4 Dead*, algún *blur* (juego de carreras), eso es lo que me gusta jugar. Y después ta, los juegos chongos tipo *Los Sims*, que me quedaron de mi vida profundizados, *El trópico*, todo lo que sea *Sim City*.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es lo que te gusta de ese tipo de juegos?

ENTREVISTADA: Eh... Que me entretienen y cómo vas evolucionando en el juego, es como te vas desarrollando cosas y es lo que me entretiene más. Y después lo de *zombies* me entretiene porque es bizarro, son siempre así, como que te des estresan un poco. Pero después no me interesan para nada los juegos de *aliens*, porque me parece algo muy surreal. Por eso capaz me gustan más los juegos realistas tipo *Los Sims* y otros así. Se puede decir que puede ser por ese lado. O sea lo que son mucha ciencia ficción me embola.

ENTREVISTADOR: ¿Tenés alguna definición para vos de qué es un *gamer*?

ENTREVISTADA: Una persona que no juega jueguitos de *Facebook*, que juega “juegos juegos” (se ríe), me parece a mí que el juego que es de verdad, de desarrollo, no el eventual sino el que conoce juegos o ha terminado juegos y puede decir “bueno es mejor el *Scream* y el no se qué” y te nombra varias: el *Diablo 1,2,3*, yo que sé el que te sabe hablar del juego. No el que sabe jugar al juego de cocina del *Facebook*, pienso que viene por ahí la diferencia.

ENTREVISTADOR: Si tuvieras que caracterizar un *gamer* propio, un buen *gamer*... ¿Qué características le pondrías?

ENTREVISTADA: Introverso. Eso principalmente, al menos por los que conozco yo, son en mayoría hombres... O sea, invierte mucho, tanto tiempo como dinero en las computadoras o consola, y prefieren comprar un juego original antes que uno trucho.

ENTREVISTADOR: ¿Eso por qué?

ENTREVISTADA. Por el tema de lo que es el soporte actualmente de Internet que necesariamente tenés que tener original y además de que el juego original te va dando actualizaciones y te va dando diferentes cosas, sino quedas acotado.

ENTREVISTADOR: Claro. ¿Qué diferencias te parece que ha generado el avance tecnológico para el *gaming*? Imaginando que desde tu niñez hasta ahora ha habido cambios...

ENTREVISTADA: ¿El avance tecnológico? Y a mi me parece muchísimo por el tema de las comunicaciones que se pueden dar, que se pueden interactuar entre ellos y conocerse y saber las distintas cosas que se pueden dar, aparte mismo tanto lo que son la gente de *PlayStation* como de *X-box*, pueden comunicarse directamente con el cliente y pueden investigar y saber más sobre lo que gusta. Y me parece que el avance tecnológico ha ido desarrollando eso: lo que es la interacción y lo que es el conocimiento de los que integran ese tipo de gustos.

ENTREVISTADOR: ¿Vos sos de, por ejemplo, utilizar las redes sociales para estar en contacto con alguna noticia de juegos, o alguna persona que se dedica a eso o que está en el entorno?

ENTREVISTADA: Si... Es raro porque lo que utilizo es el foro que es como una página independiente al *Facebook*, pero a veces hay alguna página o foro que crea una página en *Facebook* y a veces tira una noticia pero...

ENTREVISTADOR: ¿Vos sos de estar atenta a los foros?

ENTREVISTADA: Si, ahora no tanto porque están medios apagados, pero tuve tiempo de estar en todos los foros. Estaba *Lanparty Uruguay*, después estaba *Articros* y *Gameover* (que es el que actualmente se está moviendo más), y si entraba y miraba cosas y eso.

ENTREVISTADOR: ¿Qué era lo que te interesaba particularmente?

ENTREVISTADA: Cuándo se organizan las *LANparty*, que es el centro de reunión de esas cosas. Es lo que más me interesaba de eso, y después si se mencionaba algo de algún juego que saliera. Y cuando se organizaban las partidas online y eso.

ENTREVISTADOR: Con respecto a la *LANparty*... ¿Vos concurrías a la *LANparty* digamos?

ENTREVISTADA: Si, si, pila. Lo que me gustaba más era, es verle las caras a los que tenían un *nick* en los *foros* y después no sabías quiénes eran. Y después les mirabas las caras y decías “mirá el pelotudo este que se hacía el divino, el crac en el foro y mirá, terrible nabo”. La mayoría era así, como todo.

Pero lo más divertido era eso: jugar, cagarlo a palo a uno y verle la cara que lo estás cagando a palo. Era como más divertido, más interactivo en lo que es jugar. O sea, vos estás jugando con auriculares en tu computadora pero levantas los auriculares y tenés al otro en frente. Y con la tecnología lo que se ha podido lograr es eso: a veces se juega en red, a veces con micrófono y esas cosas y podes escuchar las puteadas de los otros. Entonces eso es lo que ha avanzado más.

ENTREVISTADOR: Respecto a todo lo que es *LANparty* y demás... ¿Sos de ir a algún otro evento a los que asisten *gamers*? ¿Sos de ir a comprar alguna cosa?

ENTREVISTADA: No, el comprar no porque venden todo muy caro. Pero sí voy a lugares donde se juntan sí, que ta que son ahí en las *lanes* o ahora en las *convenciones*. Que ta, antes que ir a mirar cómo juegan (porque siempre está todo abarrotado de gente y no podés jugar a nada), a mirar el torneo o la final por ejemplo. *Dragon Ball* por ejemplo que se ha jugado en alguna *convención* me divierte. Me divierte mucho ver *gameplays*, y capaz por eso quedarte ahí parado mirando como un boludo no te entretiene.

ENTREVISTADO: Sos de ver *gameplays*.

ENTREVISTADA: Si, si. Eso si puedo colgarme horas mirando en *You Tube* gente y cagarme de la risa de las pavadas que hacen. Aparte es más divertido cuando son *gameplays* con el más mínimo solvente de miedo del tipo que está jugando es más divertido todavía. O de jugar juegos que ya jugué y ver *gameplays* y me cago de la risa. Hay mucho gamer famoso en Internet que sube sus videos, que están subiendo videos constantemente, como que tenés alguno que seguís.

ENTREVISTADOR: ¿Por ejemplo? Nómbrame alguno que sigas.

ENTREVISTADA: Y... Rubius (se ríe), el más conocido de todos, que ta, es muy bizarro. Es muy divertido cuando juega juegos de terror y esas cosas y te cagás de la risa, se caga todo. Pero... Y después algún caso eventual que busco, o no se cómo pasar una parte y pongo “*gameplay* de tal cosa”, lo miro y lo paso, me tranco en algo y agarro y lo miro.

ENTREVISTADOR: ¿Un juego que te haya marcado? Que digas “pah este juego no sé, un antes y un después”

ENTREVISTADA: Ah... *Beyond Two Souls* fue uno de los últimos que... O sea me marcó porque en realidad me gustó mucho como está y todo lo que te va pasando en el camino. Porque ta, terminas queriendo al personaje y no querés que le pasen cosas malas

ENTREVISTADOR: Contame un poco bien cómo es el juego.

ENTREVISTADA: *Beyond Two Souls* es el caso de una gurisa que desde chica no sé si es que los padres también tenían poderes y se mezclaron y que ella termina teniendo un poder más supremo digamos y al final era... Ta si te cuento el final te hago todo el *spoiler* (nos reímos): la mina en realidad pensaba que siempre había como un espíritu que la estaba acompañando, y ella podía irle y pedirle que moviera cosas, que hiciera cosas. Era como una energía que siempre la acompañaba. Y lo que le va pasando es que la tienen como en una cosa científica, que la están analizando así, y después ella después de grande se quiere escapar de todo eso, porque la hacen trabajar para la CIA. Pero ella no quiere trabajar, quiere ser libre y ta, tiene un montón de discordias, hay un lío amoroso, tiene dos tipos que la buscan y vos tenés que elegir con cual de los dos te quedás. Y después que andan corriendo por la ciudad y se queda vagabunda muriéndose de frío y viene un vagabundo a ayudarte y son re buena gente y todo cosas así. Y después vos al final podés elegir si entre morir... O sea, dependiendo de las decisiones que vayas tomando las cosas

que van pasando: o sobrevive gente o se muere gente o se alejan de vos y se quedan contigo. Entonces al final vos podés elegir si morirte o seguir viviendo. Y vos tenés a los personajes que siguen vivas y te van a acompañar y si te morís te vas a ir con aquellas personas que extrañás. Es como que tenés una decisión ahí final.

ENTREVISTADOR: ¿Como que tiene una muy buena historia y eso de decidir y eso te gustó?

ENTREVISTADA: O sea tu destino vas decidiendo. Va para atrás y para adelante la historia. A veces sos niña, a veces sos adolescente, volvéis a cuando sos niña, después te vas para cuando sos adulta. Y así vas... Entonces como que ahí vas entramando todo cómo van pasando las cosas. Está buena.

ENTREVISTADO: Mencionás que es un juego bastante nuevo...

ENTREVISTADA: Si, es de *Play 3*. Tiene muy buenos gráficos, muy buena escenografía.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo pensás que ha marcado el tema de la evolución de los juegos desde un tiempo a esta parte? ¿Cómo pensás que ha ido la evolución de los juegos e incluso hacia donde pensás que va?

ENTREVISTADA: A mí me gusta cómo está yendo, sí. Está buena la evolución. Aparte toda esta nueva generación de juegos que parecen películas, que parece que mirás una película mientras estás jugando. Me parece que está bueno, que te arma mucho más cama. Y que antes me parece que el juego era un juego básico, de *Pac-man* y esas cosas no decía mucho. Como que te vas sintiendo identificado con lo que sea personajes. Hay gente que se fanatiza con el personaje y se hace llamar por el personaje, o se siente identificado con lo que vive. Entonces me parece que me gusta mucho como va, y tiene mucho más para dar, que ahora está el *Oculus Rift* que vos jugás como que estás adentro del juego, te pones unos lentes y ves todo tridimensional como si estuvieras ahí. Y me parece que va a haber mucha más evolución y muchas más cosas para evolucionar.

ENTREVISTADO: O sea como que todo apunta a simular el estar cada vez más cerca de la realidad.

ENTREVISTADA: Claro, si si. A sentirte como parte del juego, me parece. Está bueno pero siempre y cuando la gente sepa lo que es realidad y ficción. Yo creo que sí.

ENTREVISTADO: Claro, separar un poco...

ENTREVISTADA: Si, claro. Ya se daba cuando el tema de lo online, ya pasaba, que había gente que vivía a través del personaje, que conocía gente a través del personaje, que tenía relaciones a través del personaje (relaciones de pareja): “es mi novio pero lo conocí solo por *Lineage* y es mi novio en *Lineage*”. Y cuando estás jugando vos te sentís en ese lugar.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinas de ese tema del relacionamiento mediante lo online?

ENTREVISTADA: A mí me parece que está bien. O sea yo tuve también uno ahí que me revoleaba el personaje, el humano. Volvía y tenía el personaje en *level 20*, con *montura* y todo y dije “bueno ta, bárbaro”, no sé un venezolano ahí (nos reímos). Y no sé, te cagás de la risa, en su momento en mi adolescencia chatee con pila de gente de todo el mundo y charlás. Está bueno si, y el medio del juego sirve como para conocer gente.

ENTREVISTADOR: Con respecto al tema del *nick*, al nombre que usas en los juegos online y demás... Mencionaste que hay gente que se llama como los personajes que les gustan y los demás. ¿Qué opinás de eso? Por ejemplo tu *nick*, ¿sos de repetir?

ENTREVISTADA: Mi *nick* siempre es el mismo desde que empecé a jugar al *Lineage*. En realidad no era muy original en aquellos tiempos, pero tipo tenía una herrera humana y yo me llamaba Lucy y era guerrera, entonces quedó “Grlu”. Ponés “Grlu” en *Google* y aparezo yo (nos reímos). Entonces siempre... Es tan malo que no lo tiene nadie, entonces está genial porque vos vas y quedas, ponés “Grlu” y está disponible. Y mi hermano por ejemplo se llama “Indiana” para todo el mundo, y tampoco es muy original y está lleno de “indianas”. Pero me parece que es bueno eso, mantener un *nick* como identificador. O sea, si yo le tuviera que recomendar a alguien le diría que lo pensara bien, porque ese *nick* te va a acompañar a lo largo de toda tu vida, y me parece lo mejor. Y lo de que me preguntabas si me parecía bien o qué, lo de que se pusieran personajes con un nombre de personaje...

ENTREVISTADOR: Es decir, ¿si es común que la gente use el nombre de los personajes que le gustaban o...? ¿Cómo elegían su *nick* para vos?

ENTREVISTADA: La mayoría es *nick* chongos, que te podés acordar, o que son mezclas de nombre propio pero he visto muchos casos de personajes de *anime* y esas cosas que también se relaciona bastante. Se ponen nombre de *anime*, a mí me parece que está bien, si les gusta.

ENTREVISTADOR: ¿Sos de usar alguna cosa como *Taringa*? Fuiste en algún momento de usar algún foro de ese tipo?

ENTREVISTADA: Si, *Taringa* uso... Es tipo cuando buscás en *Google* algún parche, vos buscás y ta, encontrás ahí. Tengo el usuario para descargar cosas pero no posteo ni nada.

ENTREVISTADOR: Te limitás a ese uso... Respecto Al *Streaming*, ¿Sos de hacer *streaming* o ves algún *stream*? ¿Seguís a alguien?

ENTREVISTADA: No, no, eso no.

ENTREVISTADOR: O sea que más bien sos de mirar *gameplays*.

ENTREVISTADA: Los *gameplays* en *Youtube*. Pero *streaming* ha habido algún foro que ha hecho eso para sortear entradas para los *cLANy* ahí si me he metido, pero si no no, no le presto mucha atención.

ENTREVISTADOR: De todas formas estás familiarizada con el concepto.

ENTREVISTADA: Eso que vos entrás y ver... Están pasando cosas online... Es como los *gameplays* pero online... Si, si, pero no. Es como que vos tenés que estar a una hora puntualizada en la computadora y eso y no, me embola. O sea yo cuando tenga tiempo lo hago y punto, no me gusta estar tipo como agendada, que tengo que mirar tal cosa. No, no me ato a eso.

ENTREVISTADOR: Respecto al tema de género, que hace un rato lo mencionaste, contando tu historia y eso. ¿Qué opinás del género respecto a los videojuegos? Respecto al diseño, la jugabilidad...

ENTREVISTADA: Ah, es muy variado... O sea, tenés el clásico *Tom Rider*. Tenés personajes mujeres, ¿de eso me preguntabas?

ENTREVISTADOR: Si, si, lo que vos opines que te parezca importante decir al respecto.

ENTREVISTADA: A mi me pasa que yo siempre que quiero jugar me gusta jugar con un personaje mujer, tipo... a veces tenés medio acotado que a veces no tenés personaje mujer para elegir. Pero hay mucho de lo que es el sexo, el tema de juego... No me parece que haya una discriminación para nada, porque tenés tanto personajes de un sexo como del otro. Es muy variado o sea...

ENTREVISTADOR: Respecto a... Vos dijiste hace un rato que había más *gamers* hombres que mujeres. ¿Por qué te parece que en el *gaming* predominan los hombres?

ENTREVISTADA: Y debe ser por un tema de... De antes que como que a las nenas las tenía la familia rompiéndole los huevos que hiciera cosas, que hiciera pinturas distintas, que bordara y cosas así. Y al varón enseguida le daban el palito con la rueda, yo que sé, como que andaba corriendo pah todos lados y para que se quede más tranquilo, debe ser por algo de eso. Y cuando salio la *Atari* era algo que se le compraba a los varones, a las nenas le seguían comprando el cochecito con las muñecas. Entonces yo pienso que debe ser por un tema de eso, de cómo se fue desarrollando para ese lado.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que eso ahora ha cambiado?

ENTREVISTADA: Si, sí. Se da por cualquiera de las dos partes juega. No sé si la misma cantidad pero... O sea, juega pero no se define *gamer* ni va a las *lanes* y esas cosas. A veces pasaba que ibas a una *LAN* y eran trescientos hombres y dos mujeres. Y también a veces la *LAN*era para algunos varones el momento de juntarse con sus amigos hombres. Se juntaban con sus amigos en la casa cinco y a darle a la computadora. Eso era raro, no me veo juntándome con mis amigas, a hacer una *lan*, no, no. Eso hoy en día se sigue sin dar eso de que haya un grupo de gurisas así. No sé por qué será.

ENTREVISTADOR: ¿Conocés grupos de *gamer*, comunidades? ¿Sos de tener contacto?

ENTREVISTADA: Si, sí. Eso que te contaba de los foros... Y ta, y después la mayoría de los gurises cuando vas a las convenciones todos juegan. Varones que me preguntes todos juegan.

ENTREVISTADOR: ¿Vos tenés contacto con ellos?

ENTREVISTADA: Si, sí.

ENTREVISTADOR: Quería saber, ¿qué tanto contacto tenés con otros *gamers*?

ENTREVISTADA: Y todos los días. Tipo en el *Facebook* la mayoría de la gente que tengo, juegan todos y a veces me pasaba de que me parecía raro que alguien no jugara nadie, nada, por diversión, me parece hasta raro eso. Pero va por el ambiente en que me muevo todo eso de las convenciones y todo eso. Y después está con mí... con mi hermano que es todo de videojuegos,

los amigos de mi hermano, mis amigos hombres todos juegan, mi novio. Como que tengo un contacto siempre, todo el tiempo.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que existe una *comunidad* gamer? ¿Una cierta unidad y demás?

ENTREVISTADA: Sí porque dentro de la *comunidad* ellos saben que fulano es el que juega tanto, que fulano es un rompe huevos, o sea como que o los conocen por los *nick* también, por el de “Bizarre King” el de los *gamers* viejos y esas cosas así. Se conocen por los nombres y hay algunos más conocidos que otros. O vos hablás con fulano y más o menos empezás a describirle a alguien y te dice “ah, no me digas que se llama fulano”, “sí es fulano”, “ah, ya lo conozco sí”. Ahí es cuando se da que está la comunidad esa.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que existen categorías, es decir, diferencias un *gamer* de otro?

ENTREVISTADA: Sí, están los *niños rata*, los *gamers* viejos como te decía y el *gamer* del montón, o el más habitual. Los *niños rata* son los más interesados de todos porque es el niño que anda entre los siete y doce años y te juega al *Minecraft*. Te juega al *Minecraft* o rompe los huevos en Internet o cosas así. O está jugando al *Call of Duty* o cosas así. Es el clásico *niño rata*. Es como una descripción que se separan del tipo ese, es el *niño rata*, es rompe huevos.

ENTREVISTADOR: Ahí va. ¿El *gamer* viejo cuál sería?

ENTREVISTADA: El *gamer* viejo es aquel que yo que sé, que te puede jugar en una computadora viejaza y demora, es lentísima y no se desespera, no se pone nervioso. Tranquilo él, espera que cargue, y ta y cuando cuargue cargue y arrancamos a jugar. Ese que te digo el “Bizarre King”, él tenía un cyber y todos los gurises iban a jugar al cyber. Entonces el les dejaba jugar gratis después de las doce de la noche y se quedaban a jugar todos. Y era el más grande de todos. Y después cerró el cyber y el seguía yendo y todo para cuando se hacían las *lanes*. No sé, es como el clásico *gamer* viejo que conoce de todo, entonces ta.

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es el *gamer*, creo que vos dijiste *habitual*?

ENTREVISTADA: Y el *habitual* es el que siempre “termino juegos” o siempre está instalándose juegos y siempre tiene juegos en la computadora. Vos entrás al escritorio y siempre al menos cuatro, cinco, seis juegos tienen en el escritorio. Y está tal vez jugando más de un juego al mismo tiempo o espera a alguno, se fanatizan con uno y lo terminan, y cuando lo terminan

arrancan a jugar otro. O sea siempre tienen algún juego en la lista para estar jugando. Nunca están sin jugar nada. Y todo el tiempo libre que puedan estar en la calle y eso están jugando. Si le escribiste en el *Facebook*, no te contestó, le mandaste *WhatsApp* y nunca te clavó el visto es porque está jugando, o sea no porque se murió ni le pasó nada, está en su mundo. Ta, entonces ese es como el *gamer* habitual.

ENTREVISTADOR: ¿Crees que existe algún estereotipo de parte de la gente *no-gamer* hacia la gente *gamer*? ¿Pensás que existe algún estereotipo desde la sociedad?

ENTREVISTADA: Sí, yo para mí pienso que el clásico es “no aceptan la realidad y se esconden en los juegos”. Me parece, como el clásico que he visto. O sino que son alineados, no aceptan las responsabilidades del mundo y se esconden en eso. O que son pérdidas de tiempo, el juego es una pérdida de tiempo, y que en realidad sí usas tiempo, pero no me parece que sea pérdida. Ta, eso en realidad.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es lo que buscás vos de los juegos?

ENTREVISTADA: Eh... Distraerme, divertirme, a veces los juegos te enseñan mucho, principalmente cuando son juegos de historia, y... Principalmente divertirme.

ENTREVISTADO: La pregunta que viene a continuación, que puede resultar parecida pero... ¿Qué te han aportado a vos los juegos?

ENTREVISTADA: ¿Qué me han aportado? Eh... Como ver diferentes puntos de vista de... Como ponerte en los zapatos de otra persona, es un juego. Porque vos decís “como vos si estuvieses en el juego no hubieses hecho tal cosa, y el personaje decida hacer tal cosa” y después... Vos entendés? Después es como que aprendes a ver otras lógicas a través del juego.

ENTREVISTADOR: ¿Como que te aporta una mirada diferente dirías?

ENTREVISTADA: Claro...

ENTREVISTADOR: ¿Eso lo tenés en la vida cotidiana, lo ponés a punto? ¿En qué lo visualizas vos?

ENTREVISTADA: Y... Como que vas en la vida real sabes que podés tener opciones tanto como en el juego. Eso lo podés llevar y saber que a esto que hagás, hoy o mañana puede tener

consecuencias. También uno a veces jode que cuando te jugás varios juegos de *zombies* por ejemplo, el día que venga un Apocalipsis *zombie* te lo vas a tomar de otra manera, como que si no hubieses tenido toda esa preparación quizás te desquicias o te volvéis loco, o enfermizo, y vos sabes que eso en los juegos no es bueno volverte enfermizo en esos casos. Aparte aprendés cosas de supervivencia que te van enseñando. Y yo creo que eso, el día que pase algo, es como que me lo voy a tomar de diferente forma, voy a agarrar la katana y a salir a matar *zombies*. Pero es como que sabés que otra persona que nunca jugó para mí que se va a histeriquear, y van a pasar por arriba de todos y se van a morir todos. No sé, me parece, es como que te ayuda a prepararte, ta.

ENTREVISTADOR: Respecto a los juegos de *rol*. Vos dijiste que jugabas juegos de *rol*.

ENTREVISTADA: Sí, cuando era chica jugaba a juegos de esos tipo *El Banquero* y esas cosas. Después jugué algún juego de *rol* tipo que vos sos un tipo pirata y tipo tenés un personaje, tenés cierta habilidad y podés robarle monedas al otro, y tenés que agarrar monedas de la bolsa, con monedas malditas que si las agarrás te morís, perdés toda tu plata y eso. Pero no me metí mucho, sí me metí un amigo que está re metido en todas esas cosas de los juegos de *rol* y compra juegos de caja (que invierte todo su sueldo en juegos de caja), pero no, muy metida en eso no estoy.

ENTREVISTADOR: Bien. Sé que haces *cosplay*, y no lo has mencionado hasta ahora (nos reímos). Contame un poco más sobre eso.

ENTREVISTADA: Si. Y... Los *cosplay* me gustan... Cuando arranqué, o sea... No tengo mucho tiempo para hacer los *cosplay*, pero si tuviese que elegir qué personaje hacer me gustaría hacer personajes de personajes de videojuegos. Aparte con el que gané fue de un videojuego.

ENTREVISTADOR: Yo te tengo que preguntar cómo arrancaste con eso.

ENTREVISTADA: Pah, ¿como arranqué con esto? (se ríe)

ENTREVISTADO: Te iba a preguntar también qué es lo que estás haciendo ahora, pero me intriga saber como llegaste.

ENTREVISTADA: Tenía unas amigas que tenían... O sea, yo estaba en un foro de "Vanesen" (hablando de foros de *gamers*). Y unas amigas estaban en un foro de "My Chemical Romance", y me juntaba con ellas y que no se qué no se cuanto. E íbamos a la UTU juntas, entonces un día me dicen "hay una convención de que no se qué y de historietas, ¿vamos?", dije "sí, vamos". Entonces

fui a la primera convención de “Montevideo comics” que habrá sido 2007. Y ta, ahí vi toda la gente que hacía eso. Siempre me gustó un poco eso de la actuación y cosas así, y aparte mi madre sabe de corte y confección (y ta dije entonces le pido a mi mamá). Y ta, la segunda convención que fui ya fui con un trajecito de colegiala de *anime*, clásico, que me servía para pagar menos porque te cobraban menos la entrada (en ese momento era la mitad, ahora te bajan cincuenta pesos, pero en ese momento era la mitad de la entrada). Entonces al menos me puse la moña roja y al menos dije “soy de *School Day*”, de no se qué, la *cortanoja* de no se que mierda y te dejaban pasar. Entonces ta, como empecé ir a las convenciones y a ver a la gente que lo hacía y me gustaba todo eso, y que te sacaran fotos, y sacarte fotos, estaba divertido. Y ta, ahí fue que empecé a moverme en eso.

ENTREVISTADOR: Entonces haciendo eso ganaste un premio. ¿Seguiste desde el 2007 luego de lo que viste?

ENTREVISTADA: Claro. En el 2012 hice el de “Alison Dust”, que es como Alicia en el País de las Maravillas pero una onda media Tim Burton, media tenebrosa. Y una de las versiones (porque tiene varias versiones el vestido), y una de las versiones era esa y me presenté. Y en realidad lo hice para presentarme para mí, para divertirme yo y pensé ahí una escenografía media a lo pobre, con madera y no se qué cosa y ta, ni yo lo creía que me habían elegido, fue muy bizarro. Y ta, después fui a Brasil (porque con eso que ganabas te llevaban a Brasil), y quedé cuarta y ta, hice el de “Mary Poppins” porque ta, como iba a Brasil tenía que ser más alegre y más colorida y esas cosas, elegí el de “Mary Poppins” de vestido blanco. Y ta y me re divertí también, una experiencia conocer gente de otros países y todas esas cosas, está genial. O a gente de Paraguay, Venezuela, Chile, Paraguay, España, ta la de Brasil. Y ta, abris pila la cabeza también. Todo lo que es *cosplay* hoy en día en *Facebook* tengo a gente de varios países y vos ves la diferencia o sea, hay como cada país tiene un nivel diferente de *cosplay*. Hay materiales que se usan en un país que de repente son más fáciles de conseguir que otros, y ahí vos ves, como que son diferentes los *cosplays*. De apariencia es igual, pero se hacen de diferente forma. Está bueno ver todas esas cosas.

ENTREVISTADOR: ¿Y qué relación tiene eso (mencionaste por ejemplo personajes de películas, de *animé*, de videojuegos) con el *gaming*, el *cosplay*?

ENTREVISTADA: Y hoy en día tiene mucha relación, porque hoy en día mucha gente está haciendo personajes del *LOL*, porque como el *LOL* tiene muchos personajes y muchos vestuarios

se hace mucho *cosplay* del *LOL*. Me parece que está muy relacionado porque la gente se fanatiza por un juego y van a la convención y “está fulano del coso, del personaje que te gusta y te re meás, y te querés sacar una foto con él”. A mí me parece que está relacionado con eso, es genial que vos que sos fanático de un personaje lo ves, es como que lo conocés en persona. Para vos que sos fanático personificar tu personaje favorito está bueno o esa, ponerte en la piel de él. Ahí es cuando se relaciona lo que es *gamer* con el *cosplay*.

ENTREVISTADOR: ¿Y qué relación tiene el *gaming* con el *anime*?

ENTREVISTADA: Y hay mucho juego de *anime*, está lleno. Tenés todo lo que es *Dragon Ball*, coso. No soy mucho de los juegos de pelea, que todo sea... Miran el *anime* y luego sale el juego o al revés. O tiene la característica porque está el videojuego japonés que tiene la característica del *anime* pero videojuego. Entonces hay mucho *gamer* que es de juegos japoneses solo.

ENTREVISTADOR: Si tuvieras que hacer una proyección tuya a futuro como *gamer*, hablando de todo, de los juegos, del *cosplay*. ¿Cómo te verías?

ENTREVISTADA: Eso yo ya lo pensé (nos reímos). Yo quiero el día de mañana, si yo puedo elegir qué casa comprarme, voy a tener un *game room*, o sea una habitación que sea para las consolas, para el *Play Station*. A mis hijos les voy a impartir el gusto por los videojuegos, y o sea no quiero que tampoco se (como dicen ahora), que los niños se agarren obesidad por estar jugando mucho en la tele, que no se qué no se cuanto. Tampoco quiero que se vuelvan así. Pero sí quiero transmitirles el gusto y compartirle de que no sean *niños ratas*, que jueguen a juegos que sean buenos. Igual yo jugaba mucho *Minecraft*, pero... Yo creo que en las familias se puede compartir, aparte es como una parte de familia. Yo porque como lo viví con mi hermano, y es como que nos une como hermanos, todo lo que es los videojuegos. Me parece que en la familia se puede aplicar eso perfectamente. Eso es lo que yo veo como proyección a futuro en mi vida.

ENTREVISTADOR: Bueno Lucía, eso es todo, te agradezco la verdad.

ENTREVISTADA: Bueno un gusto.

Entrevista N° 18

Fecha: 07/07/2015

Lugar: Via Skype

Duración: 48' 34"

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 27

Horas de juego por semana: 20

Ocupación: Estudiante y Trabajador

Por Skype. Intenté un par de veces que fuera personal, pero no tuve demasiado éxito, por lo que decidí no presionar más y hacerla por esta vía. A pesar de las distancias físicas, la entrevista comenzó fluída, hablando sin temor, con confianza.

ENTREVISTADOR: Bueno Nicolás, contame ¿estudias, trabajas actualmente?

ENTREVISTADO: Si, bueno, estudiaba hasta el año pasado Licenciatura en Historia pero justo los horarios y eso son bastante complicados entonces ta, tuve que dejar eso y entre a trabajar en una agencia de publicidad en la parte digital ¿viste? Redes sociales, google, plataformas ¿viste? Ese tipo de cosas.

ENTREVISTADOR: Bien, ¿Cómo llegaste a eso?

ENTREVISTADO: Mh... es algo relativamente fácil, alguien que se crio con la computadora y estuvo desde el inicio con las redes sociales y eso, entonces ya tenía mayor posibilidad que otra gente de otras franjas etarias, entonces ta, hay gente que lo estudia lo que hago yo pero ta, yo no le veo mucha utilidad para la gente, capaz que la gente que estudia eso no estuvo muy acostumbrada a la computadora y a cómo funcionan las cosas en internet y eso, pero ta, creo que tuve la suerte de ser de esa generación dos mil que ya estaba con la computadora entonces como que fue una transición mucho más amena digamos...

ENTREVISTADOR: Segur, contame un poco ¿Cómo es tu rutina?

ENTREVISTADO: Mi rutina de todos los días, bueno me levanto, o sea... ¿detallado?

ENTREVISTADOR: No, lo que a vos te parezca relevante de tu rutina.

ENTREVISTADO: No, soy muy ladilla con el hecho de comer bien y comer, entonces le doy mucha importancia a ese tipo de cosas. Yo que se me levanto, desayuno voy a trabajar, ta trabajo ahí en una computadora las 8 horas, vuelvo, hago ejercicio, hago algún par de cosas para la casa y después trato si o si de jugar por lo menos una hora por día.

ENTREVISTADOR: Ahí va.

ENTREVISTADO: o sea, como que es parte de mi rutina, por lo menos de alguna forma jugar un rato, es una forma de distenderme.

ENTREVISTADOR: por lo que veo está asociado al espacio nocturno.

ENTREVISTADO: Si, excepto los fines de semana que es cuando tengo todo el día, si no tengo ningún compromiso social o algo, es prácticamente, trato de jugar todo el día si no tengo nada que hacer que se solape, trato de jugar todo el día.,

ENTREVISTADOR: Bien, perfecto, contame... ¿Cómo fue que llegaste al tema del gaming desde tus comienzos?

ENTREVISTADO: Desde chico, mi viejo trabajo toda la vida en el exterior, trabajo mucho en EEUU y claro, las consolas y eso salía muy baratas en comparación con lo que se traía acá a Latinoamérica. Entonces empezó con el súper Nintendo de chico y ahí... ta o sea, jugaba solo los fines de semana, me dejaban jugar los fines de semana, porque obviamente en la semana la escuela y eso, para que no perjudicara el estudio, entonces era como que los viernes sábados y domingo estaba copado porque podía jugar al Mario y a todos esos juegos, y ta a partir de ahí cada generación una consola nueva, hasta hace prácticamente un par de años, cuando ya tuve independencia económica como para pagarme yo el vicio.

ENTREVISTADOR: O sea, arrancaste desde chico en el tema.

ENTREVISTADO: Capaz que la los 10... 11 años capaz.

ENTREVISTADOR: ¿Qué recorrido hiciste con la consola?

ENTREVISTADO: Arranque el súper Nintendo, Gameboy, después Nintendo 64, después de ahí yo me compre un Gamequiu, después tuve un Play 2, después de ahí me compre una compu, más que nada para jugar y ahí fueron bastantes años, hasta que me compre un WII yo, no confundirse con el WII, y un Nintendo 3DS, y eso sería lo que tengo hoy en día, Nintendo 3DS, WII YOU y la computadora.

ENTREVISTADOR: ¿Cuál es el WII YOU?

ENTREVISTADOR: El WII YOU es la consola después del WII pero que la cagaron en el marketin, por ponerle prácticamente el mismo nombre, pero la gente se pensó que era lo mismo pero con una Tablet, pero n realidad la Tablet es el control. Salió hace como 4 años y no tuvo las ventas esperadas por eso mismo, porque eligieron un nombre bastante parecido al anterior entonces ta. El WII nunca tuve, fue la época que no me interesaba mucho, hubo un tiempo que no estuve para las consolas, estaba más a las computadoras, ahora como puedo costearlo bueno, un poco de todo

ENTREVISTADOR: bueno me interesa que me detalles un poco más, de cuando jugabas a las consolas ¿Cómo era tu vida en ese momento?

ENTREVISTADO: Normalmente cuando me acuerdo del súper Nintendo que era la época cuando vivía con mis abuelos y mis tíos y mi madre era como que me hace acordar o sea, acordarme al súper Nintendo, acordarme del Mario o ver Mario hoy en día, me hace acordar a esa época que sos niño y tipo... tu diversión corre por ese lado y que esta todo bueno y que no hay problemas es como un, ahora te puedo decir que es como un escape a esta edad, pero en ese momento es como una magia, a mi jugar al futbol no me gustaba, me gustaba irme a esos mundos donde había imaginación y yo podía después... me copaba escribiendo historias y dibujando, entonces me ayudaron con la imaginación y todo ese tipo de coas como dibujar y escribir.

ENTREVISTADOR: ¿en ese espacio que jugabas a la consola y demás, estabas acompañado? ¿Jugabas con un amigo o solo?

ENTREVISTADO: Más bien un espacio personal, creo que hasta hoy salvo en unas ocasiones, ahora más de grande lo uso más para socializar, juego más en línea o viene gente a jugar a casa pero realmente me gusta hacerlo solo, es como un momento que tengo para mí con mis mundos,

mis cosas y ta, como un espacio personal que cada uno, capaz, que otro amigo tiene el mismo juego pero cada experiencia es personal y es distinto y eso es lo que hace que tengan valor los juegos hoy en día. No es que sea un antisocial de chico pero ta, las cosas así con otra gente lo hacía en la escuela o cuando tenía futbol 5 o cuando iba andar en bici por la rambla, ese tipo de cosas sí. Después bueno, con mi hermana jugaba mucho de chico.

ENTREVISTADOR ¿tus viejos como se lo tomaban?

ENTREVISTADO: Y.. bien porque como era mayormente los fines de semana era como una forma de divertimento, o sea, controlaban las horas obviamente como para no estar fisurándome, como veo que hoy en día muchos padres a los guachos jóvenes no los controlan y están todo el día jugando a la play y eso no está bueno porque si bien esta bueno que lo hagan, no a ese nivel de fisura porque son chicos y solo hacen eso y viven a través de esos y no canalizan ese tipo de cosas como la imaginación en otros ámbitos, entonces es como que mis padres se lo tomaron bastante bien, siempre con los controles básicos de jugar los fines de semana y descansar cada tantas horas viste, y ese tipo de cosas.

ENTREVISTADOR: ¿Contame más de cómo es eso que jugabas con tu hermana?

ENTREVISTADO: Ah, si lo que pasa es que cuando era chico, con el Nintendo 64 eh... con mi hermana generalmente jugábamos, mi hermana llego a jugar, a veces juega, ahora no tanto, pero en su momento cuando era chica jugaba conmigo, jugaba al Mario, jugábamos de a 2, era como que se sumaba muchas veces.

ENTREVISTADOR: O sea que en ese sentido en realidad, a veces estabas acompañado.

ENTREVISTADO: A veces mismo jugaba con mi viejo, cuando estaba el súper Nintendo, mi viejo como viajaba estaba 3 meses acá y tres meses a fuera, entonces sé quedaba en hoteles y me acuerdo de ir con el Nintendo y pasar horas jugando con él, y ta esas son memorias que están buenas, hay mucha gente que lo tiene con el padre jugando al futbol, yo lo tengo con mi viejo jugando al súper Nintendo.

ENTREVISTADOR: Eh... cambiando un poco de tema ¿tenés vos alguna definición de que es ser gamer o alguna característica que se resalte?

ENTREVISTADO: Yo creo que hay distintos tipos de gamers, hoy en día tenés los gamers que juegan online y prácticamente se dedican a eso, que compiten y eso, que son gamers que son prácticamente deportistas porque allá en estados unidos hay algunos videojuegos que ya son considerados deportes, o las competencias los premios de miles de dólares que tienen, los reflejos que necesitas para jugarlos. También creo que un gamer es una persona que conoce la cultura de los juegos, no importa que sea fanático de X-Box de play o cualquier otro, un gamer es el que conoce la historia de los juegos, porque ta siempre tenés gente fanática de una sola compañía o marca que se casa con esa marca y ta es tipo un loco fanático de solo el Nintendo o solo Microsoft, entonces como que gamer es complicado de definir, gamer puede ser alguien que por lo menos una vez al día juega o le gusta jugar. Después tenés los jugadores casuales que son esos que de vez en cuando juegan a algún jueguito del celular, al Angry birds o alguno de eso, pero creo que la comunidad entre comillas no los considera gamer porque son juegos casuales, juegan cuando tienen ganas y no es una forma de vida, no forma parte de su rutina ni nada. Para mi ser gamer es eso, que los videojuegos formewn parte de su vida, ya sea como ocio, como escape como vicio, y que ta conocen los personajes, ya son parte de su vida, como que están enterados de todas las noticias, se manejan cada día leyendo noticias de los medios especializados en juegos y es como que ta, como que están especializados en ese mundo.

ENTREVISTADOR: Nombreste en un momento una comunidad gamer ¿consideras que existe una comunidad gamer?

ENTREVISTADO: ¿En Uruguay o en el mundo?

ENTREVISTADOR: No, no, en nuestro país.

ENTREVISTADO: Tengo entendido que si por las convenciones que hacen, la ONE UP, que es una convención, pero nunca he ido, capaz cuando era chico capaz me sumaba, ahora como que es algo personal pero capaz de chico me hubiera gustado que haya un poco más de movimiento o conocer más gente que tenía acceso a esas cosas, porque en ese momento poca gente tenía consolas por lo caras que salían, entonces era como que no podía compartir mucho esas cosas, entonces ta, me hubiera gustado capaz en ese momento. Hoy creo que hay una cultura gamer pero más de personas chicas, porque la gente de mi edad 25, 26, 27 años como que ya juega con los que conoce,

no extiende su espectro digamos de contactos para jugar pero hay de todo, yo creo que hay una comunidad o que está surgiendo pero que todavía está muy en pañales.

ENTREVISTADOR: Mencionaste que capaz de chico te hubiera gusta participar de alguna de esas cosas ¿consideras que ha habido algunos cambios?

ENTREVISTADO: Si, principalmente la accesibilidad a las consolas ¿no? Que en su momento era complicado y si bien acá siguen saliendo más que el doble del precio original por temas impositivos y eso igual la gente se ha podido, ha podido acceder a todo tipo de consolas, a computadoras más rápidas y mejores para poder correr los últimos juegos entonces es como que ha habido un avance en eso, en accesibilidad a que la gente pueda con esto de internet, la información es mucho más accesible, la gente puede conocer más cosas ,puede estar al tanto de noticias que en su momento era un transa, había que esperar al fin de semana a conectarte por vía telefónica y ahí con suerte podrías hacer algo relacionado a los juegos., ahora con las redes sociales e mucho más fácil crear grupos y núcleos de gamer, es tan simple como crear un grupo de Facebook con determinados fanáticos, determinadas franquicias y ahí ya tenés 100 uruguayos copados con algo.

ENTREVISTADOR: Ahí va, decís que con las redes sociales como que revolucionaron bastante.

ENTREVISTADO: Y, ayudaron, internet en si ayudo a conectarnos, capaz antes cada uno estaba por su cuenta, ahora pueden llevarse con gente que tiene los mismos gustos y también el hecho de tener consolas con más accesibilidad que antes, que capaz que antes era más complicado conseguir, o salían más del doble de los que salen hoy. Capaz eso es lo más importante, la accesibilidad, la consola y la comunicación con gente para tener gente que tiene los mismos gustos en común.

ENTREVISTADOR: ¿vos tenés contacto con otros gamers, eh tenés conocimiento, te llevas?

ENTREVISTADO: Siempre fueron amigos del liceo que terminaron por a o por b siendo gamers, algunos más que otros y con esa gente generalmente si nos juntamos online para jugar o a veces vienen a casa viste, alguien que fue fanático de Mario de chico y ahora no tiene una consola, como que viene na casa y jugamos. Y juegos online del exterior, siempre te comunicas con gente

de afuera pero no entablas una relación muy seguida, solo cuando jugas o muy de vez en cuando. Si te diría que tendría 6 personas seguras que podría jugar online, 6 personas, te diría que es muy poco en realidad, pero ta, son gente cercana.

ENTREVISTADOR: ¿Qué tipo de juegos te gusta jugar a vos?

ENTREVISTADO: Te puedo decir que me gustan todos menos los de deporte.

ENTREVISTADOR: Ahí va

ENTREVISTADO: Por el hecho de que en realidad el deporte es algo que puedes hacer en la vida real, y en realidad el resto de las cosas los juegos de terror, de fantasía, de disparos y eso ya es mucho más complicado llevarlo a la vida real, sin embargo los juegos de deporte no le encuentro la gracia por eso mismo, porque perfectamente si me interesara podría practicarlos, así que ta, me gustan todos los juegos menos los de deporte, te la hago más sencilla.

ENTREVISTADOR: ¿tenés predilección por algún juego en especial?

ENTREVISTADO: Por el mismo legado que me dejó Mario me encantan los juegos de plataforma, los juegos retro, ahora está muy de moda esto de los juegos retro, juegos diseñados con pixeles como se diseñaban antes, esos me gustan, me gustan los juegos de fantasía, los de aventura y de terror, esos son los principales, los de terror, los de fantasía, los de plataforma o los 2d son los que más me trato.

ENTREVISTADOR: Respecto a los juegos online me interesa particularmente el tema del Nick. ¿Vos sos de tener algún Nick particular?

ENTREVISTADO: Siempre tuve uno desde que tengo internet, siempre lo tuve y nunca lo cambie, pero no me representa de ninguna forma, no se refiere a nada en particular. Me hubiera gustado tener uno pero nunca lo encontré y como que ta ya estoy viejo para eso.

ENTREVISTADOR: Claro como que tampoco como que capaz en su momento no te pareció tan importante quizás y...

ENTREVISTADO: Exacto, entonces yo que sé es como que crear, me gusta si en los juegos online, como el WORK OR WORKAS ta, si crear un avatar, un personaje basado en mí, eso sí,

pero nunca así un apodo me identifico o lo mantuve entre juego y juego entonces ta, no lo vi relevante en su momento y ahora ta.

ENTREVISTADOR: Bien ¿ya mencionaste el Mario pero... algún juego que digas este juego me marco para toda la vida, un antes y un después?

ENTREVISTADO: Eh... si, hay un juego que es el ZENDA EL O CARE OF TIME para Nintendo 64, ocarina del tiempo, ese fue un juego que me marco por... justo lo había visto en el cable en un propaganda y claro, mi viejo llegaba en navidad y faltaban meses y era esperar y esperar, y me acuerdo que estaba muy ansioso, lo jueguen plena mudanza, entre cajas y creo que fue la mejor experiencia. Como los jugaba solo los fines de semana los juegos duraban más, entonces era una experiencia de un año terminar los juegos, ahora si le doy todo el fin de semana y me copo, ahora lo podes terminar en una semana, el ZENA OCARIN OF TIME fue el juego que más me marco.

ENTREVISTADOR: ¿en qué momento te pensaste gamer, en que momento hiciste el quiebre bueno “yo puedo ser un gamer, puedo catalogarme como gamer”?

ENTREVISTADO: Y... capaz... estamos en 2015, 2013, cuando recién ahí tuve computadora, una compu hecha prácticamente para jugar, ahí me di cuenta que ya estaba en ese mundo, cuando empecé a comprar, ahí me di cuenta, cuando empecé a comprar por STEAM que es una plataforma donde podes comprar juegos, cuando empecé a comprar mis propios juegos ahí dije ta, estoy gastando plata en juegos en vez de gastarla en ropa, ahí dije “soy gamer” parte de mi vida y parte de mi presupuesto se vas en juegos por mes y ta, no es un hobby, es un estilo de vida porque hay gente que paga por determinadas cosas, a mí me gusta pagar por algo que sé que tiene más de 20horas de contenido y voy a disfrutarlo. Ahí fue que me callo la ficha, si bien siempre fui fanático recién ahí me pensé gamer, ahí cuando empecé a comprarlos pensé “ya estoy en este mundo porque estoy invirtiendo guita en este mundo” y ahí caí.

ENTREVISTADOR: ¿Qué piensas que piensa el resto de la gente no gamer acerca de los gamer?

ENTREVISTADO: Eh... “los jueguitos” como dice, y no nada, piensan que es un hobbi, en primer lugar piensan que es un hobbie o que es una cosa para gente más chica o más niños y no

tienen conocimiento que la industria de videojuegos da mucha más gaita que la industria del cine y eso es decir bastante porque recaudan millones de dólares porque las estadísticas muestran que el gamer promedio tiene entre 25 y 30 años ¿entonces? La mayor parte de los gamers. Ahora tenés muchos niños pero ese grueso de gente treintañera que juega que se crio con el Nintendo original consume cosas viejas pero también consume muchos juegos para adultos que están haciendo ahora, entonces ya como el cine es una industria que tiene distintas franjas etarias, hay juegos para niños, jóvenes y adultos, puede ser contenido más adultos, más violentos, más sexual, pero el contenido está pensado para adultos que como que te lee un juego para adultos de fantasía te crea un juego de fantasía, por eso tiene ahora esa categoría para que los padres sepan si comprarlo o no. Entonces eso antes no pasaba en la época del súper Nintendo no había una categoría por los juegos, era para todas las edades, ahora está para jóvenes, para adultos, con contenido para mayores de 18 y creo que como todo eso no se sabe la gente asume que “si son juegos para niños, juegas al Mario, está jugando a la computadora” como si fuera algo sin importancia. Siempre está el jugador casual, que se junta la play a jugar a la FIFA con sus amigos y que capaz si pasa 8 meses sin jugar no le importa, pero alguien que juega o que lo toma como parte de su diversión diaria es como algo más, no lo disminuiría solo a “un jueguito”, creo que es y tiene un valor ahí los juegos hoy en si con producciones que requieren artistas de todo tipo, música, actores, actores de voz, tiene todo un trabajo atrás que no es “un jueguito” o algo así sacado a la ligera, entonces creo que ta, que es algo que no se aprecia y que ahora se mezcla todo tipo de arte , cinematografía como para que cierre, recién ahora se le está dando un poco más de bola a eso. El gamer es “tengo que jugar” no te lo toman en serio, pero es algo que capaz en un futuro se toma como el arte que es en realidad.

ENTREVISTADOR: Bien, con respecto al tema de, relacionado con las redes sociales pero también con el tema de los foros, vos por ejemplo ¿conoces Taringa? ¿Sos de usar Taringa o usabas? ¿Usas ahora?

ENTREVISTADO: Use hace mucho tiempo, ¿para bajar cosas decís vos? Y en realidad para bajar uso torrent ahora que es mucho más sencillo de manejar los torrents, y Taringa no, hace muchos años que no entro, en un momento si eras como el núcleo para poder descargar cosas, pero ahora como se expandió eso no lo veo tan necesario, quizá si sé que en Uruguay fue muy importante el LANparty que era un sitio web y un foro que sigue están do, donde la gente vende entre ellos pedazos de computadora y eso sin entrar en mercado libre, y hay como un foro ahí de miles y miles,

y ciento de personas fanática de las computadoras, eso que venden las partes toda esa locura. Creo que una vez por año hacen LANparty en el LATU que se llevan las computadoras y pasan todo el día jugando. Eso creo que es una comunidad muy fuerte que viene hace años, capaz hace 9 años. LANparty, capaz puedes hablar con uno de ellos, capaz tienen más la movida de como surgió eso en Uruguay.

ENTREVISTADOR: Si, en realidad ya he hablado con alguno de ellos.

ENTREVISTADO: Ah, buenísimo.

ENTREVISTADOR: Bueno, con respecto al streaming, ¿estas familiarizado con el concepto?

ENTREVISTADO: Estoy familiarizado si y no logro entender cómo llegan miles de personas a ver eso, como ven otra gente jugar.

ENTREVISTADOR: O sea claramente no sos de los que siguen...

ENTREVISTADO: No, nono, pero se puede mucho con que el ver, hay una nueva clase gamer que es el que mira a otro jugar y no juega entonces no... la verdad que no, creo que la experiencia rica en jugar es que uno juegue, que uno pueda controlar el personaje, o pueda controlar lo que el juego pueda ofrecer y no lo que el otro pueda jugar, si he visto videos de análisis de juegos, previo a comprarlos para tener la crítica de alguien que hace ese tipo de review, pero no hora de streaming, te hablo de unos minutos para ver si el juego vale la pena o no, nunca vería 2 horas de un tipo jugando a un juego, prefiero jugarlo yo toda la vida.

ENTREVISTADOR: Mencionaste como la nueva forma de ser gamer que habido aparecido ¿Cómo consideras que ha ido evolucionando el tema de los gamers?

ENTREVISTADO: Creo que el streamin ayudo a que mucha más gente viera pero también a crear ese gamer que mira y no hace nada, no interactúa, es un espectador que por eso no le encuentro el valor a eso y creo que también hay mucho, mucho guacho joven que se mete a jugar al Call of Duty, todos esos juegos competitivos que son online y juegan solo eso, a putearse con otra gente alrededor del mundo y ta. Es más juegan por competir y por ser el mejor de la clase que por disfrutar el juego, eso lo veo mucho con mi primo lejano que también tiene 15 años y ta juega y eso pero juega solo eso, y todos los compañeros de la clase pasa lo mismo y ya lo he visto en otros lugares que es más competitivo y más “yo tengo esta arma y es mejor que la tuya porque

estuve más horas que vos” en vez de disfrutar los juegos, creo que las generaciones chicas están perdiendo esa nostalgia por el hecho de que las generaciones chicas nacen con el control en la mano, tienen las consolas que quieren entonces como que les quita el aprecio a jugar solo los fines de semana o jugar un juego cada varios meses ¿entandes? Porque ahora pueden ir a cualquier tienda y se compran varios juegos pero la gente como yo si bien compraba afuera o acá, se podía comprar un juego cada varios meses porque salían caros y entre que venían de estado unidos pasaban los días, los meses entonces como que creo que las generación mía creció, aprendió a apreciar mejor los juegos y los ritmos de los juego y jugar por jugar y no tanto por competir y ahora creo que los nuevos gamers loas generaciones más chicas están para competir, para sentirse parte de algo, para sentir que son buenos en algo y creo que eso es un cambio principal en los gamers de las generaciones más nuevas.

ENTREVISTADOR: Comentaste mucho sobre la competitividad y que a veces as generaciones nuevas entran a putear ¿Qué opinas de esos temas?

ENTREVISTADO: P.a., pasa que lo ves en el futbol, lo ves en una cancha de futbol 5 de los padres gritándole a los niños y ta, no es diferente competir con gente del todo el mundo es como que esa actitud de putear o esa actitud de sobrar si ganas creo que es... no sé si es natural pero es como ya tradición en la gente joven y más si no tienen otros ámbito, entonces es como que transportan ese tipo de mensaje competitivo, sobrador y eso a la parte digital, entonces ta, para mi es negativo, no no me gusta que hagan eso, pero ta es como... ya es tradición en los gamers chicos y jóvenes que hagan eso.

ENTREVISTADOR: dijiste también que... o sea, el tema de la violencia presente en otros aspectos de la sociedad ¿Qué atractivo piensas que tiene adentro de los juegos por ejemplo? Que sea reiterativo que bueno, que ya jugadores que se metan y realicen eso...

ENTREVISTADO: Si, igual el tema es que me parece que lo que dan los juegos es el anonimato de poder putear por micrófono a una persona que está en estados unidos que está en la misma y que al final de cuentas están jugando y se cagan a tiros y están jugando y se putean y al final de cuentas se termina la sesión y listo ¿enteres? Que me parece que acá a nivel de una cancha de futbol 5 y eso cuando los padres putean a los guachos y eso creo que tiene un daño más real más psicológico porque el niño sabe que está jugando y que tiene por ejemplo, necesita la aceptación

de los mayores; en un juego no, en un juego el padre no va a venir a putearlo porque perdió en el Coll of Duty, es más como su forma de ser o su forma de construir su persona competitiva. Lo veo negativo que se haya, que pase eso pero no lo veo como algo que los afecte a futuro, por lo menos no ahora, no le veo que tenga una connotación en la persona.

ENTREVISTADOR: Claro, ¿piensas que en general los gamers prefieren ocultarse en su forma de ser, en sus prácticas?

ENTREVISTADO: Por ejemplo en un núcleo de amigo decir que es gamer?

ENTREVISTADOR: Si claro...

ENTREVISTADO: No sé si se ocultan, pero puede ser que no tengan tanta gente en común para compartirlo, entonces ni siquiera lo habLANy lo toman como un hobby personal. Yo tengo poca gente con la que puedo hablar de juegos pero cuando estoy copado con un juego que está por salir y molesto a mi novia, molesto a la gente, como hacen con las películas hago yo con los juegos, entonces la gente que me conoces sabe que me pongo rompe huevos con los juegos. Puede ser que mucha gente no comente mucho, no tanto por un estigma social de “ah jugas” sino porque la gente no lo coparte y chau, no vale la pena quizá estar comentándolo el día de eso este... eso.

ENTREVISTADOR: Mencionaste a tu novia que hasta ahora no la habías mencionado ¿tu novia donde entra en tu rutina gamer?

ENTREVISTADO: En mi rutina gamer no entra porque no le gusta y no entiende como me gusta tanto esto (nos reímos). A intentado jugar conmigo, ha intentado, o sea, me apoya en el sentido de que mira los cosos, mira los videos cuando le mando, pero ta ha intentado jugar pero no le interesa, aprecia todo lo que yo siempre digo del arte y del trabajo que llevan pero ta, no lo toma como una forma de vida ni nada. Ta pero como ella estudia diseño industrial se copa viendo la ergonomía de los controles, como funciona todo eso, prácticamente me los abre todos, pero más que eso no comparte mucho.

ENTREVISTADOR: Bien, ¿Cómo es la distribución de género con el tema de los gamer?

ENTREVISTADO: Mira, hace u par de años, hace muchos años era bastante más cosa masculina hoy en día si buscas en internet cualquier censo que se haya hecho tenés un 40 y pico porciento de gamers que son mujeres a nivel mundial que es bastante en realidad.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué consideras que ha cambiado eso digamos?

ENTREVISTADO: Eh... pa, creo que a lo largo del tiempo eso de que era solo, en realidad los videojuegos nunca tuvieron un marketing solo para hombres pero había muchos juegos que, los juegos para nena eran los juegos de Barbie, como los muñecos digamos, y los juegos de nene eran el MARIO, pero mi hermana jugaba juegos de matar, juegos de disparos y no era menos mujer por eso, pero yo creo que de chicos si juegan y eso es más probable que de grandes les quede ese gustito y sigan jugando. Aparte han hecho varios personajes de mujeres que no son simplemente la princesa a rescatar, sino heroínas como Tom Rider que las hicieron mucho más fuertes para que las minas se sientan identificadas y los hombres también puedan jugar y que no sea siempre lo mismo de rescatar a la princesa o rescata a la mujer sino que la mujer tenga un rol más protagónico y creo que eso ha ayudado a que se expandiera el gusto de las mujeres hacia los videojuegos.

ENTREVISTADOR: Ahí va, bueno sacando el tema de género ¿Vos te preocupas por estar al día del tema de los avances de la tecnología, los juegos que van saliendo? ¿Estas así como al tanto de eso?

ENTREVISTADO: Tecnología así como celular y eso no me interesa, juegos si, en el día a parte de las noticias del mundo siempre tengo, aparte de los portales de noticias internacionales también tengo los portales de noticias de juegos, cuando va a salir el juego, siempre estoy informado porque es algo que me gusta y es un mundo que hoy por hoy me apasionan, me gusta saber lo que va a salir, los eventos, yo que sé, curiosidades de los juegos de cuando era chico, los diarios de los desarrolladores, como se hicieron, todo esas cosas me encanta. Entonces como que añado un poco a ese sentimiento de nostalgia del súper Nintendo, Nintendo 64, conocer que pasaba en esa época cuando yo no tenía ni puta idea de que pasaba, como surgió la inspiración de ese juego, juegos que se cancelaron, todo ese tipo de cosas me gusta leer, me gusta leer el contenido, sobre todo en Virtu que es el que tiene mayor capacidad de brindar esos contenidos, es lo que más consumo.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es lo que te gusta a vos de ser gamer?

ENTREVISTADO: Yo si me gusta ser gamer sino en realidad no como no me siento parte de una comunidad, sé que hay gente que le gusta lo mismo que yo, pero en realidad me gusta jugar, disfruto de jugar, disfruto de comprar un juego y terminarlo y todo ese momento, la música, la jugabilidad. Es como que en esos momentos que estoy jugando a parte que me distraigo siento que

estoy como siempre pensando y me motiva la creatividad y eso entonces es como que disfruto, no te diría que me volví adicto a jugar, pero hoy es una necesidad, tengo que jugar, me gusta jugar, me gusta conocer nuevos mundos que es algo que con los libros hago, pero con los libros no conducís la trama, vos la lees, en los juegos sobre todo en los últimos juegos vos podés elegir tu camino, de acuerdo a las elecciones vos podés cambiar la historia y yo voy a jugar un juego igual que mi amigo pero mi amigo va a tener una historia diferente por sus decisiones. Es una cosa que es única ¿entendes? Porque es y tiene todo lo de un libro pero vos elegís como va a ir terminando por las elecciones y eso creo que es un tipo de entretenimiento que ningún medio puede darte, ni una película ni un libro pueden hacer que el usuario a través de sus decisiones termine bien o termine mal o termine neutral, entonces con un juego a mí me da la opción de elegir, elegir lo que va a pasar, sin saber lo que va a pasar, tomar decisiones que van a determinar un enlace que va a ser único y eso creo que es una experiencia única, no hay otro medio de entretenimiento que te brinde eso... entonces no se tanto como gamer pero se lo que me llena de jugar en sí.

ENTREVISTADOR: Bien, ¿Qué proyección te podés hacer respecto a cómo se viene el avance de los videojuegos, como lo ves a futuro?

ENTREVISTADO: Seguramente van a intentar como están intentando ahora implementar los lentes estos los de realidad virtual que ya se pueden pedir por internet, podés pedir la versión de prueba de todos esos lentes. Pero no estoy seguro que funcione entonces lo que va a seguir incrementando porque ya mucha gente dice ta, esto tiene tremendos gráficos, “que va a pasar en un par de años” obviamente nunca van a llegar a ser reales pero toda la parte de la física las luces, las sombras todavía les falta mucho laburo entonces eso se va a seguir puliendo. Yo creo que cada generación de consolas tuvo un cambio grafico muy notorio en el súper Nintendo 64 se pasó al 3d de 64 a gamequuu de ese polímero todo cuadrado se mejoró, entonces ahí ya se hace menos notorio el cambio, no se nota tanto. Ahora vas a ver juegos que tengan luces dinámicas, vas a ver los árboles, las nubes, el sol y no se cuánto y la vegetación se mueve con el viento, ese tipo de cosas va a ser lo que se va a pulir a un nivel extra realista. Van a intentar hacer alguna cosa media rara pero no creo que quede, creo que vamos a ir por el lado de que imiten la realidad gráficamente y que le den libertad al personaje de hacer lo que quiera en ese mundo que le ofrecen.

ENTREVISTADOR: Bien, ¿si tuvieras que hacer una proyección de vos a futuro como gamer?

ENTREVISTADO: Yo mientras pueda, mientras pueda darme el lujo de comprarme los juegos voy a seguir consumiéndolos este... yo soy muy fanático del Nintendo, entonces asumo que seguiré consumiendo sus consolas hasta que obviamente llegue una prioridad que sea mayor que gastar plata en juegos, ta ahí se vea, pero como por ahora puedo arreglármela, sé que son parte de mi vida y voy a seguir. Ahora justo estos días estuve desempolvando las consolas viejas, tratando de ver si funcionaban, es como que ta, me cuelga me gusta y van a ser partes de mi vida, no creo que sea algo que sea “madurez” no me interesa mas, yo creo que cuando creces vas a tener otras responsabilidades, otro tipo de cosas, pero va a ser un ocio un hobbies que va a estar ahí. Capaz no va a ser tan fuerte pero capaz va a estar ahí, seguro va a estar ahí.

ENTREVISTADOR: Nicolás, eso fue todo.

ENTREVISTADO: Perfecto.

Charlando al terminar el entrevistado pide alguna pregunta sobre el tema de la violencia, ya que le llamaba la atención que yo no le hubiera preguntado al respecto.

ENTREVISTADOR: No te pregunte antes pero me interesa saber qué opinas sobre lo que dicen los medios acerca de la violencia.

ENTREVISTADO: Porque viste que los medios cuando hay tiroteos en EEUU y justo el que disparo le gustaba jugar al GTA o juegos de guerra y no sé cuánto y eso es un, ta obviamente los medios no saben mucho no se informan, tiran lo que tienen que tirar de notas pero vos tenés que pensar que en realidad nosotros como persona x que ve películas y consume cosas en una película ve mucho más muertes, ve mucho más cosas de violencia, vemos violencia en la tele en sí, en el hecho de la realidad entonces i esas coas no te activan ese asesino que tenés adentro un videojuego tampoco te va activar eso. En realidad en ningún juego te obligan a matar, el último caso fue en el GTA que te obligaban a torturar a una persona y no podías saltarlo y tuvo todo un quilombo y era una crítica a las torturas de Guantalamo ¿entandes? Y la prensa que hizo,... en vez de atacar que el problema es que están obligando a la gente a experimentar algo que están haciendo los soldados hoy en día por ejemplo en Guantalamo se atacó a que el juego obliga a la gente a torturar una persona que obviamente los creadores de GTA salieron a decir que el problema es que GTA es una crítica a la violencia y todo esto. Entonces es como que se ataca el problema equivocado, como que un juego imita algo de la violencia real pero no se habla de la violencia real se habla de la

violencia en el juego ¿entandes? Entonces es como que aprovechan a atacar, es la fácil es como que “ah... uh... violencia dentro de los videojuegos” “ah es culpa de los videojuegos” aunque en realidad nunca hubo ningún caso de violencia relacionado a un videojuego, nunca en la historia hubo alguien que mato porque se copo jugando o algo y dijo “ta, voy a ir y voy a matar”; entonces es como que es la forma fácil de argumentar la violencia que hay. Esto pasa solo en Estados Unidos, se culpa a los juegos de la violencia de EEUU, o sea, vos en un juego de carrera, vos jugas un juego de carrera por muchos años de tu vida y no vas a salir en tu auto jurando que sos un corredor de fórmula 1 entonces, yo te digo un juego de carrera nomas un piloto profesional, un juego de guerra nomas un asesino entonces ta. Me parece que va por ese lado, se está interpretando mal lo que es un juego y el poder que tiene un juego en una persona.

ENTREVISTADOR: Bien, se entendió perfecto.

ENTREVISTADO: Así que ta, los medios no entienden nada ni se informan y ta, digo, no hubo nunca un caso de una persona que haya matado porque se copó con un juego entonces, yo creo que están poniendo cosas negativas a algo que en realidad creo que ni siquiera forma parte de ese mal que por ejemplo sufren los Americanos con la violencia y las armas y eso. Es la respuesta fácil, “ta es la música” escuchas música pesada es un asesino, o “a jugas a un juego violento” y no miden que capaz que tenía problemas familiar y bla bla bla, todo eso. Creo que al contrario hubo muchos caso de gente, muchos niños que en quimioterapia para pasar el tiempo jugaban mucho al GAMEBOL porque era un escape mientras estaban ahí o cuando estaba con diálisis gente mayor jugaba y se distraía entonces es como que son distintos tipos de cosa, creo que los videojuegos aportan más cosas positivas que las cosas negativas que la gente común cree. Con eso cierro el pensamiento.

ENTREVISTADOR: Bueno Nicolás, nada, muchas gracias!

Entrevista N° 19

Fecha: 08/07/2015

Lugar: Casa del entrevistado

Duración: 31' 33”

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 22

Horas de juego por semana: 35

Ocupación: Estudiante

En mi casa. Al yo tener un vínculo previo con el entrevistado, pude permitirme el hecho de invitarlo a mi casa para realizar la entrevista. Nos sentamos enfrentados, y comenzamos la entrevista sin demasiados preámbulos.

ENTREVISTADOR: Muy bien Juan, contame... ¿estudias, trabajas actualmente?

ENTREVISTADO: Estudio, mecánica en la UTU.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste a eso?

ENTREVISTADO: Mira, estaba haciendo el liceo y me llevaba muchas materias me costaba mucho, y decidí cambiarme para la UTU. Aparte ya estaba en el tema de los fierros. Y me gustaba. Y fui, hice el primer año, no me llevé ninguna por suerte. Y ta, ahora estoy en segundo y no tengo ninguna baja y ta, me gusta, todo el tema de los autos y eso.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo es tu rutina todos los días?

ENTREVISTADO: Me levanto, tarde generalmente, tipo once. Ya a las doce tengo que estar en la UTU hasta las nueve, por ahí. Depende si tengo algún laburo para hacer con algún auto y ta, llego, repaso un poco ahí lo que dimos y ta. Me acuesto después, tarde.

ENTREVISTADOR: ¿En qué momento de tu rutina entra el *gaming*?

ENTREVISTADO: De noche. De noche de diez a no sé, hasta incluso antes de las siete de la mañana.

ENTREVISTADOR: Está asociado entonces al tiempo nocturno más bien, digamos.

ENTREVISTADO: Ahí va.

ENTREVISTADOR: Contame un poco cómo empezaste con el tema de los juegos.

ENTREVISTADO: Mira, todo empezó el año pasado digamos, por el tema de *You Tube*, porque ahora está de moda los *You tubers* que hacen *gameplays*, de juegos. Y me copó la idea de empezar a jugar y grabar, los *gameplays*, para grabar *gameplays* y empezar a subir. Pero ta, nunca pude, porque no me daba el tiempo y eso, era muy largo. Y ta, empecé a jugar y no subirlo, en vez de grabar empecé a jugar para mí nomás. Y ta, todo empezó en *You Tube*, mirando.

ENTREVISTADOR: ¿De qué juego estamos hablando que mirabas *gameplays*?

ENTREVISTADO: De todo. Era un loco, eran varios en realidad, yo miraba varios. Son bastante famosos, y subían *gameplays* de juegos random, y hacían series de videos. Todos los días, a una hora determinada subían un capítulo del modo historia del juego. Y ta, eran varios juegos, miraba varios juegos.

ENTREVISTADOR: Profundizando un poco más. ¿Quiénes eran esas personas conocidas, famosas?

ENTREVISTADO: Eran españoles, uno es el “Rubius” (no sé si lo conoces), otro es “We’ll meet you”, que también es español, argentino jugando con “Natalia”. Y ta, ese es el que me gusta más digamos.

Y ta después estaban “We Red”, “Vegeta”, todos esos locos, que subían videos, pero esos menos.

ENTREVISTADOR: ¿Qué tipos de juegos eran los que mirabas más?

ENTREVISTADO: Subían videos de todo tipo: *Minecraft*, *Far Cry*, juegos de rol, en primera persona, *shooters*, generalmente se basaba en eso, medios random así, que subían una vez por semana. Random, lo que quería jugar el lo subía una vez por semana. Era así, *Minecraft*, *Counter Strike* también subía. Y ta, *Counter Strike*, me gusta desde hace tiempo, de chico. Ahora salió el nuevo, y el loco subía videos justamente de eso, y me gustó y ta, estoy jugando siempre a ese, todos los días.

ENTREVISTADOR: Volviendo al tema del pasado. ¿En qué momento estamos hablando de que comenzó?

ENTREVISTADO: Jugar por jugar nomás, el primer juego que jugué habrá sido a los doce, trece años, que era uno ahí que me compró mi madre, uno de *Los Sims* ahí, no me acuerdo. Y lo jugaba y... Lo jugaba por jugar, jugaba media hora, quince minutos y ya está, me aburría y me iba.

Pero cuando empecé a jugar más seguido fue a los quince, dieciséis fue justamente al *Counter Strike*, al primero que salió creo que era no me acuerdo, ahí con unos amigos. Jugábamos una, dos horas ahí me acuerdo. Ta después ahora, a los veinte, veintiuno empecé a jugar más horas seguidas. Ya jugué cinco horas seguidas sin parar, he jugado, tranquilamente.

ENTREVISTADOR: ¿Tuviste acceso a una computadora desde chico?

ENTREVISTADO: Si, tuve si. Mi padre como trabajaba en un liceo, cuando cambiaban las computadoras siempre traía las viejas para casa. Entonces desde chico siempre tuve, no andaba muy bien pero corría los juegos mínimos pero al menos podía jugar.

ENTREVISTADOR: O sea que todos los días tuviste acceso a los juegos, desde chico, como que tuviste reraconamiento.

ENTREVISTADO: Si, si.

ENTREVISTADOR: ¿Con qué amigos era que jugabas más?

ENTREVISTADO: Del liceo. Al principio jugaba solo. Juegos que solo se pude jugar solo. En el liceo empecé a jugar y a chatear por Skype y jugábamos en red todos juntos.

Y hablábamos ahí.

ENTREVISTADOR: ¿En qué momento hiciste como el quiebre de decir “pah, me parece que puedo llegar a ser un *gamer*, ya no estoy –como vos decías- jugando por jugar”?

ENTREVISTADO: Eh, mira, te cuento: yo para mí un *gamer*, o sea un *gamer* para mí lo que es es alguien que le gusta jugar, o sea para mí hay mucha gente que es *gamer* y no sabe, por ejemplo. Como que juegan y se pasan tres, cuatro horas jugando y ya que te guste un juego y te guste jugarlo y estés compenetrado y te gusta jugarlo, ya para mí sos *gamer*. Implica que te gusta un juego y hay gente que piensa que un *gamer* es el que se fisura jugando a eso y solamente juega, se dedica a eso,

y gasta plata en los juegos. Tipo en la onda *friki* más o menos. Pero para mí es alguien que le gusta los juegos, que le gusta jugar, y ponele yo me di cuenta mirando videos viste, y me gusta jugar, y me gustan los juegos, y he gastado plata, y gasto plata, pero tampoco gasto mucha. Gastaré cinco o seis dólares al mes. Ayer gasté tres dólares en una cosa, pero no gasto tanta plata.

ENTREVISTADOR: O sea que por un lado el gusto por el juego, y por otro lado el tema de bueno, el consumo digamos como asociado a los juegos, como vos decís “si te interesa...”

ENTREVISTADO: En el único juego en el que gasto plata por ejemplo es en el *Counter*, en los demás no porque no es necesario para jugar bien, sin llegar a gastar plata. Pero pasa que el juego te va llevando a eso: te dan armas mejores por ejemplo, y te sale cero coma cero tres dólares, y ta, vos decís “no es nada “y vas y lo compras y seguís comprando y comprando y comprando. Yo no compro mucho, pero compro lo esencial, lo que pienso que puede llegar a servir. Aparte lo podés revender, entonces si ya te ganás algo, por ejemplo cada vez que terminás una partida, si subís de rango, te ganás un arma y la podés revender, y ahí ya te la vas comprando, y cambiando, y todo así.

ENTREVISTADOR: ¿Qué características tendría para vos un buen *gamer*?

ENTREVISTADO: ¿Características? Que le guste jugar, que le guste jugar a cualquier juego digamos. Las características que yo pienso que tiene que tener es una computadora bien, bastante buena, para correr juegos pesados digamos. Porque los juegos que juegan los *gamers* o sea... Puede ser cualquier juego, pero mas bien son juegos que tienen tipo modo historia, que tenés que jugarlo bastantes horas viste? Yo por ejemplo, no tengo ninguna característica... Si me ves así no decís “pah este es un *gamer*”. Hasta que yo no te cuento no te das cuenta. Para mí es que te guste jugar nomás y ya está. Que sepas jugar o que juegues bien eso no importa. Es que juegues y te guste jugar nomás, que te divierta.

ENTREVISTADOR: Quizás yo no la formulé tan bien, pero mi pregunta iba dirigida a si vos distinguís por ejemplo un *gamer* destacado en el sentido de su desempeño.

ENTREVISTADO: Ah, eso si. Yo juego por ejemplo con dos amigos, que juegan mucho mejor que yo, pero demasiado, y son rango... No sé, el último rango que hay. Y o sea pasan horas jugando todo el tiempo, todo el día. Yo cada vez que entro el siempre está conectado, a cualquier hora que

entro siempre está él, por ejemplo, siempre. Y eso... Es el rango más grande, y me ha contado que ha gastado doscientos dólares en armas un día, en un día solo. Eso para mí es mucho, para mí.

ENTREVISTADOR: Él para vos, según tu definición: ¿Sería un *gamer* no tan distinto de otro *gamer*, porque en realidad comparte el gusto por los juegos y también invierte en ser *gamer*?

ENTREVISTADO: Claro. Para mí hay distintos tipos de *gamer*: El que juega porque le gusta, digamos que soy yo, digamos. Juega porque le gusta, y gasta poca plata, gasta lo esencial y ta. Y después el otro tipo es el que está todo el día jugando, que se dedica sólo a eso, como mi amigo que no hace nada, que dejó de estudiar y que está todo el día en la casa jugando y nada más, y gasta millones de plata y ta. Digamos que son esos los tipos.

ENTREVISTADOR: Cambiando un poco de tema... ¿Cómo pensás que influyó el tema de las redes sociales al *gaming*?

ENTREVISTADO: Ah, para mí el tema de (cómo te decía) *You Tube* influyó muchísimo, porque yo no me di cuenta en realidad que era *gamer* hasta que vi los videos. Hasta que vi videos tras otros de *You Tubers* y que les gustaba jugar y compraban por ejemplo... Hacían un *Boxing* y mostraban lo que se compraban los *gamers*. Ahí me di cuenta que me gustaba y ahí me empecé a comprar cosas de *gamers*. Empecé a mejorar mi computadora con cosas de *gamers* para poder correr determinados juegos.

ENTREVISTADOR: En el resto de las redes sociales, como *Facebook*, cualquier otro tipo de red social, visualizás ahí *gamers*?

ENTREVISTADO: Si, si. Ahí los empecé a seguir también para enterarme de las cosas que subían por ejemplo. El argentino este sube uno todos los días, en su cuenta ahí de *Facebook*, *Instagram* y *Twitter*. Sube un video de mañana a determinada ahora, buscás un directo y ta. No es que estoy pendiente, miro ahí por mirar el inicio y ta, si lo veo entro. Pero no es que esté todo el tiempo pendiente.

ENTREVISTADOR: ¿Sos de participar en, por ejemplo, algún tipo de foros?

ENTREVISTADO: En el juego este que estoy jugando estoy en un *cLAN* ahí, un foro de armas nomás. No es uruguayo, es brasilero me parece. Juegan bastante bien, y me aceptaron así de la nada, me mandaron solicitud y entré.

ENTREVISTADOR: ¿Un juego que te haya marcado en tu vida?

ENTREVISTADO: Para mi el que me marcó más (que fue con el que empecé a jugar pila) fue el *Counter Strike 1.6*. Fue ese el primero, y el otro el *GTA San Andreas*, fue el primer *GTA* que jugué. Los otros anteriores no los conocía. Eso nomás.

Mira porque yo me acuerdo que iba a veranear afuera. Era la época esa que no había Internet en las casas, que estaban de moda los *cyber*, y había que pagar fichas para jugar al *GTA*. Había un *Play 2* y tenías que poner fichas para jugar al *GTA*, que estaba todo el mundo re copado con el *GTA* y jugábamos pila. Había fila para jugar.

Y ahí empecé, iba seguido, mis amigos... Y justo el loco era amigo del dueño del *cyber* y nos dejaba jugar más tiempo ahí por la misma cantidad de fichas y ta, me gustó el juego porque ta, era mundo libre y podías hacer lo que querías. Y ta, después otro que también me gustó, el *Counter Strike 1.6*, porque jugaba con amigos. Lo jugaba, estaba hablando con amigos entonces como que era entretenido y ta.

ENTREVISTADOR: En tu casa... ¿Tus viejos con respecto a los juegos y eso?

ENTREVISTADO: Al principio les costaba asumir que estaba tanto tiempo en la computadora. Ahora también, pero se deben callar porque ta, porque ya me han dicho tantas veces que deje de jugar, que deberían de haber aprendido en verdad. Mi madre, sobre todo, es molesta mi madre, con que esté todo el tiempo en la computadora. Pero me dice que deje de jugar ahí, pero ta. Aparte que ahora que pienso ellos no entienden que una partida demora no sé, cuarenta minutos ponele, pierdo tipo dos horas... Me penalizan por dos horas jugar (nos reímos). Entonces siempre se enoja y me dice que saque pero no puedo, entonces se enoja más y se va, re caliente.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué pensás que se enoja?

ENTREVISTADO: Porque podría estar haciendo algo más productivo supongo. Como es mi madre, me dice que estudie, que lea, que haga cosas de la casa, que limpie, que ayude, pero ta... Ahora ya no me dicen más nada por suerte.

ENTREVISTADOR: Volviendo a los juegos online, como por ejemplo el *Counter* y demás. ¿Para esos juegos tenés que tener un *nick*?

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: Con respecto a ese *nick*. ¿Usás algún *nick* en particular?

ENTREVISTADO: Mira. Antes ponía... Era "Juan" mi *nick* porque usaba *Steam*. Después lo fui cambiando varias veces, hasta que con tres amigos, porque somos... ¿Viste que hay pocos *gamers* uruguayos? O sea poca gente que compró el *Counter* acá en Uruguay (bastante poca), son más bien brasileros y argentinos. Entonces nos pusimos un nombre de banda de cumbia de Argentina y Uruguay, para pavear nomás por pavear, y ta, ahora seguimos con eso, por ahora seguimos con eso.

ENTREVISTADOR: ¿Qué genera el *nick*?

ENTREVISTADO: No, para mi el *nick*... ¿Viste que hay todo tipo de *nick*? *Nick* de no sé de gente... Pone cualquier nombre, cualquier pavada, y gente que pone *nick* importante digamos así viste, que te ponen puntitos, comas, exclamación. Pero el mío no, con mis amigos ponemos el nombre de "Curro" porque no sabemos que poner, pa'pavear nomás. Para mi el *nick* no tiene nada que ver, no depende de cómo juegues el *nick*.

ENTREVISTADOR: Me interesaba saber si ese *nick*... Capaz en el *Counter* que estás jugando es algo más reciente pero si utilizaste o utilizás ahora un *nick* repetitivo que te identificara en algunos juegos o...

ENTREVISTADO: No, no.

ENTREVISTADOR: No fuiste de mantener alguno digamos.

ENTREVISTADO: No, no. Siempre fui cambiando. Ahora este lo tengo desde... el año pasado, pero es el que ha durado más.

ENTREVISTADOR: El avance de la tecnología... ¿Qué opinión te genera con respecto al *gaming*? ¿Cómo pensás que ha evolucionado? ¿Cómo pensás que ha cambiado al mundo *gamer* eso?

ENTREVISTADO: Para mí tipo... Que saquen cosas tipo últimas... Últimos models, que tengan procesador, mucha memoria, mucho todo digamos, influye en los juegos. Porque los juegos que salen cada vez requieren más memoria, cada vez pesan más, entonces vos precisás una computadora más... Como más potente digamos, que juegues, que puedas jugar bien, que tenga una buena jugabilidad el juego. Eso te obliga a estar constantemente cambiando las piezas de la

computadora o cambiando la computadora entera. Yo ahora no tengo la computadora muy... O sea digamos, media, pero ta, los juegos que juego los puedo jugar bien, sin problemas.

ENTREVISTADOR: ¿Te has preocupado por, por ejemplo, para mantenerte a la vanguardia para poder jugar los juegos que salen?

ENTREVISTADO: Yo tengo más o menos... La serie *GTA*, *GTA 5* por ejemplo no estoy tan informado de los últimos juegos que salieron. Lo que sé lo sé por *You Tube*, porque tratan de subir juegos actuales: el último *Assasins Creed*, el último *Counter Strike*, el último *Batman*, ese tipo de juegos así. Y muchos de los últimos juegos no me importan, me importan los que me gustan nomás y los que juego con mis amigos.

ENTREVISTADOR: Con respecto a la compra de máquinas y demás... ¿Te preocupás por tener una máquina que soporte los juegos nuevos?

ENTREVISTADO: Hasta hace poco. Me empezó a importar ahora porque mi máquina se empezó a quedar, ya veía como que se estaban trancando mucho los juegos, iba lenta, le faltaba espacio para guardar, y estoy tratando de empezar a cambiar un poco, pero no tanto, un poquito. Porque hay gente que gasta mucha plata en tarjetas de video, memoria, disco duro, esas cosas. Yo trato de comprar medio baratito, o usado, pero que esté bueno, que sea mejor que la mía.

ENTREVISTADOR: Con respecto a *Taringa*... ¿Estás familiarizado con *Taringa*, has usado o usas *Taringa*?

ENTREVISTADO: Conozco, he usado para bajar alguna cosa, pero no, no entro mucho a *Taringa*.

ENTREVISTADOR: Con respecto al *Stream*, que ya mencionaste que has mirado *gameplays*... ¿Estás familiarizado con el concepto *Stream*, has mirado?

ENTREVISTADO: ¿*Stream*, qué es el *Stream*? Me suena por la palabra que son cosas en vivo así...

ENTREVISTADOR: Es en realidad gente que expone en vivo su juego...

ENTREVISTADO: Ah si, si... si, si. Mira hay un *You Tuber* que miro (este que ya te mencioné, “Rubius”) que sube seguido eso, pero no lo hace por eso, lo hace por *Twitch cam* o algo así, no me acuerdo bien cómo es el nombre...

ENTREVISTADOR: *Twitch*.

ENTREVISTADO: Eso, por *Twitch*, y otros programas más que no me acuerdo el nombre ahora, que sube cosas.

ENTREVISTADOR: ¿Lo has visto?

ENTREVISTADO: Si, si.

ENTREVISTADOR: Ahí va. Eso significa entonces que lo seguís, lo esperás o...

ENTREVISTADO: Si, al español este lo espero porque están buenos. A veces lo hace en conjunto con otro *You tuber*, entonces están buenos. Duran dos horas, tres. Y ta, no miro todo, miro un pedacito y ta, cuando lo sube, lo miro después, otro día.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué considerás que lo *online* engancha tanto?

ENTREVISTADO: Para mí porque es una moda digamos, porque... Yo me acuerdo que el *you tuber* español este empezó en el 2008 me parece, o 2009 creo, y tenía poquitos suscriptores, y la gente... Yo veía, yo lo empecé a seguir ahí me acuerdo, por el 2010 lo empecé a seguir y tenía pocos suscriptores. Y tuvo pocos suscriptores hasta hace dos años, que ahí empezó, subió y tenía dos millones de suscriptores, y para mí eso influye pila por las redes sociales. Que la gente comparte y comparte y comparte y ahí ya empezás a ver, y entrás y quieras o no entrás a otro video que te sale al costado, y así empezás y... Yo empecé así por ejemplo. Mirando videos de él, y entrando a otros videos de el, y ahora lo miro bastante seguido, lo miro todos los días, y me fijo si subió algo todos los días, de noche.

ENTREVISTADOR: Para que se convierta en alguien que te guste seguir... ¿Qué características tiene que tener, qué es en lo que se destaca?

ENTREVISTADO: La forma en que habla ya de por sí es muy especial, porque viste que habLANen gallego digamos, y el loco es de Noruega, entonces el loco tiene un acento especial. Y hace videos, por ejemplo de viajes que hace a Noruega, a Estados Unidos, hay eventos en Estados

Unidos, y de *gameplays*, y de juegos nuevos que salen allá, y el va y filma y después lo sube, y vos lo ves. Y está bueno porque de alguna forma ves otros países, y después hay otros que te interesan, entonces ta, está bueno.

ENTREVISTADOR: Dejando un poco el tema de *You Tuber* y demás... Respecto a género, ¿qué opinión te merece el tema de la distribución de género con respecto a los *gamer*?

ENTREVISTADO: Y... Eso no es tan importante. Yo conozco gente *gamer*... Tengo una amiga *gamer*, que en realidad no es amiga es conocida, que vino acá una vez porque era amiga de un amigo que juega al *Counter* conmigo y se fue a vivir a Estados Unidos, que allá hay más mujeres que juegan... Y ahora que está más de moda, que hay más gente que juega y que se reconoce *gamer* y... Ahora por ejemplo hay más mujeres *gamer* que antes, por el tema de moda, y que les gusta los juegos.

ENTREVISTADOR: Tengo que profundizar más en eso... ¿Por qué te parece que es una moda? ¿Qué ha llevado a ser una moda al *gaming*?

ENTREVISTADO: Yo sigo con *You Tube*. Para mí todo lo que... Si vos sos *gamer*, tenés que haber visto un *gameplay* o algo. No es seguro, hay gente que le gusta jugar y está jugando siempre y le gusta y no sabe nada de *You Tube*, no conoce algún *gamer* ni nada. Pero tipo... Todos mis amigos ven *You tubers* que yo miro... Para mí *You Tube* influyó mucho en la moda de los *gamers*.

ENTREVISTADOR: ¿Dónde ves, porque hace un rato mencionaste que hay algunos que se ven porque se visten como *gamers*, donde los ves?

ENTREVISTADO: No es que se vistan como *gamers*. Es que... Viste que te hablé de la onda *friki* hoy? Yo sé que usan, no sé, vestimenta de juegos de computadora, de series animadas, por ejemplo *Pokemon*, *Digimon* y esas cosas, y *anime*. Y... todo esto de los *gamers* para mí creció pila, sobre todo entre el año pasado y este.

ENTREVISTADOR: Vos hablás del tema *gamers* y *frikis* como dos cosas juntas, como relacionadas digamos. ¿Por qué considerás que hay una relación en eso?

ENTREVISTADO: Mira, yo te cuento que por ejemplo el *youtuber* Argentino este que miro es *gamer* no? Es editor, y hace todos los videos él, y es productor de videos, y produce también películas argentinas a veces también. Y el público que es... La mayor parte del público son niños,

no tan grandes, y compran así, los peluches que hay, usan los peluches que hacen ahora con forma de gorrito, de guante, esas cosas, entonces ya lleva a la gente a vestirse así digamos. A los *gamers* no tanto, pero a los seguidores de los *gamers* he visto varios que se visten con la vestimenta esa.

ENTREVISTADOR: ¿Además de *Gamers* famosos, qué otros *gamers* conocés?

ENTREVISTADO: Conozco a los *You tubers*, tengo amigos, amigo cercano, también conozco no sé...

ENTREVISTADOR: Pero no sos de tener conocidos por los juegos online como por ejemplo por el *Counter* y esas cosas, de haber conocido gente...

ENTREVISTADO: Sí, eso sí. Conocí una yanqui de Estados Unidos que juega al *Counter*, un paraguayo, dos brasileros, dos argentinos, dos españoles creo, o tres. Y nos juntamos a jugar, jugamos online y no hablamos todos porque no nos entendemos, pero jugamos nomás entre nosotros. Organizamos una hroa tal día y jugamos todos juntos.

ENTREVISTADOR: Respecto al mercado uruguayo. ¿Qué opinás del mercado uruguayo para los *gamers*?

ENTREVISTADO: Para mí este... Acá en Uruguay no hay tanta cosa para los *gamers*. Las cosas que yo compré las compré en Argentina, porque está más barato, está casi a mitad de precio te diría. Acá está todo muy caro, y no hay tanta tecnología como en otro país. Por ejemplo me compré un Mouse y un teclado por mil ochocientos pesos uruguayos, que acá solamente el Mouse solo sale mil ochocientos pesos. Entonces para mí tiene acá, no sé si más barato, pero más a precio tiene que estar.

ENTREVISTADOR: Considerando ahora cómo están los videojuegos, haciendo una proyección a futuro... ¿Cómo país que van a seguir el tema de los videojuegos, hacia donde apuntan?

ENTREVISTADO: Para mi al realismo de gráficos y al realismo mismo visual. Ahora salió... Unos lentes que se llaman *Oculus Rift*. Salio, en conjunto con eso, que sentís que lo que estás haciendo. Eso ya es realismo virtual digamos, que para mí va encaminado a ese tipo de cosas, a la realidad virtual. Por ahora no hay muchos juegos para eso, pero yo supongo que un futuro, que los juegos oficiales tipo *GTA* ya van a sacar con eso.

ENTREVISTADOR: Respecto a las nuevas generaciones, ¿Qué opinión te merece la nueva generación, retomando el aumento de número y demás, que pensás de las nuevas generaciones de *gamers*?

ENTREVISTADO: ¿Es como todo no? En el *Counter* (el juego que yo juego) hay niños que juegan muy bien, y que tienen doce, trece años, y juegan mejor que yo por ejemplo, y hay otros que entran nomás para molestar. Como siempre que hay alguno que molesta viste? Quieras o no, perdés la partida por ese que entró así, sin saber a donde entra, y como que quiere empezar a ser *gamer* digamos, pero como que no. Le debe gustar pero...

ENTREVISTADOR: No lo ves como un *gamer* digamos.

ENTREVISTADO: Claro. Es como que quiere intentar serlo pero no puede digamos.

ENTREVISTADOR: ¿Considerás que en nuestro país podría llegar a haber una comunidad *gamer*?

ENTREVISTADO: Si. Creo que se hacen eventos acá, como hace poco uno que creo que se llamaba “One Up” en la Intendencia. Creo que hay ya una comunidad *gamer*, me parece que hay no estoy seguro. Estaría bueno que haya, para estar por ejemplo en un grupo de *Facebook* que haya, para estar informado de algún evento, alguna juntada no sé.

ENTREVISTADOR: Por lo que decís no has acudido a algún evento como por ejemplo la “One Up” o algún evento *gamer* así.

ENTREVISTADO: No. No he podido ir. He querido ir pero no pude. Es más, en Argentina también hay, que va el Argentino, el *You tuber* que miro que hace todo, pero no voy por temas económicos, pasaje, pero por dos días no me llama mucho la atención. O sea quiero ir y todo pero no voy. Prefiero estar, no sé, salir, rambla, a bailar por ejemplo.

ENTREVISTADOR: ¿Qué piensas que te han aportado los juegos además del entretenimiento? ¿Pensás que te han aportado algo más?

ENTREVISTADO: Antes por ejemplo una computadora no me llamaba la atención. Y tanto que estoy ahora con los juegos, que tengo que saber qué requerimientos tiene que tener el juego, la computadora para jugar, por ejemplo ahora entiendo un poco más de informática. Por ejemplo, una computadora puedo armarla, tanto que pienso los juegos qué precisan y eso y me llevo como

a entender informática. Eso es lo más importante que me dio jugar digamos. Saber que requerimientos preciso, y con eso buscar, y comprar, y tenés que saber modelo, año, y esas cosas. Por eso, por los juegos sé más o menos electrónica y computación.

ENTREVISTADOR: No has mencionado hasta el momento pero... ¿Estás en pareja?

ENTREVISTADO: Estoy si.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opina por ejemplo tu pareja de que vos de noche estés con juegos y demás?

ENTREVISTADO: Le molesta, bastante. Ahora yo empecé a mostrarle *Youtubers* de acá, uruguayos, y empezó mirar, y mientras que lo juego ella mira. Le molesta pero o sea... Hay días que le molesta más, días que le molesta menos, pero en general no me dice nada, yo sé que le molesta pero no me dice nada.

ENTREVISTADOR: ¿Como que ahora ya es tarde no?

ENTREVISTADO: Claro, si, si (nos reímos).

ENTREVISTADOR: ¿Tenés una proyección tuya a futuro como *gamer*?

ENTREVISTADO: Tengo pensado, tenía, y lo sigo teniendo pensado comprarme un micro y poder en un futuro grabar videos y subirlo. Pero muy a futuro porque los equipos salen bastante caros. No hay mucho en el mercado de eso y... Veo un futuro *gamer* jugando y subiendo videos pero lejano, bastante lejano. Diez años.

ENTREVISTADOR: Desconozco totalmente... ¿Qué es el equipo ese que necesitas para eso?

ENTREVISTADO: Necesitás por ejemplo una grabadora de video, una capturadora de video, un micrófono, cámara, cámara web o digital, cualquiera para grabar, porque los *gameplays*, la mayoría al menos, se graban a sí mismos mientras graban el juego. Entonces necesitas doble cámara, una que apunte a tu cara y otra que apunte al juego, para que veas la reacción y qué hace y eso. Entonces precisás tipo bastante equipo y sale bastante caro.

ENTREVISTADOR: Bueno eso es todo, muchas gracias Juan.

ENTREVISTADO: Gracias a vos.

Entrevista N° 20

Fecha: 09/07/2015

Lugar: Facultad de Ciencias Sociales

Duración: 47' 56"

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 22

Horas de juego por semana: 25

Ocupación: Trabajador

En la facultad, en el patio. Aún queda algo de sol, y el frío si bien empieza a aparecer, nos deja un poco tiempo para realizar la entrevista sin habernos puestos las camperas.

ENTREVISTADOR: Bueno Leonardo contame: ¿estudiás, trabajás?

ENTREVISTADO: Bueno un poco y un poco, o sea estudio y trabajo. Ahora cada vez menos estudio pero la idea si es estudiar si. Ahora como que está costando un poquito.

ENTREVISTADOR: Contame, ¿qué has estudiado?

ENTREVISTADO: Me metí en ingeniería para hacer ingeniería de la computación hace tres años. Y bueno por eso cada vez menos porque sigo ahí en primero y bueno, ahora como buscando otras opciones. Este... Eso, por ahora este año fue que dije "ta, voy a hacer otra cosa" y me metí a hacer cursos ahí, estoy con uno de reparación de PC. Siempre relacionado con la computadora pero desde distintos ángulos.

ENTREVISTADOR: O sea como que siempre anduviste pegado al asunto de las computadoras. Hiciste ingeniería, ahora estás haciendo cursos, como que siempre estuviste en la vuelta.

ENTREVISTADO: Si, si, como que siempre me llamó la atención la computadora.

ENTREVISTADOR: ¿En el trabajo? En el trabajo estoy empezando en realidad, empecé hace poco pero la idea es ser desarrollador web. Estoy en capacitación, de a poco voy agarrando proyectos. Este... Y bueno eso, hago, me encargo, o me encargaría en un futuro más de maquetar las páginas web, el estilo, los colores, y encargarme de que esté todo lindo.

ENTREVISTADOR: Ahí va. Entonces no es programación, pero sí es programación pero una pata distinta digamos...

ENTREVISTADO: No es programación, para mi gusto no es programación pero se puede considerar una especie de programación.

ENTREVISTADOR: Como un complemento.

ENTREVISTADO: Ahí incluso hay lenguaje de programación que puedes usar que no es. Son claro, como complementos claro, para hacer la página, pero no hay ninguno que no pueda decir. Yo por lo menos armar una página web no lo considero programar.

ENTREVISTADOR: Ahí va. Contame como fue tu comienzo con la computadora, cómo fue que arrancaste con eso.

ENTREVISTADO: Cuando era chico y... Ponele que ocho años la verdad no me acuerdo bien, pero... Este... Llego ta, la primer computadora a casa y bueno, ahí chiquito ni idea de nada era entrar y dibujar en *paint* y algún jueguito ahí que tuviera y... Eso fue los primeros contactos con la computadora. Después al ir creciendo y darme cuenta de todas las cosas que se podían hacer me llamó la atención. Por eso fue que me empezó a gustar.

ENTREVISTADOR: ¿Siempre fue la computadora?

ENTREVISTADO: Sí, sí. O sea... ¿Decís como para jugar o...?

ENTREVISTADOR: Veo que también hacías otras cosas además de jugar, pero digo con respecto al juego.

ENTREVISTADO: Por allá también, tampoco se la edad (soy malo con las fechas), este... Pero tuve un *Play I*, y ta, era genial. Me acuerdo que una vuelta fui para un cumpleaños y... Yo no sé por qué pero estaba durmiendo. Y bajé (mi casa es de dos pisos) y bajé y estaban jugando a la *play*,

lo estaban probando y yo todavía no me lo habían dado. Entonces yo quedé re contento, y me fui a dormir.

Y ahí ta, fue *Play 1*, *Play 2*, ya para el 3 no, y el 4 está en proyecto ahí pero nada urgente. Ahí le metí, ahí lo destrozaba. Me controlaban ahí, jugaba mucho cuando era... Bueno ahora también le dedico... Cada vez menos porque bueno el tiempo... Me los ocupo en otras cosas. Pero también le dedico bastante, a jugar. Pero consolas y eso, *PlayStation* y computadora.

ENTREVISTADOR: Dijiste como que te controlaban un poco tus viejos con el tema...

ENTREVISTADO: Si claro, es que yo lo veo y tienen razón. Ponele que a los doce años, ponele que doce años porque no me acuerdo, está bueno que no esté dieciséis horas en frente a la pantalla. Que haga otras cosas, aunque ta, debe ser un buen método para sacárselo de arriba un rato. Este... Pero... No, era bastante, era natural... Jugaba unas horas ahí. Como que de chico nunca me influyó negativa ni positiva... Positiva sí, estaba bueno jugar con amigos o solo incluso un rato. Pero nunca me afectó una cosa que digas un problema el juego, como una cosa más.

ENTREVISTADOR: ¿Y qué jugabas?

ENTREVISTADO: A lo que quisiera. A lo que estuviera en la vuelta y se pudiera jugar (se ríe). Bienvenido era, y hasta hoy, bienvenido es.

ENTREVISTADOR: ¿Seguís jugando ahora?

ENTREVISTADO: Si. Ya a los *Play* no tanto, porque quedé medio atrasado ahí. Este... Pero, pero sí, más que nada con la computadora seguimos jugando. Tenemos un grupo incluso y jugamos todos.

ENTREVISTADOR: Contame un poco más del grupo.

ENTREVISTADO: Empezamos ya hace... Capaz cinco o seis años hace, con un juego que capaz ya escuchaste bastante, porque ahora es como re popular así: el *League Of Legends*. En un principio como que lo agarramos ahí, me enteré por un amigo que me dijo “ah mira, juga esto que está demás”, y yo al principio lo agarré y no me gustó. Y ta, como que yo no entendía nada, tenía como estudiar para jugar. Eso no me pintaba mucho, y ta, al principio lo agarré más o menos. Lo deje. Y a los meses ponele que empezamos a jugar más. Por allá le agarramos el gustito, como a la droga ¿viste? (se ríe). Le agarramos el gustito y ta, ya como... Primero con un amigo, y éramos

dos nomás, y este otro que me había dicho. Y después como más gente cercana y amigos, que en realidad en ese momento no eran tan amigos sino que un poco el juego mismo nos obligó porque era gente que no... Eran conocidos que justo jugaban y bueno, total, para jugar con extraños jugamos con gente conocida. Y... Ta, ahí se formó el grupo vamos a decir, así jugando de a poco. Y después nos entramos a reunir en la casa de uno (eso hasta ahora lo hacemos), cada un mes, dos (depende de qué época del año, parciales, exámenes, épocas complicadas no tanto). Y ta... Está bueno.

ENTREVISTADOR: O sea como que el juego creó... ¿Ese grupo fue creando como lazos no?

ENTREVISTADO: Si, sí. O sea obvio que no fue solo el juego ¿no? Hubo... Como quien dice hubo química porque tampoco es “ah me cae mal pero juega bien”. No que a veces si se da, este otro amigo (que fue el que me introdujo al juego vamos a decir) juega con cualquiera mientras juegue bien, podía ser un sorete le daba lo mismo (nos reímos). Pero no, yo lo que disfruto es como esa amistad que se generó que ahora entró como a salir del juego, porque ahora hacemos como más cosas juntos. Pero principalmente juntarnos a jugar (se ríe).

ENTREVISTADO: ¿En qué momento de tu rutina entra el momento del juego?

ENTREVISTADOR: Es como... Cuando tengo un rato para distenderme juego. Ponele ahora se me está complicando el horario y tengo un par de horas en casa y bueno... Almuerzo ahí y juego un rato y después sigo. Y los fines de semana lo que puedo... Los que estoy en casa meto, y más si están estos amigos más todavía. Capaz sino juego a alguna otra cosa. Ahora no tengo mucho juego atrapado que no sea ese que juego con amigos. Este... Capaz no sé...

ENTREVISTADOR: ¿Y el tema de tu novia como...?

ENTREVISTADO: Ah costó sí. Fue jodido porque... Yo... estamos hace tres años y... Y medio. Y claro yo hasta ese momento no tenía nada o sea... Estaba en casa casi todo el día, o no tenía cosas, obligaciones vamos a decir. Y el tiempo era todo jugar. Entonces yo ta, empecé con mi novia ahí, y yo estoy acostumbrado a jugar todo el tiempo. Entonces imagino que ta, tuvo tremenda paciencia porque yo pelotudo estaba todo el día ahí porque no le daba bola (si capaz uno no le daba tanta bola, la mitad que ahora) este... Y ta, de a poco fue como acostumbrándome a bueno ta, “vamos a dejar un poco de jugar y darle bola a otras cosa” y bueno... Ahora vamos bien.

ENTREVISTADOR: Te normalizaste digamos.

ENTREVISTADO: Si, sí. Ahora ubico más o menos los horarios. Ponele a ella tampoco le gusta, cuando va a casa, a veces yo jugando ahí, como que no da. Pero a veces sí, si ella no sé, tiene algo... Puede, quiere ver una serie le digo “bueno ta, yo juego un rato con los gurises”. Todo bien, no dos horas, pero sí una partida ahí está bien. Así que ahora bien, en un principio costó.

ENTREVISTADOR: ¿Tenés vos alguna definición de qué es ser un *gamer*?

ENTREVISTADO: Y no sé, eso me costó también... bueno yo me enteré por mi novia que me había dicho. Y yo como que considerarme yo *gamer* me parece como medio... Pedante no sé si es la palabra, eso de “yo soy tal cosa” no me... sí juego entonces ella me dijo “dale que va a servir” y yo le dije “bueno ta, si te parece...” este... Pero para mí no es como que... capaz que sí, pero yo no creo que nadie... Como cuando uno dice “ah, soy doctor” que estudiaste, te entrenaste para eso, te recibiste, tenés un título de doctor, no es como ser *gamer*. Si bien te entrenaste en cierto sentido porque jugaste, yo que sé, si jugás mucho tiempo y le dedicas mucho tiempo al juego y te interesa. Y vas buscando, vas siguiendo capaz algún juego que te interesa. No sé, ta está definido por un género de juego. En si no se, me gustan los juegos de acción. Me estoy mareando creo. Lo que digo es que no es como “ah sí, no se, juego al buscaminas y ta, soy un *gamer*”, sino que ta, me parece que es más de... No quiero decir estilo de vida pero más o menos sí, porque siempre te llama la atención viste? Como alguien que va por una galería en 18 y ve zapatos y capaz... Ve una vidriera y ve juegos y dice “pah mira que bueno”. No sé, capaz a alguien que le llame la atención eso, me parece que entraría en la categoría *gamer*.

ENTREVISTADOR: Mencionaste también el tema de estar informado respecto a los juegos y eso. ¿Vos sos por ejemplo de mantenerte informado?

ENTREVISTADO: Yo no soy mucho de buscar o sea, de... Hay páginas si que hay como noticias *gamer*, como si fuera un diario. No soy de estar suscripto a esas cosas, si si escucho algo... O sea no soy de estar todo el tiempo prestándole atención todo el tiempo, pero sí si veo una noticia que me llama la atención sí un poco, algún juego que diga “pah mira va a salir tal juego, parece que está bueno, a ver este que tal”. Una vuelta me pasó con un... ¿Viste *Quick Starter*?

ENTREVISTADOR: No.

ENTREVISTADO: Es una plataforma que se llama *Croudfounding* que es... ¿Eso sí escuchaste?

ENTREVISTADOR: Ah, si, si. Igual contó un poco de que se trata.

ENTREVISTADO: ¿La plataforma? Es una página en la que la gente pone idea, muestra sus proyectos, y la gente que estén ahí, entran y ven los proyectos y si les interesa los financian (con lo que pueden). Y así entre muchas personas sacan un proyecto de una persona que le gustó. Y bueno, dentro de esta página hay una sección de juegos, que hay de todo: juegos de caja, de cartas, de lo que sea, y dentro de ellos hay juegos de computadora, juegos electrónicos ahí.

Y en una vuelta vi a un juego ahí que me llamó la atención. Y ese sí lo seguí, estaba todo el tiempo mirando a ver si salía.

ENTREVISTADOR: ¿Contribuiste a esa causa?

ENTREVISTADO: No, no, no. No porque en ese momento yo no podía, siempre está la realidad. Hay veces cuando sos más chico capaz... O bueno, cuando sos más chico hace un par de años yo no me... Primero yo no trabajaba ni nada (que bueno en realidad hace unos meses), pero digo... No recibía dinero más que de mis padres para lo que yo necesitaba y no me parecía andar gastando en juegos que capaz salen sesenta dólares. Entonces ta... Piratearlos chau. Siempre te remuerde la conciencia, más si es un juego independiente ahí, que por ahí a una compañía millonaria le chupa un huevo (va, no le chupa un huevo, pero capaz no pierde tanto como otra que fueron diez personas que impulsaron un juego). Entonteces ahí decís “ta, lo pirateo ya fue”, cuando trabaje lo compro. Y bueno, mi *pLANes* sí contribuir de alguna forma.

Pasa que acá también es complicado, por que acá... O sea en otros países por ahí es más fácil la... Acá en Uruguay el pago electrónico casi no... No se siente mucho ¿viste? Y capaz en otros lugares se manejan más con eso, es más fácil. Acá no es muy común decir “ah si, pongo un dólar”, no sé... Este...

Por ahora no, planeo hacerlo y en ese momento no pude. Me hubiera gustado, porque ya te digo, el juego me llamó mucho la atención, estaba muy bueno.

Por suerte salió igual. Y bueno ahora vamos a ver. Ahora... se lo compraré (se ríe). Y ta...

ENTREVISTADOR: Por ejemplo, ahora sacando la compra de juegos. ¿Cómo es la compra de maquinaria, de PC? ¿Sos de preocuparte?

ENTREVISTADO: Bueno por ejemplo: ¿viste que te conté que voy a hacer un curso de reparación de PC? Ese curso no lo voy a destinar... Bueno, ojalá que sí, estaría bueno trabajar de algo de eso, pero mi interés va más en lo personal, que a mí me gustaría saber yo armar mi propia PC, mantenerla limpia. Y bueno, ese es mi objetivo personal: saber armar una computadora y tener idea bien de cómo, para armarme una yo, y... Siempre me interesó si, la mía la desarmo a veces para que no caliente mucho porque a veces... La tarjeta de video es media mala o algo, y la tarjeta de video calienta mucho... No soy de estar actualizándola cada año porque... Bueno el mismo asunto del dinero no da. Pero si me interesa tener una computadora potente, está bueno. Más al saber hacerla yo, es genial, saber qué le puse, qué le puedo sacar y poner.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinás del tema de las redes sociales con respecto al *gaming*? ¿Ha avanzado?

ENTREVISTADO: Pah, ahí estoy un poco... Son sentimientos encontrados porque: por un lado está el tema de que sin duda ha hecho que se expanda mucho porque hay códigos o cosas que tienen una gran comunidad. Entonces a través de las redes sociales se propaga eso y como que la gente se va empezando a acostumbrar al tema, y está bueno porque a veces tienen la imagen del *gamer* como el gordo que está sentado ahí todo el día jugando, y bueno... Que capaz no... Capaz que sí pero en general no, son personas normales viste?

Y por otro lado está también el tema de que te lo empujan, que hagan compartir en *Facebook*, o comentar *Twitter*, son cosas que no está bueno. Ahora el *Play 4* con el botón de compartir, parece una vergüenza. Es horrible.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo es eso? ¿Compartís lo que estás jugando?

ENTREVISTADO: Claro. No sé, yo ya te digo, no tengo *Play 4*, pero la idea es esa, que vos compartas lo que estás jugando, o hiciste tal cosa y la compartís... Y no está bueno en ese sentido. Está bueno que esté la opción capaz para la gente que sí le gusta. Pero tanto que te empujan las redes sociales me molesta, porque en todos lados además... Entonces ahí esta como el medio...

ENTREVISTADOR: ¿Cómo pensás que influyó el avance de la tecnología a los juegos, al *gaming*?

ENTREVISTADO: Bueno, de nuevo... sentimientos encontrados. Por un lado está muy bueno, porque cada vez es más accesible. Hoy en día casi que cualquiera puede hacer un juego, y eso me parece que está genial. Capaz antes precisabas tener una compañía atrás o mucha plata para sacar una idea. Y bueno, ta, era ahí, y obviamente no todos tenían la suerte capaz.

Por otro lado bueno, que ahora cualquiera pueda hacer un juego significa que hay cualquier porquería ahí afuera. Que en realidad a uno no le afecta tanto, porque no lo consumís y chau. Pero es jodido porque hay veces que capaz mismo compañías importantes que cada vez más hay compañías que en su momento fueron enormes y todo el mundo las tenía como referentes así y ahora le dan pila de palo “EA”, “Electronic Arts”, “Ubisoft”. Yo esas dos las odio también, porque también está eso de que todo el mundo los odia y “vamos a odiarlos porque sí”.

Pero yo he tenido malas experiencias con juegos de esas compañías y ta. Pero el tema es ese que bueno ahora capaz con el tema de que avanzó la tecnología, es más fácil... Más bien en el tema gráficos viste? Como que se ve lindo. Eso capaz lo arruinó bastante, porque al verse lindo te llama la atención porque se ve lindo, pero capaz el juego jugabilidad mismo, historia, es una porquería. Y ta, como que me parece también que le dan pila de bola a eso, y se perdió un poco. Y capaz que no se perdió. Capaz como justamente antes necesitabas tener un buen proyecto para sacar buenos juegos, capaz sacaban menos juegos pero mejores y ahora hay millones y bueno, alguno encontrás bueno pero es más complicado porque... Porque ahora sale cualquiera. Y bueno... Eso.

ENTREVISTADOR: ¿Estás familiarizado con *Taringa*?

ENTREVISTADO: Oh sí. Últimamente no, pero... En su momento de ahí es donde sacaba los juegos o de “gratisjuegos” capaz. Pero sí, soy conciente que es una gran comunidad de todo... No tiene por que ser... Pero sí, conozco *Taringa*.

ENTREVISTADOR: ¿Utilizaste *Taringa* entonces?

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: Con respecto al *Stream*, o *Streaming*, ¿Tenés conocimiento?

ENTREVISTADO: Bueno justo este juego... Hay páginas que son de *stream*: “Twitch.tv” creo que es. Y ahí si podés entrar y ver *stream* de lo que venga... Y ahí también es como medio... Está bueno, es como... A mí, a mí no me gusta lo de mirar jugar como que a no ser que sea algún amigo o algo que nos juntamos, ahí me entretengo porque es un amigo justamente. Pero a mí me gusta jugar, no me gusta ver jugar. Me parece medio... si bien últimamente cada vez de apoco voy viendo alguno más, de este juego *League Of Legends*, no entro yo a ver *streams* ni nada porque no es algo que me llame. Pero sí si es uno, si a veces estoy ahí y veo un *stream* de casualidad hay veces que miro un ratito y ta, todo bien.

Es que hay gente que vale la pena ver, pero también hay mucho que se hace popular porque yo que sé, capaz.... Se aprovecha de... Me parece que es bastante... Capaz es idea mía pero me parece que hay muchos más hombres que mujeres...

ENTREVISTADOR: ¿En *streaming* o *gamers*?

ENTREVISTADO: *Gamers*. Conozco mujeres *gamers* y todo bien, pero... ¿Cómo es? En *stream* hay muchas que se hacen populares por ser mujeres y capaz están medio despelotadas. No sé si es tanto que la gente las hace popular porque son buenos jugando o vale la pena el *stream* o porque ta... Está en bolas y... No sé, pero sí me parece que está bueno porque en juegos competitivos más que nada que podés desarrollar cierta estrategia podés capaz analizar el juego del otro y sacar alguna idea para incluir en tu repertorio yo que sé (se ríe). Sí, está bueno.

ENTREVISTADOR: Ya que entraste en el tema de género... ¿Por qué te parece que hay más cantidad de *gamers* hombres que mujeres?

ENTREVISTADO: Y bueno... Es por el tema que en general uno no conoce. Bueno mismo el liceo capaz uno está acostumbrado... En los ambientes en que uno anda normalmente capaz son más los hombres que habLANde juegos que las mujeres. En general es un porcentaje bajo de las mujeres que se interesa por los juegos. Y ta, esa es la idea que me da a mí, aparte mucho... En los juegos mismo que está “ah sos mujer” y ta, es mujer. No pasa nada...

ENTREVISTADOR: Como si fuera algo raro decís vos.

ENTREVISTADO: Claro, todo el mundo con “ah, sos mujer”. Ya te digo capaz no es así, capaz hay un porcentaje igual, capaz que hay más, no tengo idea. Nunca busqué estadísticas.

ENTREVISTADOR: ¿Conocés grupos de *gamers*? Además claro del que participas. ¿Conocés otros grupos, tenés contacto?

ENTREVISTADO: No. Conocer conozco sí... No con quienes yo hable sino porque ta, son populares nomás, y ta, capaz se escuchan por eso, pero no, no. Si hablas de conocer así... ¿de escuchar o de conocer personas?

ENTREVISTADOR: Las dos cosas.

ENTREVISTADO: Ta. En persona no. Conozco gente que juega sí, pero no grupos que sean así como el nuestro digamos, que nos juntamos y jugamos. Este... Que sea un grupo definido de persona así no, y... Acá en Uruguay como equipo así se formó una vuelta... Una vuelta no, creo que se llama “Pineapple Express”, un equipo uruguayo de *League Of Legends*, que se hizo conocido porque llegó casi a las finales en... No sé si era el campeonato mundial, latinoamericano, yo ya te digo no sigo mucho las noticias, me resbala un poco. Pero sí se que son como el equipo importante acá. Incluso leí en el diario que tienen como una casa, y ellos quieren dedicarse a eso y bueno ta, este... Pareció re bueno, ellos están empezando la cultura *gamer* acá.

Y después capaz algún otro de *League Of Legends*, porque mismo en el juego también se los promociona, porque son parte de los campeonatos, entonces... Pero la verdad que no, otro nombre que me venga a la mente no, no se me ocurre no.

ENTREVISTADOR: Respecto al tema del *nick*, es decir, el nombre que usas en los juegos como el *League Of Legends*, ¿tenés algún *nick* tipo ya preestablecido para jugar o...?

ENTREVISTADO: Si, sí. No es algo que me desespere sino... Si no está mi *nick* agarro otro, no me muero por ser igual en todos lados, pero por un tema de facilidad me ayuda a que bueno, si está... Cuanto más lo pueda tener igual es genial porque no me tengo que acordar de más. Pero sí, en general siempre es el mismo... En realidad saqué de un libro, se llamaba “Tulkas”, pero como “Tulkas” estaba tomado le puse un “45” en vez de la “A” y la “S”, y quedó así, y en general en los juegos es mi *nick*. Y ta, es mi nombre pero no... Ya te digo no me muero porque quede así siempre. Si cambia, cambia.

ENTREVISTADOR: Cambiando un poco de tema de nuevo... ¿Cómo pensás que está hecho el mercado en Uruguay para (o sea, ya hablaste de los juegos), para la accesibilidad, como percibís vos el mercado?

ENTREVISTADO: Capaz... Bueno, ahora con las plataformas de compra online, que para mí son de compra, me parece que no es tan distinto a la hora de elegirlo y descargarlo por ejemplo no... No me parece que sea tan distinto a nuestro mundo, porque bueno... Es esa plataforma es igual en todos lados. Si a la hora de cómo cargar dinero a tu cuenta capaz para poder comprar los juegos ahí sí me parece que no es lo mismo, porque bueno... Ya como dije antes no? Parece que no se use tanto el pago online acá, entonces esa parte está explicada.

Pero después bueno ya con estas plataformas de comprar online... Debe haber... Hace años que no compro un juego físico. Debe haber lugares sí. Bueno el más conocido capaz debe ser *Game Stop*, que antes eran los puestitos en 18 y los mataron pero... Pero supongo que no es... Bueno, capaz a la hora de comprar *teclado*, *Mouse*, o los *gadgets* para jugar ahí sí es más complicado porque no podés descargártelo. Pero el tema juegos...

ENTREVISTADOR: Te parece accesible.

ENTREVISTADO: Es accesible porque ya te digo, si quiero encontrarlo lo encuentro fácil. Lo que me parece sí jodido es realmente comprarlo, realmente comprarlo es jodido. Porque precisas una tarjeta por ejemplo, internacional, para cargar la plata, y me parece que eso no cualquiera tiene. Y bueno pero ya ahí no sé si es un tema de infraestructura del país mismo porque es una tarjeta en todos lados. Es que bueno ta, no está muy... No todo el mundo tiene me parece. Acá la compra online no está muy expandida vamos a decirlo.

ENTREVISTADOR: Si sí, no se ha normalizado tanto, no es algo cotidiano. De los juegos que has jugado, ¿un juego que te haya marcado, digamos un antes y un después?

ENTREVISTADO: No sé si un antes y un después, porque creo que ningún juego me influyó digamos “me marcó la vida” pero sí juegos que diga “pah, que increíble el juego, ojalá que salieran más o hubieran más así”. Capaz... Hay uno que se llama *Kingdom Horse*, y ese ta, me gustó pila, no lo esperaba, es medio Disney ahí. Me sorprendió, estuvo muy bueno. *Prince Of Persia*, habían tres para *Play 2* y uno para *Play 1* que era medio cagada, me mató “Ubisoft”. Fueron los dos

primeros juegos que tuve de *PlayStation 2* fueron el *Prince Of Persia 3* y el *GTA San Andreas*. Y esos dos juegos los gasté, y me parecieron geniales. Y si hubo un antes y un después en el sentido de “fa, que demás estos juegos” y después... Algún otro... El *Final Fantasy 2* habré estado jugando doscientas horas y pico a ese juego. También, ese tampoco al principio no me gustó, fue como el *League Of Legends*, al principio no me gustó y a los dos meses lo agarré y lo gasté.

- En ese entonces llega un amigo de él, el cual se sienta entre nosotros a escuchar el resto de la entrevista. Aclara que el es uno de los amigos con los que juega, y que le gustaría una entrevista luego.

ENTREVISTADOR: ¿Bueno estábamos en...?

ENTREVISTADO: Creo que habíamos terminado de hablar del *Final Fantasy*. Pero bueno juegos que me hayan llamado la atención, que no se si me marcaron pero que dije “pah que buenos están”, pero me alejé de ellos porque eran como la droga, que entrabas y después no salías más fueron por ejemplo cuando salió el *World Of Warcraft*. Al principio no lo podía jugar, yo en un principio el primero juego que pude jugar fue el *League Of Legends*, que fue cuando entré al mundo que dije “pah no es tan difícil como yo pensaba”, no era tan complicado. Y bueno me llamó la atención porque era enorme, era finito. Y bueno hasta ahora se sigue jugando, estaba bueno. Y bueno ese fue que dije “pah que demás, se formó un mundo ahí”. Y bueno otro que me gustó, pero que lo dejé porque era demasiado grande fue el *Fallout 3*, que es increíble la cantidad de cosas que... Es enorme. Y ta, me re llama la atención, pero ese no lo jugué, me quedé ahí. Bueno juegos de Nintendo, que capaz me llamaron la atención, me gustaron porque son alegres, son normales, como los *Pokemon* también. Después juegos que marcaron épocas como el *Counter Strike*, que yo no lo jugué mucho pero es un juego que hasta ahora se dice “eh vamos a jugar un *counter*”. Además fue de los primeros que generaron una “comunidad” por así decirlo, que bueno la gente salía, iba a los cybers a jugar al *Counter* capaz. Yo a eso no llegué, bueno capaz una o dos veces, pero no era una rutina. Pero creo que con eso ya estaríamos redondeando.

ENTREVISTADOR: Respecto a vos mismo como jugador... ¿En qué momento hiciste como el quiebre y dijiste “ta capaz yo solamente no juego mucho, sino...”? ¿Cuándo conociste el término *gamer*? O bueno quizás no hiciste ningún quiebre...

ENTREVISTADO: No, no, no. Bueno la palabra *gamer* ni idea de cuándo fue la primera vez que la escuché, pero siempre la asocié a gente que jugaba juegos y disfrutaba de ese “mundo” vamos a decir. Y bueno ta como dije “ah bueno ta, *gamer*”, ah bueno yo entonces soy *gamer*. Pero bueno muy a la ligera, no me parece que sea un término estricto como que digas “ah, soy abogado”. Pero sí, ta, es algo que bueno, si ves más o menos una comunidad con la que te identificas y esos se llaman *gamers* decís “ah bueno soy *gamer* también”. Pero bueno encontré una palabra que no era definida, de grupo capaz.

ENTREVISTADOR: Cambiando un poco de tema, volviendo al *League Of Legends*, juego del que ya has hablado y jugás con otras personas... Te iba a preguntar acerca de si estabas o no de acuerdo con que bueno, a veces se dan situaciones, no se si decir violencia, pero si ves a los insultos presentes con personas conocidas y demás. ¿Cómo ves eso?

ENTREVISTADO: Es una cosa de todos los días. Yo lo veo ya normal, no está bueno, porque es verdad que no está bueno. Pero ta, si yo entiendo, es un tema del anonimato, yo nunca lo voy a ver yo que sé. A mi no me gusta a veces... sí a veces uno se calienta, pero no soy yo en general quien inicia los insultos. Ponele... Pero sí dos por tres... ahora he optado por ignorar, pero en un principio era como en todo mundo la gente no putea porque sí, que capaz no te van a putear los personajes cuando uno juega solo, la gente en la calle no te va insultando por que le pintó. Entonces al principio te choca porque te están puteando y “¿por qué, si yo no hice nada”. Y después te acostumbras, que hay gente que no vale la pena hablarles... No vale la pena contestar porque te digo que no vas a lograr... Poniéndolos en su lugar, yo no lo veo, el no me va a haber, no hay consecuencias total... Y bueno no está bueno, al ser juegos capaces en equipo si, cosas así medio comunitarias, de estar dependiendo de funcionar como un grupo no está bueno que haya un idiota que te arruina la experiencia para todos. Porque al final terminás por no insultarlo porque alguno que logró hacerlo gracioso. Pero sí de diez partidas capaz ocho te toda. Pero ta, es como mucha... Y bueno, son cosas que tú, ya la dejas pasar casi, porque... Te calientan, te siguen calentando pero capaz que no, hay gente más pacífica.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué te parece que se ha vuelto tan común eso? ¿Qué motivo le encontrás?

ENTREVISTADO: Capaz es... Bueno, gente que... ¿Por qué pasa? De base es un juego, no es que, si bien es competitivo y todo lo que quieras, hay gente que capaz no respeta lo que son las premisas que bueno para juzgar por ahí en el caso particular de *League Of Legends* que hay veces que no te toca (hay posiciones predefinidas), y capaz querías ir a algún lado y te tocó otro y bueno ta, por ahí no quieres jugar de eso está bien. Podés irte, podés quedarte y jugar bien o podés irte y calentarte, y fijarte en los errores de todo el mundo, e insultar sin razón y ta, como te dije, no hay consecuencias por que ta... Es anónimo yo que sé, no va a venir a pegarte alguien porque me insultaras. Entonces me parece que es por eso que te genera. La gente no piensa en jugar como un equipo sino que piensa “yo quiero tal cosa y no me importa nada de los demás y chau”. Estaría bueno que el juego generara una conciencia de grupo, eso sería lo ideal, que capaz alguno que juega al fútbol y van y... Bueno eso pasa también, si vas a jugar al fútbol y entrenas en algún lado, tenés algún entrenador ahí (valga la redundancia) ese es el que te dice “muchachos hay que jugar en equipo, hay que dejar las diferencias de lado”. Y ahí no, es un juego que entra cualquiera y hace cualquiera, porque le da lo mismo. Que capaz eso está bueno, de tener un grupo que se diga “acá no va a pasar eso”. Cuenta con un respaldo distinto.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que hay un aumento de *gamers* en estos años?

ENTREVISTADO: Si, sin duda. Capaz también va por el lado de que bueno, no es lo mismo el acceso que uno tiene al mundo de niño o de adolescente joven allá, más adelante que bueno... salís al mundo y bueno, ahora yo conozco bastante gente que juega juegos así, y capaz antes no era tanto. Pero ya te digo, no sé a qué se deba, capaz es una impresión mía por haber despegado, haber salido al mundo y ver “ah mirá, hay más” y antes era el compañerito de la escuela y chau.

ENTREVISTADOR: Si tuvieras que hacer una proyección tuya respecto a los videojuegos, ¿cómo te proyectas, como proyectas los videojuegos en los próximos años?

ENTREVISTADO: Para mí no va a ser... Si sigue esta línea se van a venir cada vez más, la gente le va a dar cada vez más bola a los juegos competitivos. Los juegos como juegos no creo que cambien, va a seguir estando el juego de aventuras, el juego... Los distintos géneros que la gente disfruta van a seguir estando ahí, no muy cambiantes supongo. Que capaz si... estaría bueno, porque capaz si yo busco un juego de tal género y digo “pa estaban buenos los que eran así, quiero uno así” ahora capaz por hacerlos más comunitarios la cagaron y ya no es lo mismo. Para mí va a

ser así, los juegos van a seguir más o menos iguales, pero se les va a entrar a dar más pelota, porque a nivel mundial se les da más bola, entonces... Capaz algún campeonato que se ha hecho acá. De *League Of Legends* sí, y bueno, de a poco darle más bola... Competitivos en particular. Al ser competitivos y bueno “gana este o este” y a ver las jugadas y no se qué. Y un juego que haya historia no llama tanto la atención en ese sentido. Pero para mí va a ser en ese sentido.

ENTREVISTADOR: ¿Una proyección tuya como *gamer* digamos?

ENTREVISTADO: Y yo... Yo seguiré jugando con los amigos y... Y no mucho más. Yo no aspiro a vivir de jugar porque no me llama... En un principio claro todo el mundo tiene esa de que “ah que demás que te paguen por jugar” pero después ves gente como estos que se fueron a vivir a una casa para entrenar y están todo el día jugando que yo no sé si lo haría. A mí me pesaría estar las ocho horas que estás trabajando jugando, te pesan lo mismo me parece. Y después capaz terminás odiando el juego porque tuviste, no lo podés ver de tanto jugarlo. Entonces yo me veo igual que ahora, disfrutando los juegos a mi ritmo y chau, no buscando nada más.

ENTREVISTADOR: Eso es todo Leonardo. Muchísimas gracias por la ayuda, se aprecia muchísimo.

ENTREVISTADO: Bueno de nada, un gusto.

Entrevista N° 21

Fecha: 09/07/2015

Lugar: Facultad de Ciencias Sociales

Duración: 28' 15"

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 20

Horas de juego por semana: 55

Llegó al patio de la Facultad a encontrarse con su amigo, a quien acababa de entrevistar. Leandro anteriormente había comentado que a su amigo también le gustaban los juegos. Cuando llegó le pregunté si él se consideraba gamer. Lo pensó, y terminó diciendo que podría encajar sí, pero que no se lo había puesto a pensar mucho. Luego de charlar un poco, y con ganas de ser entrevistado afirmó que sí, y comenzamos la entrevista inmediatamente.

ENTREVISTADOR: Bueno bien Juan, mucho gusto. ¿Estudiás, trabajás?

ENTREVISTADO: Estudio y estaba trabajando.

ENTREVISTADOR: Contame un poco.

ENTREVISTADO: Ah bueno. Estudio, soy estudiante de Psicología, estaría en tercer año digamos. También... Ta, fin de eso. Estoy estudiando inglés también. Este... Ta, nada más en términos de estudios. Soy docente en el liceo 63, de inglés, tengo quinto.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste al trabajo de docente?

ENTREVISTADO: Fa, fue el año pasado. Charlando con una amiga me mencionó que tipo, como que me dijo “vos tenés pinta de saber inglés”, en el liceo yo había hecho un par de exámenes internacionales, le dije que sí, y me explicó que había un déficit de docencia en secundaria. Y me explicó que si ibas a secundaria y presentabas una carpeta de mérito, y las inspectoras evaluaban si vos estabas apto y ta, si te daban el ok, elegías las horas que estaban de suplencia y vos las agarrabas. Y ta, así fue como arranqué.

ENTREVISTADOR: ¿En qué momento de la rutina, entre el estudio y trabajo digamos, entra el gaming?

ENTREVISTADO: En qué sentido perdona.

ENTREVISTADOR: Claro digamos, ¿en qué lugar de tu rutina ocupas tu tiempo en jugar?

ENTREVISTADO: Ah claro. Cualquier momento libre del día es considerado digamos. Es como que generalmente no tiendo a jugar solo, tiendo a jugar con mis amigos, entonces mi rutina no es la única que tengo que tener en cuenta. Pero es como que voy viendo, de noche, cuando veo que están medio que todos llegan a casa y ta, como que nos conectamos ahí por *Facebook*. Veo que ahí es generalmente cuando juego.

ENTREVISTADOR: Entonces es el espacio nocturno el que principalmente tenés para el tema de los juegos.

ENTREVISTADO: Principalmente sí.

ENTREVISTADOR: Mencionaste que jugabas principalmente con amigos, o sea no se te da mucho el tema de jugar solo sino con amigos.

ENTREVISTADO: También se me da jugar solo, pero no tan seguido como con amigos.

ENTREVISTADOR: ¿De qué juego estamos hablando?

ENTREVISTADO: ¿En solitario o con amigos?

ENTREVISTADO: Eh... con mis amigos juego *League Of Legends* principalmente y ta, ninguno más. Y en solitario estoy jugando al *tactic sodre* que es uno que jugué cuando era chico. Y después estoy jugando otro, con mi hermana, que es tipo más arcade que se llama *Binding of Isaac*.

ENTREVISTADOR: ¿O sea que estás jugando varias cosas a la vez?

ENTREVISTADO: Sí, se podría decir que sí.

ENTREVISTADOR: Contame cómo fue en tu vida fueron apareciendo el tema de los juegos, el tema de la informática.

ENTREVISTADO: En realidad cuando era chico no teníamos computadora en casa porque... La primer computadora que compramos en casa la compramos para que mi vieja pudiera laburar y mi viejo la usaba también un cacho. Entonces ta, además yo era re chico no tenía idea.

Creo que la primera vez que jugué a algo fue a los cuatro o cinco años, que mis primos habían emulado el *Pokemon Oro* en la computadora de mis abuelos. Y yo lo vi ahí y tipo “era *Pokemon*, lo veía en la tele y me encantaba”. Y nada, yo estaba re copado jugando ahí. Y todos los viernes

me acuerdo que me iba del laburo de mi abuelo para casa, y jugaba al *Pokemon*. Y después cuando tenía seis años más o menos mi viejo me regaló un *Play 1* para mi cumpleaños y ahí como que digamos aprendí a estar más inmerso regularmente.

ENTREVISTADOR: O sea que tuviste *Play 1*. ¿Tuviste alguna consola más?

ENTREVISTADO: Cuando tenía seis tuve la *Play 1*. Cuando pasé al liceo compramos la *Play 2*. Y yo que sé... Ahora mi viejo se compró una compu media cheta que es la que uso para jugar normalmente.

ENTREVISTADOR: Te vino bien digamos.

ENTREVISTADO: Si salado (nos reímos).

ENTREVISTADOR: Ya sé que tenés dudas de si te consideras *gamer* o no, pero preguntarte por ejemplo: ¿qué consideras que es un un *gamer*?

ENTREVISTADO: Creo que no sé si soy *gamer* o no porque no estoy exactamente seguro qué es lo que se considera ser un *gamer*, qué es un *gamer* por definición. Tampoco creo que abras el diccionario y buscás *gamer*, pero es como que yo veo mucha gente que dice “sí yo soy *gamer* y tal cosa” es como que veo que son personas que son mucho más devotas a un juego, en un sentido más profesional. Por ejemplo en el *League Of Legends* “yo tal cosa”, “porque los *gamers* como yo no se qué” y veo que son gente que hace *Steams* y cosas así, y ta, es como que están mucho más preocupadas por ejemplo por la comunidad *gamer* y está todo bien. Yo soy una persona que juega juegos, pero si vos sos una persona que juega está todo bien, hacerlo si quieres. Pero la guacha esta por ejemplo que dice ser *gamer* es como un “pro-gaming”, es como que... Me acuerdo que una vez me dijo “me revienta la juventud uruguaya envejecida por ir a la rambla y tomar mate en vez de jugar cosas nuevas” o algo así. Es como que me chocó mucho, nunca había considerado una posición así. Entonces capaz ser un *gamer* es más así, pero ta. O por ejemplo los *gamers* de *You Tube* estan jugando siempre cosas, pila de cosas, creo que ellos viven de eso, pero yo no me veo así mucho. Aunque paso gran parte de mi vida jugando también pero... Tengo una mezcla de sentimientos al respecto supongo.

ENTREVISTADOR: Bueno vos hablas primero que nada por un gusto por los juegos, que es algo que vos compartís, pero también esta el tema como de una defensa a la causa, como de una...

ENTREVISTADO: Una postura política (nos reímos).

ENTREVISTADOR: Si se quiere ahí va.

ENTREVISTADO: “Pro-gamer”.

ENTREVISTADOR: También está el tema de compartir la experiencia. ¿Consideras que esos aspectos no los compartís, que vos no sos de compartir así?

ENTREVISTADO: Si claro. Yo no soy mucho de decir “miren esto que hice, miren que demás”. O sea si alguien lo ve y dice “que demás” ta, todo bien. Pero no me interesa que sepan lo que estoy haciendo. O sea, sigo pila de *Youtubers*, y me encantan, me cago de risa pero... No sé, no me nace digamos mostrarme a mí jugando, pero veo gente jugando... Ta no sé que decir, me pongo nervioso (se ríe).

ENTREVISTADOR: ¿Por qué no te considerarías *gamer*?

ENTREVISTADO: No sé, no sé eso. Supongo que puedo ser parcialmente *gamer* en el término de que me gusta jugar, en eso estoy totalmente de acuerdo. Nunca me lo había preguntado mucho tampoco. No, no te sabía responder creo, perdona.

ENTREVISTADOR: Perfecto. Cambiando un poco de tema... ¿Cómo te parece que ha afectado las redes sociales al *gaming* en sí digamos?

ENTREVISTADO: Y bueno, sin duda lo masifica de alguna manera. Vos podés estar buscando algún tipo de juego, eh no se, aventura, y un amigo... Incluso un flaco de Paysandú que no conocés comparte de forma pública y vos ves “ah mirá, este juego” y podés empezar a interiorizarte y te llega mucho más fácil que no sé, enterarte por tu primo ponele. Es mucho más rápido el traspaso de información de uno a otro, entonces me parece que sin duda lo ha masificado, lo ha extendido. Y ta, y también está eso de cuando un fenómeno se vuelve más global como que empieza a involucrar mucho más cosas. Ponele el *League Of Legends*. Al principio serían re poquitos, y como se empezó a masificar tanto, como la compañía esa empezó a involucrar mucho más capital, mucha gente empezó a ser esponsorada por jugar a nivel profesional. Yo creo que eso, no sin las redes sociales, sin la masificación que tuvo no habría sido posible, que en parte esa masificación para mí va de la mano de las redes sociales.

ENTREVISTADOR: El tema del avance de la tecnología, con respecto a la jugabilidad, a los juegos, a vos, ¿cómo te ha afectado?

ENTREVISTADO: Ah bueno. A mi no me ha afectado mucho, porque no se... No estoy muy interiorizado. Tengo amigos que me habLANde la *Ram*, de no se qué, y yo no tengo idea de nada, y bueno... Pero en término de cómo generar juegos veo que hay un avance claro. Veo que hay un avance mucho mayor en término de gráficos que de jugabilidad. El *Tactic Sodre*, por ejemplo, lo jugué en la *Play 1*, tipo una adaptación de un juego de *Snes*. Tipo, es todo cuadrado, pixelado, horrible diría. Pero para mí la jugabilidad del juego es tan alta, lo jugaría y lo voy a seguir jugando un montón en un futuro. Como creo que en términos de jugabilidad creo que ya se alcanzó un pico, que hay gradientes más abajo o igual. Pero que los gráficos se siguen superando.

ENTREVISTADOR: Veo que estás jugando un juego que ya jugaste antes. ¿Sos de retomar juegos que ya habías jugado anteriormente?

ENTREVISTADO: Ah sí, yo creo que sí. Creo que soy más de los juegos clásicos, de las cosas clásicas, en general... Porque es como que el *Tactic Sodre* lo jugué por primera vez cuando tenía ocho años. Debe ser mi juego favorito (y perdón que hable tanto de eso) y lo jugué cuando tenía ocho años, y como estaba en inglés no entendí nada. Fui como medio eligiendo cosas y no entendía muy bien. Y después tipo lo dejé y lo volví a jugar cuando tenía doce más o menos. Y ahí como que cachaba algunas cosas más. Me di cuenta que había todo una historia, había mucho más del juego que no había visto. Y estaba impresionante. Y es como que ahora me ha encantado. Es como que lo juego porque me pareció bueno, y tengo esa nostalgia, lo jugué cuando tenía ocho años, y cuando lo jugué me gustó, y cuando lo redescubrí de nuevo me gustó más. Y creo que tengo como esa repetición de juegos porque es como que me sentí bien cuando era chico y me gustan... Ta, me gustaban en ese momento y me siguen gustando ahora. Como que encontrar cosas nuevas en eso viejo es lo que me hace re-jugarlos. Les encuentro una cosa distinta entre lo viejo y lo nuevo. Se me ocurren más ejemplos de juegos que jugaría de vuelta.

ENTREVISTADO: ¿Que has jugado o que jugarías de vuelta?

ENTREVISTADO: Que he jugado y que jugaría de vuelta.

ENTREVISTADOR: Perfecto. Con respecto a temas de foros y demás. ¿Sos de visitar foros, de mantenerte informado de...?

ENTREVISTADO: No regularmente. Como forma de actualizarme con los juegos y no se qué, no lo sigo... La última de los juegos... Pero por ejemplo en el liceo compramos otra computadora en casa. Estaba ahí, pero daba para emular juegos de *Gameboy*. Entonces yo recordando el *Pokemon Oro* que jugaba en lo de mi abuelo dije ta: “si los primos pudieron en ese tiempo tengo que poder ahora”. Entonces tipo visitaba foros, y aprendí algunas cosas de emular, o aprendí... Hexadecimal con eso pero... No pila de cosas, pero algunas cosas aprendí leyendo foros. Pero ta, o sea lo usé como un recurso de información, como una Wikipedia digamos, no como... Estoy al día con el foro, todo el día.

ENTREVISTADOR: ¿*Taringa* por ejemplo, estás familiarizado?

ENTREVISTADO: Estoy familiarizado con *Taringa*, pero creo que por un tema de orgullo no me hago una cuenta. Así que tipo no tengo acceso a varias cosas.

ENTREVISTADOR: ¿El *stream*, estás familiarizado con el *Streaming*?

ENTREVISTADO: ¿El *streaming* como los que transmiten cuando juegan ellos?

ENTREVISTADOR: Claro.

ENTREVISTADO: No sé si eso. Sigo gente por *You Tube* pero no sé si eso entra en la definición de *stream*.

ENTREVISTADOR: Bueno, los *gamplays* están muy relacionados. No es lo mismo exactamente pero...

ENTREVISTADO: O sea, con gente que se filma jugar sí, pero no con *streamers* o cosas así.

ENTREVISTADOR: O sea que estás familiarizado con el tema. ¿Sos de seguir alguno en particular?

ENTREVISTADO: Si, si. Por ejemplo a “Piurenbuy” lo sigo bastante. Y... Creo que a ningún otro, solo a “Piurenbuy”... Ah no, si, también sigo a “Dunky” que es uno que hace muchos videos de *League Of Legends*, y me rio pila con lo que hace. Entonces ta, los sigo. Pero esa es como más de sacar videos cómicos y editarlos pila, no es como el *gameplay* en sí.

ENTREVISTADOR: Como que meten entretenimiento al...

ENTREVISTADO: Ahí va.

ENTREVISTADOR: dijiste que sos de ir a algún evento de *gamers*...

ENTREVISTADO: Soy de ir a eventos más de tipo sociales, más de... O sea, dentro de lo que son eventos de *gamers*, la rama más social que... Hablo de juntarme para jugar con *gamers* cualquiera, como la *One Up* que hubo en la Intendencia. No recuerdo haberme perdido muchas. Porque yo que sé, es gratis, y va gente a la Intendencia... Y Casi siempre conocés a alguien nuevo y... Me gusta, me gusta conocer personas de la comunidad *gamer*. Pero también he visto otros que son de la copa no se cuanto, de *League Of Legends* en Uruguay. Y nah, eso me re embola. Primero creo que es porque hay que pagar, y ta, no sé, es como que era sentarse en masa para ver eso, cuando podía verlo desde mi casa tranquilo. Otra cosa es eso de “nos juntamos pila de personas para jugar, desconocidos”. No he visto mucho eso, pero lo dudaría bastante, tipo, me junto solo con mis amigos a jugar.

ENTREVISTADOR: Retomando el tema de los eventos. ¿Sos de comprar algo ahí que hay en los puestos de venta?

ENTREVISTADO: Jamás, me parecen una estafa (nos reímos). Las repudio.

ENTREVISTADOR: Bien. Y a los eventos, ¿vas solo, con amigos...?

ENTREVISTADO: Generalmente voy solo porque o sea... No es por presumir de esto, pero soy un poquito alto y es como que la gente me reconoce cuando me ve. Generalmente si otro amigo me encuentra... O sea, me re gusta la idea de poder ir a un lugar sin acordar con nadie y encontrarte con gente.

ENTREVISTADOR: Bueno, quitando un poco el tema de los eventos. ¿Cómo pensás que está hecho el mercado para el *gaming*? Ya sea computadoras, videojuegos, el acceso a ellos.

ENTREVISTADO: Eh... En términos de acceso no tengo mucha idea, tipo... requiere un compromiso importante, compañías grandes como “Razer” que diseñan todo tipo de artículos para *gamers*. Tipo que “Razer” veo que siempre tiene todo una línea de auriculares, mousepad, Mouse, y todo el esfuerzo posible para hacer la experiencia del *gamer* no sé, más profesionalizada, llevarla más al extremo. A lo máximo que se pueda. Y veo mucha gente que a veces comparte imágenes

de su computadora, que le hacen ellos mismos, que le ponen refrigeración por líquidos y que tipo, nunca se me hubiera ocurrido, tipo profesionalizarse tanto para jugar, a ese extremo. Creo que hay un mercado personalizado dirigido a los *gamers*.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinás respecto a la distribución de género y al género en sí respecto al *gaming*?

ENTREVISTADO: Ese es todo un tema aparte de entrevista no (se ríe). En distribución de género siempre creo que... La figura esta del *gamer* creo que viene heredada de esto que es el *nerd* tipo hace muchos años que jugaba jueguitos y ta. Es como que eso siempre se relegó a la figura masculina. Igual he visto mucho como que *gamers* mujeres que se han interesado y que dijeron “yo quiero ser *gamer*, yo voy a jugar” y ta. Y eso me agrada mucho, porque siempre está bueno tener minas en cualquier ambiente. Eh ta, pero igual creo que la gran mayoría de los *gamers* son varones, por esto el tema de la herencia, de donde viene no? ¿En general o con distribución? Porque me parece que también hay un poco de lo que es el preconcepción de que la mina *gamer* juega mal, es decir que hay todo un tema de violencia de género, pero no se si entra en la pregunta.

ENTREVISTADOR: Entra.

ENTREVISTADOR: Y ta no sé, es como que a todas las minas le...Yo lo he hecho lo reconozco, el chiste de “pah, te llega el Internet a la cocina” y cosas así. Yo no lo hago de sorete (me río), yo lo hago porque me parece gracioso continuar el estereotipo de que la mina juega mal. Yo juego con amigas chiquilinas y las he jodido a ellas también y nos cagamos de la risa, pero es como que hay chiquilinas que se lo toman muy mal. Y debe ser un embole que te digan todo el tiempo “pah, porque sos una mina, y sos una pija, y jugás horrible”. Pero es como que... Por un lado me gustaría tener más minas en el ambiente y por otro lado hago estos chistes. Es medio extraño pero... O sea, creo que esa es una postura bastante general con respecto a los varones y cómo sienten la incursión de las chicas en eso.

ENTREVISTADOR: Con respecto al *nick* (el nombre que usas en los juegos online como el *League Of Legends*), ¿qué criterio utilizaste para el *nick*?

ENTREVISTADO: Ah bueno. Este... Yo con los *nicks* soy un poco particular (bah, supongo que todos). No me gusta que mi *nick* tenga una chotada de esas... O sea, “el *nick* que quiero 666”,

o “35” o cosas así, porque es como que siento que alguien ya tenía ese *nick* y tenés que meterle el número para hacer como que el *nick* valga por ese digamos. Por ejemplo “Juan Sobral”. Perdón, ¿puedo dar mi nombre en la entrevista?

ENTREVISTADOR: Si tranquilo (nos tentamos y nos reímos).

ENTREVISTADO: Este... (nos seguimos riendo). Ponele... No podés poner tipo tu nombre y esperar que esté libre, seguramente ya esté tomado. Es como el que se hace un *mail* y pone su nombre. Tenés que poner “tunombre.tuapellido37” cosas así. Entonces me acuerdo que cuando estábamos en la escuela había un juego online de “Cartoon Network” que ta, tenías que hacerte un nombre de usuario con eso. Y claro, yo no tenía números ni nada choto. Entonces tipo, me inventé una palabra que era “Ximming”, que empieza con “x” y termina como un gerundio en inglés. Y entonces es como que dije ta, “este *nick* está bueno”. Ah, y ahora me acuerdo que me lo había olvidado por un rato, entonces no podía entrar a jugar, entonces dije “pah, que tarado, por qué me hice una palabra que no uso nunca”. Y me acuerdo que unos días después me la acordé de vuelta y ta, nada, me quedó eso. Es como que ahora me acuerdo siempre de la palabra y como que es mi *nick* principal, o sino tengo otro del *League Of Legends* que se llama “Subxim” que también está relacionado con otro juego, que es el *Yu-Gi-Oh forbidden memories* que lo jugaba en el *Play* con mi viejo y ta, y era medio egipcio y todo cosas así. Entonces para el nombre del *character* mi viejo me dijo “ah pone eso”, “Xim” que es bien nombre de faraón. Y ta, “xim” quedó.

ENTREVISTADOR: O sea como que tenés dos que vas alternando digamos...

ENTREVISTADO: Claro, claro. Desde username para loguearme utilizo “Ximming” pero como de nombre en el juego me ven “Subxim”.

ENTREVISTADOR: Claro ahí está. Bien, sacando un poco el tema del *nick*... ¿Qué pensás que te han aportado los juegos hasta ahora?

ENTREVISTADO: Eh... Coordinación mano-ojo en gran calidad. No eh... Si, supongo que eso tiene que ver con las habilidades cognitivas pero... No sabría identificarlo supongo. Yo que sé, como toda historia cuando lees un libro, también generas empatía con el personaje y cosas así. Y yo creo que en varios juegos eso se te puede dar. Volviendo por ejemplo en el “Tactic Sodre”, yo que sé, el personaje principal de “Tactic Sodre” a mi me parece un sorete, pero hay pila de otros

con los que tipo... Todo lo que le pasó en el pasado, por lo que pasó y lo que hace ahora. Ta yo lo entiendo, no sé que haría en su situación, capaz haría lo mismo. Y pila de cosas así, como que cultiva a uno emocionalmente en ese sentido capaz. Este... Podés imaginarte muchas cosas, podés cultivar tu imaginación según el juego que juegues. También agrego eso.

Ponele yo cuando era chico era muy de dibujar. Y ta, creo que pila de... Varios de mis dibujos estaban tipo basados en juegos o cosas así, o situaciones que podrían darse en el juego o cosas así, de ese estilo. También supongo que hay todo una parte social en esto. Con todos estos juegos nuevos ponele a esta chiquilina que te contaba que es la militante “pro-gamer” que la conocí por ahí: la vi en un foro de *Facebook* del juego, que salieron de todos lados y la re putearon y yo le dije “ta no, tenés que hacer esto y tal cosa”. Y ta, como que medio que nos hicimos amigos. Y ta y cosas tipo, así, como que también podés conocer gente. Es como que tienen sus cosas los juegos. No me había dado cuenta tampoco.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo te proyectás hacia futuro con el tema de los videojuegos?

ENTREVISTADO: No tengo un pLANdigamos, pero supongo que si pudiera elegir supongo que sería seguir jugando con mis amigos al *League Of Legends*, seguir jugando al *Tactic Sodre*, jugar otras cosas con mi hermana. Y no... No sabría decir, no mucho más que eso. Capaz no se, buscar algún juego que me llame mucho la atención, para jugarlo. Siempre está bueno descubrir algo nuevo, pero particularmente no tengo muchos más planes específicos aparte de eso.

ENTREVISTADOR: Antes de que me olvide. Relacionado al tema de la violencia ¿Qué opinión tenés vos al respecto?

ENTREVISTADO: Por ejemplo en el *League Of Legends*.

ENTREVISTADO: Si en juegos que haya interacción digamos.

ENTREVISTADO: Este... si, también es todo un tema. A mi personalmente no me afecta en lo más mínimo, porque... No sé, es como que si juego el juego yo lo voy a disfrutar, y a mi me importa nada. Entonces veo mucha gente que... Vos en *League Of Legends* vos podés jugar partidas comunes y partidas rankeadas, que afectan tipo tu ranking global. Esas partidas son como más enserio, son justamente competitivas, más que como un juego. Y o sea, yo en realidad me lo tomaba... Me ponía muy nervioso perder una de esas partidas, pero tipo es como que después de

un punto dije ta “esto es un juego, y aunque diga que es clasificatorio o competitivo, yo voy a jugar igual acá”. Entonces con un amigo generalmente entramos a esas cosas y en la previa de jugar que hay todo una sala de Chat donde cada uno ve lo que va a ir, empezamos a armar bastante relajó, y yo te puedo decir esa parte es lo más divertido del juego. Ver como la gente tipo pierde el control frente a: “no, no, que estás haciendo!”. Como que se ponen todos nerviosos y te empiezan a putear. Pa, me río tanto. Pero por otro lado ves la volatilidad que genera en alguien eso. Puede estar todo bien, pero de repente decís “capaz no voy jugar tan bien” como que... es tipo en inglés “he shit” pierde todo el norte, parece una persona mucho más divertida, más violenta. Y o sea sí, siento justamente que eso viene mucho del anonimato. La primera vez que me putearon en ese juego fue en el servidor yanqui, que los yanquis o sea, no sé por qué tenían esta repulsión hacia el idioma español (supongo que no entendían nada), suponían que los estabas puteando, porque capaz ellos estaban acostumbrados. Pero cuando estabas hablando con un amigo “che Bo, ven para acá” ellos decían “eh, what did you say? Taco Taco, Taquito” Y ta, es como que me parecía hilarante que dijeran eso, porque para mí Taco no es un insulto, es Taco, no es como que decís Taco y me estás puteando. Entonces como que esta repulsión al idioma veo que se vio mucho tipo traducida en lo que es en Latinoamérica después (lo que es el *South Server*) a todos los modismos de cada país. Por ejemplo los chilenos cuando decían “wein, culiao” o cosas así tipo... Yo hasta ahora no sé, y hace tipo un año que vengo jugando con ellos, y ta. Capaz ellos no saben lo que es el “Bo”, o el “che”, o el “loco” como lo usamos en una oración, entonces como que se genera eso de “che, que me dijiste”. Entonces lo primero que se piensa es que es un anónimo, me está re puteando y se da todo una situación de violencia que ta, es como que el servidor hoy en día está horrible. Todo el mundo lo sabe, y ta, yo no tengo una postura preactiva de “vamos a arreglar el Server”. Ta, a mira no me jode, pero veo que hay gente que ponele, se pone muy violenta, y hay gente que esa violencia le llega y eso si está de menos. Capaz que no disfrutas el juego, que justamente es para jugar, para divertirse. Entonces es como que me cobro esa venganza jugando, tipo amedrentando y molestando a esos “ah si, voy a hacer cualquier cagada porque me encanta”, “tipo que te quiero joder”, “trolleare”. Hay todo un vocabulario incluso de eso, que es muy vasto, que justamente se da porque es una situación rutinaria: “el que trollea”, “el que flamea”, no sé, “el que se va *AFK*” porque ya es como que una situación todos los días. Sin duda tendría que pagar, pero yo creo que la alternativa

que yo propongo de que no te importe, yo lo he probado y para mí es lo mejor, y yo entiendo que hay gente que no lo puede lograr pero creo que es el camino a seguir tipo ta, “no le des pelota”.

ENTREVISTADOR: Bueno Juan, eso es todo.

ENTREVISTADO: Ha sido un gusto.

Entrevista N° 22

Fecha: 14/07/2015

Lugar: Via Skype

Duración: 40' 43”

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 18

Horas de juego por semana: 8

Ocupación: Trabajador

Por Skype. Él me dijo que por temas de tiempo y parciales no iba a tener otra opción que hacer la entrevista por ese medio. Yo accedí, después de haber insistido un par de veces, a realizarla de todas formas virtualmente. Nos conectamos a las once de la noche aproximadamente, lo tuve que esperar un poco porque se encontraba jugando.

ENTREVISTADOR: Bueno Camilo, contame ¿estudiás, trabajás actualmente?

ENTREVISTADO: Estudio y trabajaba hasta hace una semana.

ENTREVISTADOR: Contame un poco dónde estudiás.

ENTREVISTADO: Estudio... Estoy haciendo la Facultad de Ingeniería, haciendo la carrera “ingeniería en computación” y trabajaba hace poco... Soy instructor de taekwondo.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo llegaste a lo que estás estudiando?

ENTREVISTADO: Eh... Mis hermanos. Me gustó el tema de las computadoras, todo lo que se puede lograr con ellas, ¿no? Y ta, mis hermanos son los dos por lo menos están estudiando eso y están más avanzados. Y ta, supe de la carrera y me interesó. Y ta, me metí.

ENTREVISTADOR: ¿En qué momento de la rutina entra...? Sos o mejor dicho, eras profesor de taekwondo, va, aunque seguís siendo profesor pero no estás ejerciendo actualmente.

ENTREVISTADO: Soy profesor recibido, sí. Hace una semana dejé, así que hoy en día no. Dejé la semana pasada.

ENTREVISTADOR: ¿Qué te pasó?

ENTREVISTADO: No, por temas de relacionamiento con el jefe de escuela digamos, que sería mi jefe. Discrepancias a la hora de enseñar y eso. Porque yo estaba trabajando para otro instructor, él se tuvo que ir a Estados Unidos, vendió la academia a ese instructor y ta, teníamos métodos de trabajo distintos. Estuve tres meses, y ta, cuando no dio para más la situación me fui.

ENTREVISTADOR: Claro, aguantaste bastante igual.

ENTREVISTADO: Sí. Se te escucha medio bajo.

ENTREVISTADOR: ¿Se me escucha bajo? A ver pará, puedo llegar a subir el volumen un poco. De mientras te pregunto... Ah, bien, puedo subirlo manual. Eh... Contame un poco en qué momento de la rutina entra esto del *gaming* digamos.

ENTREVISTADO: Siempre fui... De chico siempre me gustó el tema de los deportes y eso, y empecé cuando chico a jugar el tema del *Play*, del *Family*. Primero jugando al *Play* en lo de un vecino, después nos conseguimos uno. Después como me gusta mucho el tema del fútbol, soy muy hincha, ta, jugaba a los juegos de fútbol. Después me fui metiendo en todos los otros juegos: los tradicionales de *Family*, los normales y ta, después *Sonic*, *Crash*... Va, *Sonic* no en realidad. *Crash*, todo eso de *Play*. Me gustaba mucho por ejemplo... Un juego que jugaba mucho en computadora

fue el *FIFA 98* creo que fue. Y después todo lo que era emulador de *Gameboy Advanced*, y después todo lo que era *Pokemon* y eso.

Empecé con eso, y después en el liceo, seguía con el tema de los deportes pero nunca fui de salir a bailar ni nada de eso. Hasta ahora nunca fui, siempre prefería quedarme tranquilo en casa, y a veces para no embolarme, si no quería leer o algo, era viciarme (se ríe) jugando.

ENTREVISTADOR: Claro. Mencionás que desde chico ya venías con el tema de las consolas. Como que desde chico conviviste con las consolas y las computadoras.

ENTREVISTADO: Claro, aunque eso que te digo era todo de mi hermano mayor, ¿no? Pero ta, generalmente me lo prestaba: *Gameboy Color*, *Play*, *Nintendo*, y ta, *Family*. Después *PlayStation 2* nunca tuve, siempre fui a lo de un vecino que vivía al lado de casa. Lo despertaba yo a las nueve de la mañana para jugar y cosas así (se ríe). Pero ta en cuanto a consola me quedé en *Nintendo 64* y el *Play 1*. Después ya pasé directamente a lo que es Pc, y la Pc ta, me gustó mucho más, por temas de jugabilidad y ta, gráficos, y lo que llama mucho la atención. Después uno aprende que los gráficos no importan tanto como la jugabilidad y ta, fue el primer año de liceo, o sexto de escuela, no me acuerdo bien, pero estamos hablando de hace siete años, por ahí, de cuando conocí el *LOL* básicamente. Hace seis años, por ahí que conocí el *LOL* y empecé a jugar. Al principio era muy difícil para mí, estuve practicando, jugando mucho por día, le agarré la mano y ta, hoy puedo decir que más o menos decentemente.

ENTREVISTADOR: Y contame un poco el tema de la consola, de cuando jugabas al *Nintendo*, de cuando jugabas al *Play*, al *Family*, ¿era más bien que jugabas sólo, jugabas con tu hermano, con amigos? ¿Cómo era bien que jugabas?

ENTREVISTADOR: Bueno, el *Gameboy* ponele, era sólo, y *Play* siempre con amigos porque sino me embolaba, siempre fue *multijugador* digamos la cosa. Siempre me gustó mucho el tema del cooperativo, o ya te digo, el fútbol, tanto uno contra uno o jugando contra la máquina los dos juntos, siempre me gustó mucho el cooperativo.

ENTREVISTADOR: ¿Qué tipo de juego de juego te gusta jugar ahora? ¿Te gustaban?

ENTREVISTADO: Me gustaban antes todo lo que era, cuando chico todo lo relacionado a algún dibujito. Después el tema de fútbol, la *Winning Eleven*, después a la *PES*. Y hoy en día me gusta

mucho el tema de los juegos de *ROL*. En consola siempre jugué fútbol, acción tipo... Me gusta mucho el tema de *Naruto*, todas esas cosas, que pueden ser juegos tanto cooperativos como de *ROL* a la vez, en contra, cosas así.

ENTREVISTADOR: Claro. Mencionás mucho el tema de la *Play* asociado a amigos. ¿Estos amigos eran de la escuela? ¿De dónde eran estos amigos?

ENTREVISTADO: No, de la escuela no. Siempre fui a una escuela que quedaba muy lejos de mi casa entonces los amigos también vivían por allá y ya está. Entonces siempre fue con mi hermano, y el hermano que me sigue a mí, o sea mayor que yo pero el que me sigue, porque tengo muchos. Eh, el que me sigue a mí y mi vecino que vivía al lado de casa cuando tenía siete años, seis, por ahí.

ENTREVISTADOR: Ahí va. ¿Tus viejos cómo se lo tomaban que le dieras duro y parejo a la consola?

ENTREVISTADO: (Se ríe) Mientras estudiara... Siempre tuve una currícula buena en el colegio, siempre tuve una escolaridad bastante buena en la escuela y liceo. Mientras yo balanceara el tema del estudio siempre podía ir a jugar. O en vacaciones que era cuando yo más viciaba digamos. Pero... Como siempre me fue bien en la escuela. Ellos pensaban que estudiaba mucho pero siempre tuve medio facilidad con el tema, y no estudiaba tanto y sí jugaba más de lo que ellos pensaban. Como mientras no se viera reflejado mis tantas horas de juego, en el estudio estaba todo bien.

ENTREVISTADOR: Claro. Contame un poco más como fue el tema del paso de la consola a la PC, cómo conseguiste la Pc.

ENTREVISTADO: Eh... La primer computadora que tuve que yo me acuerdo me la regaló una tía, que era lo más precario que existía en ese momento. O sea, era buenísimo, pero la de ese momento, comparada con la de ahora, es muy precaria. Estamos hablando de sesenta y cuatro *megas de RAM*, cosas así (nos reímos). Es muy gracioso. Y ta, empezamos a jugar eso mismo, emuladores de *Gameboy Advanced*, que yo nunca tuve un *Gameboy Advanced* y ta, me gustaba jugar a los juegos de *Pokemon*. Después mi padre se consiguió una y ta, yo la usaba los fines de semana. O sea, no fue un cambio porque yo al principio usaba consola, usaba computadora. Hoy

en día sí, uso exclusivamente computadora, pero antes usaba las cosas. Y de a poco fui tirando más para la computadora, ya te digo por temas de jugabilidad y eso. O sea, que me encontré por ejemplo con el *LOL*, hablé con personas de Estados Unidos en el servidor de *NA*, y me gustaba mucho el practicar el inglés, porque me gusta mucho el inglés. Y comunicarme con otras personas en otro idioma me llamó muchísimo la atención, y a la vez jugar un juego con una jugabilidad (muy redundante) pero con una jugabilidad muy buena, y que era diferente. Y creo que lo diferente en ese juego y lo especial es lo que hace que sea tan jugado por millones de personas. Entonces... Es como que lo que me volvió único en la computadora y a buscar otros juegos fue el *LOL*. Cuando me puse a jugar al *LOL* fue cuando dejé medio atrás la consola. Igual seguí jugando, pero muy poco. No me llama tanto la atención, o sea no puedo pasar ocho horas seguidas jugando al *X-Box*, pero ta, al *LOL* si (se ríe). Con amigos, solo me embolo, pero con amigos está bueno.

ENTREVISTADOR: Claro. Contame... Ahora que mencionas el *LOL* así como que bueno, el *LOL* te cambió pila de cosas. ¿En qué momento dirías que fue el quiebre en el que ta, digamos que te empezaste a pensar como *gamer*, o que tomaste esa palabra como referencia?

En ese momento suena el teléfono en su casa.

ENTREVISTADO: A ver perá, aguántame un segundo.

ENTREVISTADOR: Dale tranquere.

Atiende.

ENTREVISTADO: Si, discúlpame, justo le tenía que abrir a mi hermano. Nunca... No sé, tengo la conciencia de sí, de que que soy una persona que le gusta jugar muchos juegos, y pasa horas y horas y le gusta mejorar en ellos. Y sí, tengo la conciencia de que a esas personas que juegan se les denomina *gamers*, pero nunca fue algo tan... Fue medio por inercia, de tanto jugar, o sea, vas mejorando, y yo creo que mejoré, que me volví... Como decís vos, el quiebre fue cuando me di cuenta que en el tiempo que no estaba jugando a veces estaba mirando personas que están jugando, entonces era como que para aprender, para mejora, para conocer tenía que jugar. Y ahí fue cuando mejoré, ahí fue cuando se reflejó. Personas de Estados Unidos decían “pah, vos jugás bien”, o “tus amigos”, cuando jugabas con tus amigos.

Y ta, ahí fue cuando jugué más, miré más a personas que jugaban, que eran profesionales con el tema, y ahí creo que fue cuando dije, “pah”. Incluso era consciente de que habían personas que se dedicaban a eso y ganaban “x” plata por jugar, o por publicidades, o por slogans, lo que sea. Y fue tipo pah, hubo un tiempo que me viciaba mucho pensando “capaz en un futuro...”. Me metí en un torneo con otros amigos a jugar *LOL*, porque el primero... Yo que sé, ganancias de *RP*, ¿no? Yo nunca, yo nunca por ejemplo puse plata en el *LOL*, sin embargo tengo pila de *skins*. Lo más loco que he hecho ha sido crearme diez cuentas y subirlas a nivel diez para tener mil *RP* creo que era, mil nueve setenta y cinco. Y eso fue lo más loco digamos que hice. Antes no era tan difícil llegar. Yo que sé, quince partidas eran. Pero igual quince partidas son como quince horas, y tenés que llegar a las diez cuentas, así que son como ciento cincuenta horas (se ríe). Pero ta, yo que sé, cosas así.

ENTREVISTADOR: Valió la pena.

ENTREVISTADO: Si, yo loco de la vida. Para peor tuvieron un error y me dieron dos veces novecientos setenta y cinco (se ríe).

ENTREVISTADOR: Ah, ligaste entonces (me río).

ENTREVISTADO: Si, salado.

ENTREVISTADOR: Este... Contame un poco qué significa para vos el término *gamer*, qué características te merece el concepto.

ENTREVISTADO: Eh... Yo que sé. Tomarlo ya más que un hobby, tomarlo ya como algo más serio, que jugar a veces no es sólo para divertirse sino querer ganar. O sea tomarlo con más seriedad ¿No? O sea tomarlo como algo diario, que no sea solamente para jugar diez minutitos y se me pasa el estrés del día. Yo que sé, algo que jugaste poniéndote serio. O sea, lo tomás con otra perspectiva, más allá de otra persona que viene y te dice “ah, voy a jugar al *LOL*”, una partida y ta. No, es como agarrale el gustito a seguir jugando.

Yo me considero *gamer* porque a partir del *LOL* agarré como más gustito a otros juegos, o a criticar a otros juegos a partir del *LOL*, que creo es uno de los juegos referentes hoy en día. Entonces es como algo así. Pero el término *gamer* para mí sería como una persona que juega en serio, que dedica mucho tiempo en eso, aunque no juega por chivear nomás. Están los *gamers*... Creo que

están los *gamers* profesionales, que son aquellos a los que les pagan, que trabajan de eso, y están los *gamers* que son tipo humildes, así de casa (se ríe).

ENTREVISTADOR: Claro. Contame, ¿Te merece alguna categorización *gamer*? Ya hablabas de profesionales y humildes, ¿No? Pero... ¿Qué características tiene que tener un *gamer* destacado, un *gamer* que admires?

ENTREVISTADO: Supongo que una cosa... Si gana buena plata significa que el talento es digno de... O sea los *sponsor* no van a apoyar a cualquiera, es alguien que sabe del tema, que juega, que se dedica, que incluso estudia todo, cada mínimo detalle, cada mínima actualización ya le busca la ventaja a cada personaje. Entonces es como que alguien, no digo que admiraría, pero alguien que respetaría porque gana plata haciendo lo que le gusta, que creo es el sueño de cualquier persona es tipo una persona que gana bien, que le da para vivir con eso, que tiene tiempo para él. Que si bien es como ocho horas trabajando, estudiando sobre el *LOL* o sobre cualquier juego... El *Starcraft*, creo que el otro día pusieron una lista de los jugadores mejor pagos, y de *gamers*, y en los primeros puestos estaban los jugadores de *Starcraft*, que seguramente sea porque son jugadores individuales, no como en el *LOL* que se dividen las ganancias y demás. Hablo de los *streams*, pero son juegos en que los tipos se matan practicando. Que no haya luchado por ordenarse, o por su talento... Es lo mismo. Aquel que sale de abajo pero entrenando, entrenando y subió es aquel que admiraría o que respetaría digamos.

ENTREVISTADOR: Claro. ¿Qué opinión te merece el tema de las *redes sociales*? ¿Qué uso le das vos? ¿Cómo pensás que influye al mundo *gamer* eso?

ENTREVISTADO: Bueno, las *redes sociales* a mí, me ayudan más bien a socializar, porque yo no me hago propaganda, ni *strimeo*. Pero creo que sí, a los *gamers*, digamos las *redes sociales* les sirve para explotar las publicidades, para hacerse propaganda ellos mismos, para compartir enlaces y que otros vean, yo que sé, cosas que a ellos les sirven. Creo que potencian a los *gamers* las *redes sociales*. Capaz si yo les pongo “me gusta”, a mis amigos les salta y dicen “a ver, vamos a ver este tipo”. Entonces en ese sentido digo que los potencian, que los ayuda bastante.

ENTREVISTADOR: Bien. Eh... ¿Vos has conocido otros *gamers*? Ya sea a través de redes sociales o a través de otros medios, en los juegos mismo.

ENTREVISTADO: Sí. No sé si conocer pero sí hablar. Si me nombrás a determinada persona yo la conozco seguramente, pero no es algo que yo haya hablado con ellos, o algo por el estilo. Tengo amigos que fueron a Buenos Aires y conocieron a “Ozelote”. Yo que sé, yo no me gusta más... Por ejemplo lo que son jugadores uruguayos, yo he jugado con personas como “Yoda” o alguno de esos, pero ya “Mantarraya” y eso... No es que no pueda, incluso creo que una vez jugué una partida con él, pero son personas que parecen ya como que se les va un poquito los humos y ya son como hasta pedantes, entonces ya no hablaría con ellos por decisión propia. Creo que eso.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que existe una *comunidad gamer*, por así decirlo, en nuestro país?

ENTREVISTADO: Eh... Sí, o sea. Veo personas de Uruguay todo el tiempo *strimeando*, veo personas que son fanáticas, que discuten al respecto sobre juegos. Yo creo que sí, en Uruguay hay bastante, amplio el grupo. Muchas personas que juegan muchos juegos y que discuten sobre los temas. Hay foros, hay grupos, hay de todo. O sea ta, estoy seguro que hay, como en todo los países.

ENTREVISTADOR: Mencionaste los foros. ¿Vos sos de visitar algún foro? ¿De estar en la vuelta así con alguno?

ENTREVISTADO: Eh, sí. Me gusta visitar los foros más bien pero con redes y eso, me gusta mucho el tema de los grupos de *LOL* y eso pero no participo mucho en ese sentido. Me gusta ser más bien pasivo en el tema de los foros. Me gusta leer al respecto y aprender, o estar al tanto de los parches y eso, y que hacen los *pros* al respecto, pero no soy de eso de participar y dar mi opinión. Me mantengo más bien pasivo al respecto.

ENTREVISTADOR: Bien. Hace un rato hablabas del *LOL*, y decías que tenía algo que enganchaba a mucha gente, y que era un juego de los más relevantes. ¿Qué pensás que tiene el *LOL* que mueve tanta gente? ¿Qué virtudes, cualidades?

ENTREVISTADO: Yo creo que radica en la jugabilidad que tiene. Yo jugaba antes del *LOL*, conocí por otros amigos el *DOTA*, pero me resultaba muy difícil, el tema de los accesos rápidos a las habilidades y esas cosas. Y el *LOL* lo que tiene es que te invita como a mejorar, creo yo. Tiene respaldo ese del “Tribunal” a la hora de que te putean o puteás. O sea no fomentan eso, al contrario, te lo erradican con *baneos* y eso, y eso está bueno. Pero yo al principio empecé a jugar por mi hermano, que ta, se mataba de risa. Y yo nunca fui de eso, siempre tuve la idea de “pah, yo quiero

jugar *online* con mis amigos al *Counter*”, o lo que sea. Iba al *cyber* pero nunca... Pocas veces iba, por el tema de plata nunca fui, no soy una persona que tenga mucho dinero ni nada de eso. Entonces iba los fines de semana con mi hermano y jugábamos distintos juegos. Y fue tipo “ah, yo quiero jugar con amigos *online*. Y cuando tuve una computadora en la cual lo podía hacer ta, pasaba horas y horas jugando y ta, de a poco... Al principio me enojaba porque era muy malo (se ríe), pero después vas aprendiendo y te va gustando cada vez más porque le vas agarrando el gustito, entonces es ahí cuando te empiezan a gustar el *LOL* y esas cosas. Eso creo que el *LOL* lo que te permite... Tiene buena jugabilidad, el no insultar y eso hace que sea bastante armónico el tema. Yo que sé, está bueno. Y que sea el tema de que sea tomado como deporte, como *Esport*, que tenga cierta garantía de personas que lo apoyan, que te dan argumentos, decís “pah, tienen razón”. Yo que sé, es algo así. Creo que es por eso que el *LOL* es tan bueno, creo que le agrega. Como el *DOTA* estaba bueno el modo de juego cooperativo y ta, a la vez tiene esa jugabilidad extra que no tenía el *DOTA*.

ENTREVISTADOR: Claro. El tema del *Nick*. ¿Vos sos de usar algún *Nick* en particular? Para el *LOL* o para otros juegos *online*.

ENTREVISTADO: Antes sí, usaba siempre el mismo. Y ahora tengo dos pero... Ta, generalmente uso uno, el otro es el alternativo. Pero antes usaba como me decían siempre, que es “Petti”, que hasta ahora me conocen como “Petti”, con doble “t”, por mi apellido no por petiso. Siempre me gustó eso porque ta, era yo, y era bastante único por así decirlo. Me gustaba lo único de eso. Y ahora me cambié a otro que no tiene ningún significado, solo que una vez dije “me voy a crear un nombre en el cual digo, tiene que sonar bien si alguien lo relata alguna vez en inglés”. Y ta, empecé a escribir varios nombres y dije “no, no, no, ah, este me gusta”, y ta, lo dejé: “Sisocks”.

ENTREVISTADOR: Ahí va. Ese *Nick*, que ya veo que lo elegiste con un criterio en particular, este... Lo solés repetir y eso. ¿Pensás que te influye, que te identifica? O que hace que los demás te reconozcan por ese *Nick*.

ENTREVISTADO: Y ta, antes todo el mundo sabía que era yo porque ta, era “Petti”, no tenías que pensar o ponerle la notita del *LOL* de quién era. Ta, era el “Petti”. Pero después lo cambié porque ta, me gusta que me digan mis amigos “Petti”. Y ta, yo que sé, me lo dejo pa esto. Y ta,

“Sisocks” supongo que es bastante menos común, y me identifican al toque. Pero yo no soy de esos que juegan dúo y que andan bien. Yo juego con amigos o juego solo, pero si juego con amigos ta, no importa si ganamos o perdemos. El *Nick* en ese caso no me influye mucho. Pero ta, me gusta que sea bastante original porque no veo otro “Sisocks” nunca. O sea obviamente no va a existir porque el *LOL* no te lo permite. Pero en otros juegos o otros servidores no veo otro “Sisocks”, entonces me gusta que sea original.

ENTREVISTADOR: Bien. Respecto al tema que mencionabas hace un rato sobre el *LOL* y respecto a las puteadas y eso. Me interesa tu opinión al respecto, de bueno... ¿Cómo se ha vuelto tan común el tema de las puteadas y demás? ¿Qué opinión te merece al respecto?

ENTREVISTADO: Y... Yo antes no era tóxico pero tipo era menos tolerante. Y... Pero nunca, siempre era un tipo que fomentaba en el “vamos arriba”. O sea, el taekwondo me ayudó mucho en ese sentido, siempre felicitar por lo bueno, y lo malo a corregirlo, no a insultarlo o a criticarlo ni nada por el estilo. Era “bueno ta, si no se puede se trabaja en eso” y si perdía ta, al principio me enojaba mucho, porque empecé con trece años a jugar al *LOL*, entonces me enojaba como gurí chico. Pero hoy en día no... Generalmente no me peleo, salvo por alguna cosa de “chilenos” que se manden. Pero... Sino no, siempre el “good job”, “vamo arriba que se puede” y ya está. No soy de esos tipo tóxico. No me gusta eso cuando se ponen a pelear entonces generalmente en mi equipo lo corto enseguida: “bueno ta, no rompan los huevos, ya está. Quédense callados si no se bancan”. Pero ta, y si uno sigue que lo único que intenta es joder nomás ta, se *reporta* (se ríe). Pero no sé, yo hoy en día no soy tóxico por suerte. Me *banearon* una vez el *chat* y no había hecho nada en esa partida. Habían pasado un par de partidas que había hecho algo y dije “ta, no voy a hacer nada” pero me *banearon*, no sé si tarde o qué, pero sufrí. No porque quería putear, sino porque quería hacer *calls* y eso y ta, dije “nunca más”.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué opinás que está presente este tema de la violencia en el juego?

ENTREVISTADO: Y... Eh... Yo que sé, algunas personas se lo toman muy en serio. Si vos estás en un equipo que ta, está por llegar a ser profesional, si bien no es lo correcto insultar, marcar los errores e intentar corregirlos está bien, está perfecto. Pero a la hora que estás jugando en divisiones en las cuales sabés que no tenés futuro alguno. O sea, si estás en *platino* y te ponés a putear como si estuvieras en la promo para *challenger*, o sea, supongo que no es lo correcto. Creo

que se lo toman demasiado en serio, entonces no sé si no tienen personalidad, o que no tienen noción de lo que están haciendo, que es jugar, ¿no? Es un juego, que vos podés hacer lo que se dice *tryhardear*, o sea jugar lo mejor posible aunque sea en una *normal*, pero sin insultar a los demás. O sea, esas personas tienen que ser suprimidas, por lo menos en insulto, hasta que aprendan. Por eso el *chat ban* me parece perfecto. Pero sin embargo a veces leo y veo que son cosas sin criterio las cosas del Tribunal, pero supongo que eso tendrá que ser mejor hablado y manejado. Pero sin embargo creo que las medidas a veces están bien.

ENTREVISTADOR: Con respecto al género, tema hombres y mujeres *gamers*. ¿Qué opinión te merece? Distribución, jugabilidad...

ENTREVISTADO: ¿Cómo, cómo? ¿Me podés repetir?

ENTREVISTADOR: Claro, el tema de género, de hombres y mujeres jugando. ¿Cómo te parece que está distribuido, cómo es la jugabilidad?

ENTREVISTADO: Supongo que hay algo que está zarpado, que no es por ser machista, pero generalmente las mujeres usan personajes mujeres, que es en lo único que puede llegar a influir. Creo que las mujeres no tienen esa dedicación a la hora de querer aprender más y eso, entonces no es algo que no sean buenas, sino que tampoco creo que intenten ser tan buenas. Incluso creo que hay mujeres que son buenas, que creo que hacen lo que la mayoría de los hombres hacen, que es ponerse a estudiar todas las cosas. Yo creo que las mujeres como dicen que son más “maduras” si dicen “ah no, hacer esto para jugar un juego es como muy infantil”, o “los nenes hacen esto”, “no vas a tener dieciocho años y estar haciendo esto”, y entonces se quedan ahí, “con este personaje me divierto”, “tirando poderes” (se ríe). Yo que sé, que se quedan en ese criterio de que ta, como son más “maduras”, no se van a poner a gastar, si es tanto tiempo, dedicación y cosas así.

Pero yo que sé, he jugado con mujeres que son bastante bien, incluso mejor que muchos amigos hombres. Yo siempre, si hay una mina en el equipo, ta, está todo bien, “jugá”.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que hay más *gamers* hombres? ¿Más *gamers* mujeres?

ENTREVISTADO: No, creo que muchísimos más somos hombres. Pero no por creer, sino que he visto estadísticas y eso.

ENTREVISTADOR: Perfecto. O sea que estás al tanto, estás informado.

ENTREVISTADO: Sí, no, sí. Son cosas que en foros y eso te saltan. Es hacer un *click*, leer un cacho y ya quedás informado del tema. Me gusta mucho el tema ese de estar siempre al tanto de actualidades de los juegos. Por ejemplo a mi padre el tema del *LOL* no le gusta que juegue mucho porque dice que es violento, porque ta, no lo conoce (se ríe). Porque ta, mi viejo es de los de antes. Y ta, está muy traumatado con el tema ese de Estados Unidos, y que se ponen loquitos.

ENTREVISTADOR: ¿Vos decís por el tema de las noticias y eso?

ENTREVISTADO: Claro, sí.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo pensás que afecta el tema de las noticias al respecto del *gaming*?

ENTREVISTADO: Creo que hace que las personas que no conocen el tema tengan un prejuicio de los juegos que no es. O sea, es algo real eso, yo lo vivo con mi padre, que no conoce el juego y dice que es violento. No entiende que es pura fantasía, y que los loquitos, no podés... No existe. Dice que fomenta la violencia.... Y no existe, no existe. Ta, como el *GTA*, ta, te lo puedo aceptar un cacho porque es muy loco. Pero... Cosas... Yo que sé, no me parece mal la persona que juega en el juego.

ENTREVISTADOR: ¿Qué pensás que te han aportado los juegos hasta el momento?

ENTREVISTADO: Mmm. Algo que he visto, que no es algo a doble entendimiento o a mi parecer, que he notado, es reflejos, una mejora de reflejos increíbles. Visuales, tanto visuales como el tema de la mano así, de la reacción a la hora de... No sé, también visual, coordinar lo que veo con los dedos. Eso es algo que he notado. Y yo que hago taekwondo necesito mucho los reflejos. También, es algo que practico a diario entonces me doy cuenta de cuando mejoro en el tema. Eh... Yo que sé, me ayudó mucho con el inglés, cuando estaba en el servidor de *NA*. Me gusta tener todo en inglés, porque me interesa estudiármelas. No me banco el español latino, no me lo fumo (se ríe). Entonces tengo todo en inglés, y cuando jugaba en el servidor de *NA* de chico igual aprendí las siglas esas: el “lol”, el “rolf”, “lmao”. Yo nunca había escuchado, porque con el inglés que te enseñan, que es tradicional, todo sofisticado, coso. Ya en niveles más avanzados te lo enseñan más suelto el inglés, pero en ese entonces yo sabía el otro inglés, el derecho, con buenas palabras. Me gustó eso de aprender el inglés allá, me gustó muchísimo el *LOL*. Amigos, muchos amigos, al

Pelado (nuestro conocido en común) lo conocí por el *LOL*. Eh... El Gino, todos esos no los conocería si no jugara al *LOL*. Y te estoy diciendo que son personas con las que hablo cuatro horas por día. Con el Gino vamos a cumpleaños, nos cagamos de la risa, conocen a mi hermano también, y ta. Pero nos conocemos porque jugamos al *LOL*, no porque eran amigos de mi hermano. Cosas que vos decís “pah, mirá un jueguito de mierda como te influye. Y ta, es así. Y me gusta por eso nada más.

ENTREVISTADOR: Si tuvieras que hacer una proyección tuya a futuro así, vos como *gamer* digamos...

ENTREVISTADO: ¿Una proyección en qué sentido?

ENTREVISTADOR: Claro, vos en unos años, viéndote ahora, ¿no?

ENTREVISTADO: No, supongo que nunca voy a dedicarme profesionalmente al tema, pero no pienso dejar de jugar al *LOL* en mi vida, porque me gusta mucho, y además en mi proyección al *LOL*... Dicen que se va a morir enseguida, unos boludos... Y yo creo que no, que está en constante crecimiento, y en constante modernización por así decirlo. Y... Va a seguir bastantes años más, porque hay cada vez más gurises que lo juegan... Más personas, porque a veces son adultos incluso que juegan. Y ya te digo, un tema que se siguen actualizando en temas de jugabilidad y eso, y ta, yo voy a seguir jugando al *LOL* porque soy hincha del *LOL*, me gusta mucho y ta. Mientras haya amigos para jugarlo, ya está.

ENTREVISTADOR: Bueno como última pregunta... Mencionaste en un momento que te gustaba el tema de *Naruto*. No sé, eso me da como a pensar que te gusta el tema del *anime* por ejemplo. ¿No sé si te gusta?

ENTREVISTADO: Mmm. Del *anime* tengo alguna, no es que me vicio, o sea el tema del estudio no me deja tanto tiempo como para viciarme en el *LOL* y viciarme en el *anime*. Miro *Naruto* los jueves cuando sale. Estoy si siempre en el último capítulo, o sea porque vi todos los demás. Pero ta, tuve mi momento de *anime*: el *Dead Note*, todos *anime* que me gustan, pero ni en pedo soy *otaku*, ni en pedo soy *otaku*. O sea, me gusta ver *anime*, pero no me disfrazo, no opino, no me enamoro de *anime* (se ríe), cosas raras así. Me gusta, me gusta sí ver *anime* pero soy muy especial

con el tema de elecciones. Por ejemplo *Dragon Ball* nunca me gustó, y *Naruto* sí. Entonces... Cosas así. Me gustan algunos, soy como especial en ese sentido.

ENTREVISTADOR: Mi pregunta iba más... Ya veo que te interesa el *anime*. Y imaginé que no eras *otaku*, pero mi pregunta era si te parece que tiene alguna relación el gusto por los juegos y el gusto por el *anime*, porque hay veces que incluso se usa la palabra *gamer* y *freaky* mezcladas. ¿Qué opinás al respecto de todo eso?

ENTREVISTADO: Y no, que es algo medio hasta despectivo, es tipo lo dicen de manera fea. Yo creo que cuando dicen *freaky* lo dicen como diciendo *freak*, como algo despectivo pero... Yo que sé, eso está mal, hay personas que son *otaku*, y *otaku*, el término japonés ya lo hace medio raro. Pero... yo que sé, *otaku* es aquel que le gusta el *anime*. Es como el *gamer*, que juega jueguitos pero se lo toma en serio. Y ta, *otaku* es lo mismo, mira *anime* y se lo toma en serio, yo que sé. Le gusta demasiado. También, le gusta disfrazarse, hacer *cosplays*.

Y creo que el término *freaky* se usa para las personas que muestran eso, que les gusta disfrazarse y todo eso. Pero ta, suena medio despectivo. No creo que sea “ah mirá, ese es *freaky*, que bueno”.

ENTREVISTADOR: O sea vos lo ves alejado del término *gamer*.

ENTREVISTADO: Si, no, no. Para mí no son lo mismo, ni cerca. O sea, *freaky* es como “atacar” a los *gamers*, no son definiciones, para mí están alejado.

ENTREVISTADOR: Por ejemplo, lo que te decía al principio, de si pensabas que bueno, que los *gamers* puede llegar a gustarles el *anime*, si ves que tiene alguna relación. El tema del gusto, en particular el gusto.

ENTREVISTADO: Ah, claro. No sé, a mí resulta que me gustan las dos, pero ya te digo: ni todos los juegos me gustan, ni todos los *anime* me gustan. Es como que creo que son cosas aparte. Es como la música y el *LOL*. No creo que tengan algo que ver, lo único que creo que están relacionados son los gráficos y esas cosas. A partir de *anime* muchas veces hacen juegos, y ahí puede ser que estén relacionados. Pero en lo que a mí concierne, a mí personalmente no estaría relacionando mi gusto del *anime* con el gusto por los juegos.

ENTREVISTADOR: Bueno Camilo, por acá dejamos la entrevista.

ENTREVISTADO: Ta, buenazo.

ENTREVISTADOR: Muchas gracias por tu aporte, la verdad que muy útil.

ENTREVISTADO: No, de nada.

Entrevista N° 23

Fecha: 20/07/2015

Lugar: Facultad de Ciencias Sociales

Duración: 44' 14"

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 20

Horas de juego por semana: 35

Ocupación: Estudiante

En la Facultad. Ya estamos en época de receso, por ende hay muy poca gente en la cantina. Elegimos una mesa pequeña e iniciamos una breve conversación acerca de la investigación. Ya viendo que la charla derivaba en el comienzo de la entrevista y que el grabador estaba apagado, lo enciendo y comienzo a hacerle las preguntas.

ENTREVISTADOR: Bueno Gonzalo contame... ¿Estudias, trabajas?

ENTREVISTADO: Estudio, este... Desarrollo de videojuegos además.

ENTREVISTADOR. Bien. Bueno, contame un poco del estudio primero.

ENTREVISTADO: Bien, no sé por dónde empezar.

ENTREVISTADOR: ¿Qué estás estudiando actualmente?

ENTREVISTADO: Bien, estudio desarrollo de videojuegos. Lo hago en la Escuela de Artes Visuales "A+", queda cerca de la Facultad de Arquitectura (chivo) (se ríe). Y ta, básicamente es la carrera tipo más este... Más bien centrada en el tema de juegos, entonces la programación que uno

da es más centrada en cómo es la programación de juegos. El arte que uno da es centrado en cómo ser más o menos lo mínimo necesario y saber integrarlo en los juegos, cosa de que uno pueda salir de ahí sabiendo hacer de todo un poco, ta bueno... También hay diseño de juegos en general y el tema de cómo manejarse en el mercado, etcétera, pero ta, principalmente es eso. Dos años bastante intensivos de eso. (Se ríe)

ENTREVISTADOR: Me interesa saber cómo fue que llegaste allí. ¿Qué te llevó a hacer eso?

ENTREVISTADO: En realidad para ser sincero no sé (se ríe). En realidad fue buscando ese no sé qué, para... de estudiar para después eventualmente trabajar. Me terminé enterando... ya sabía que estaba la carrera de diseñador de juegos en BIOS, entré justo en la carrera y averigüé, y me fui mintiendo ahí porque dije ta, “debe estar interesante”. Pero al principio para estar metido así a full en el tema de la industria... No es tan glamoroso digamos estar al otro lado de la barra. Pero igual está bueno, por lo menos digo “ta, por lo menos sigo”, así termino la carrera y... Bueno veré lo que hago en un futuro después.

ENTREVISTADOR: ¿Ya andas buscando trabajo al respecto o...?

ENTREVISTADO: En realidad no. Al principio había planes de hacer un estudio con algunos compañeros, pero como uno de ellos ya consiguió trabajo en otro estudio como que ese pLAN quedó ya en nebulosa casi en el tarro de basura. Entonces nomás digo porque siendo todos compañeros, amigos y conocidos como que nos íbamos a ir manejando poco. Ya después conseguir trabajo en algo que ya está más establecido, digo uno necesita un poco más de méritos y más esfuerzo y ta. Y no me tenía mucha fe en eso.

ENTREVISTADOR: Como es tu rutina (bueno ya veo que el tema de los juegos está muy presente), pero ¿Cuándo vos dejás de pensar en hacer juegos digamos, y te metés a jugar juegos?

ENTREVISTADO: A veces sí... Perdoná, ¿la pregunta de nuevo sería?

ENTREVISTADOR: O sea, ¿en qué momento de tu rutina entre el juego en sí, la jugada?

ENTREVISTADO: Es como raro, porque en realidad a veces suena casi como a excusa, pero de a momentos jugar es casi como un estudio, entonces es como... cuando no estoy. Ta si, cuando no los estoy haciendo estoy jugando, pero... Por lo general es este... Me levanto, de repente hago lo que tengo... Digo, si estoy muy apretado en el tema de... Tenemos entregas ¿no? De forma

regular. Pero sino este, es levantarme, jugar un rato, ir a estudiar, y después llevo a casa, ceno, juego un par de horitas más y después a dormir, es como que bastante constante lo que juego siempre, todos los días, así que ta. Sobre todos los fines de semana, como no salgo mucho, es cuando le doy un poco más de palo.

ENTREVISTADOR: Pensemos un poco en tu pasado, ¿cuándo fue que comenzaste con el tema de los juegos?

ENTREVISTADO: Nunca fui muy como diría *hardcore* porque o sea, tuve computadora desde edad bastante temprana. Tenía como tres años cuando compraron una computadora en casa, pero no fue hasta mucho más adelante que empecé digamos a meter presión en casa para comprar computadora nueva, porque estuve como hasta 2005 con *Windows 95*, y todo el mundo ya andaba con *XP* y jugando pila de cosas que... Es más, juegos viejos que incluso eran de la época ni los llegué a conocer. Tenía lo que tenía en ese momento, pero digamos que lo más salado que tuve de juegos fue cuando me compraron el *Family*, este... que ta, ahí se hizo más accesible el tema de comprar juegos porque sabías que el cartucho del *Family* iba a servir para el *Family* y ta, en eso digamos... con PC, junto con algunos jueguitos que tenía pocos en la computadora y tampoco les daba a veces mucha atención. Ya sea porque no los entendía y uno porque me daba miedo, hasta que ta me hice más grande y cambió eso, pero ta.

ENTREVISTADOR: ¿Jugabas, por ejemplo en el *Family* y en la compu de manera individual?

ENTREVISTADO: Si, por lo general jugaba solo. A veces, cada tanto si venía algún primo. Claro lo que pasa es que yo soy uno de los más chicos de la familia entonces este... Para ese entonces ya eran todos o adolescentes o adultos. Entonces ta. Amigos ahí en el barrio no tenía. Y ta, a veces cuando invitaba amigos a casa de la escuela y eso se daba, pero por lo general sí era de jugarlo más solo entonces ta.

ENTREVISTADOR: Eh... Ya pasando a una etapa un poco más grande, ¿cómo fue que siguió que te compraron la compu en el 2005?

ENTREVISTADOR: Ahí fue tipo, explosión. Cuanto juego pude meter, mejor. El tema es que de todas maneras este... seguía estando un poco, bastante más atrasado a nivel tecnológico como para juegos un poco más modernos. Eventualmente con el tiempo... siempre estaba unos pasos

más atrás que digamos otras personas de mis generaciones. Yo recién tenía el *PlayStation 2* cuando estaba saliendo el *PlayStation 3*, y no sé, unas cuantas personas que conocía ya lo tenían. Entonces ta, después lo mismo. Eventualmente yo el *PlayStation 3* cuando ya estaba casi al final de su vida como consola este... Y ta. Ahora de a poco ya también de un pequeño trabajito que logré hacer ayudando a un amigo con un juego y otros ahorros tipo... Pude empezar a meter este... ¿Cómo es? A meter actualizaciones en la computadora. Con eso hasta ahora estoy un poco más al día. Es más, no estoy al día, es como que me hice una lista de juegos que incluso siendo viejos me los puse a jugar nomás porque... En su tiempo capaz los hubiese re jugado pero claro cómo te había contado, por tener computadora vieja tampoco mucho conocimiento... Yo no tenía casi Internet y casi todo el mundo tenían Internet, y dependía más del *cibercafé* y ahí es donde fui más conociendo de lo que había. Este... Y ta, hasta que eventualmente me empecé a manejar solo cuando pude. Y ahora es como un poco más sencillo a veces meterse en la comunidad *gamer*.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué?

ENTREVISTADO: principalmente porque ta, como yo uso mucho la computadora en Internet después... Bueno a través de un amigo entré a un foro, empecé mucho a jugar... ahí es donde descubrí más el juego online. Y ta, ahí jugaba siempre todas las noches este... Con esta gente que después digo, a la larga uno se va haciendo amigo. Porque después uno usa varios métodos de comunicación (programas para hablar con micrófonos y esas manos) entonces ta, después... Y bueno, después uno empieza a encontrar más cosas. Uno encuentra un juego que puede jugar online y ta todos usan ese juego y así estamos. Entonces bueno ta (se ríe).

ENTREVISTADOR: Entonces vos hablas de que el tema de la comunicación en Internet... Redes sociales me imagino que también.

ENTREVISTADO: Si, sí.

ENTREVISTADOR: Contame un poco.

ENTREVISTADO: En su momento además... Claro antes de la explosión de las redes sociales estaba el tema de los foros que ahí se manejaba muchísimo. Incluso diría que hoy en día, en cuanto a lo que es juegos se sigue manejando mucho más en foros... Pero obviamente eso ayuda. El

Facebook se convirtió en algo para otro tipo de juegos... No los *hardcore* como quien dice, pero ta, este... No sé, eso.

ENTREVISTADOR: No entiendo muy bien qué tipo... ¿Pensás que en el *Facebook* hay un tipo de juego en particular que se divulga o es también así lo que se habla?

ENTREVISTADO: Perdona, pero vos sabés que no...

ENTREVISTADOR: No pasa nada. Vos dijiste que en los foros se habla de un tipo, de los juegos.

ENTREVISTADO: Si, por lo menos como yo lo noto... digo eventualmente en *Facebook* se arma el tema de los grupos y esas manos, pero... No noté tanto de que siempre se manejen por ahí, es como que por lo general es por otros métodos de comunicación, o porque conocés amigos o porque están los foros que... Noté después de mucho tiempo de no estar en ellos de que siguen habiendo y se dan mucho más como comunidades informáticas un poco más... Intrínsecamente relacionadas con de todo, digo ya sea por... Pienso también en foros que también son de programación, que es más común que se de en otras cosas. Que también hay foros que son en las redes sociales y esas manos, entonces ta.

ENTREVISTADOR: ¿Tenés vos una definición de qué es ser un *gamer*?

ENTREVISTADO: En realidad no, yo que sé. Digo... Depende (se ríe). En realidad no sabría decirlo. *Gamer* supongo que es alguien que disfruta de los juegos de video y por lo general creo que es como más de *gamer* digamos el que busca más activamente el juego digamos... No tan casual. Podríamos decir que una persona *gamer* es la abuela que agarra la *Tablet* y juega al *Candy Crush*. Pero ta, o sea, este... Yo que sé, es como un concepto más pegado que lo que pienso, porque nunca se me dio por ponerme a pensar qué es ser *gamer*, pero por lo general el término *gamer* se le tira más al que es *hardcore*. Yo sigo usando la palabra *hardcore*. Es como el que juega lo último, el más novedoso, o los juegos que son los que de repente van llevando a... Este... como volviendo a las raíces del *8 bits*, plataformas y esas manos, juegos difíciles, etcétera. Y ta, que le meten mucho de eso. Y andan mucho en varios.

ENTREVISTADOR: ¿En varios juegos a la vez decís vos?

ENTREVISTADO: Si, si. O sea no exactamente a la vez, pero de repente hace uno y de repente lo juega, lo re juega, trata de completar todo al máximo (se ríe). Yo que sé, de repente ta, “terminé este juego, lo hice todo completo, ¿qué puedo hacer ahora?” Y de repente va y busca otro juego. Puede ser más o menos complicado pero es como que siempre está involucrado en esas cosas.

ENTREVISTADOR: Hace un rato mencionaste que no es lo mismo “estar entre la barra”, entre comillas ¿no? O sea, contame un poco cómo es el ámbito del diseño de los juegos, cómo es el...

ENTREVISTADO: Sí este... Para el que le gusta eventualmente digo... No le cuesta nada. Yo porque tiendo a estresarme demasiado. Y el tema con los juegos el tema es que siempre estás en una carrera contra el tiempo, y muchas veces eso se complica, porque a veces uno tiene una visión que es más grande de lo que uno puede manejar Entonces tenés dos semanas para crear un juego. Y estás a la última semana y ta, o sea, como somos estudiantes a veces nos damos el lujo de dejar cosas sin terminar y entregar lo que tenemos. Obviamente si uno es compañía tiene que agarrar y ta, y pasas de trabajar ocho horas a estar doce o más internado en el estudio. Esto me cuenta más por experiencia de mis profesores que trabajan todos en estudios de videojuegos. Que ta, es al palo, siempre un término para terminar y terminar bien. Eventualmente es un producto que se va a vender, y no siempre tenés la... el lío de... Bueno muchos juegos de compañías grandes te anuncian “Julio de 2016 sale un juego”, se acerca la fecha y dicen “no, la aplazamos porque queremos mejorar cosas que no nos quedaron bien. Y así pueden estar uno o dos años y... Y la gente es buena Pero eso porque son ellos los que publican. Si vos sos una compañía chica que depende de otro más sí o sí tenés que cumplir con ellos porque además tampoco viene bien para la compañía porque tampoco sos responsable, etcétera. Y es eso, siempre tenés que estar constantemente llegando a diferentes entregas. O sea, las entregas que tenemos nosotros están basadas también en las entregas que tienen las compañías, porque el desarrollo total se divide tipo en varias fases tipo *Alfa*, *Beta*.

ENTREVISTADOR: No tengo ni idea, realmente.

ENTREVISTADO: Ah, porque capaz justo habías oído, porque a veces cuando uno habla de la *Beta* o sea, el juego no está terminado pero.

ENTREVISTADOR: Ah claro, pero se van probando cosas y...

ENTREVISTADO: Se van probando cosas si y lo mismo. El *prototipo* es como la versión mínima, después tiene un *Alfa*, o sea según el juego que tengas precisás un determinado conjunto de cosas que tenés que tener terminado. Para el *Beta* lo mismo y después ta, viene el lanzamiento que pare eso tenés que tener todo terminado. Entonces ta... Y es como que bueno siempre estar cumpliendo con esas cosas. Y ta, siendo estudiante capaz se sufre un poco más porque uno a veces no tiene mucha idea, no es que uno tenga experiencia como productor y pueda decir “en dos meses con este presupuesto podemos hacer este juego, vos hacé esto, vos hace lo otro, vos hacé aquello” y ta, de repente así uno se maneja más. Pero es la presión, entonces ta.

ENTREVISTADOR: Me interesa saber qué opinás de, también estando del otro lado del diseño ¿no? ¿Qué opinás de la sociedad como *gamer*? ¿Qué opinás de los *gamers* de ahora?

ENTREVISTADO: Bueno, vamos de a poco (se ríe). Porque por un lado, o sea tipo... Nada es blanco y negro ¿no? Todo es, nada es color de rosas todo tiene sus cosas. Hay un lado de la comunidad *gamer* que es espectacular porque vos tenés gente que va y si vos tenés una duda va y te ayuda, si vos este... Estás interesado en meterte en algún juego y si es online tenés gente que va y te prestan apoyo y te dan consejos, etcétera. Pero también... Lo que pasa que claro siempre por lo general se resalta como el lado más negativo que es el tema de cómo que a veces la sociedad *gamers* es más elitista, incluso dentro de lo que es *gamer* viste que está la famosa *PC gaming master* que habla de que la computadora es como el epítome, el zenit de la tecnología para juegos y eso a veces lleva a... A veces a mucha gente le gusta hacer chistes con eso, otra gente se lo toma más en serio, el tema de que si usas consola no sos *gamer*, de que si no tenés los últimos gráficos y la última tarjeta de video entónese no podes llamarte *gamer* porque no podes jugar a los juegos al máximo. Y... yo que sé, esa es como la parte fea. Una manzana podrida no arruina todo el canasto pero... De todas maneras es como que ta. ¿Cómo lo percibe después la sociedad? Supongo que somos todos los raritos que estamos en la computadora, le da igual si sos bien o si sos mal entonces ta. Pero bueno... Así es como que la comunidad *gamer*, podría describirla así supongo.

ENTREVISTADOR: O sea que, continuando en este sentido, ¿pensáis que ha aumentado el número de la comunidad, que ha crecido?

ENTREVISTADO: Por lo menos yo desde mi punto de vista este... Porque claro eventualmente antes yo estaba re aislado. Estoy seguro que muchas personas deben de haber estado en mi misma

posición. Capaz que claro, muchos a grandes rasgos en compañeros y eso justo tenían el hecho de que tenían un amigo que tenía este juego, que tenía esta computadora y más o menos a veces por el boca a boca se iban como... Enterando de cosas. Yo prácticamente viví en una burbuja, entonces este... Y yo creo que hoy en día el tema de la conexión a Internet. Creo que Internet es la principal fuente de información para una persona que siempre esté sentada frente a un monitor. Este... Creo que eso ayudó bastante a que de repente mucha gente se pudiese involucrar en esto digo... Porque ta, como decía antes, la comunicación un poco más limitada. Pero ahora entras y tenés publicidad de juegos en todos lados, y entras y tenés, pones en *Google* quiero jugar a tal juego y ahí aparecen todos los elementos que precisás, y con eso te podes manejar y ta y podes después eventualmente encontrar más gente que tenga los mismos gustos que vos.

Entonces creo que eso ayuda bastante al, como el crecimiento de la comunidad, y ta.

ENTREVISTADOR: ¿Vos conocés varios *gamers* o grupos de *gamers*?

ENTREVISTADO: Conozco... Bueno tengo pila de amigos que a veces jugamos *League Of Legends*, *Age Of Empires*, a veces digo, juegos que son más *multiplayer* que entre nosotros se da más para jugar. También por el foro que una vez empecé a entrar es el *LANparty* este... También digo me seguí hablando con algunas personas, ahora de nuevo empezamos a jugar algunos juegos *multiplayer*. Entonces ta, medio que ahí me fui manejando. A veces jugando aparece otra persona más y otro va conociendo más y más, y se va expandiendo.

ENTREVISTADOR: ¿Qué tipos de juegos te gustan más?

ENTREVISTADO: Iba a hacer un... Perdón, me acordé de... Voy a hacer un pequeño paréntesis, pero estaba a punto de hablar como Juan Manuel: “Me gusta el arte”, “me gusta Liniers” (nos reímos). Ta perdón, pero estuvieron rompiendo las bolas con eso.

Ta no, de juegos disfruto de todo un poco. Este... Capaz que los de estrategia no tanto porque como que no me da mucho la cabeza, además de que para jugar bien uno le tiene que dedicar bastante tiempo, y hasta estudiar el juego. Esos juegos están hechos para alguien que le dedica mucho tiempo. Y no es que no le quiera dedicar mucho tiempo pero ta, no.

Y después *shooters*, juegos de *aventura*, *RPG`s*, todo eso digo, viene bien. *Aventura*, *ciencia ficción*... *Terror* no, ese tipo de juegos trato de evitarlos porque ta no, no tengo el coraje para

enfrentarlos. Pero después la gran mayoría de los géneros que hay podría decir que me gustan casi todos. Entonces ta.

ENTREVISTADOR: Mencionaste por ejemplo el tema de los *shooters*. Me interesaba preguntarte acerca del tema de los medios de comunicación y demás este... Porque supongo que vos habrás escuchado noticias. Violencia, juegos, ¿qué pensás?

ENTREVISTADO: Ah sí, sí. No sé si... De forma extraoficial “los juegos no hacen gente violenta, el *lag* si lo hace”. Hablando en serio este... Vamos a empezar hablando de que la violencia es algo intrínseco, es algo natural del ser humano, y es algo que está desde hace mucho tiempo. Creo que a veces echarle la culpa a los videojuegos... Es el chivo expiatorio del momento. En su momento fue Marilyn Manson, ahora son los juegos de tiros y violencia. Te voy a ser sincero, yo disfruto los juegos de violencia, y no necesariamente tengo que andar por ahí pegándole a la gente.

Uno piensa a veces en los niños chicos que si se ven expuestos a eso pueden ser influenciados. Primero que nada los padres tienen que ser responsables de estar ahí más o menos de por lo menos controlar. Yo digo siendo chico a veces jugaba *Mortal Kombat*, pero en ningún momento se me pasó por la cabeza querer arrancarle la cabeza a alguien, porque podía marcar la diferencia entre “eso es un juego y ta, la realidad es una cosa completamente diferente”. Si realmente quiero pegarle a alguien voy, juego un *Mortal Kombat*, me vacío toda mi furia y después sigo con mi vida, yo que sé. Entonces ta, pienso que a veces los juegos son mejor como escape para evitar... Que justo un enfermito de estos venga y justo “oh casualidad, le gustaban los juegos violentos” es una cosa, no es que el juego haga a la persona violenta sino que a la persona violenta justo le gustaba el juego, entonces ta. Pero después es, pienso que es tirar la excusa de que antes era la música, ahora son los juegos, y mañana va a ser otra cosa de repente. Las sillas, no sé, las sillas hacen violentas a las personas (se ríe). Pero ta, es cuestión de tiempo, ver lo que dice el futuro. Así que ta.

ENTREVISTADOR: Sin irnos del tema de la violencia, sacando los medios de comunicación... Los juegos *online* por ejemplo, mencionaste el *League Of Legends* que es un juego de ese tipo. ¿Cómo ves presente el tema de la violencia en, por ejemplo, el tema de los *chats* y esas cosas?

ENTREVISTADO: En ese sentido si, porque en ese caso... Claro, la violencia no viene del juego en sí sino de las personas que lo juegan, y este... Obviamente a través del anonimato del Internet. Pasa en foros, pasa en *Facebook*, pasa en todos lados y obviamente siempre va a haber

alguien que te *bardee*, alguien que te putee. Y obviamente siempre haya alguien en el juego, y ahí es mucho más difícil acceder a la información de la persona porque solo tenés el nombre, va el nombre, el nombre de usuario que a veces (por lo general) es cualquier cosa ¿no? Y si, se nota que digo, ta. Hay gente que de repente (perdón por la palabra) putea mucho por el *Chat* y de repente vas y es bien por fuera de eso. Pero sí, se da bastante, y noté que sobre todo en la comunidad latinoamericana de que... De que siempre está el tema de que “te baboseo si te voy ganando”, “baboseo si gané la partida”, de que si cometes un error ya en vez de dar apoyo te empiezan con insultos en el juego, que “sos horrible” y otras cosas mucho peores. Entonces ta, yo que se... Y noté que desde que me cambié al servidor latinoamericano se da mucho eso del *bardo* entre las personas y por cualquier cosa.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué penas, primero, que se da más? Y segundo, ¿qué motivos, que razones hay para que eso suceda?

ENTREVISTADO: sinceramente no sé. Supongo que estamos culturalmente un poco atrasados y no sé, a la gente se le da por creerse más, y por eso se sienten mejores. Es la típica del *bullying*. Básicamente es como un *cyberbullying*, digamos, no me sale la palabra, que estén siempre arriba tuyo. Son esos cuarenta minutos de partida que es una macana porque de repente justo quieres entrar a jugar algo, y querés jugar bien. Obviamente que uno siempre trata de ganar pero de repente no querés romperte la cabeza en... En cómo jugar. Y ya tenés a uno que te está dando manija: “que este es un tarado, porque este no sabe jugar, porque este hace esto, porque hace lo otro”. Tenés la opción de agarrar y bloquear todos los mensajes que te llegan y tratar de jugar tranquilo, pero ya a la primera que te dicen “sos un *manco*, *noob*, desinstala”, no ayuda. El tema es que la gente no entiende que insultar siempre a la otra persona no ayuda al... Después al resultado del juego, entonces ta.

Después están otros que su diversión es arruinarle el juego a otras personas, pero esos son muy pocos. La mayoría insulta porque ta, porque son bobos (se ríe), pero después también está, como en todo juego online, el que va a hacer trampa, el que va a... Vos decís “vamos todos para adelante” y ese se va para atrás. Porque su diversión es arruinarle el juego a vos. Pero esos justo, esos casos particulares son un poco más mínimos pero son los que más repercuten.

Pero después se va convirtiendo en un círculo vicioso: “como ya van tres partidas donde me toca gente que hace todo mal, bueno yo voy a hacer todo mal”. Me putearon hace cinco partidas atrás y voy a empezar a putear yo. Y así como que uno se termina envenenando. Ya te habLAN con todo el término de *toxicidad* de los jugadores y uno a veces sin querer se termina volviendo un poco *tóxico*. Te putean y lo primero que haces es responderle mal, en vez de callarte y seguir jugando tranquilo. Pero ta, uno trata de mantenerse en el buen camino.

ENTREVISTADOR: Con respecto al *nick*, ¿vos sos de usar un *nick* en particular? ¿En otros juegos el mismo?

ENTREVISTADO: Este... Sí, justo... Sí, antes en su momento digamos tenía uno basado en un personaje que me gustaba mucho. Pero como estaba ocupado justo el nombre en el servidor de Latinoamérica tuve que buscarme otro y ta, ese me puse ta, “Gunsalvo”, que según encontré es la raíz de Gonzalo. Entonces fue tipo ta, mi nombre que no es mi nombre, entonces ta, lo empecé a usar en básicamente todo, me siento más identificado con eso y ta. Digo porque ta, poner el nombre de uno no siempre es la mejor opción por un tema de seguridad y todas esas manos. Pero ta.

ENTREVISTADOR: Digamos entonces que sos de mantener...

ENTREVISTADO: Si, sí. Más fácil de recordar aparte cuando uno tiene muchas cuentas. Entonces ta, uso uno de los dos nombres y ta, con eso me manejo. Y ta...

ENTREVISTADOR: Bien, sacando un poco el tema de los juegos online, contame con respecto al mercado, porque me imagino que vos tendrás mucha relación con el mercado. ¿Qué opinión tenés así como...?

ENTREVISTADO: Si este... Opinión. No sabría decir o sea... Digo el tema de los juegos es una industria que supera muchas otras, creo que hasta supera la del cine este... Pero ta, obviamente son las compañías más grandes las que logran hacer esa cantidad de dinero. Después este... como compañías más chicas uno puede estar toda la vida intentando hacer jueguitos bobos y sacando como fábricas así de producción en masa hasta dar con la tecla. Tipo se han dado varios ejemplos: *Fluppy Bird* por ejemplo. O sea, es un juego de los más simples, creo que hay otros juegos del mismo estilo desde antes y aún así se hizo bastante famoso y el que lo hizo tuvo su buen este... Remuneración.

Y ta o sea, además de que hoy en día se está dando mucho de que es como el que el mercado más grande se da en los teléfonos móviles. Entonces este el tema de los jueguitos simples digo. Además las tiendas de *Android* y de *IPhone* están llenas. Entonces es como que también cuando uno se quiere meter en ese ámbito es mucho más complicado a veces. Sobre todo si sos chico y poco conocido es difícil estar como en el *top 10* tratando de tener ventas. Una vez que estas... Por lo que me explicaron si estás como... No me sale la palabra en español (se ríe)... Si estás como en el *Ficture*.

ENTREVISTADOR: Como recomendado decís vos.

ENTREVISTADO: Claro, como recomendado. Tipo entrás a la página principal y te dice “bueno los jueguitos son estos” y tenés “bueno comprá este, comprá este”. Y bueno si estás digamos en la primera plana este, eso ya ayuda bastante a que después tengas un... que te compren más, y si tenés eso... Obviamente ayuda a todo lo que saques después, puede tener el mismo éxito y así irlo llevando.

ENTREVISTADOR: Con respecto tipo a la compra de computadoras, videojuegos, ¿cómo lo ves?

ENTREVISTADO: Este... Yo sinceramente a pesar de que estoy en la carrera, sinceramente casi completamente un ignorante del tema computadoras. Con ese tema soy, como quien dice, “precio alto debe ser mejor, vamos a comprar”. No siempre es así no (se ríe). Pero hay gente que digo, tiene más experiencia con el tema armado de computadoras, saben qué procesador comprar. A ver, uno si tiene la lista, como quien va al supermercado, cosas para computadora y te ayudan. Pero este... Personas que de repente no tienen tanto... De repente no tienen ningún conocido a quién preguntarle a veces como... Meterse en el tema computadoras. Digo computadores porque es como el tema, lo más salado, porque en realidad en general esas cosas uno las puede armar a gusto. Entonces por lo general digamos el común de las personas que quiere meterse en los juegos termina metiéndose más en el tema consolas porque ta, ese es un paquetito... Es una computadora ya armada que sabés que por los siguientes seis años te va a funcionar. Y los juegos que digan que son para *PlayStation 3* o *PlayStation 4* van a andar ahí, van a andar bien entonces... Uno no se preocupa, pero ta.

ENTREVISTADOR: Cambiando un poco de tema, respecto al género... ¿Cómo pensás que es la distribución de género hombre/mujer con respecto a *gamers*?

ENTREVISTADO: No sabría decirte, no tengo estadísticas ni nada (se ríe), pero... O sea, pienso que eventualmente hay más hombres que mujeres, sobre todo porque creo que empezó más por ahí, como que siempre apuntando a un público más masculino. Pero hoy en día creo que ha habido un incremento en la cantidad de mujeres que se meten en el tema de juegos. Porque obviamente bajaron un poco más las barreras, ya no es eso de que papá se va a trabajar y mamá que se queda limpiando ¿no? Entonces este... Y ta, antes sí. A veces incluso... Hoy en día hay bastante controversia de que unos dicen que la comunidad *gamer* es muy cerrada para las mujeres y esas cosas. Lo que pasa es que capaz no se las ve tanto pero que están, están. Es posible que en pocos años puede ser que iguallen la cantidad que hay. Ojo capaz que hasta hoy son iguales solo que ta, uno no lo sabe yo que sé. No tengo nada cierto pero ta, es eso.

ENTREVISTADOR: ¿Qué te parece que te han aportado los juegos? Desde el lado del jugador obviamente.

ENTREVISTADO: Y no sé, muchas cosas. Depende del juego, de repente a veces historias, o sea con las cuales uno puede sentirse identificado o encontrar inspiración de repente. Este... Y ta, también están los juegos que me han ayudado un poco a aliviar con la baja tolerancia de acusación (se ríe). Y siempre dando ese reto que eventualmente uno puede terminar venciendo este... No sé si es muy relevante, pero quisiera contar... Casi estoy predicando se podría decir, soy un predicador. Pero tuve un antes y un después luego del famoso juego *Dark Soul*, no sé si lo conocés. El famoso juego más difícil de la última década. Que no realmente uno viene jugando juegos que ta, que dice “bueno ta, me morí empiezo de nuevo”, que dice “estoy es muy fácil, estoy es muy difícil” y llegás a este y es como que... Completamente diferente, te da vuelta el mundo, la forma de ver los juegos y ta. Gran ejemplo de... Mezcla de todo: de personajes, de historia que te gusta, bueno ta, justo en este caso ese personaje de *RPGes* que uno puede proyectarse a sí mismo entre el personaje que se arma. Y también esta ese factor de “quiero superarme como jugador en cuanto habilidad” porque presenta ese reto de “haces algo y después te recompensan”, porque es algo muy difícil y ta.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué decís que fue un antes y un después? O sea, veo que es un juego muy completo, en muchos aspectos. ¿Por qué decís que fue un antes y un después?

ENTREVISTADO: Porque... No sé, porque además mucho de los juegos... Sobre todo por el hecho de... No sé ni por dónde empezar. Muchos juegos hoy en día tienen eso de tener dificultad “fácil, normal, difícil” y muchas veces eso va más ligado a si vos pegas más o si aguantas menos, si pegas menos o pegas más. Este... Y después ta, o el hecho de que muchos juegos vos llegás y te dicen “vos tenés que ir acá” y te marcan el punto, y después “vos tenés que ir acá” y... tienen todo eso de que como dicen “te dan de comer con la cuchara en la boca”, y de repente yo venía jugando juegos en los que me tiraba de cabeza a la acción y no me importaba nada si salía bien. Y me topé con una pared que tenía un demonio con un martillo gigante y me bajó y fue tipo... “Ta, pará”... Porque aparte es como que vuelve un poco a las raíces de los juegos de antes, *Family* casi. Este... Donde uno... Los juegos en aquel entonces eran muy difíciles, sobre todo además estaban basados en el *Arcade*, que esos sobre todo tenían que ser difíciles por un tema de... Digamos por curro, porque sabían que si vos ponías algo más difícil que uno no podía superar vos ibas a poner más plata para intentar superarlo y seguir jugando.

En este caso es eso, de repente te presentan un mundo que no sabés ni a donde ir, donde uno tiene que agarrar y explorar y escarbar hasta el pozo más oscuro. De repente hay gente que va y hace lo mínimo necesario. Una vez que medio que te encaminas seguís y ta, no te importa nada, pero después nada... Me encontré con que podías explorar, que tenía sujetos con respecto a enemigos, jefes. Y una historia que tampoco te la cuentan así nomás: “es una historia de Pepito que fue a una aventura”. No, vos empezás y de a poco te vas enterando algunas pistas a través del diálogo.

Y justo cuando hablé más atrás sobre la comunidad *gamer* que siempre está muy unida, más amigable me basé mucho justo en ese juego, porque ese juego justo después creó una comunidad de *fans* que realmente representa todo eso. Porque después está el tema de que hay pila de secretos que no te hubieras enterado si no hubiese justo un tipo que lo encontró, y lo subió a Internet... Y también está creo que bastante el tema de la historia... Está todo en pedacitos, vos agarrás justo un objeto y te dice que es un pedacito de historia. Y vas otro objeto y justo ese tiene otro pedacito que medio que la continua. Y de repente tenés un bache en el medio. De eso seguramente hay pila de

gente que hace videos tratando de pegar toda la historia y hacer que quede todo coherente. Después están las guías de estrategia y todo eso. Pero eso es algo que yo... Pequeño paréntesis y yéndome por las ramas, si alguna vez lo jugás, recomiendo que hagas todo así a huevo como puedas, y después te metas a vichar todo eso. Es como que primero tenés que pasar por la experiencia de “no supe que hacer, pero lo vencí” y después ver como otras personas... Te encontrás que muchos pasaron por lo mismo que vos, es como esa experiencia que uno. Como que todos pasamos por la misma dificultad (se ríe).

ENTREVISTADOR: Claro... ¿Si tuvieras que hacer una proyección tuya como *gamer*?

ENTREVISTADO: Proyección en cuanto a... ¿Cómo me vería en el futuro en ese aspecto tal vez? Yo creo que mientras siga habiendo juegos, y mientras siga pudiendo tener una buena computadora o una consola, yo creo que voy a seguir jugando... Digo tengo muchos amigos con los que sigo jugando, y hoy en día digo... Uno piensa que no sé, estudia, termina de estudiar, se recibe, trabaja y vuelve con la pipa y el maletín a la casa y... Bueno capaz vuelven con la pipa y el maletín, pero van y se sientan en la computadora y su descanso después de eso es ir y jugar un rato con sus amigos. Y ta, yo creo que en el futuro lo mío sería lo mismo: levantarme, trabajar y después vuelvo y no sé, si no tengo otra cosa importante para hacer voy a seguir jugando lo que haya en el momento, o hasta que explote todo, no sé (se ríe).

ENTREVISTADOR: ¿Proyección de los juegos en el futuro? ¿Vos que estás en el tema?

ENTREVISTADOR: Pah, no sé. Tenemos el tema de que hay pila de cosas que son bastante innovadoras. Uno ve que por ejemplo yo que sé, la *Wii U* con el tema de los controles remotos, después el *Kinect* con el tema de los sensores de movimiento, yo que sé. Esas cosas ya fueron como pequeños escalones para el futuro. Porque también está el tema del *Oculus Rift* con el tema de la realidad virtual, que también se está probando eso de la realidad aumentada, que se están abriendo pasó en una industria que se ha mantenido bastante tradicionalista o sea. ¿Por qué sale un *Call Of Duty* por año? Porque a la gente le gusta siempre lo mismo. Y obviamente las compañías siempre van a ir a lo seguro. Por eso por lo general las compañías más chicas son las que tienen a hacer cosas más innovadoras o diferentes.

Entonces yo creo que en el futuro todo va a seguir más o menos igual. Creo que al revés, creo que lo que se va a abrir es un abanico más grande. No creo que haya nada que se convierta en lo

más principal. Además creo que lo que ya está establecido hoy en día va a seguir así por bastante más tiempo, entonces ta.

ENTREVISTADOR: Bueno Gonzalo, eso es todo. Muchísimas gracias.

ENTREVISTADOR: No, a vos.

Entrevista N° 24

Fecha: 23/07/2015

Lugar: Via Skype

Duración: 25' 52"

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 26

Horas de juego por semana: 14

Ocupación: Trabajador

Por Skype. Aproximadamente las 10 y media de la noche. Habíamos acordado hace ya un par de días la entrevista. Hablamos brevemente acerca de mi investigación, y luego sin muchos preámbulos comenzamos la entrevista.

ENTREVISTADOR: ¿Alexis no?

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: Contame, ¿estudiás, trababajás?

ENTREVISTADO: Laburo.

ENTREVISTADOR: ¿En qué es lo que laborás?

ENTREVISTADO: Soy guardia de seguridad.

ENTREVISTADOR: Ahí, va, sos guardia de seguridad. ¿En qué momento entra en tu rutina todo lo que es el *gaming*?

ENTREVISTADO: Y generalmente es después de trabajar. Un rato antes de dormir jugaré dos horas. Pero es *randómico*, hay días que juego y hay otros días que no.

ENTREVISTADOR: Digamos que cuando enganchás un poco de tiempo.

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: Contame un poco cómo fue que llegaste al tema de los juegos, ¿en qué momento fue que comenzaste todo?

ENTREVISTADO: Jugar en sí como todos creo, pasé por varias consolas.

ENTREVISTADOR: ¿Pasaste por varias consolas?

ENTREVISTADO: Si

ENTREVISTADOR: Contame un poco qué consolas pasaste...

ENTREVISTADO: Por el *Family*, por la *Snes*, que vendría a ser el *Family* pero la versión de *Nintendo*. Y después esto... Ta jugué otras consolas pero ya era en casa de amigos.

ENTREVISTADOR: Me interesa también ya que lo mencionas saber si arrancaste con algunos amigos, ¿o cómo fue que empezaste con el tema?

ENTREVISTADO: Si mal lo recuerdo creo que arranqué jugando en la casa de un vecino. Tenía un vecino que se llamaba Juan Manuel... Y justo un día mi padre viene del laburo y se le dio por comprar un *Family*.

ENTREVISTADOR: ¿Jugabas en tu casa? ¿Invitabas amigos o...?

ENTREVISTADO: En casa sí.

ENTREVISTADOR: ¿Un juego que te haya marcado en tu vida?

ENTREVISTADO: El *Megaman 4*.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué?

ENTREVISTADO: Y porque fue el primer juego que tuve propio, y fue el que más canas verdes me sacó de chico.

ENTREVISTADOR: Ahí va. ¿Qué es para vos ser un *gamer*?

ENTREVISTADO: Y yo que sé. A mi digamos que el ser *gamer* o no, no me cambia nada. Esto... Capaz que sí en cuanto a cosas que haga en la rutina pero... Si. Para mí es como que normal, podría decir...

ENTREVISTADOR: Si, sí. Como que lo vivís en la rutina cotidiana.

ENTREVISTADO: Si, sí. Cuando me puedo hacer un tiempo para jugar algo.

ENTREVISTADOR: ¿Tenés vos alguna definición de *gamer*? ¿Alguna característica que defina el concepto?

ENTREVISTADO: ¿Cómo, cómo, cómo?

ENTREVISTADOR: Si... ¿Tenés vos alguna definición de *gamer*? ¿Alguna característica que defina el concepto?

ENTREVISTADO: Y... Para mi debe ser la persona que le dedica tiempo a los juegos. No solo que le gusta sino basándose en yo que se... En el atractivo de la historia y cosas así.

ENTREVISTADOR: O sea que no sólo jugar sino también un interés en...

ENTREVISTADO: O sea generalmente vos jugás juegos porque... Los juegos de deporte porque son juegos de deporte. Pero después tenés juegos de *Rol* o cosas así que te implican más tiempo, o incluso te dejan más colgado. Y ya tienen yo que sé, historias, o cosas así.

ENTREVISTADOR: ¿Qué tipo de juegos vos disfrutás jugar más?

ENTREVISTADO: Y serían los juegos de acción. En realidad cualquier juego que pueda jugar con alguien... Me rinde en bocha.

ENTREVISTADOR: ¿Qué requisitos considerás que tiene que tener un buen *gamer*? Uno que vos consideres destacado digamos.

ENTREVISTADO: Y depende. El que juega consola debería de tener una buena máquina. O sea, debería tener una buena consola que... O sea que representa un gasto...

O sea el *gamer* de consola es el que gasta plata en la consola. Y el *gamer* de Pc esto... Vamos a decir sabe mantenerse al día y hace algún que otro pago para la máquina para correr algún juego que sale actualmente.

ENTREVISTADOR: O sea que lo vinculás a tener una posibilidad económica de estar al día con eso.

ENTREVISTADO: Claro, porque o sea... Quieras o no estás colgado con algún juego, y la continuación sale dentro de dos años. Los requisitos no van a ser los mismos...

ENTREVISTADOR: ¿Vos sos un *gamer* más bien de consola o de Pc?

ENTREVISTADO: Pc.

ENTREVISTADOR: ¿Vos también sos de mantenerte al día con el tema de las tarjetas de video y las demás partes de la computadora?

ENTREVISTADO: Estoy intentando hacerlo ahora, antes no podía porque vivía solo.

ENTREVISTADOR: O sea que a vos te importa ese tema de...

ENTREVISTADO: Y trato de.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que las personas no-*gamers* saben lo que es un *gamer*?

ENTREVISTADO: Si no saben generalmente tienen una noción.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que existe algún estereotipo de la gente no-*gamer* hacia los *gamers*?

ENTREVISTADO: Sí, siempre hay algún tipo de estereotipo. Digo en la cual dice "este debe pasar tiempo jugando, y cosas así, yo que sé".

ENTREVISTADOR: ¿Distinguirías entre distintas categorías de *gamers*?

ENTREVISTADO: Eh... Sí, algunas puedo reconocerlas fácil.

ENTREVISTADOR: Contame un poco más.

ENTREVISTADO: Y... Eh... Muchos por cómo habLANde los juegos, más que nada

ENTREVISTADOR: ¿Cómo es eso?

ENTREVISTADO: Y... Creo que se los toma como *casual*, o *hardcore*... Mucho eso igual no me centro. Pero más o menos sabés que tal clase de juegos juegan según dice “porque jugué tal juego con tales gráficos y cosas así”. Y ta.

ENTREVISTADOR: ¿Qué uso le das a las redes sociales en general?

ENTREVISTADO: Para mantenerme en contacto con amigos, gente.

ENTREVISTADOR: ¿Qué rol te parece que han tenido las redes sociales respecto al *gaming*?
¿Qué incidencia?

ENTREVISTADO: Y han incidido bastante.

ENTREVISTADOR: ¿En qué te parece que han incidido?

ENTREVISTADO: Y ahora con esto de las plataformas *Twitch* y *YouTube* mismo, han aparecido muchos *gamers* que suben *gameplays* y cosas así, de ese estilo. Y si no fuera por las redes sociales capaz que no era tan conocido.

ENTREVISTADOR: ¿Tenés algunas amistades a través de juegos, redes sociales, ese tipo de cosas?

ENTREVISTADO: Si, no tanto por los juegos sino por redes sociales.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que tipo las redes sociales te han ayudado en eso?

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: ¿Tenés amigos *gamers*?

ENTREVISTADO: La mayoría.

ENTREVISTADOR: ¿Sos de jugar con ellos?

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: ¿Qué cosas suelen jugar?

ENTREVISTADO: Eh... *MOVAS*, o sino algún juego cooperativo particular. O sea, siempre abaratan plataformas como *Steam* de juegos. Y... siempre hay alguno que te dice “bo, vamos a jugar a tal juego”, lo compramos entre varios y lo jugamos.

ENTREVISTADOR: ¿Conocés *Taringa*?

ENTREVISTADO: Se.

ENTREVISTADOR: ¿Tenés cuenta en *Taringa*? ¿Sos de usar *Taringa*?

ENTREVISTADO: No, no soy de usar *Taringa*. Tenía cuenta, la perdí.

ENTREVISTADOR: ¿La perdiste de que te olvidaste o de que la cerraste?

ENTREVISTADO: Creo que estaba asociado a una cuenta de correo que tenía antes y la cerré.

ENTREVISTADOR: Ahí va. ¿Para qué usabas *Taringa*?

ENTREVISTADO: En realidad era antes, cuando se tenía que bajar juegos y cosas así. Ahí es cuando usaba *Taringa*

ENTREVISTADOR: Ahí va. ¿Conocés el *Stream*?

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: ¿Sos de hacer *stream*, de hacer *stream*?

ENTREVISTADO: Si, soy de seguir *streams*.

ENTREVISTADOR: Contame un poco las personas que seguís ahí.

ENTREVISTADO: *Gamers*. Sigo a una estadounidense que se llama *Melanie Mack*.

ENTREVISTADOR: ¿En qué juego la seguís?

ENTREVISTADO: En realidad la conocí jugando *League Of Legends*. Y... Eh... Ella hace *streams* de otros juegos y promociona juegos para *EA* y otras compañías, dos por tres.

ENTREVISTADOR: Ahora que mencionás *League Of Legends*. ¿Vos sos de jugar *League Of Legends*?

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: ¿Sos de jugar juegos *online*? ¿Ese en particular?

ENTREVISTADO: El *Diablo* y cosas así... *Warcraft* creo que pasaron por mi vida pero en la época de *cybers*, cuando no había lo de la Internet ta...

ENTREVISTADOR: Mencionás como que tuviste una época de *cyber*. ¿Qué ibas, con amigos, ibas...?

ENTREVISTADO: Si, iba con mis amigos del barrio.

ENTREVISTADOR: Ahí va. Contame otra cosa... Respecto a *League Of Legends*, ¿por qué te parece que han pegado tanto ese tipo de juegos? ¿Por qué te parece que le han llegado tanto a la gente?

ENTREVISTADO: Porque... son fáciles de jugar y porque no son que te requieran grandes cantidades de horas. O sea, vos perfectamente jugar una o dos partidas e irte a acostar, como hago yo dos por tres. No como los juegos *online* comunes que tenés que estar constantemente siguiendo para poder yo que sé, avanzar en el juego y cosas así.

ENTREVISTADOR: ¿En tu opinión existe una *comunidad gamer*?

ENTREVISTADO: Si, hay una *comunidad gamer*.

ENTREVISTADOR ¿Dónde y cómo visualizás esa *comunidad*?

ENTREVISTADO: En grupos de *Facebook* más que nada.

ENTREVISTADOR: ¿Estás unido a la comunidad? ¿Sos de participar?

ENTREVISTADO: Estoy unido al grupo pero no soy mucho de participar.

ENTREVISTADOR: ¿Estás en algún foro o sos de mirar algún foro?

ENTREVISTADO: No.

ENTREVISTADOR: ¿Qué juego estás jugando actualmente?

ENTREVISTADO: Y actualmente estoy siguiendo el *Batman: Arkaham City* y... Por ahora nada más.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinión te merecen las nuevas generaciones de *gamers*?

ENTREVISTADO: No tengo una opinión formada al respecto.

ENTREVISTADOR: ¿Te parece que ha aumentado el número de *gamers*?

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué te parece que ha aumentado?

ENTREVISTADO: ¿Por qué? Básicamente por redes sociales.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinión tenés respecto al tema del género en el *gaming*?

ENTREVISTADO: ¿Cómo género?

ENTREVISTADOR: Seguro, ¿cómo te parece que es la distribución entre hombres y mujeres con respecto al *gaming*?

ENTREVISTADO: Generalmente hay más hombres.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué te parece que hay más hombres?

ENTREVISTADO: Capaz porque el hombre es más boludo y... Es más de colgarse con cosas así.

ENTREVISTADOR: ¿Te parece que hay como sucesos de violencia en el tema de los juegos?

ENTREVISTADO: ¿Cómo sucesos?

ENTREVISTADOR: Seguro... En realidad te iba a preguntar respecto a dos cosas con el tema de la violencia. Primero el tema de los medios, ¿cómo te parece que tratan...? ¿Qué opinión tenés de las noticias que hay de los juegos relacionados a la violencia?

ENTREVISTADO: generalmente... en cuanto a los medios... Los medios siempre tienden a exagerar las noticias. Pero después el tema de los juegos... Capaz los eventos de violencia y demás no es culpa de los juegos, es culpa de la gente.

ENTREVISTADOR: Entonces ves que los juegos no tienen mucho que ver quizás.

ENTREVISTADO: O sea, si el botija por ahí juega un juego violento y después sale a matar gente capaz que no es un problema del juego, es un problema de los padres que no le enseñaron nunca a distinguir lo que era la realidad del juego o... Eso por un lado.

Y si... claro, más que nada eso. Después un botija que jugaba "x" juego de tiros y un día salió a la escuela y le robó el arma al padre y agarró a tiros a los compañeros de la escuela. No era por el juego, era el padre.

ENTREVISTADOR: Claro. Contame y vos ves el tema de la violencia... Te iba a poner el ejemplo del *League Of Legends* que vos lo jugás... ¿Qué te parece del tema del Chat, los insultos que se hace la gente y demás?

ENTREVISTADO: Y eso va un poco en la cabeza de cada jugador. Yo juego y no insulto a nadie. Es más, tengo deshabilitado el Chat.

ENTREVISTADOR: ¿Y qué opinás de estos sucesos de violencia?

ENTREVISTADO: Y yo que sé. Mal le hacen a la comunidad porque después los terminan calificando de otra manera.

ENTREVISTADOR: Dijiste que deshabilitaste el Chat. ¿Por qué deshabilitaste el Chat?

ENTREVISTADO: Y porque yo también sufrí loco, básicamente que me insultaban mientras jugaba.

ENTREVISTADOR: O sea que medio que te aburraste digamos.

ENTREVISTADO: Claro, quieras o no siempre... O sea, no solo que me insultaran a mí sino también a un amigo mío que estaba jugando. O sea, el juego *League Of Legends* te deja, si vos querés reportar a alguien por agresiones y esas cosas, te deja reportarlo porque te insultó. Yo que sé y si mismo vos un día venís cruzado y te insultan vas a responder. O sea... Entonces deshabilite el Chat más que nada para tampoco caer en eso.

ENTREVISTADOR: Te iba a preguntar acerca de tu *nick*, del nombre de usuario que tenés en los juegos *online* y demás. ¿Sos de mantener un *nick*?

ENTREVISTADO: Se.

ENTREVISTADOR: ¿Con qué criterio elegiste el *nick*?

ENTREVISTADO: Un día elegí... Uno, básicamente por el *Pokemon*, por un personaje que me gustaba, y dos porque la combinación es como un chiste.

ENTREVISTADOR: Ahora me dejaste con la intriga, ¿cómo es?

ENTREVISTADO: Claro, mi *nick* viste que... En el coso es *Kibago*. Yo me llamo Alexis y le pongo *Kibago*, ¿a qué te suena?

ENTREVISTADOR: ¿A Alex Ubago puede ser?

ENTREVISTADO: Exactamente (nos reímos).

ENTREVISTADOR: Ahí va. ¿Y sos de mantenerlo en los juegos y eso por ejemplo?

ENTREVISTADO: Si.

ENTREVISTADOR: Te iba a preguntar respecto a los *gamers* y como bueno, el tema de que siempre se ha pensado en los *gamers* como ocultos, que no es muy de salir y esas cosas

ENTREVISTADO: Y si... Generalmente los que juegan... En realidad últimamente está pasando que mucho de estos *player* tienen una vida social aparte de eso: salen a bailar y esas cosas. Yo tuve una época de salir... Ta ahora no salgo tanto pero es más que nada porque me aburre salir.

ENTREVISTADOR: ¿El mercado? ¿Cómo lo ves el mercado? Aparte vos que estás justo en el tema.

ENTREVISTADO: Y el mercado acá en Uruguay es bravísimo, principalmente porque todo está más caro. O sea el *Play*, lo que es la consola, si no fuera por facilidades en sí que da la consola, por el sistema mismo de la consola comprar un juego acá es carísimo.

ENTREVISTADOR: Y saliendo de los juegos, el tema de las máquinas y eso.

ENTREVISTADO: Acá dos por tres encontrás algún que otro proveedor que te... Que da facilidades a la hora de comprar insumos y esas cosas. No hay todo.

ENTREVISTADOR: Claro... ¿Qué es lo que te gusta a vos de ser *gamer*? O mejor dicho de los videojuegos, no tiene por qué ser siempre el tema de los *gamers*.

ENTREVISTADO: Y yo creo que es una de las razones más por la que me junto con mis amigos. Quiera o no, no solo me junto sino que... O sea, nosotros mantenemos el contacto siempre, con las facilidades... Están los juegos y conocés gente también.

ENTREVISTADOR: ¿Alexis vos estás en pareja o...?

ENTREVISTADO: Como el setenta y cinco por ciento de los *gamers* yo soy soltero.

ENTREVISTADOR: Ahí va. ¿Por qué pensás eso? Esa estadística...

ENTREVISTADO: No, no. Estoy tirando fruta nomás.

ENTREVISTADOR: Ahí va. ¿Pero por qué decís eso?

ENTREVISTADO: Capaz porque la mayoría, por lo menos los *gamers* que yo conozco, mis amigos... Son como que... Tenés los *gamers* nuevos, que son todos guachos, que salen... Pero la mayoría de mis amigos laburan, tienen poco tiempo, no le dan mucha importancia de salir, ni yo que sé... Levantar algo.

ENTREVISTADOR: ¿Qué pensás que te han aportado los juegos en tu vida? Ya me hablaste de tus amigos...

ENTREVISTADO: Muchas horas de esparcimiento. Capaz un par de veces descargar un poco de bronca.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo ves el futuro de los juegos? Si tuvieras que proyectar la línea que siguen los juegos...

ENTREVISTADO: ¿Cómo qué línea?

ENTREVISTADOR: Seguro si tuvieras que proyectar el futuro del *gaming*, ¿hacia dónde pensás que va?

ENTREVISTADO: Se está volviendo cada vez más comercial, más que nada porque... Hay cosas como el *E-sport*. No sé si sabés lo que es...

ENTREVISTADOR: No sé, contame.

ENTREVISTADO: El *E-sport* es básicamente... El juego pero a nivel profesional. Mismo... Estados Unidos, Europa. De *League Of Legends* hay un... O sea está el *placer* de *League Of Legends* profesional que vive de eso.

ENTREVISTADOR: ¿Vos decís entonces que el *gaming* apunta para el lado del profesionalismo?

ENTREVISTADO: En algunos casos sí. Pero o sea... Los juegos que requieran el mismo equipo y esas cosas, la mayoría calculo que tarde o temprano va a derivar en eso.

ENTREVISTADOR: ¿Y vos como *gamer*? ¿Qué proyección tenés tuya a futuro?

ENTREVISTADO: Y... Yo que sé. No tanto la proyección como *gamer*. Yo voy a seguir siendo yo, cuando se pueda gastar algo en la máquina, un algo. Después esto... Más nada, supongo que como cualquier proyección que tenga una persona de mi edad. Tarde o temprano volver a independizarme, porque ya viví solo y se me complicó, y tuve que volver a vivir con mi vieja. Yo que sé, hoy o mañana, conseguirme una novia no sé.

ENTREVISTADOR: Bueno muy bien Alexis eso es todo. Se me acabaron las preguntas. Nada, muchísimas gracias por haber participado de la investigación.

ENTREVISTADOR: Bueno. De nada.

COMENTARIOS:

Durante la entrevista Alexis se encontraba al parecer bastante distraído, y se escuchaba el golpeteo del teclado, como si estuviera haciendo otra cosa de mientras. Muchas preguntas se las tuve que volver a preguntar, y hacia grandes pausas mientras hablaba.

Entrevista N° 25

Fecha: 25/07/2015

Lugar: Via Skype

Duración: 29' 46''

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 27

Horas de juego por semana: 16

Ocupación: Trabajador

Por Skype. Aproximadamente las 10 y media de la noche. Habíamos acordado a las 10 pero demoramos un poco porque él estaba jugando una partida de League Of Legends con su novia y esperamos a que terminaran para comenzar.

ENTREVISTADOR: Bueno, ¿cómo comenzaste con esto de ser *gamer*?

ENTREVISTADO: Bueno yo antes vivía en el otro barrio. Ahora estoy en el Prado, antes vivía en Malvín Norte, cuando con mis amigos de ahí del barrio alquilábamos un *Family*. Ponele un sábado se alquilaba un *Family* con juegos, y pasábamos parte de la tarde jugando jueguitos de *Street Fighter* y ese tipo de juegos.

ENTREVISTADOR: O sea que como desde chico ya arrancaste con el tema de los videojuegos.

ENTREVISTADO: Si, sí. Pero no a un nivel digamos *gamer*. Nivel... Normal, o sea un fin de semana cada tanto, y juntábamos plata y alquilábamos.

ENTREVISTADOR: ¿Amigos de qué eran?

ENTREVISTADO: Del barrio, vecinos y eso.

ENTREVISTADOR: ¿En qué momento hiciste el despegue?

ENTREVISTADO: Cuando me mudé para este barrio. Acá en el Prado lo que pasa es que al menos cuando yo me mudé no había mucha gente de mi edad. Entonces básicamente me daba con la gente que conocía en el liceo y ninguno vivía cerca. Entonces como estaba medio al pedo y tenía buenas notas, lo primero que me regaló mi abuela que fue creo cuando pasé de sexto de escuela a primero de liceo fue un *Super Nintendo*. Ahí arranqué con la fisura digamos.

ENTREVISTADOR: ¿Era algo que tenías para vos solo?

ENTREVISTADO: Si, si, para mí solo.

ENTREVISTADOR: ¿Fuiste en algún momento (no cuando jugabas con tus amigos del barrio), te conseguiste algún amigo que jugara?

ENTREVISTADO: Si, pero ya más en segundo de liceo. Primero de liceo fue una etapa de *Super Nintendo* fisura, y después algunas salidas con amigos. Pero amigos que compartieran el mismo gusto hasta segundo, tercero de liceo no.

ENTREVISTADOR: Bueno contame un poco de cuando empezaste a conocer a la gente con la que jugabas. ¿Qué jugabas? ¿Cómo jugabas?

ENTREVISTADO: y... Por esa época por segundo de liceo era eso, *Super Nintendo*. No salió otra cosa más que eso y ta, teníamos un amigo que tenía un (que si mal lo recuerdo) *Play 2*, que en esa época era "uh, un *Play 2*". Y nos juntábamos los fines de semana acá en mi casa y e loco traía la *Play* y nos pasábamos toda la tarde de un sábado o toda la tarde de un domingo jugando entre nosotros.

ENTREVISTADOR: ¿Algún juego que te haya marcado en tu vida?

ENTREVISTADO: El primer juego que me fisuré salado fue el *Half Life*. Es un juego de primera persona para computadora.

ENTREVISTADOR: ¿Qué tipos de juegos son los que más te interesan?

ENTREVISTADO: Los de primera persona, los *first person shooter*, o sea los de disparo y si no, pero principalmente los de estrategia, son los que más me gustan.

ENTREVISTADOR: ¿Vos tenés una definición de qué es lo que es ser un *gamer*?

ENTREVISTADO: Lo que pasa que hay varias definiciones de qué es ser un *gamer* para mí.

ENTREVISTADOR: Contame.

ENTREVISTADO: O sea, según la edad. Vas pasando por etapas y vas cubriendo distintas definiciones de *gamer*. O sea, primero tenés lo que sería la más fisura que es el que juega lo que sea porque simplemente estudia y como que ta, tiene todo el día para... Al pedo básicamente.

Después que es el más joven, ¿viste? El que pasa jugando ocho horas o más. Y claro, después a medida que vas agarrando cosas (Estudio, trabajo) vas teniendo menos tiempo y tenés que dividir las cosas. Ahí pasás a ser otro tipo de *gamer*... ¿Cómo es que se denomina? *Old gamer*, el *gamer* viejo o sino tenés... Pah, ¿cómo era el otro? Simplemente, a medida que pasan los años vas refinando gustos. O sea ya no pasás todo el día figurándote con juegos, todo el día.

ENTREVISTADOR: Ahí va. Ahora que mencionaste el tema de las edades, ¿qué opinás de las nuevas generaciones de *gamers*? Porque en realidad vos ya tenés unos cuantos años en el *gaming*

ENTREVISTADO: Ahora está de moda decirles a los niños que recién arranca a jugar *niños rata*.

ENTREVISTADOR: ¿Y qué opinás de eso?

ENTREVISTADO: Y es como que al pedo. O sea, todos fuimos niños alguna vez, todos pasábamos jugando y jugábamos al juego que más se jugaba. O sea... Para mí está mal decirle a un niño *niño rata* porque juega al mismo jueguito que juegan todos los demás.

Cuando uno era chico lo que estaba de moda era lo que jugaba.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué pensás que hay, si se quiere, una degradación a las nuevas generaciones?

ENTREVISTADO: Más que nada se da en el juego que estaba jugando yo ahora (o en juegos similares) que es como el *LOL*, que es un juego por ejemplo de cinco contra cinco. ¿Ta? Tenés partidas normales y tenés partidas más a nivel competitivo, o sea donde ganás puntos y vas subiendo de nivel y esas cosas. Entonces como que a la gente que ya tiene un tiempo jugando a este tipo de juegos se enoja cuando le toca un niño que recién arranca a jugar. De ahí viene todo el tema ese de odio por estos *niños rata* como se los denomina.

ENTREVISTADOR: Sin irnos mucho del tema... Hablando por ejemplo del *League Of Legends* y algún otro juego *online* que hayas jugado. ¿Te parece que está presente el tema de la violencia por ejemplo? Me refiero obviamente al tema del *Chat* y esas cosas

ENTREVISTADO: El tema del *Chat*... Más que nada, si, salado. Es como todo, o sea, te encontrás gente normal, gente que hace chistes, gente que habla lo más bien y gente que porque no sé, se levantó del lado equivocado de la cama ya arranca a insultar de una. O sea no hiciste nada y el loco ya arrancó a *flamear* (como dicen en el *LOL*), insultos pero porque es gratis nomás.

ENTREVISTADOR: ¿Te parece que eso se da más ahora?

ENTREVISTADO: El tema es que no podés compara el ahora con el antes porque antes no había este tipo de juegos pero... Es más un tema de cada persona o sea, va por ese lado más que

nada. Hay gente que se toma como que muy en serio el juego y es muy calentona o sea, como que le salta enseguida la térmica.

ENTREVISTADOR: siguiendo un poco con el tema de la violencia pero ahora refiriéndonos a los medios, ¿qué opinas de las noticias relacionadas al *gaming* de cualquier medio de comunicación? Ya sea *Internet*, *Diario*, lo que sea. ¿Cómo ves presente el tema del juego en las noticias?

ENTREVISTADO: ¿Acá o a nivel global?

ENTREVISTADOR: En realidad primero acá, pero si te interesa también hablar a nivel global también me interesa.

ENTREVISTADO: Acá siempre... O sea, no se habla casi nada. Salvo cuando hay... que hubo hace unos años atrás que hubo unas convenciones, que eran más bien dedicadas a los juegos, unas *lanes* enormes, que hacía gente de unos foros, que era un foro que existía antes. Llegaron a armarlo en la parte de acá de ANTEL. Ahí más o menos informaba algo, pero se habla poco y nada. Y con lo que respecta a la violencia son básicamente noticias que no vienen de acá, que relacionan la violencia con los videojuegos. Pero o sea, yo que sé, es un tema de que no pueden culpar a un videojuego por hacer a un niño violento. Para mí no va por ese lado.

ENTREVISTADOR: siguiendo con el tema de los juegos *online*, el tema del *nick*... Bueno juegos online y también juegos no-online. Lugares que tenés que elegir nombre de usuario y demás. ¿Vos sos de mantener un nombre de usuario, un *nick* determinado?

ENTREVISTADO: Yo sí, siempre le agrego alguna boludez más pero es un personaje que me gusta mucho desde niño.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué es que lo mantenés tanto el tema del usuario?

ENTREVISTADO: Por eso mismo, porque es un personaje de *comics* que me gusta pila, por eso mantengo siempre el mismo *nick*.

ENTREVISTADOR: ¿Qué requisitos tiene que tener para vos un buen *gamer*?

ENTREVISTADO: Y sacando el tema económico porque para ser un buen *gamer* tenés que tener siempre una buena computadora o si lo ves por el lado de las consolas el *gamer* siempre tiene

que tener la última consola. Sacando el tema económico no tiene que tener nada en particular, simplemente ganas de divertirse y tomarse un juego por lo que es, más allá de si es competitivo o no, como el *LOL*. Un juego es para divertirse y nada más.

ENTREVISTADOR: Queda clarísimo. ¿Viste a algún *gamer* que se destacara por su habilidad?

ENTREVISTADO: Y en distintos juegos sí. Depende de distintos tipos de juego he visto gente que se maneja muy, muy bien. Tanto en las convenciones cuando organizamos la parte *gamer*, también hacemos torneos, torneos mayormente de juegos de peleas. Y ahí encontrás gente que anda muy, muy bien. Pero muy bien. O sea tanto que si tuvieran la oportunidad de competir internacionalmente podrían hacerlo tranquilamente.

ENTREVISTADOR: Ahora que mencionás el tema de las convenciones que vos organizás y eso. Contame un poco más cómo llegaste al tema y cómo es esa movida.

ENTREVISTADO: básicamente Sebastián, un amigo, inició una página *web* para subir noticias de todo lo que es el ámbito *gamer*. Después nos invitó a mí y a mis amigos a formar parte de la página subiendo videos, videos de reseñas de juegos y después videos sobre noticias también... Claro, hacíamos de todo un poco. El tema es que llegó un momento en que necesitábamos más publicidad o sea, conseguir más "me gusta", conseguir más visitas a la página. Entonces surgió un evento en no me acuerdo qué hotel del centro, y el loco se contactó con nosotros, más concretamente con Sebastián, y le dijo que iba a tener un área *gamer* y si queríamos básicamente organizar esa área *gamer*. Sebastián viene, nos comenta a nosotros y dijimos que sí.

Como lo organizamos, llevamos nuestras computadoras, consolas y televisores. Eh... Ponemos a disposición nuestras máquinas y nuestras consolas y también organizamos torneos con premios y cosas así por el estilo. Así arrancó la primera, de esto ya hace tres años que estamos en la vuelta más o menos.

Y ta, llega un momento en que las convenciones ya es más divertido estar desde la parte organizativa que del lado como... Como cualquiera que paga una entrada y va.

ENTREVISTADOR: Claro. Te iba a preguntar, ya que vos estás del lado de la organización de eventos y demás. ¿Cómo ves el mercado en Uruguay para los *gamers*?

ENTREVISTADO: Y por suerte existe algo que se llama *Steam* a la hora de comprar juegos originales (si es a lo que te juegos te referís) que salva la vida. O sea podés comprar un juego original al mismo precio que lo podés comprar en Estados Unidos o lo podés comprar en cualquier parte del mundo. Los que tienen consolas también pueden comprar juegos en Internet, no todos pero la mayoría. Y cuando tienen que comprar tanto para computadora como para consola un juego físico, o sea un CD o un DVD lo que sea, es más caro. Ahora hay más variedad pero sigue saliendo caro. Todo lo que es compra de juego físico, la compra del juego con la cajita y el CD o DVD, lo que sea. Sigue saliendo muy caro acá, en diferencia a lo que te sale traerlo directamente de Estados Unidos.

ENTREVISTADOR: ¿Y con respecto a lo que es consolas y equipo informático?

ENTREVISTADO: Lo que es consolas sigue siendo muy caro. Por el tema de la garantía básicamente estás pagando dos por el precio de uno. O sea vas a comprar una *Nintendo Wii*, *Wii U* creo que es. Sí, la *Wii U* sale seiscientos y pico de dólares cuando en Estados Unidos sale trescientos. Es mucha la diferencia.

Mientras para lo que es más como yo, que es *gamer* de Pc, si buscás encontrás buenos precios, y variedad también. O sea hay pila de lugares que venden cosas específicas para *gamers* que ta, tienen buenos precios y a veces te ponés a ver los precios, compararlos por Estados Unidos, y ves que para algunos productos tenés que pagarlos a diez dólares más nomás. O... quince o veinte dólares más, pero ya los tenés. Por ejemplo la máquina que tengo ahora la placa, el micro y la memoria las traje de Estados Unidos. Tuve que esperar un mes para traerlas, estuve un mes sin máquina por ejemplo. Pero ta, me ahorré fácil ciento cincuenta, doscientos dólares.

ENTREVISTADOR: Si, claro. Es una diferencia enorme.

ENTREVISTADO: Si, y son cosas que acá no se venden por ejemplo. Pero ta, hay lugares si buscás que podés comprar cosas a buen precio. Para lo que es Pc si está más accesible.

ENTREVISTADOR: ¿Opinás que un *gamer* tiene/debe tener conocimiento acerca de la informática o en lo que son las consolas, estar informado acerca de las consolas?

ENTREVISTADO: No, no. O sea en lo que es Pc te sirve porque... O sea, yo la mía la armé yo solo, no hice ningún curso ni nada, aprendí yo solo todo lo que sé de Pc. Todo lo que sé de Pc ahora

de la parte física de Pc, de armarla y demás la aprendí solo. Creo que tenés que tener una noción básica simplemente para estar informado a la hora de que se te rompe algo no te cobren más de lo que es o te quieran encajar cualquier pavada, que pasa mucho en el ambiente.

En cuanto a lo que es juegos, está bueno sí que estén informados y que lean distintas... Hay muchas páginas que te informan qué juegos están por salir y qué juegos hay. Hay pila de *reviews* de juegos que está bueno estar informado para no estar comiéndose garrones con juegos.

ENTREVISTADOR: ¿En qué momento de tu vida hiciste el quiebre y te diste cuenta, te pensaste *gamer*?

ENTREVISTADO: Más que nada en la etapa fisura digamos.

ENTREVISTADOR: ¿Cuándo estabas con el tema del *Super Nintendo*, *Play* y eso?

ENTREVISTADO: Si, más que nada en esa etapa. Pero ta, en ese tiempo no se tenía una noción tan de *gamer* acá. O sea que más bien llevado a una definición de lo que es *gamer*, más que nada cuando hace tres, cuatro años que arrancamos con el tema de la página que ahí empecé a informarme bastante más. Así que digamos que bien, bien, lo que es la definición, recién ahí.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinás de que a veces muchas veces se mezcle o se use indistintamente *gamers/freakis/otakus*? Como que se relacionen digamos.

ENTREVISTADO: Eh... Te la hago fácil. Es Uruguay, es Montevideo, somos poquitos y nos conocemos. O sea, yo también miro *anime*. O sea... Miro *anime*, antes cuando era más chico leía más pero... Leo *comics* también. O sea, una cosa no tiene por qué quitar la otra. El tema de que un *gamer* sea cien por ciento *gamer* o un *otaku* sea cien por ciento *otaku* fue más que nada en otros países. Acá está todo como que un poco mezclado. Todos tenemos un poquito de todo.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué pensás que se da eso?

ENTREVISTADO: Buena pregunta, nunca me lo puse a pensar. Yo empecé con los juegos más que nada, descubrí el *anime* ya de muy grande y me gustó igual, me gustó pila, vi pila de cosas. Los *comics* ya los leía de niño, que fue la época que leí más. Pero... ¿Por qué se da que en Uruguay sea un ambiente más homogéneo y no tan cerrado? No sabría decirte un por qué, sinceramente no sabría decirte. Pero cada vez que vas a las convenciones te das cuenta, no es un ambiente tan

cerrado. Como puede no ser así en otros países, donde el *otaku* es *otaku*, el *gamer* es *gamer* y listo. Son bastante cerrados en ese sentido.

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que ha evolucionado la sociedad *gamer*?

ENTREVISTADO: Es que sí, ha habido un cambio bastante grande y para mejor por suerte. Como lo que te decía de que ya se ven más lugares con más cosas. Que haya lugares que te informen, que vendan, desde... También que hayan grupos, ya sea en *Facebook*. Bueno, antes de *Facebook*, ya había pila de foros acerca de *gamers*. Y ta, todo eso se fue juntando y fue creciendo o sea...

ENTREVISTADOR: ¿Pensás que existe...? Hablando un poco de la sociedad no-*gamer*, ¿pensás que existe algún estereotipo?

ENTREVISTADO: Si, obviamente que sí. Vos el estereotipo es “ah, te pasás jugando jueguitos todo el día” Básicamente es eso. Esos son en lo personal lo que yo más he escuchado.

ENTREVISTADOR: Respecto al tema del género. ¿Cómo pensás que es la distribución de género respecto a los *gamers*?

ENTREVISTADO: Ahora... Y desde que soy chico te digo, ese grupo de amigos que tenía con que alquilábamos el *Family* creo que éramos mitad hombre, mitad mujeres o sea... Nunca vi una distinción por así decirlo. Siempre he visto mujeres *gamer*, siempre he conocido. Si bien son menos que los hombres pero... Siempre he conocido, a eso voy, no veo una diferencia.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es lo que pensás que te han aportado los *gamers* en la vida?

ENTREVISTADO: Un conocimiento básico en inglés, que aprendí yo solo por intermedio de los juegos... O sea, un relacionamiento con todo lo que es el tema de las computadoras, todo lo que es *hardware* y *software*. Eh... He conocido mucha gente gracias a eso. Me ha aportado bastantes cosas positivas y negativas, muy pocas.

ENTREVISTADOR: ¿De lo negativo que dirías?

ENTREVISTADO: De negativo más que nada es escuchar el tema de los estereotipos. Como te dije antes: “ah vos sos un *gamer*, te pasas jugando jueguitos y no hacés nada”. O sea no muchacho, yo trabajo, hubo un tiempo que estudiaba y trabajaba y aún así me hacía un tiempito para jugar.

Entraba a las siete de la mañana, salía a las seis de la tarde, entraba a las ocho a estudiar y salía a las doce.

ENTREVISTADOR: E igual tenías un tiempito. Mejor dicho, Te hacías un tiempito.

ENTREVISTADO: Me hacía un tiempito de vez en cuando para jugar. Y me molestaba pila de que tuvieran esa imagen de que ta, vos no hacés otra cosa y te pasás todo el día atrás de una computadora y no hacés nada más en la vida.

ENTREVISTADOR: Respecto a tu pareja, que ya vi que estaban jugando juntos. Veo que el tema del *gaming* es algo compartido.

ENTREVISTADO: Si, pero a ella más que nada le gusta el tema del *LOL*, y el *tetris*. Mirá está acá –dice como hablándole a alguien a su lado-.

ENTREVISTADOR: ¿O sea como particularmente esos juegos entonces?

ENTREVISTADO: Si, sí.

ENTREVISTADOR: Entonces no debe tener ningún problema. Porque me ha pasado de entrevistar gente que con el tema de las novias tuvieron algún problema con el tema de los juegos. Pero veo que no es tu caso.

ENTREVISTADO: No, por suerte no.

ENTREVISTADOR: Ahí, va. Si tuvieras que hacer una proyección hacia el futuro con el tema de los juegos... ¿Qué línea te parece que siguen? ¿Hacia dónde van?

ENTREVISTADO: Y en realidad va a seguir siendo lo que ya es, que es un negocio bárbaro, desde todo punto de vista. O sea, es un negocio que acá también se está sabiendo aprovechar. En uno de los eventos que se hizo en el *Montevideo comics* hubo una persona que dio una charla que es un... No me acuerdo ahora el nombre, pero es un loco que tiene una productora que han hecho ya un par de juegos levemente conocidos digamos. Lo veo como que el futuro es muy, muy amplio por todos los puntos de vista que le puedas dar. Para donde va a ir nunca se sabe. Pero... Que le veo un buen futuro le veo un muy buen futuro.

ENTREVISTADO: ¿Has usado *Taringa*? ¿Conocés *Taringa*?

ENTREVISTADO: Conozco sí.

ENTREVISTADOR: ¿Usaste? ¿Usás ahora?

ENTREVISTADO: Usé cuando se podían descargar cosas. Ahora ya no... Lo prohibieron, pero antes bajaba películas, series, *anime*, bajaba casi todo de *Taringa*.

ENTREVISTADOR: El tema del *stream*, ¿estás familiarizado?

ENTREVISTADO: Sí, hemos hecho para todo lo que es la página, y también consumo *stream* de otros jugadores. Y por ejemplo tanto como es el *LOL* consumo también. No mucho pero consumo.

ENTREVISTADOR: ¿Si tuvieras que hacer una proyección tuya como *gamer* a futuro?

ENTREVISTADO: Y... No sabría decirte una. Me iría adaptando a lo que vaya saliendo, y a lo que mi vida me vaya poniendo adelante, no sabría darte una proyección. Pero sí me veo como viejito jubilado cuidando a los nietos, y jugando algún jueguito, junto con ellos.

ENTREVISTADOR: Está bueno. Bueno bien Ignacio, eso es todo, se me acabaron las preguntas. Muchísimas gracias por la entrevista.

ENTREVISTADO: No hay problema.

Entrevista N° 26

Fecha: 25/07/2015

Lugar: Via e-mail

Duración: -

Encuadre biográfico:

Sexo: M

Edad: 25

Horas de juego por semana: 28

Ocupación: Estudiante y Trabajador

La entrevista se realizó vía mail. Luego de varias insistencias para realizarla en persona en incluso por Skype, finalmente le mandé las preguntas por correo, las cuales adjunto sin modificar en lo absoluto.

ENTREVISTADOR: ¿Federico cómo estás?

ENTREVISTADO: Bien ¿y tú? :D

ENTREVISTADOR: Te cuento que ya estoy por finalizar la etapa de entrevistas. Me interesaba y aún me interesa mucho tener tu aporte en la investigación, por lo que te adjunto unas preguntas por acá y vos por escrito si te animás me la contestas. ¿Te parece?

ENTREVISTADO: Si, dale.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo fue que llegaste al gaming?

ENTREVISTADO: Llegue al gaming como niño, sin saberlo, solo siendo niño y jugando. Realmente no era de los que tenían consolas de última generación y computadoras, más bien mi experiencia era a través de otros, no digo que no jugara, sino que casi siempre lo hacía en casa de amigos y/o familiares. Esto hacia que en mis momentos lejos de los videojuegos, pasara dibujando o creando juegos en mi mente.

ENTREVISTADOR: ¿Qué es para vos ser un gamer?

ENTREVISTADO: Para mi hay dos tipos de gamer, que depende del significado que queramos darle. Esta el gamer que es gamer solo por jugar, o sea, como acción de jugar. Y con esto me refiero a cualquier persona que juega, ya sea alguien que le dedica 5 horas, alguien que juega de manera profesional, como si fuera un trabajo, hasta la persona que juega 20 minutos en el bondi para pasar el tiempo, ese también es un gamer y casualmente, hay empresas que hacen juegos solo para esas personas que juegan 20 minutos en el bondi, que son los juegos casuales.

Por otro lado está el gamer que se autodenomina gamer, este es el que juega diariamente y toma el juego como una cultura, como quien mira cine y sabe todo sobre esto, actores, directores etc... Este gamer es crítico y se reúne con otros gamer que disfrutan haciendo lo mismo.

ENTREVISTADOR: ¿Qué tipo de juegos te gustan más?

ENTREVISTADO: Me gustan muchos tipos de juegos, porque generalmente siempre hay algo en algún juego que me llama la atención. Personalmente yo juego cuando tengo ganas de hacer algo, en algún momento quiero ser piloto de carreras, juego a un juego de carreras, quiero estar en el espacio... juego de naves, quiero ser un caballero, juego algo medieval.. Es la grandeza de los juegos, hacemos vivir experiencias que no podemos experimentar de otra manera... Quizás si leyendo o mirando una película, pero en un videojuego podemos hacer todo junto.

ENTREVISTADOR: ¿Qué influencia te parece que han tenido las redes sociales en el gaming?

ENTREVISTADO: El mismo que tienen las redes sociales en todo. Es una red, que conecta... Por lo tanto conecta a los gamers, conecta a los juegos e impulsa los mismos, los magnifica.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo ves que ha avanzado la tecnología respecto a los juegos y qué incidencia ha tenido en ellos?

ENTREVISTADO: Los videojuegos avanzan con la tecnología, la tecnología referida a todo, la de vanguardia. Hasta deben de haber cosas que avanzan gracias a los videojuegos. Por ejemplo la realidad virtual, que seguramente alguien ya lo había inventado con algún fin científico, medico, etc... Pero llega a nosotros, a los usuarios finales gracias a los videojuegos y a su gran consumo a nivel mundial. El mercado de los videojuegos tiene más ganancias que la de la música y el cine juntos, por lo que invertir en tecnología que haga mejor a los juegos, no es algo tonto, sino todo lo contrario.

ENTREVISTADOR: ¿Por qué piensas que ha aumentado el número de gamers?

ENTREVISTADO: No creo que el número haya aumentado, sino que la exposición de los gamer fue la que aumento, como dije antes, por las redes sociales, redes dedicadas solo a gamers... Es algo que siempre se hizo, solo que ahora todos podemos identificarnos y juntarnos en grandes cantidades, ya sea virtual o físicamente.

ENTREVISTADOR: ¿Qué criterios se usan para crear videojuegos? ¿Para qué público?

ENTREVISTADO: Esto da para hablar mucho y hasta para hacer una tesis sobre esto (se ríe), pero resumiendo y claramente, como mi opinión; El criterio debería de ser satisfacer al usuario, hacerlo experimentar cosas de una forma diferente, hacerlo vivir cosas diferentes, pero como hay tantos tipos de videojuegos los criterios se van de algo objetivo. Hay juegos para superarse, hay juegos educativos, juegos desestresantes, juegos para pasar el tiempo, juegos para ayudar a

discapacitados, hay juegos para todo. Digamos que el criterio y el público dependen de la causa del juego.

ENTREVISTADOR: ¿Qué aportes han tenido los videojuegos en tu vida? ¿En lo personal y en tu carrera?

ENTREVISTADO: Como te mencione antes, los videojuegos, más bien por la falta de videojuegos, pude explorar mi imaginación y explotarla, los videojuegos me han hecho una persona creativa, querer imitarlos, querer superarlos, te invitan a vivir cosas únicas y soñar con lo imposible. Esto hizo que me forme de una manera, que me junte con personas que hicieran lo mismo que yo. Por ejemplo prefería juntarme a jugar videojuegos en la noche con amigos que salir a bailar y eso podía ser la diferencia de lo que soy ahora. En mi carrera, digamos que al ser autodidacta, los videojuegos fueron mis maestros, mi fuente de aprendizaje, que cosa mejor para hacer juegos que los juegos mismos.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinas respecto al género en el gaming? (distribución, a la hora de jugar, etc.)

ENTREVISTADO: No entiendo a qué te referís con género. ¿Sexo? ¿Tipo de juego? Explícame y te respondo mejor :)

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinas de la violencia en los juegos online?

ENTREVISTADO: La violencia es llevada por personas violentas, que quizás no pueden canalizar sus problemas o frustraciones de otras formas y utilizan estos medios para desahogarse.

ENTREVISTADOR: ¿Qué opinas de los medios respecto a las noticias acerca de los juegos?

ENTREVISTADO: Todo depende del fin que quieran obtener los medios, las noticias siempre pueden ser dadas de muchas formas, dependiendo los fines. En cuanto a juegos las únicas noticias validas son las de noticieros dedicados a los videojuegos.

ENTREVISTADOR: ¿Qué proyección tenés de los videojuegos en un futuro?

ENTREVISTADO: En un futuro los videojuegos van a ser la principal forma de educación y entretenimiento. Un recurso audiovisual que se puede aplicar a satisfacer muchas carencias de la vida. Los videojuegos son el futuro. No lo único, pero si importante :)