



**UNIVERSIDAD  
ACADEMIA**  
DE HUMANISMO CRISTIANO

**ESCUELA DE PSICOLOGÍA.**

*“Video Juegos en red, una experiencia grupal para los jóvenes.”*

Profesor Guía: Pablo Venegas

Profesor informante: María Isabel Pardo

Metodólogo: Genoveva Echeverría

Estudiante (s): Miguel Villa Jiménez

Tesina para optar al grado de Licenciado en Psicología

**Santiago, 2014**

*Dedicatoria.*

*Esta investigación va dedicada a todas aquellas personas que se sumergen en una vida llena de incertidumbres, donde se asfixian en la soledad de un mundo líquido y sin sentido. Y a pesar de lo anterior; en el anonimato, resisten y buscan poder respirar en un lugar que los cobije por toda la vida, donde el reconocimiento y la cooperación es el aire que no se contamina con la suciedad de las relaciones instrumentales.*

*Agradecimientos.*

*A todos aquellos que participaron en esta investigación, por su tiempo y buena disposición. Más que nada, por su confianza y cooperación, en especial a mi profesor guía y mi profesora informante.*

*Muchas gracias.*

# Índice.

## Contenido

Índice. ....	4
Introducción. ....	6
2-Antecedentes y formulación del problema de investigación.....	7
2.1 Definición del problema. ....	13
2.2- Relevancia del problema de investigación. ....	14
2.3. Objetivos generales y específicos.....	15
2.3.1 Objetivo general. ....	15
2.3.2 Objetivos específicos. ....	15
3.0 - Marco Teórico. ....	16
3.1 Post modernidad y globalización.....	16
3.3.0 Jóvenes. ....	27
4.0 Hipótesis. ....	33
4.1 Hipótesis general. ....	33
4.2 Hipótesis específicas.....	33
5.0 Marco Metodológico.....	34
5.1 Diseño de la investigación ....	34
5.2 LUGAR.....	35
5.3 LOS SUJETOS.....	35
5.4 MUESTRA.....	35
5.4.1 IDENTIFICACIÓN DE LA MUESTRA: ....	36
5.5 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	37
5.6 Análisis de Información. ....	42
6. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS ....	43

6.1	Plan de trabajo. ....	43
6.2	Síntesis de categorías.....	43
7.	Análisis de resultados. ....	67
	Identificación. ....	67
2.	Identidad grupal. ....	69
2.1	Afiliación .....	69
2.2	Metas comunes y estrategias. ....	70
3.	Liderazgo.....	70
2.4-	Comunicación.....	71
2.5-	Organización.....	71
3.0	Espacio. ....	72
5.	Comodidad, seguridad y mercado.....	74
	Conclusión. ....	76
	Bibliografía.....	78
	Anexos .....	83

## Introducción.

Esta investigación nace desde la reflexión, sobre si los videos juegos en red representan un espacio de encuentro social ante la pérdida de colectividad que se suscribe en la sociedad actual. La globalización, ha transformado los espacios de encuentro con la alteridad en lugares de consumo centrándose la vida social solo en la acumulación de bienes. Desde distintas aristas de las ciencias sociales, han desarrollado la tesis de que las distintas patologías sociales son el síntoma de una sociedad que al eliminar los espacios de producción social, el individuo, ha quedado con un vacío existencial propio de la post modernidad. Pero la globalización, con sus nuevas tecnologías une a los individuos trazando mapas de conocimientos independientes de un territorio o lugar. El video juego en red, al ser parte de las nuevas interacciones de la globalización nos llama a cuestionarnos si el constituye un espacio de encuentro social que permite el encuentro con la alteridad. Según las distintas aristas de las ciencias sociales, la colectividad se conforma con una experiencia grupal, que se define a la base de una conformación de una identidad grupal. Por lo mismo, el presente proyecto, se centra en responder la siguiente pregunta ¿El video juego en red, constituye una experiencia grupal para los jóvenes? El objetivo General, es conocer si el video juego en red, constituye una experiencia grupal para los jóvenes.

## 2-Antecedentes y formulación del problema de investigación.

En la actualidad, la sociedad contemporánea se ha centrado en un orden hegemónico, tanto a nivel económico, como individual generando debates desde distintas aristas del conocimiento, incluso epistemológicas. La globalización ha generado varias transformaciones sociales, ya que desde ella se introducen nuevos valores, comportamientos e interacciones sociales independientes de un territorio, lugar e historia. “Esta se caracteriza por un nivel de integración y de interconexión que se traduce en la percepción empírica en los individuos, más allá de sus lazos territoriales y sus identidades culturales de una pertenencia a un mundo global” ( Abélès, 2012, pág. 15.)

Para Tobie Nhatan(1999), desde su crítica al discurso científicista, la globalización busca invadir o suscribir una cultura por otra. El sentido de todo saber y relación simbólica está determinado por su territorio, no existiendo una epistemología predominante sobre otra. Esto quiere decir, que mitos e historias tienen la misma validez que otro discurso científico, pero no obstante, la verdad científica se nos inculca desvalorando, lo que era tradicional en determinado lugar. En otras palabras, al introducirse estos discursos en culturas externas se pierde el sentido propio de cada lugar, adoptando creencias que no concuerdan con la historia y el medio en el que se suscriben.

La globalización ha mundializado una visión mecanicista y económica del vivir, ha roto los enlaces de los individuos aislándolos de su propia historia y cultura, dirigiéndolos a un vacío en lo más propio de su ser.

Alejandro Bilbao( 2012), nos menciona que la globalización, ha incidido en la forma en que los hombres establecen sus vínculos; y en las representaciones de institución de sus sentidos y devenires. “Sin lugar a dudas, la globalización ha generado un sinnúmero de transformaciones sociales de fuerte incidencia en las formas en que las sociedades humanas organizan sus parámetros de habituación y construcción colectiva.” (Bilbao, 2012, pág. 44.)

Se puede decir, que la construcción colectiva, se ha ido perdiendo y esto emerge en un continuo de una sociedad que ha ido eliminando los espacios de sostén que puede dar la sociedad, en pos del desarrollo y automatización de recursos. Ha dejado en el margen el bienestar social e incluso ha reconfigurado nuestra forma de percibir los espacios que son propios de la producción social, con la alteridad. En palabras de Milton Santos; “El espacio debe considerarse como el conjunto indisociable del que participan, por un lado, cierta disposición de objetos geográficos, objetos sociales, y por otro, la vida que los llena y anima, la sociedad en movimiento.” (Santos, 1995. pág. 28)

Milton Santos (1995), establece que los espacios se han transformado en su totalidad en una forma productiva, cuyos objetivos son más económicos que sociales. La relación entre espacio y globalización, parece inminente en el contexto de una nueva percepción de relación social, ya que los lugares físicos de encuentro social se han disipado.

Uno de los efectos visibles de la globalización es que se han reducido el grado de sociabilidad y de simbolización de un espacio dado. Para Marc Augè(1992), el desplazamiento del espacio ha tenido lugar a una extensión sin precedentes de los no-lugares empíricos, los cuales se han transformado en lugares de consumo y de tránsito, donde no se da relación social, y cada vez hay menos lugares-antropológicos<sup>1</sup>, donde hay lugar y encuentro social, pero en las sociedades más efímeras cada vez son más escasos.

Hannah Arendt (1993), establece una diferencia entre espacio público y privado, el primero es donde se ejerce ciudadanía, encuentro de la libertad y donde las acciones de los hombres están regidas por el encuentro y reconocimiento con la alteridad. Lo privado, por otro lado es todo aquello que está dirigido por el sentido de la sobrevivencia y una vez que se complace lo privado puede llegar a lo público. Pero en el transcurso de la historia, se perdió al fusionarse lo privado con lo público. En la actualidad la libertad es ilusoria, ya que se ostenta en la acumulación de bienes. Aquí es donde irrumpe lo social en el mundo contemporáneo, quedando esta libertad centrada en el individuo, lejos de la alteridad. “Esta

---

<sup>1</sup> Lugares-antropológicos: Marc Augè(1992), lo define como todo espacio en el cual pueden leerse las inscripciones del vínculo social y de la historia. En el convergen las creencias, actividades y eventos temporales del ser humano y, que dan forma a su cultura, siendo la identidad del lugar la que lo reúne y finalmente lo une.

extensión tiene repercusiones sociales importantes en la forma de relación, ya que la identidad personal y colectiva se construye con la alteridad.” (Auge, 2012, pág 26.)

Ya Emilie Durkheim (1982), establecía una relación entre el suicidio y la cohesión social. Entre menor participación social, los individuos, tienen una propensión al suicidio. Desde similar mirada, pero más actual, Kathya Araujo (2006), relaciona a la depresión con un síntoma social propio de nuestra época. Ella nos explica, que al centrarnos en la cotidianidad de la satisfacción de un goce. Olvidamos, lo propio de nuestra cultura, la protección y la participación. Este olvido, deja un vacío que es explicable, como una amalgama de síntomas que la psiquiatría universalizo como depresión.

Lo anterior, se correlaciona con el aumento de diagnósticos depresivos (depresión-bipolar, depresión endógena) lo que se refleja en esta cita, “Ochocientos mil chilenos sufren depresión, además los suicidios se han triplicado en los últimos doce años”(Ceme-2006).

Es un tema preocupante, a menos que estemos en presencia de una epidemia de factores endógenos, más bien podemos revisar los antecedentes anteriores de manera reflexiva y nos parece más coherente relacionar a estas patologías sociales actuales: como la depresión, la drogadicción, la deserción escolar, la delincuencia, entre otras, como propias de la ausencia de espacios que permitan una producción social, y a su vez una contención.

Bowen(1991) , establece que el ser humano se relaciona e interactúa para disminuir los grados de ansiedad que son propios de un medio nocivo al cual debemos adaptarnos. Y por esto es que nos agrupamos y funcionamos desde la colectividad, para reducir los riesgos y a su vez contar con el apoyo y el sentido que nos da un grupo. Para que exista grupo, se deben dar tres situaciones, según Claudio Neri (1997), debe haber un espacio que deposite o se sitúe el grupo; Segundo una transacción verbal, flujo

de significados y significaciones; por último, fantasía inconsciente multi-personal, entendida como el flujo de identificaciones que busca ser aceptadas o rechazadas por un grupo. Estas tres situaciones dan lugar al campo trans-personal, que es una interdependencia al grupo, contiene al grupo y depende del grupo, pero es más que la suma de las relaciones grupales. Es una independencia psíquica, con su propia dinámica que le da direccionalidad al grupo.<sup>2</sup>

Si bien la globalización, por un lado, nos desconecta con lo propio de nuestra historia y sentido social, las políticas de mercado por otro lado, nos conectan con una identidad hegemónica que se configura en los medios de comunicación, uniéndonos a través de las nuevas tecnologías que acompañan los bienes de consumo. Emergiendo cada vez más fenómenos sociales que deben analizarse desde el campo simbólico en el que se están dando. Por ejemplo, con el auge de internet y las nuevas redes sociales, el conocimiento circula con independencia de las autorías y estatus que eran parte de las autoridades del saber (autores, universidades, profesores). Formándose así nuevos mapas de conocimientos, independiente del lugar tradicional (universidades, colegios, etc.) en el cual se imparten estos conocimientos. Ya no se necesita ir a la universidad para aprender a construir un motor a combustión o estudiar astronomía, para entender la conformación y constitución de un astro. Ahora los aprendizajes, dependen solo de las motivaciones y el interés de cada usuario.

---

<sup>2</sup>. Claudio Neri en, Manual de Psicoanálisis de Grupo (1997) Describe que existe una interdependencia, dinámica que fluye en un grupo, él lo define como campo multi-personal.

La idea de campo es recogida por W y M barenger de campo bi-personal lo describen como la relación diádica terapeuta-paciente, ya que esta genera un campo, que a su vez, la pareja es contenida por el mismo campo. No se puede definir como la suma de dos situaciones intrapsíquicas, ya que es creada por ellos mismos en el interior de la unidad que ellos mismo constituyen en el momento de la sesión. “Da origen a algo parecido como un tercero al campo que tiene una calidad y una dinámica propia y autónoma de los que están implicados en la relación” (Neri, 1997, pàg83).

La aparición de estos nuevos fenómenos sociales, se centran en su mayoría, en las prácticas juveniles de las nuevas generaciones. Ya Margaret Mead en su texto “Cultura y compromiso, estudio sobre la ruptura generacional” (1970), ya daba cuenta de una forma nueva de relacionarnos, un quiebre generacional, donde los hijos saben más que los padres o también los estudiantes pueden aprender desde otros lados, donde los padres y profesores pierden el estatus de conocimiento que tenían en el pasado. Presky (2006), en su estudio “Nativos digitales, Inmigrantes digitales”, da cuenta del mismo fenómeno, él nos menciona que hay recambio generacional en los estilos de comunicación en los jóvenes. Los nuevos estilos de comunicación generan distintos conflictos sociales, ya que las generaciones anteriores no comprenden y no se adaptan a las nuevas formas de interacción que existen hoy en los jóvenes. Presky (2006), relaciona el fracaso del sistema educacional actual en

Estados Unidos, al hecho que las prácticas del aula son parte de los estilos de comunicación de las antiguas generaciones no adaptándose a los estilos de las nuevas generaciones. Y dentro, de estos nuevos estilos de comunicación, se encuentran los video juegos.

Hoy en día, los videojuegos en red son un fenómeno social que se masifica en la inmediatez de una sociedad que ha optado por el desarrollo tecnológico y el confort de la vida. Ya no sólo son parte de la distensión de niños y jóvenes, sino, son parte de la cotidianidad de la vida diaria de muchos niños, jóvenes y adultos. Cada día se suman más adeptos a la práctica de video juegos en red, ya que el mercado ofrece alternativas de juegos para celulares, laptops o consolas portátiles. Para visualizar un poco el fenómeno visualicemos las estadísticas arrojadas en Perú, sobre el acceso a video juegos, ya que en Chile, no se han hecho estudios estadísticos significativos. “En una muestra de 4954 adolescentes con edades entre 11 y 18 años los resultados indican que el 85% de los adolescentes acceden a los videojuegos, aun cuando los varones juegan más que las mujeres, tanto las mujeres (70.6%) como los hombres (94.7%) hacen uso alto del videojuego” (AV. PSICOL. 18(1) 2010)

Son escasas las disciplinas, que han centrado sus estudios al fenómeno video juegos. Las investigaciones las podemos categorizar en dos líneas. Por un lado, las que se centran en potenciar su

uso, por sus propiedades pedagógicas y estimulación holística que favorece el desarrollo, Monjelat, N y Méndez, en su estudio “Videojuegos y Diversidad: construyendo una comunidad de práctica en el aula,” (2012) dan cuenta de lo anterior. Y por otro lado, las investigaciones que se centran en advertir sobre los posibles peligros de su uso, como Ejeiro, R & Bersabé, R Morán (2002) que la describen como una más de las adicciones modernas.

## 2.1 Definición del problema.

Como se ha señalado anteriormente, la globalización ha transformado los espacios, donde se reconoce a la alteridad, en lugares de consumo. Cuyo efecto en la sociedad, es que la colectividad ha disminuido quedando envuelta en individualidades vacías llenas de inseguridades que se expresan en distintas formas como aumento de enfermedades mentales.

Por lo mismo, autores como Richard (2012), nos advierten del peligro en el debilitamiento de la cultura al introducirse a la dinámica del consumo, esto nos dejaría a portas del fin de la colectividad, plasmándose en la realidad con olas de violencia y baja participación social.

Esto nos invita a reflexionar, sobre las instituciones encargadas de las inscripciones del sentido social, como la familia, la escuela, las universidades y si estas; se están transformando, utilizando el concepto que desarrolla Marc Auge, en “no- lugares” , borrándose los espacios de contención y encuentro social.

Si bien, toda colectividad nace en la conformación de identidades grupales para disminuir las tensiones con el medio. Nos preguntamos si las nuevas formas de interacción que emergen desde la globalización en los jóvenes, como parte del cambio generacional que nos menciona Mead (1970) y Presky (2006), constituyen nuevas formas de agrupación y reconocimiento con la alteridad.

Así, este proyecto de investigación se centrará en el fenómeno del video juego en red, como expresión de una de las nuevas formas de interacción de los jóvenes de hoy, buscando responder si ello representa un espacio de encuentro para los jóvenes, en respuesta a la necesidad de colectividad perdida en la globalización.

De esta forma, la pregunta que buscamos responder en esta tesina es, ¿El video juego en red, constituye una experiencia grupal para los jóvenes?

## **2.2- Relevancia del problema de investigación.**

Actualmente, las investigaciones sobre video juegos en red son escasas, y de manera descriptiva. Así, el aporte teórico de este proyecto de investigación se centra en dar a conocer de manera reflexiva y crítica, la experiencia de los videos juegos en red en los jóvenes como un nuevo proceso de sociabilización que emerge en ellos. Al ser un proyecto de investigación de orden exploratorio, busca levantar información que abra el debate crítico sobre las nuevas formas de encuentro social en los jóvenes que aún no han sido abordados de forma reflexiva, en este caso el video juego en red.

Desde el punto de vista metodológico, al introducirse en las nuevas formas de interacción que emergen y se renuevan constantemente, como el video juego en red, es posible visualizar las nuevas formas de aprender y conocer que tienen los jóvenes de hoy. Por otro lado, permite abordar nuevas estrategias metodológicas para los fenómenos que se dan en la actualidad. También, se invita a reflexionar sobre las transformaciones sociales de esta época.

## **2.3. Objetivos generales y específicos.**

### **2.3.1 Objetivo general.**

Conocer si la experiencia de video juego en red, constituye una experiencia grupal para los jóvenes.

### **2.3.2 Objetivos específicos.**

Descubrir si la experiencia de video juego en red, crea una identidad grupal para los jóvenes.

Reconocer si la experiencia de video juego en red, constituye un espacio de encuentro en los jóvenes

Identificar las motivaciones de los jóvenes, para participar de video juego en red.

## 3.0 - Marco Teórico.

### 3.1 Post modernidad y globalización.

Al sumergirnos en las reflexiones sobre el mundo en el cual estamos insertos, desde las ciencias sociales, es evidente señalar que nos encontramos en un momento histórico crítico. Por un lado, nos encontramos en un periodo que Lyotard(1979), define como pos modernidad, este periodo se caracteriza con las muertes de los grandes relatos de la modernidad (iluminismo, religión, marxismo,) estos imperativos constituyentes de la realidad se vuelven débiles, desde un mundo de certezas absolutas a un mundo lleno de incógnitas. Las grandes promesas liberadoras de la ilustración se desvanecen, en una multiplicidad de universos semánticos, relativizando la historia y su devenir quedando en un tiempo estático donde aflora la incertidumbre a todo nivel del saber. “sociedad pos moderna: dicho de otro modo, cambio de rumbo histórico de los objetivos y modalidades de sociabilización, actualmente bajo la égida de dispositivos abiertos y plurales; dicho de otro modo, el individualismo hedonista y personalizado se ha vuelto legítimo y ya no encuentra oposición” (Lipovestsky, 1983, pág, 9.), según este mismo autor, la revolución del saber, la esperanza futurista, todo lo propio de la modernidad en esta época ha concluido.

Por otro lado, la globalización, en el marco post modernista, ha encontrado la sustentabilidad lógica para insertar políticas de libre mercado, ya que con la muerte de los absolutismos se da paso al relativismo cultural y se crean nuevos espacios de intercambios. De forma paradójal, se hegemoniza a quienes quieren entrar a las esferas de consumo, pero a su vez, esto fragmenta al mundo en pos de las diferencias que se articulan en las resistencias de aquellos que no pueden entrar a las esferas del intercambio de bienes, como lo señala este autor.

*“La globalidad actual es una globalidad en red que produce efectos de homogeneización, pero también de exclusión”* (Augè, 2012, pág, 26).

### **3.1.2 Globalización.**

El término globalización enmarca varios escenarios, definidos por parámetros espaciales, económicos, tecnológicos, científicos y políticos. Pero para esta investigación nos centraremos en su carácter de interconexión y transformación espacial.

### **3.1.3 Interconexión.**

Por un lado, se transforman las sociedades en una identidad global que es reflejada en las cosmovisiones de los individuos, *“La globalización se caracteriza por un nivel de integración y de interconexión que se traduce en las percepciones empíricas en los individuos más allá de sus lazos territoriales y sus identidades culturales”* (Abélès, 2012, pág. 12). A su vez, Bilbao (2012) nos menciona que la globalización ha generado un sin número de transformaciones sociales y culturales que ha tenido un advenimiento en nuevas formas de subjetivación individual. Ya como habíamos mencionado en los antecedentes, la globalización impone nuevas formas de comportamientos, valores y formas de interacción que son independientes de un lugar o territorio. Podemos vislumbrar esto como construcciones impuestas que buscan obliterar las diferencias individuales y culturas locales. *“Vista como proceso multidimensional que afecta nuestras presentaciones y nuestras re-presentaciones y nuestras maneras de actuar de un lado del planeta a otro”* (Abélès, 2012, pág. 16).

Desde el planteamiento de Abélès (2012), las singularidades culturales son afectadas por estos procesos de interacción e integración, provocando una tensión constante entre lo global y local. La forma en que se tensiona lo podemos entender en el planteamiento de Tobie Nathan(1999), que desde su crítica al discurso científico, nos dice que al hegemonizarse las vinculaciones del mundo global se suscriben en las interacciones culturales locales, provocando una pérdida del sentido cosmológico que tiene cada cultura con su medio. Se podría decir, que las relaciones de los hechos contingentes de cada lugar se desvanecen en pos de la inclusión a este mundo global, emergiendo una discordancia entre el pasado y el presente. Estas discordancias se expresan directamente en como los individuos se relacionan

con su medio, el presente se toma como una desafiliación colectiva progresiva, al introducirse en las lógicas del mercado. Según Lipovestsky (1983), los valores sociales y culturales quedan muy atrás en relación con la superficie de la identidad global del consumo. Esto quiere decir que hemos dejado de lado la producción social por la acumulación de bienes, Berman (1987), también menciona, que la gente se reconoce en sí misma en sus bienes y no en su entorno cultural. Lo nuevo de la globalización para Lipovestsky (1983), es que se reforma continuamente para aumentar su penetración en el mercado y relanzar el consumo. La correlación entre oferta y demanda es el efecto de la organización objetiva de dos lógicas independientes pero funcionalmente homólogas: la competencia en producción, y las luchas simbólicas en estrategias de distinción de clases los objetivos culturales son el confort, calidad, estética, y opción individual.

#### 3.1.4 Espacio.

Por otro lado, donde se suscribe esta lógica global, para Santos (1995) la producción social y encuentro con la alteridad se da en los espacios geográficos, pero *“la globalización de la sociedad y de la economía genera la mundialización del espacio geográfico, y le otorga un nuevo significado”* (S. Amin, 1980, p.226, citado por Santos, 1995.). *“El espacio asume hoy en día una importancia fundamental, ya que la naturaleza se transforma en su totalidad, en una forma productiva”* (G. Prestipino, 1973, 1977, p.181, citado en Santos 1995). En los antecedentes, definimos espacio, en palabras de Santos *“El espacio debe considerarse como el conjunto indisociable del que participan, por un lado, cierta disposición de objetos geográficos, objetos sociales, y por otro, la vida que los llena y anima, la sociedad en movimiento.”* (Miltos Santos, 1995. pág. 28). No se puede considerar solo como un lugar físico solamente, ya que desde el transitan las significaciones y representaciones del mundo al cual nos insertamos y la cuna en donde se construye lo social. *“Es, más bien, un ámbito contenedor de la conflictividad social, que contiene distintas significaciones dependiendo de la coyuntura y de la ciudad de que se trate”* (Carrión, 2007, pág. 80.). Para esclarecer la importancia de la transformación de los espacios, Hanna Aredent(1974), establece la diferenciación entre espacio público y privado. El espacio público, es un lugar de reunión de todos en este espacio todos se reconocen *“la apariencia – algo que ven y oyen otros al igual que nosotros – constituye*

*la realidad*” (Arendt, 1974, pág. 73) y esta realidad es lo que garantiza que todos estén interesados por el mismo objeto social, a pesar de las diferencias. En cambio lo privado, es todo aquello que se remite a la satisfacción de necesidades primarias, que nos permiten llegar a este espacio público. Para esta autora, la participación ciudadana es el garante de lo común, la libertad está en el reconocimiento con la alteridad, pero en la actualidad la libertad se vuelve ilusoria, ya que lo social irrumpe cuando se fusiona lo privado con lo público, dando paso al fin de lo común y al reconocimiento de lo privado. Es por lo mismo, que la geografía y la arquitectura se han centrado en rescatar los espacios públicos, como plazas, calles, pero no obstante en la actualidad, el espacio público es percibido como una amenaza, por un lado la mantención de aquellos espacios es una pérdida de recursos para los gobiernos y a su vez, se vuelven espacios de consumo pero del mercado no tradicional (narco-tráfico), por lo mismo *“El espacio público es percibido como una amenaza. Una reacción «natural» en respuesta a esta amenaza —elevando la cifra del terror y el miedo— es no salir, no exponerse, refugiarse en lugares privados: el auto bien cerrado, la casa bien enrejada, el barrio cercado y vigilado, el suburbio bien alejado”* (Segovia, 2007, pág.18).

*“Existe una tendencia a suponer que todo lo que puede contener una casa o el entorno inmediato alcanza para hacer posible una vida satisfactoria. Las personas, en la medida de sus posibilidades, tratan de adquirir y poner en el espacio privado la mayor cantidad de artefactos y lugares tendientes a satisfacer necesidades que antes solían resolverse en la ciudad.”*(Segovia.2007, pág.17).

Las repercusiones de este periodo, es que se han disminuido los espacios de sociabilización en la ciudadanía, repercutiendo de distinta manera en las construcciones colectivas de la sociedad y de su simbolización. Marc Augè (1992), nos menciona que los lugares de encuentro social se están transformando en su totalidad en lugares de consumo, donde la reciprocidad social se ha desplazado a un vacío en el cual no hay encuentro social. El los define como espacios de anonimato, “no- lugares” espacios de tránsito que a pesar de que las personas lo comparten no se reconocen a pesar que se encuentren más de alguna vez en el mismo lugar. Esto repercute de manera importante a nivel social, ya que las identidades se forjan con la alteridad. Lo mencionado hasta ahora, nos hace reflexionar que la globalización se suscribe en los lugares de encuentro social de cada cultura, donde se establece la construcción y la participación social. Como efecto hegemónico de la globalidad, las identidades

globales se han transformado en una individualización progresiva para entrar a las esferas de consumo y competición.

Los efectos concomitantes de estas pérdidas de espacios de encuentro, están directamente relacionados con los individuos. Al quedar la moralidad expuesta al relativismo de la post-modernidad, los vínculos con las culturas se debilitarían con el advenimiento de la una sociedad efímera e individual. *“La inhibición de la apertura a la alteridad que sigue, porta un Yo pueril ávido de gratificaciones inmediatas, intolerante a la retención de sus necesidades y a la resistencia del otro, a alternancias de entusiasmos apasionados y de fracasos relacionales”* (Richard, 2012, pág. 17). Esto conlleva a un repliegue hacia nosotros, donde el centro de la realización es la satisfacción del placer, cayendo cada vez más en un consumo desmedido *“La economía libidinal de las masas se metamorfoseó en economía consumista individualista”*(...) Ya Freud( 1929), establecía que la conciencia moral es la consecuencia de la renuncia pulsional, de cierta manera esta renuncia era necesaria, para que nos pudiéramos insertar en la cultura y así convivir con la alteridad, pero con el advenimiento del consumo esta renuncia se vuelve pasajera y con lleva el debilitamiento de las instituciones que representan a la cultura, quedando nuestra sociedad ad portas del fin de la colectividad. *“Significa que el paisaje se ha convertido en el escenario de la administración masiva y violenta desenfrenada, un estado de cosas claramente percibido por el hombre corriente. La alienación y la futilidad que caracterizaron las percepciones de unos pocos intelectuales a comienzos de siglo han llegado a dominar, al final de este siglo, la conciencia del hombre común.”* (Berman, 1987, pág. 2), *“La mayoría de los trabajos son idiotizantes, las relaciones vacías y transientes, la pista de la política absurda. En el vacío creado por el colapso de los valores tradicionales, tenemos algunas revitalizaciones evangélicas de tipo histérico, conversiones masivas a la Iglesia del Reverendo Moon, y un gran retrainamiento hacia la evasión que ofrecen las drogas,”* (...). Según Lipovestsky (1983), el consumo tiene una gran valoración social, ya que la obtención de bienes lujosos provoca una diferenciación de quienes no pueden optar a ellos y de forma colateral, esto aumenta la segregación y la estratificación de la sociedad. La problemática de una constante segregación social, ha generado grupos de exclusión, quedando fuera de lo normal (ya sea pobreza, enfermedad mental, etc). El creciente individualismo ha formado una serie de vacíos que la

psiquiatría ha ido relleno con patologías nuevas y que tal vez puedan ser parte de la falta de pertenencia a la sociedad. Por esto mismo, la lógica individualista del consumo y la disminución de espacios de encuentro, tiene relaciones directas con algunas patologías comunes de la sociedad actual.

Emilie Durkheim (1982), estableció una relación entre la poca participación social y el suicidio, describiendo que aquellos individuos cohesionados a distintos grupos,( como familia, iglesia, etc.) muestran una menor tendencia significativa al suicidio, a diferencia de quienes tenían una menor participación social. Kathya Araujo (2006), relaciona la depresión como un síntoma social, propio de nuestra época, al centrarnos en la cotidianidad de la satisfacción de un goce interminable o consumo, olvidamos lo propio de nuestra cultura, la protección y la participación, quedamos con un vacío que es explicable como una amalgama de síntomas que recaen en el significativo depresión universalizado por la psiquiatría. *“Aun en los países más avanzados, los que han logrado un mayor desarrollo económico se observan índices cada vez más elevados de trastornos psicopatológicos. Se estima, por ejemplo, que cada siete sujetos alguien desarrolla una demencia; que para el año 2020 habrá en el mundo un millón y medio de suicidios consumados, y entre 15-30 millones de intentos de suicidios registrados”*( De la Fuente,2012, pág. 587). Es evidente en forma reflexiva vislumbrar, estas patologías sociales (drogadicción, depresión, delincuencia, suicidio), como partes de las sociedades más consumidoras “En Chile los porcentajes asustan, el 70% de la población ha sufrido o sufrirá una enfermedad mental justo en su época más activa en lo laboral y social.”([www.otic-alianza.cl](http://www.otic-alianza.cl)), *“Ochocientos mil chilenos sufren depresión, además los suicidios se han triplicado en los últimos doce años”*(Ceme-2006). Speer y cols(1992), describen una relación directa entre el apoyo social y los estresores sociales, entre 1982 y 1984 en Estados Unidos comienzan investigaciones, que dan cuenta de la existencia de una mayor resiliencia a enfermedades mentales en individuos con mayor contención social.

### 3.2.0 **Grupos.**

Anteriormente, desde la mirada de distintos autores, señalamos la importancia de la colectividad en la sociedad y como esta ha ido disminuyendo. También relacionamos estas miradas con el periodo crítico de la pos-modernidad, cuyo efecto a través de la globalización, ha ido borrando los espacios públicos generado una pérdida progresiva de colectividad, reflejándose de distintas maneras en las percepciones de los sujetos. Ahora, revisaremos la definición de grupo, ya que este es la base de la conformación de colectividad en la sociedad.

Díaz (2000), en su libro bases de la terapia de grupo, nos menciona la dificultad de la definición de grupo, ya que son muchas las disciplinas de estudios que argumentan y utilizan el concepto de grupo y adhieren el hecho que desde la existencia del hombre, el hombre se agrupa. Pero lo transversal a las distintas disciplinas es la importancia del concepto, ya que suena ingenuo estudiar las individualidades, tanto que el ser humano es un ser cultural, social, grupal, relacional etc. Por ejemplo, desde la sociología, el grupo es la piedra angular de la sociedad, y desde la psicología social, es comprendido como sub-sociedades. Nosotros, entenderemos grupo, como conjuntos de personas donde existe interdependencia de los miembros, en aspectos relacionales y emocionales. Para diferenciar más aun el concepto de grupo, se puede definir con las palabras del siguiente autor *“grupo es la reunión voluntaria de tres o más personas, en una relación libre, cara a cara, sujeta a un liderazgo, con una meta en común y que, en relación con ella, genera una relación dinámica recíproca entre los miembros.”*(Slavson S.R (1953), citado por Díaz, 2000, pág 25.) También puede ser entendido, como una zona intermedia entre la realidad interdependiente entre la realidad interna y externa correspondiente a los objetos y fenómenos transaccionales. O proceso continuamente móvil, donde opera un interrumpido intercambio de relaciones, aspectos y pulsiones.

Por lo general, se suele dominar grupo a un conjunto de personas que comparten un determinado lugar. Olmsted 1979(citado por Diaz,2000,pag 25), nos recomienda diferenciar grupo del <agregado> ya que ni el interés, ni la proximidad física constituyen una colectividad(esto lo podemos homologar a las relaciones que se dan en los “no-lugares” concepto desarrollado por Augè 1998), por lo que él define grupo *“ como una pluralidad de individuos que se hayan en contacto los unos con los otros; tienen en*

*cuenta la existencia de unos y otros; poseen conciencia de cierto elemento común importante y creen que éste establece una diferencia”.*( Olmsted 1979,citado por Rodriguez,2000,pag 25).

Desde la psicología comunitaria, con sus inicios de estudios en la década de los 80, sobre las limitaciones del paradigma clínico individual. Por consiguiente, el apoyo social comienza a tener una relevancia sobre las cualidades de pertenecer a una comunidad o grupo. El sentido de comunidad, se remite a la posibilidad de minimizar las aversiones de un contexto individual en la sociedad, por consiguiente emergiendo una la correlación significativa entre salud y bienestar social. La importancia del bienestar social, se inscribe al sentido de comunidad, ya que produce el efecto de afiliación.

La afiliación, la definiremos en las palabras del siguiente autor *“aquel sentimiento de pertenencia a un grupo. Éste tiene que ver con aspectos como: • La seguridad emocional, que se refiere a la integración de los vínculos afectivos sin obstáculos, posibilitando el sentimiento de contar con las otras personas que pertenecen a una comunidad concreta.* (Ochoa G., 2004, pág. 22)”

### **3.2.1 Características generales de los grupos.**

Según Díaz (2000), todos los grupos tienen características generales, que permiten diferenciarlos de los no grupos. Las principales características generales son:

- Existe interacción social en los grupos, solo cuando hay cierto consenso de intereses y percepciones comunes entre los participantes.
- Las personas en contacto desarrollan una organización social informal, con una combinación sutil de significados(comunicación).
- Los temas pertinentes a la meta del grupo despiertan tendencia hacia la conformidad del grupo.

- Identificación, (consenso de valores, normas), este opera en la internalización de padrones, proceso inconsciente de los sujetos, donde adquieren características de otros sujetos. Se puede vislumbrar, como aquellas características comunes que comparten ciertos elementos que los distinguen de otros elementos.

- El grado de conformidad hacia las normas de grupo, tiene relación con el grado de cohesión y mientras mayor sea esta menos ansiedad experimentan los miembros.

### ***3.2.3 Experiencia grupal.***

Una experiencia grupal, se constituye con una meta u objetivo en común, la cual depende de la interdependencia relacional que existe entre los participantes de un grupo. Para que esto se realice, Neri (1997) nos menciona que debe haber tres situaciones:

-Primero, un espacio que deposite o se sitúe a los distintos elementos que conforman el grupo y, como ya habíamos mencionado, espacio no sólo se remite a un lugar físico.

- Segundo, una transacción verbal, flujo de significados y significaciones que circulan entre los distintos elementos del grupo.

- Tercero, fantasía inconsciente multi-personal, entendida como el flujo de identificaciones que busca ser aceptadas o rechazadas por un grupo.

Una experiencia grupal conforma a la identidad grupal que se articula como una independencia psíquica. Esta no se entiende como la suma de interacciones psíquicas entre los participantes, sino es aquella que asume su propia dinámica, direccionalidad y flexibilidad. La cohesión de los elementos del grupo, dependerá de la identidad grupal, y a su vez, la relación entre los elementos del grupo sostendrá la identidad grupal. Los fenómenos que dan cuenta, de una identidad grupal, son la sincronidad y la interdependencia de ideas.

La sincronidad, se entiende como sentimientos, emociones, pensamientos que co-existen en la identidad grupal actual, independiente que pertenezcan al pasado, o que sean expectativas o temores, se generan en el aquí y ahora de forma paralela. Son las ideas que circulan de manera inconsciente o consciente que son partes de los distintos elementos del grupo y que generan significación solo cuando se ha tenido contacto con el grupo.( por ejemplo, son aquellos códigos reconocidos solo por un grupo de amigos y si alguien que no pertenece a ese grupo escucha el código no lo reconocerá)

La inter-dependencia, por el contrario a la sincronidad, son las ideas conscientes e inconscientes que coexisten a la identidad grupal, pero en vez de ligar o encontrar la similitud con los elementos del grupo lo modifican. Esto quiere decir, que un elemento que se modifica en el grupo, termina por modificar la configuración del grupo y como efecto colateral afecta a los otros elementos del grupo.

Por otro lado, en términos generales, para efectos de esta investigación nos referiremos a una identidad grupal, cuando se den los siguientes fenómenos grupales:

-Filiación, aquel fenómeno que se refiere a la creación de lazos afectivos entre los integrantes de un grupo. Con una relación “libre” que implique una renuncia de las satisfacciones personales por la satisfacción de la necesidad grupal, esto último es lo que lo diferencia de un equipo.

- Organización, fenómeno que se refiere a cómo la estructura se adapta a la necesidad de los elementos del grupo y media dicha satisfacción con la del grupo, asimismo poder dar sustentabilidad a la estructura grupal. Dentro de la organización grupal, encontramos los siguientes fenómenos:

- Rol, es la función que cumple un elemento del grupo, se puede entender como una asignación que recae sobre los elementos grupales, no obstante el elemento puede estar consciente de dicha función o no. *“Es una estructura mediadora entre el individuo y el grupo; potencial constante a la disposición del individuo, requerido para llenarlo por la dinámica del sistema.”* ( Argazarian, Y.M, y Janoff, S(1993) citado por Diaz,2000 ,pág. 225).

- Metas, son los objetivos de un grupo que emergen del interés común de los integrantes y se constituyen como una necesidad grupal. Le dan direccionalidad y sentido al grupo.

- Liderazgo, es aquel elemento que interpreta de mejor forma las necesidades de los otros elementos y además, es el que reúne las características con los que los demás se identifican. La emergencia del líder no está determinada por la tarea consciente de otros grupos, si no por el clima emocional subyacente, asimismo el líder es transitorio en grupo es elemento que responde de mejor forma en un determinado momento. *“Un líder es quien mejor interpreta, encarna o simboliza las necesidades o creencias que configuran el supuesto básico del grupo en ese momento.”*( Bion, W.R(1948) citado por Diaz,2000 ,pág. 225).

Con los aportes generales, de los autores, antes mencionados definiremos grupo como:

- Un conjunto de personas, que crean una interdependencia entre ellos.
- Se constituye en relaciones libres (con esto se puede diferenciar al grupo de un equipo.)
- Tienen una meta en común sujeta a liderazgos transitorios.
- Crea un sentido de pertenencia (afiliación), que da seguridad y sostén emocional.
- Comunicación, códigos y símbolos que solo toman significados en relación a un conjunto de personas.
- Las experiencias grupales se dan un espacio, que permita el tránsito adecuado de identificaciones, entre la identidad grupal y los elementos del grupo.

### 3.3.0 Jóvenes.

Resulta difícil entrar en una definición del concepto juventud, desde un acercamiento homogéneo. Zarzuri(2000), nos menciona que adentrarnos en el concepto requiere una revisión histórica, social y cultural. Ya que, la mutabilidad del concepto, está estrechamente relacionada con las nuevas formas de subjetivación de la globalización y la mundialización de la identidad global que está marcada por los nuevos padrones de relaciones que nacen en las juventudes pos-modernas. En cuanto a los rasgos transversales que encontramos en la heterogeneidad del concepto, podemos visualizar que es un concepto construido por sociedades industriales, que requieren una etapa entre la infancia y la inclusión al mundo laboral (lo podemos ver como una especie de preparación). Por otro lado, se puede entender en base a parámetros referenciales (de la psicología del desarrollo), como aquel tramo de la vida en que el individuo se completa biológicamente y tiene la tarea de incorporarse y vivir como un adulto. Y por último, como producto cultural que no ha estado inmune a las transformaciones sociales, que ha provocado la globalización.

Lo transversal a las distintas lecturas de la juventud, desde las ciencias sociales, recae en la importancia de la construcción de la identidad en los jóvenes. Ya Piaget (2001), nos mencionaba que la importancia de la juventud, es la integración óptima y armónica de los procesos cognitivos, emocionales y espirituales para lograr el desarrollo de la identidad.

Erikson (1968), señala que la identidad implica una auto comprensión, pero también desde la perspectiva de las necesidades personales una inclusión a la sociedad. La conformación de la identidad se constituye en tres etapas:

La conformación psicosexual, está ligado al establecimiento de relaciones de pareja estable. No sólo apunta a la relación sexual biológicamente sino también a asumir todo lo que implica ese rol. Es en la adolescencia, cuando se comienza a desplegar el plan de vida que contiene la definición sexual, es parte fundamental de la identidad personal. En el desarrollo psicosexual humano se producen muchos problemas respecto a la identidad sexual, temores, dudas, incluso experiencias desagradables.

Una segunda dimensión, es el plan de realización personal como ciudadano, es decir, la autonomía del sujeto, una clara diferenciación de la familia, y a su vez las elecciones de actividad de acuerdo a sus preferencias, ya sea trabajo, estudios.

Una tercera dimensión es elaborar y definir los padrones de relaciones interpersonales que abarcan distintas áreas de la relación con la sociedad, por ejemplo los padrones con la familia se vuelven horizontales, deben asumir compromisos y adoptar vínculos asumiendo responsabilidades. Aquí es donde surgen las mayores problemáticas, dada la importancia de poder equilibrar las relaciones afectivas y cognitivas de acuerdo a sus intereses y normas sociales.

Los procesos de la conformación de la identidad en los jóvenes, no se pueden entender sin considerar las variables sociales y culturales. Ya que no son procesos universales sino, varían de acuerdo a las normativas sociales a las que se suscriben como sujetos. *“construir una identidad consiste en negociar los significados de nuestra experiencia de afiliación a comunidades sociales. El concepto de << identidad >> actúa como un pivote entre lo social y lo individual, de modo que se pueda hablar de lo uno en función sin lo otro.”* (Wenger, 1991, pág 182.), siguiendo la misma línea de este autor, *esto evita la dicotomía individual y social. “hablar de identidad en términos sociales no supone negar la individualidad, sino ver la definición misma de la individualidad como algo que forma parte de las prácticas de unas comunidades concretas.”* (...). Esto quiere decir, que los enfoques deben caer en los procesos de su constitución mutua, incluso nuestras fantasías, motivaciones y pensamientos privados hacen uso de conceptos, imágenes y perspectivas que se entienden por medio de nuestra participación social.

Lo que establecemos, es que el proceso de la conformación de la identidad, no se puede entender fuera del contexto social. En la psicología hoy suena ingenuo pretender estudiar los comportamientos de forma individual, *“No podemos convertirnos en seres humanos por nuestra cuenta, de ahí que una noción de la individualidad cosificada y basada en la fisiología pase por alto la interconexión de la identidad. A la inversa la afiliación no determina quienes somos de manera sencilla, de ahí que las generalizaciones y los estereotipos pasen por alto la complejidad de la identidad vividas”* (Wenger,

1991, pág 182.). Lo que podemos entender, es que la identidad se extiende en varios contextos de los jóvenes, no obstante, la importancia de la alteridad en la conformación del sujeto hace reflexionar en las consecuencias que se encierran en el marco de la postmodernidad y la globalización. La juventud contemporánea, generalmente se asocia a varias problemáticas, fundadas en las incertidumbres del periodo de la adolescencia, pero al relacionarlo con la necesidad imperante del adolescente en el reconocimiento y encuentro con la alteridad, toma sentido plantear que las faltas de espacios y el individualismo predominante en la sociedad, incide en varios conflictos de identidades en los jóvenes.

### 3.3.1 Cambio Generacional, en los estilos comunicativos en los jóvenes.

Ya habíamos mencionado que dentro de la globalización una de sus características es la interconexión. Ya que une al mundo desde una identidad hegemónica, ya sea en el mercado o a nivel relacional. Esto gracias a la tecnología que teje un mundo, el cual ha independizado los mapas de los territorios y ha separado las autorías de los conocimientos. Esto ha repercutido directamente en la forma que nos relacionamos, generándose quiebres generacionales en todos los espacios en los que se suscribe. Margaret Mead(1970), ya hace más de cuarenta años, reconocía que se estaba generando un cambio. El pensamiento predominante todavía se vincula al pasado antes de la revolución electrónica. Ya no son los padres quienes poseen una supremacía del conocimiento, ni los profesores u autoridades, todo se ha relativizando en la actualidad. Esto se debe a que nos encontramos en una cultura prefigurativa, los adultos aprenden de los jóvenes, ya que estos al nacer en las nuevas tecnologías, conocen de mejor forma en la que se construye el mundo globalizante, por eso asociamos la tensión entre el pasado y el presente de la cual habla Abélès.

Prensky(2006), en su estudio “Nativos digitales, Inmigrantes digitales”, da cuenta del mismo fenómeno, donde los < nativos digitales> quienes nacen en las nuevas tecnologías tienen nuevas formas de comunicaciones y los <emigrantes digitales> generaciones antiguas no se adaptan a estas formas de comunicación. Presky(2006), relaciona esta tensión con la problemáticas educacionales de Estados Unidos.

Dentro de las nuevas formas de comunicación, internet ha sido uno de los principales elementos de la globalización. Ya que se han abierto nuevas formas de interacción y asimilación de conocimientos, la información navega con independencia de las autorías e instituciones del saber. Incluso se está generando el debate crítico, en las ciencias sociales, si internet constituye un nuevo espacio de encuentro con la alteridad. Torres y Costa (2012), dan cuenta de este fenómeno, dicen que las redes sociales e internet, expresan una nueva forma de participación ciudadana, donde se configuran nuevas formas de intervención y nuevos espacios de encuentro. Incluso mencionan que hemos sido testigos de las nuevas formas de movilización juvenil y como gracias a esto se construye una nueva forma de participación socio-política. En base a esto, nace la reflexión sobre colectividad de la sociedad, ya que posiblemente esta se trasladó a estos nuevos espacios de participación que ofrece internet.

No obstante, en las nuevas formas de interacción de internet (redes sociales), emerge la problemática si realmente constituyen un espacio público de encuentro. El interés común que existe, entre los usuarios de las redes sociales e internet, no basta para hablar de lugares de encuentro, más bien, se asemeja al concepto de <<agregados>>. Además como dice Augè(2013), estas nuevas formas solo constituyen un medio no una finalidad, el tiempo y el espacio no se dimensionan en las redes sociales y tiempo, espacio son necesarios para el reconocimiento de la alteridad. Por último, estudios de Jakob Nielsen 2008 (citado en Diosdado, 2011), describen que la conducta de los usuarios de internet se asemeja, más bien, a depredadores de información. Los cuales no reconocen, ni retro alimentan la información de aquellos que la comparten, siendo el reconocimiento una de las piedras angulares para hablar de colectividad.

### **3.3.2 Video Juego.**

La sociedad contemporánea, ha quedado inmersa en nuevas formas de subjetivación e identificación que se perfilan en el marco de la globalización. Los efectos concomitantes son que han disminuidos los espacios de encuentro con la alteridad en los jóvenes. La familia se ha fragmentado y la educación ha quedado envuelta en las regulaciones del mercado, propiciando una individualidad competitiva. En el contexto anterior, aparecen nuevas formas de interacción como el video juego. Si bien nace en las nuevas formas de interacción de la globalidad, sus inicios se remiten a la década de los 80, como una forma de entretenimiento individual, que de a poco fue cambiando a experiencias de juego colaborativo. Existen muchas investigaciones que han puesto el fenómeno en las ciencias sociales, de forma descriptiva y sus consecuencias, pero el concepto no ha quedado definido “Los videojuegos constituyen una de las actividades de ocio o entretenimiento más populares de nuestros días. Además, su campo de actuación, desde la segunda mitad de la década de los ochenta, se ha ampliado y ha sobrepasado la frontera del entretenimiento abriendo posibilidades de uso en el ámbito educativo.”(Rodríguez, 2002, pág. 9). Estudios demuestran que los video juegos son muy atractivos para los jóvenes, por ejemplo: jóvenes españoles, entre 14 y 18 años, el 59% de ellos eran video jugadores (Rodríguez, Megías, Calvo, Sánchez y Navarro, 2002, citado por Alonqueo, Rehbein, 2008). Si bien, no existe una univocidad en las investigaciones, por ejemplo, algunos establecen las potencialidades pedagógicas que tienen los videojuegos en las aulas y las potencialidades que ofrecen al aprendizaje colaborativo. Monjelat, N y Méndez, en su estudio “Videojuegos y Diversidad: construyendo una comunidad de práctica en el aula,” (2012), y a su vez, Ejeiro, R & Bersabé, R Morán (2002) dicen que puede ser una práctica nociva que atenta contra la integridad de aquellos que abusan de su uso, describiéndolo como una más de las adicciones modernas, no obstante una de las vulnerabilidades de aquellos que pueden caer en sus adictivo usos son aquellos que se encuentran en ambientes comunicacionales pobres y de poca sociabilidad.

Los video juegos, se centran en responder las motivaciones intrínsecas de los jugadores(a esto se debe su gran atractivo), por consiguiente existen variedades muy amplias en el mercado que se pueden clasificar de diversas maneras.

Nosotros nos centraremos en los video juegos que permiten la conectividad a internet (juegos en red), en la última década han sido los juegos más populares, “Desde la década pasada, las consolas de vídeo juegos más importantes que incorporaron las posibilidades on line, permitiendo que éstos rebasaran las fronteras geográficas y culturales.”(Loayza, 2011, pág. 19). Rodríguez (2002), ya da cuenta que los video juegos producen significaciones e identificaciones, entre los jugadores y las plataformas virtuales. Por lo mismo, al retomar la concepción de espacio definido por Santos (1995), como aquel lugar donde se suscriben las identidades colectivas; y al relacionarlo con las temáticas colaborativas de la mayoría de los juegos en red (géneros más populares) y los encuentros realizados fuera del juego(organizados en el mismo juego). Desde nuestra reflexión se puede fundamentar, la idea de que los nuevos mecanismos de interacción en los jóvenes representan un lugar de construcción colectiva. La mayoría de juegos en red, permiten y dan el espacio para crear comunidades donde ellos se reconocen e identifican, a pesar del creciente individualismo de esta sociedad.

Para finalizar, el video juego en red, se mantiene estático a pesar de las influencias de las nuevas versiones del mercado, los jugadores en red, prefieren utilizar la misma versión que juegan en red, a pesar de las limitaciones que colocan las grandes industrias de juegos, los mismos jugadores, crean modificaciones que comparten para el uso masivo de estos.

## **4.0 Hipótesis.**

### **4.1 Hipótesis general.**

La experiencia de video juego en red, constituye una experiencia grupal para los jóvenes.

### **4.2 Hipótesis específicas.**

-La experiencia de video juego en red, crea una identidad grupal para los jóvenes.

-La experiencia de video juego en red, constituye un espacio de encuentro en los jóvenes

## 5.0 Marco Metodológico.

La presente investigación se encuentra enmarcada en **el paradigma cualitativo**, el cual permite la comprensión e interpretación de los significados que se otorgan a una realidad determinada.

Este estudio **cualitativo** pretende estudiar un fenómeno social concreto, investigar un número limitado de casos y realizar un análisis que permita llegar a los significados de las prácticas humanas, en este caso en relación a los videojuegos.

Metodológicamente, se han escogido técnicas de recolección de información que permitan develar las tramas discursivas de los sujetos de estudio, a través de entrevistas en profundidad y registros narrativos, instrumentos que permitirán una recolección de información amplia y profunda, mediante las cuales se podrá acceder a los significados que se ocultan bajo los discursos y acciones explícitas de los sujetos de esta investigación.

Spindler y Spindler (en Gregorio Rodríguez., 1996, p. 46) proponen diversos requisitos que debe tener un buen trabajo cualitativo entre los cuales está la utilización de instrumentos durante el proceso. La base de este trabajo será entonces los registros narrativos provenientes de las entrevistas.

### 5.1 Diseño de la investigación

El diseño de investigación es de tipo exploratorio al adentrarse a un problema del cual no se tiene antecedentes de estudios semejantes (Hernández, 2012). En este sentido la mirada desde la psicología puede permitir elaborar interrogantes y propuestas de investigación que permitan adentrarse al fenómeno social estudiado.

Este trabajo se orienta a identificar y contrastar, a contar de las percepciones de sus protagonistas, el fenómeno de video juegos en red, desde los elementos grupales propuestos en nuestro marco teórico, correlación que no aparece previamente en la literatura. El diseño busca visualizar los elementos teóricos generales, de la psicología de grupos declarados desde distintos paradigmas fundantes de la teoría general psicológica del grupo. El estudio de tipo exploratorio entonces nos permitirá la aproximación a esta realidad social, la cual no ha sido abordada desde esta perspectiva, entonces *“La investigación exploratoria es el diseño de investigación que tiene como objetivo primario facilitar una mayor penetración y comprensión del problema que enfrenta el investigador”* (Malhotra, 1997, p. 87).

## **5.2 LUGAR: Región Metropolitana.**

**5.3 LOS SUJETOS:** Los sujetos de esta investigación corresponden a jóvenes que juegan habitualmente video juegos en red.

## **5.4 MUESTRA:**

La muestra utilizada en esta investigación es intencionada y no probabilística, ya que ésta se reconoce por su flexibilidad a los objetivos que se persiguen. Por consiguiente, permite realizar una selección informada de personas que coinciden con criterios establecidos con anterioridad, es decir, en nuestro caso jóvenes que utilizan video juegos en red.

En específico se recogieron seis entrevistas de jugadores en red; un jugador de Ragnarok, tres jugadores de League of Legends (LOL), uno de D.O.T.A y uno de Counter Strike. Todos ellos cumplen los siguientes requisitos:

- Juegan habitualmente juegos en red.

- Mantienen contacto habitual con otros jugadores en red chilenos.
- Forman o formaron parte en grupos de juego en red.
- Son jóvenes, entre 23 y 28 años.
- Son de la Región Metropolitana.

#### 5.4.1 IDENTIFICACIÓN DE LA MUESTRA:

Nombre / Chapa	Edad	Descripción.
Fernando	26	Trabajador. Juega habitualmente video juegos en red desde los 13 años. En la actualidad juega D.O.T.A y hace más de 4 años que pertenece a un grupo de juego.
Patricio	26	Estudiante y trabajador. Juega habitualmente juego en red desde los 13 años. En la actualidad juega League of Legends y pertenece hace 3 años a un grupo de juego.
Pedro	23	Estudiante. Juega habitualmente en red desde los 16 años. En la actualidad juega League of Legends y pertenece hace 1 año a un grupo de juego.
Bárbara	21	Estudiante. Participa en video juegos en red desde los 10 años. Actualmente juega League of legends y participa en un grupo de juegos desde hace 7 años.
Ignacio	27	Estudiante. Participa en video juegos en red desde los 15 años. En la actualidad juega Counter Strik y pertenece a un grupo de juego desde hace 10 años.
Bastían	23	Estudiante. Participa en video juegos en red desde los 16 años. En la actualidad juega Ragnarok II y pertenece a un grupo de juegos desde hace 6 años.

## 5.5 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### 5.5.1 Registros Narrativos

Esperamos obtener a través del trabajo una variedad de registros narrativos, emanados de la aplicación de técnicas ofrecidas por el paradigma cualitativo. Por un lado están los registros narrativos obtenidos de la aplicación de entrevistas en profundidad, las cuales mediante el diálogo nos llevarán acceder al lenguaje transformado en texto. Los registros narrativos son el eje central de nuestra metodología, pues para acceder al sentido y más aún a su comprensión es necesario acceder al lenguaje, el cual puede obtenerse a través del diálogo que es aquello que incentiva nuestras entrevistas. Por otro lado estarán los registros de las notas de campo, contenedores de observaciones, conversaciones, comentarios, es decir, escritos de todas aquellas acciones significativas ocurridas en el contacto con nuestros sujetos de investigación

### 5.5.2 Entrevista.

Para entrar en los significados de nuestros sujetos de investigación y asimismo correlacionarlos con nuestros supuestos teóricos, utilizaremos la entrevista en el sentido que plantea Gregorio Rodríguez, quien señala que “la entrevista es uno de los medios para acceder al conocimiento, las creencias, los rituales, la vida de una sociedad o cultura, obteniendo datos en el propio lenguaje de los sujetos” (Gregorio Rodríguez, 1996, pag. 168). Dada esta característica, la entrevista se define como la apropiada para la obtención de información que nos permita dar respuesta a las interrogantes de esta investigación

La entrevista en profundidad lo que busca es sumergirse en las ideas, creencias y supuestos mantenidos de nuestros objetos de estudio en relación a nuestro problema de investigación, y no contaminar nuestras ideas con sus discursos, lo cual se realiza a través de una lista de temas que ayudan al entrevistador a focalizar el tema de interés, pero que no obligan a ceñirse por ella.

La entrevista en profundidad, nos permite entrar al espacio de verdadera comunicación circular y no a la linealidad de preguntas y respuesta, que más que diálogo es un simple cuestionario. “Su preparación requiere de cierta experiencia, habilidad y tacto de parte del entrevistador para buscar aquello que desea ser conocido; focalizar progresivamente el interrogatorio hacia cuestiones cada vez más precisas” (Ibíd., p.3).

La palabra del entrevistado, no se remite al lenguaje explícito, sino también al lenguaje no intencional, la posición corporal nos comunica tanto como lo verbal.

Rodríguez (1996) nos dice que la flexibilidad de este instrumento nos permite adentrarnos en las situaciones más diversas y cotidianas en la cuales tienen contactos los informantes el entrevistador dentro del campo de estudio. Esta se desarrolla en una situación abierta y libre que permite el establecimiento de un clima de confianza entre entrevistador-entrevistado que es de especial relevancia, para obtener la información necesaria del fenómeno que se investiga *“La entrevista es similar y sin embargo diferente de una conversación, por un lado, sostiene que, en beneficio del funcionamiento de la entrevista, el entrevistado debe percibirla como una conversación, sin que se dé cuenta de la estructura de la interrogación, el orden de las preguntas, o los objetivos del entrevistador”* (Valle, 1999, p. 179).

Para efectos de esta investigación y recoger información atinente a nuestros objetivos específicos se utilizaron tres categorías de análisis, para confeccionar nuestro guion temático guardo estrecha relación, con los objetivos y nuestro marco teórico.

### 5.5.2 Eje temático de las entrevistas.

Categorías	Contenido.	Objetivos específicos
Identificación	-Rasgos comunes entre jugadores en red. - intereses comunes entre	Identificar las motivaciones de los jóvenes, para participar de video juego en

	jugadores en red	red
Identidad grupal	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Filiación</li> <li>-Comunicación</li> <li>-Rol</li> <li>-Perdurabilidad</li> <li>-Organización.</li> <li>-cooperación</li> </ul>	Descubrir si la experiencia de video juego en red, crea una identidad
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lugar de encuentro.</li> <li>-Lugar propio.</li> </ul>	Reconocer si la experiencia de video juego en red, constituye un espacio de encuentro en los jóvenes

### *5.5.3 Pauta de Entrevista semiestructurada.*

Temas y posibles preguntas:

#### 1- Identificación.

- ¿Cómo juegas, solo o con amigos?
- ¿Qué es para ti un amigo?
- ¿Por qué juegas?
- ¿Qué significa para ti jugar?
- Menciona la diferencia entre jugar un juego en línea y uno solitario
- ¿Por qué prefieres jugar en línea?
- ¿Qué haces en tus tiempos libres?
- ¿Qué aspectos comunes, según usted, tienen los jugadores de juego en red?
- ¿Usted puede reconocer a alguien que juega, cuando está en su trabajo o universidad?

#### 2- Identidad grupal.

##### 2.1 Filiación.

- ¿Tiene amigos o compañeros con los que usualmente juegas?
- ¿Ha creado amigos en el juego y mantienes contacto con ellos?-
- ¿ha tenido parejas que conocieras en los video juegos en red?
- ¿tiene algún tipo de jerga que solo comprenden tú y tus amigos de juego?

## 2.2 Organización.

- ¿Cómo juegan?
- ¿Qué tipo jugadores se requiere para formar grupos? (con qué características)
- ¿Qué características debe tener un jugador para formar grupos de juego en red?
- ¿Cuáles son los aspectos generales que usted considera, que debe tener un grupo u organización en un juego en línea?
- ¿Cómo se comunican?
- ¿hay un lenguaje en común, que solo su grupo utiliza?
- ¿existen roles específicos en su grupo de juego?
- ¿Existen liderazgos en su grupo de juego?
- ¿Alguna vez se han juntado a realizar una actividad fuera del juego?
- ¿Cómo se organizan para jugar?
- ¿Se puede jugar solo en los juegos en red?

## 5- Concepción del espacio de juego:

- ¿Cuáles son las características físicas que debe tener un espacio de juego en red?
- ¿Existen lugares dentro del juego, donde se pueda reunir con sus amigos?
- ¿Existen lugares que pertenezcan a un solo grupo dentro del juego?

## 5.6 Análisis de Información.

El análisis utilizado en nuestra investigación es el análisis cualitativo, ya que este busca el significado que está sumergido en la trama tejida en el discurso de nuestros entrevistados. Para esto, se hace necesario posicionarse desde la mirada del otro, para trabajar de manera inductiva a partir de los datos recogidos. En un sentido amplio la conceptualización del análisis de contenido, *“Es una técnica de interpretación de textos, ya sean escritos, grabados, pintados, filmados..., u otra forma diferente donde puedan existir toda clase de registros de datos, transcripción de entrevistas, discursos, protocolos de observación, documentos, videos,... el denominador común de todos estos materiales es su capacidad para albergar un contenido que leído e interpretado adecuadamente nos abre las puertas al conocimientos de diversos aspectos y fenómenos de la vida social”* (Andréu, 1999, p. 2). En un sentido más específico, utilizamos un análisis de contenido por categorías. Que según Echeverría (2005), consiste en la reducción de los datos a citas que se clasifican en base a temas preestablecidos que son guías de una entrevista. Asimismo, al categorizar de antemano se parte definiendo conceptualmente los temas que son relevantes para esta investigación. Después se agrupan conceptualmente y se separan de los demás para que posteriormente se agrupen y clasifiquen. Como punto de partida, se generan unidades básicas y menores clasificándolas o uniéndolas al tópico que pertenecen. Esto se hace en base a los criterios temáticos preestablecidos que se dirigen a lo que se quiere investigar. Por último, todas las citas se colocan en una matriz general, a fin de identificar citas que sean relevantes de los discursos existentes. De esta forma, se puede tener una impresión global de los diferentes discursos que existen en los temas determinados, asegurando una mejor comprensión, a fin de construir conclusiones que abarquen todos los aspectos del tema investigado.

## 6. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

### 6.1 Plan de trabajo.

En esta investigación se realizaron entrevistas semiestructuradas a 6 sujetos, con una edad entre 21 años y 27 años, que juegan habitualmente juegos en red y pertenecen a alguna comunidad de juego. Se redujo sólo a cuatro juegos, de los cuales tres son utilizados en la liga samsung en Chile; League of legends(L.O.L), **Defense of the Ancients(D.O.T.A)**, Counter Strike y el juego de rol más utilizado por comunidades chilenas, con una pertenencia mínima de dos años de antigüedad, con el fin de que puedan comentar su visión del fenómeno grupo desde una amplia experiencia en los juegos anteriormente mencionados. Las entrevistas se realizaron en distintos lugares de Santiago, en espacios cómodos y cercanos para los sujetos entrevistados. Y así poder generar un ambiente de confianza que facilite el flujo de información. Ik

Realizadas las entrevistas se procedió a la transcripción y a la categorización de los conceptos más relevantes que se asocian a los objetivos presentados y que permiten responder nuestra pregunta de investigación.

### 6.2 Síntesis de categorías.

#### *Identificación.*

Respecto a la identificación de los grupos, lo entendemos como aquel proceso inconsciente de los sujetos, donde adquieren características de los otros sujetos del grupo. Se puede vislumbrar, como aquellas características comunes .que comparten ciertos elementos de un grupo, que los distinguen de otros grupos y de elementos de otras agrupaciones.

*“No sé cuál sería el término así como preciso para decirlo, pero si hay una tendencia, son personas más...más pa’ dentro,”*

*(Bastián).*

*“Sabí que, la mayoría de la gente que juega es relajá, no los vei estresados, siempre andan sonriendo”*

*(Fernando)*

La mayoría de los entrevistados coinciden en que la mayoría de la gente, que juega en línea, tiene ciertas características comunes que las diferencia de otras personas. Asimismo, podemos encontrar ciertas tendencias y características comunes, a los cuales ellos se refieren en sus discursos, ya sea forma de vestir, códigos que usan y en la forma de interactuar.

*“igual se nota, sabi por qué, primero, no sé si la postura, porque igual eso es igual lo podi descartar, pero por los gustos, las palabras que dicen, por la...los gestos que hacen”*

*(Patricio)*

*“No se po que tienen como chapitas...o bolsos que indican el nombre del juego o la vestimenta también no se po como los lentes hipster o no sé cómo que uno se da cuenta”*

*(Bárbara)*

*“estaba solo, cachai, y quería compartir mis gustos con más gente poh. Y que esa es la diferencia que hay en línea, cachai, por ejemplo, conozco gente”*

*(Patricio).*

*“que en online es más entrete porque chateas con personas de distintas partes y las conoces y...es más entretenido, no estoy como solo.”*

*(Bárbara)*

*“Si...personas más.....que utilizan....que no salen mucho, que no hay...no hay mucho roce social, que tienen”.*

*(Bastián).*

Además, se aprecia la búsqueda de instancias donde puedan compartir con gente con ciertas características relacionales, donde ellos se sienten cómodos compartiendo momentos que nacen del interés común de sólo jugar, independiente de las dificultades que tengan en su vida.

*“Estaba mal, estaba...estaba con...como....estaba bastante deprimido en ese tiempo. Igual era como...como que estar en el juego me hacía pensar en algo fácil, en algo que era como...que me aislaba...que me aislaba un poco de mi vida.”*

*(Bastián.)*

## **2- Grupo.**

### **2.1 Afiliación.**

La afiliación, la definiremos en las palabras del siguiente autor *“aquel sentimiento de pertenencia a un grupo. Éste tiene que ver con aspectos como: • La seguridad emocional, que se refiere a la integración de los vínculos afectivos sin obstáculos, posibilitando el sentimiento de contar con las otras personas que pertenecen a una comunidad concreta. (Ochoa G., 2004, pág. 22)”*, También como aquel proceso donde los sujetos crean lazos afectivos entre los miembros de un determinado lugar.

La mitad de los sujetos entrevistados, se refiere a la posibilidad de establecer lazos afectivos libres entre personas que conocieron en el juego, sin poder establecer diferencias entre aquellos que no conocieron en juegos.

*“ha si po’, son amigos de años... cada cierto tiempo los veo y casi siempre en los juegos.”*

(Fernando)

*“tengo amigos, que son mis amigos ahora en vida real, como lo son por internet, cachai, porque me di el tiempo de conocerlos y...y al final entretenido, porque, igual...estay con gente a pesar de no salir”*

(Patricio)

*“Sí en la actualidad mantengo amistad, como con dos personas, por ejemplo a mi pololo lo conocí a través de un juego online, somos como una comunidad en el juego, entonces con ellos mantengo una amistad cercana”*

(Bárbara)

*“Si, son amigos de muchos años, ha si po, son amigos de años... cada cierto tiempo los veo y casi siempre en los juegos.”*

(Fernando)

Sin embargo; Bastian, Pedro y Ignacio dicen que las relaciones que se forman en los juegos son superficiales, ya que no se puede establecer una verdadera amistad entre los jugadores, esta es referencial solo al video juego a diferencia de los vínculos que mantienen con gente que consideran amigos.

*“Me junto, cachai, igual estoy con ellos, nos reímos, igual es pa’ entretenerse, algún problema que tenga, no sé poh, con mi pareja, en la vida, o algún consejo que quiera, ellos me pueden ayudar*

*también, y obviamente yo a ellos a veces igual poh, cachai, es algo recíproco, cachai. A parte que compartimos gustos iguales”*

*(Patricio).*

*“Bueno con el tiempo que he jugado he establecido relación con amigos durante el tiempo (tono acelerado) y hemos seguido jugando por, por bastante tiempo ahora también que me cambié acá me encontré con un vecino que tiene...cuánto?, treinta y dos años y juega (ríe), y es padre de familia y toda la cuestión”*

*(Ignacio).*

## 2.2 Metas comunes y estrategias.

Una de las características generales de los grupos, es la creación de metas comunes que cumplen la función de dar direccionalidad, flexibilidad y un sentido a la agrupación, así lograr un objetivo que apele a la satisfacción de los distintos elementos. Si bien, podría entenderse como un interés compartido, no basta para entender la funcionalidad, sino más bien en la renuncia de la obtención de logros personales, es lo que permite la creación de una meta grupal. En el caso de los videojuegos, los sujetos entrevistados se refieren a la necesidad de cooperar con otros jugadores para la obtención de logros en este, así lo mencionan Pedro y Patricio.

*“Es difícil jugar solo, el mismo juego te sugiere armar un grupo pa jugar. Hay gente que juega sola, pero al principio, mientras vas conociendo el juego, conoces gente, no se po, preguntai pa que sirve esto, y así vay conociendo gente y se van ayudando, la gracia es jugar acompañado.”*

*(Patricio)*

*“Ehhh...lo que....lo que...lo que hace este juego en el fondo es....es como poner al máximo de tu capacidad de.....de ejecución en equipo, cachai, entonces tení que ver, por ejemplo, quienes se están moviendo pa’ cada lado, cachai, que está haciendo cada uno de ellos, ir a ayudar a unos cuando esté mal, cumplir tu rol, y más encima ir guiando”*

(Pedro)

Del mismo modo, los entrevistados refieren a la necesidad de obtener logros que por sí solos no podrían obtener, dejando de lado la satisfacción de jugar individualmente. Asimismo, resaltan que el verdadero juego en línea es el juego grupal. Por otro lado, mencionan las relaciones cooperativas que se forman al momento de pertenecer a un grupo de juego, cómo menciona patricio en la siguiente cita.

*“Ahh...buena pregunta. Depende poh, hay gente que trata de sobresalir por sí misma, cachai. Por ejemplo yo tengo amigos que por ejemplo, ahh...ya...becan, bacán, y es él no más, cachai, son cabrones, él quiere ser mejor y se acabó. Pero la gracia es hacer crecer a la guild, cachai. Por ejemplo, yo he tenido guild con mis amigos de la florida y puente alto centro, pero esos compadres, hacíamos como cuotas, cachai, éramos más unidos, teníamos ya, un día vamos a empezar a... como a... a poner \$1000 a este compadre, el otro día le ponemos \$1000 a otro compadre, cachai, como que teníamos...teníamos esa sistemática como de ayudar a toda la gente.”*

(Patricio)

Si bien, estas relaciones nacen en un ambiente competitivo, al momento de pertenecer a un grupo, mencionan la importancia del apoyo que les genera el grupo al momento de competir con otros grupos, así lo señala Ignacio.

*“sientes un partner dentro del equipo y un apoyo, es como que estamos todos jugando así a la par o hay uno mejor que tú, ya la raja bacán porque en una de esas me matan a mí pero él puede salvar la jugada,*

*o...te ponis nervioso porque a él lo matan y queda el más malito de todos...y salva la jugada y todos felices porque el más malito salva la jugada.”*

(Ignacio)

Además existe una tendencia a formar grupos reconocidos, ya que esto satisface su necesidad de su reconocimiento, apreciando una pertenencia que a ellos mismo les orgullece.

### 2.3. Liderazgo.

Cuando nos referimos a liderazgo, lo entendemos como aquel elemento del grupo, que reúne los recursos necesarios para guiar a la obtención de un objetivo común, éste se relaciona al elemento que puede desplegar las estrategias necesarias para la obtención de logros. Asimismo, el liderazgo queda designado por el grado de influencia en el grupo e identificación de un elemento con los demás. Sin embargo, un verdadero liderazgo grupal, emerge espontáneamente desde relaciones libres, eventos circunstanciales y sujeto necesidades de un grupo.

Desde las opiniones el comentario de Ignacio, se aprecia una decisión conjunta entre su grupo, dónde la elección del líder depende de la capacidad de un miembro en realizar estrategias que den resultados al momento de enfrentar a los contrincantes.

*“hay un líder que por lo general, se bate a... cuando empiezan el tema de un clan o un team se baten a... (pausa) todo parte cuando se crea el grupo arriendan un servidor y ese servidor le ponen el nombre del clan y es como entrecomillas, su “casa” donde se entrenan, juegan, etc, y para determinar ehh es una decisión en conjunto, por lo general es el mejor de todos, se considera el capitán el mejor, el que sabe más, el que sabe...ehh...ehhh “oye no, podemos campear aquí, podemos hacer esto, podemos hacer esto otro” y tiene que también demostrar que el es el capitán y que las instrucciones que el vaya*

*dando se lleven a cabo y se den cuenta de que van ganando los partidos, porque si...no sirve de nada un capitán que da instrucciones o tiene ideas de enfrentar un oponente y no le resultan.”*

(Ignacio)

Además, desde la cita, anterior se aprecia que para ser líder, se deben poseer ciertas características que el grupo reconozca cómo necesarias para la obtención de resultados con el grupo. Del mismo modo, patricio se refiere a que al igual que en la sociedad es necesario un liderazgo.

*“Es que lo que pasa, es que es como en la sociedad poh, uno como que siempre trata como en la pirámide, cachai, como de ver...así como su jerarquía, cachai. Como por ejemplo, no todos, no pueden no haber guías poh, porque a quién siguen poh, por ejemplo en el LOL, cachai, en el LOL son 5, puta por...mayoritariamente...yo siempre les digo lo que hay que hacer, o el capitán, a mí no me gusta ser el capitán porque no me gusta demostrar que yo tengo poder.”*

(Patricio)

Así mismo, existen algunas características de personalidad y experiencia que debe reunir un líder para dar direccionalidad y cohesión a los grupos del juego, estos liderazgos son transitorios, ya que dependen de las circunstancias del juego y las necesidades del mismo grupo. Pedro, señala la dificultad en que permanezca un único líder por las realidades del juego.

*“Si poh, si poh. De hecho, ese es el tema, poh; por ejemplo, siempre hay uno que está analizando mucho más el juego, pero hay una wea que se llama “sk”, es como “asalt by for people”, o asalto a cualquier wn, lejos del teclado, cachai, entonces de repente, no se poh, estay jugando partidas, asi como de LOL te duran una hora, cachai, como de 20 mnutos, cachai, y de repente no te pegai una pura partida, si están los 5 wns conectados, la verdad es q aprovechai de jugar todo el día, entonces, podi estar desde las 8 de la tarde hasta las 5 de la mañana, en algún momento alguien se para poh, cachai, pero, ponte tu, si se para un wn que está organizando todo, el loco dice ya y se pone a “sk” o se va a “sk”, el wn se para y deja el mono parado y otro wn tiene que hacerse cargo de dirigir poh wn, más encima 4 contra 5.”*

(Pedro)

#### 2.4 Comunicación

La comunicación da a conocer nuestros pensamientos, sentimientos y necesidades, asimismo nos permite comprender los de los demás. La comunicación son códigos y símbolos que se modela de acuerdo a la persona o personas que se dirigen. En el contexto de los grupos, son un conjunto de símbolos que son inminentes a las relaciones que se dan en el contexto grupal, tomando sólo así un sentido. Del mismo modo, consideramos comunicación a todos los elementos observables que producen reacciones en una determinada relación grupal, tanto a nivel tácito, verbal, consiente e inconsciente.

Según Fernando y Pedro, cada agrupación de juego adquiere un lenguaje específico que sólo la gente que juega conoce y debido a lo anterior, interactúan y juegan con mayor facilidad.

*“Uta, no se... déjame pensar, mira por ejemplo llevar (subir de nivel, para aumentar fuerza, etc); Slot.( vamos a un espacio, o espacio para guardar instrumentos), vamos a robarle a esa vaca( jugadores nuevos, que asaltan, sin mayor esfuerzo) ; me encontré con un boss y tuve que arrancar( cuando te encuentras con un jefe poderoso, o un jugador muy fuerte), pro( jugador experto.), newbi( jugador novato). Hay muchas cosas, como siertas claves, trucos etc... Pero una vez que te metes al juego te va enseñando la gente que encuentras.”*

(Fernando).

*“Si poh, todos los juegos tienen un lenguaje específico. Por ejemplo, LOL, cachai, cuando tu jugai Lol, el LOL, se...en su pantalla, que es según el riffo, el invocador que es como el que todos juegan, tiene 3*

*camino, cachai, 3 calles q sea, tení topline, mideline y vodline, cachai, entonces cuando tu parti el juego hací top, cachai tu deci que estai pidiendo top, cachai”*

*(Pedro).*

Según Bárbara y Patricio algunas palabras sólo toman significado o sentido en base al contexto del juego, que para alguien que no pertenece a la relación grupal, no las puede significar. Estos códigos son necesarios para poder interactuar y conocer las distintas habilidades y funciones que se establecen en los grupos de juegos, fenómeno similar al que se da en los grupos de ciertas zonas geográficas, estamentales y relacionales en el “mundo real”.

*“ehhh, sipo, si depende del juego por ejemplo, si juegas un juego de estrategia con tus amigos por skype por ejemplo uno abrevia palabras, o dice palabras relacionadas con el juego para mandar el mensaje y así ponerse de acuerdo cuando uno está jugando.”*

*(Bárbara)*

*“Si...eso hace, es obvio. Por ejemplo, tú...no sé poh, por ejemplo en LOL, deci LOL por ejemplo. LOL es la palabra del juego y a parte se usaba, por ejemplo, pa’ reírse, porque al iniciar a uno ponía jajaja, y le da paja poner eso, ponía LOL, que eso es un término que viene de gringolandia, cachai, es como laugh, que quiere decir que el wn se revuelca riéndose, y en vez de escribir laugh, escriben LOL solamente, y eso significa reírse harto. Jaja, terrible poco expresivo, cachai, pero eso significa. Por ejemplo, una persona que diga eso, tú podi cachar, ahh. Este wn es gamers; o por ejemplo los de “High definition”, tú cachai esa página, no cierto? Son puros memes, cachai. Está el...el...puta...el que diga buu, que troll este wn; alguien que diga troll, tú lo reconocí al toque, porque los juegos están relacionados con el High definition, porque pa’ todo hay...es todo una red, está el Faceboock, wn, no se poh, el...el twiter podría ser, el H....High definitions, el LOL también se mete dentro del High definitions, cachai. Entonces es como una....es como una cultura, más que nada, podí, por ejemplo, si escuchai a alguien que dice....ya...éste compadre va pa’allá, es como de este....de este rubro, cachai”*

*(Patricio)*

Por otro lado, se hace necesario la necesidad de establecer canales de comunicación, entre los distintos integrantes del grupo, para facilitar el tránsito de información, éstas se asemejan a la interacción directa o de persona a persona, dando cuenta de la necesidad de una interacción activa y dinámica que se adapte a las necesidades del juego y los grupos que se conforman. Si bien muchos juegos, incluyen canales de información propios, se reducen al lenguaje escrito, por lo mismo, los entrevistados refieren a otros canales de información más útiles o directos que permiten el lenguaje hablado, que ellos mismos tienen que incluir al grupo, para facilitar un juego rápido, así lo menciona Ignacio .

*“por micrófono, muchos juegos tienen la forma de comunicarse vía micrófono, por eso que cuando juegan es característico de un gamer tener audífonos con un micrófono, dentro del mismo servidor esta la forma de escribir o mandar mensajes, etc...”*

*(Ignacio)*

*“Verbal, lo que pasa es que hay un complemento que se llama Team speak que...que...más que nada, el juego lo que yo juego, es el counter un juego de cinco o seis personas o un equipo que tienen que crear una cierta estrategia en el momento preciso, en un mapa, como en un laberinto, es un tema de ataque y contra ataque, entonces la forma más rápida de poder establecer o comunicarse con tu compañero o el amigo que está jugando a la misma vez “oye mira, tu ándate por este lado yo me voy por el otro, encuéntrame aquí” entonces la forma más rápida es verbal...”*

*(Ignacio)*

#### 2.4.1 - Organización.

Cuando nos referimos a organización en grupo, es a la forma en que la estructura de un grupo se adapta a las necesidades de cada elemento; del mismo modo a cómo cada elemento se adapta a las necesidades de un grupo, prevaleciendo al grupo. Todo lo que representa a estructura de un grupo son; roles específicos, normas y perdurabilidad de cada grupo de juego.

#### 2.4.2- Rol.

El rol es una estructura mediadora entre el individuo y el grupo; potencial constante a la disposición del individuo, requerido para llenarlo por la dinámica del sistema. En nuestras entrevistas, podemos visualizar que dentro de los juegos, existen instancias para que se formen grupos y que ellos mismo se organicen de acuerdo a sus propios intereses. Desde esta perspectiva, en los juegos se asignan roles específicos y en las dinámicas de interacción de cada grupo de juego, así lo señalan Pedro, Patricio y Bastian.

*“Si, se supone que cuando tu armai una guild, tu....asignai altiro.....ehhh.....grados, cachai. Ponte tú, en irked tu teniai el grado de, como de nuk, cachai, cuando entrai, como el novato, wn, que están ciertos niveles, poh. Ponte tu...me acuerdo que lo máximo era nivel 120, si no me equivoco, en ese.... en Ragnarok...y... si contai con nivel 80 te aceptaban, cachai, pero no te dejan entrar a las worlds.”*

(Pedro)

*“Cachai, pa’ ....pa’ generar un daño y los otros wnes saltan, que son como los más debiluchos. Teni asesinos dentro de la wea; hay por ejemplo, un rol que es el ADC, que se llama ADcarry, que es “Attack Damage Carry”, que es como el...el....el que más daño tiene que pegar, o el APcarry, que es “Hability Power Carry”, el que más tiene que pegar en habilidades, cachai.”*

(Patricio.)

*“Las profesiones son...bueno, tienen que ver, básicamente todas con...con ámbitos, digámoslo así, como guerreros, cachay, así, hay como ladrones, hay...eh... paladines, hay guerreros, hay magos,*

*sanadores hay personajes que son como de tanqueo, qué se le llama como el tanqueo, son los personajes que se quedan atrás y le van dando habilidades a los personajes que están adelante, peleando; y hay personajes que atacan a larga distancia y otros que son más frontales, que son los tanques, los que van adelante.”*

(Bastián.)

Por otro lado, hay roles que se adaptan a las características de cada elemento del grupo, así lo señala Bastián.

*Tiene que ver con....con qué disfruté más en el juego tú poh, cachay. Si erí una persona más activa, cachay, te va a gustar que tu personaje esté siempre al filo entre morir y no morir, cachay. O si erí una persona con una personalidad que no te gusta tanto batallar, sino que más crear estrategias y todo lo demás, te quedai atrás tanquenado. Así elegí el personaje que más te guste*

(Bastián)

### 2.4.3 Normas y reglas.

Las normas son consensos entre los integrantes de un grupo, donde se medía la necesidad personal con la grupal. De esta forma, se mantiene regulada la conflictividad entre los elementos, que podría atentar con la durabilidad de una estructura grupal, según el relato de Bastián en los grupos de juego.

*“Ahá, no podí estar mucho tiempo sin conectarte o te echan, no podi insultar a nadie o te banean, conectarte a cierta hora como en un trabajo... weas así como reglas de convivencia, cachay. Me acuerdo que algunos tan obligados a ayudar a los más chicos... así como exigencias”.*

(Bastián)

Del mismo modo, se puede apreciar que una vez constituida la normativa de una estructura grupal, emergen ciertos requisitos para estar dentro del grupo y así ser un aporte como lo menciona Ignacio y pedro.

*“Deben tener un servidor, y bueno jugar bien, específico y fundamental, y bueno también muhas veces es principal la edad, no sé, que tus equipos sean de un rango de 17 y 22-36 años, y agregay un cabro chico que sea bueno pero que tenga quince, pero nada que ver porque el lenguaje no es común, me entendís?”*

(Ignacio)

*“Si, caleta. Tení que ser buen jugador, por ejemplo, te meti a las “PVP”, “Player versus Player”, en donde todos se pegan con todos, cachai, sin...sin respetar team. Se metían a PVB y te veían pelear poh wn, si eres bueno usando los....los botones, te mantenían a la guild poh wn, y si no, chao.”*

(Pedro)

#### *3.4.4 Reconocimiento y Perdurabilidad.*

Una de los fenómenos que se observan en los relatos, es la importancia de pertenecer a algún grupo específico, ya que cada grupo posee un estatus, que los diferencia de otros grupos. Asimismo; los jugadores ostentan en entrar a ciertos grupos que poseen el mayor estatus dentro del juego, ya que estos grupos satisfacen ciertas necesidades, así lo menciona Bastián.

*“En que los beneficia, es que si tú estai en una guild que tiene harto estatus, los locos son poderosos, entonces, por ejemplo, si tú querí tener, crearte un personaje nuevo, o querí adquirir nuevas armas, cachay, que por lo general las armas se hacen...haciendo una quest, cachay, que son como pasos a seguir, cachay, buscar cosas, cachay, para crear nuevas cosas, cachay, o nuevas armas, ehh... tení a personas poderosas”*

(Bastián)

*“Lo primero es como...por lo que nacen las alianzas es como, ya, que tengan, así, tu nivel, más o menos, que por lo general en el juego se...lo vei por el tipo de cosas, de implementos que el loco trae, y luego cachay...te dicen, te dicen: “oye ya soy de qué nivel... de nivel tanto, ya, erí fuerte y perteneci a tal guild, querí ir con nosotros pa’ matar a tal monstruo”. Y así se crean como...se van creando los grupos de amigos.”*

(Bastián).

Por otro lado, Fernando refiere a que se genera un reconocimiento social, donde algunos jugadores logran lo que otros quieren lograr, como en la misma sociedad.

*“Putá, mira como que generái respeto, los locos te temen y no te molestan jajaja... además pertenecer a un buen clan, es como sentir que haci las cosas bien y eri bueno en la wea... tu admirái a un won bueno, y deci puta el loco bacán yo quiero ser como el , es mucho más bacán si tení a puros amigos bacanes de un clan, es como dominar el servidor o el juego cachái y ahi deci quiero puro estar en ese clan jajaja.”*

(Fernando).

Además, Fernando menciona que pertenecer a un grupo específico, hace que otros jugadores te reconozcan, ya que eso significa que se han logrado objetivos dentro del juego, que muchos otros aun no logran.

*“Sipo, te reconocen por los logros de tu clan, entrai como en una especie de liga, tonces todos quieren ser número uno, y entre más avanzado sea tu clan, tienen premios que favorecen a cada integrante. También te viciai, siempre queri estar en los ranking, y si eri bueno o tu clan te pueden llegar a auspiciar, te dan sueldos etc.”*

(Fernando)

De este mismo modo, Ignacio menciona que este reconocimiento traspasa las barreras del juego, se vuelven conocidos en páginas, encuentros, foros e incluso pueden llegar a participar en ligas internacionales y nacionales.

*“Claro, ya dejan de ser como tarreos más chicos y ya empiezan a ser eventos, ...eh eh más masificados. Es como lo que pasó este año eh...el año pasado perdón, eh...con la WFG, como te comentaba Samsung tomó a los líderes, entre comillas, de cada juego y les dice oyee sabís que hagamos un evento en la cual vamos a patrocinar a tanto, y si hacen como los sudamericanos, el año pasado fue el sudamericano acá en Chile, entonces pelean y vienen personas, equipos por ejemplo el sudamericano de counter stryke, o de dota o de lol, y vienen tipos de los equipos de estados unidos, de Perú, Argentina, Brasil, obviamente los de aquí de Chile también participan y pelean entre ellos y hay premios en plata y etc..”*

*(Ignacio)*

“Sipo, si, si, en el sentido de que hay ligas nacionales o sea un equipo, cuando se realizó la WFG y eligieron un representante para que representara chile se tuvieron que batir treinta equipos (baja tono).”

*(Ignacio)*

Este reconocimiento, al romper las barreras juego, hace que el grupo construya una estructura formal. Asimismo, se podría apreciar en forma preliminar como elemento común, en los entrevistados, la motivación de compartir e interactuar, sin embargo esto llega hasta que el reconocimiento personal pasa a ser más importante que las relaciones cooperativas, prevaleciendo relaciones utilitarias con fines competitivos, como en las organizaciones formales. Donde se empieza a perder una verdadera afiliación, cómo la que se puede dar en un grupo de amigos o en otros contextos cooperativos.

*“Es que mi grupo no es como un grupo así como serio es un grupo así como de amistad de lol no más, no es un equipo formado, establecido, es como una amistad si está conectado bacan, y si no jugamos entre nosotros no más”*

*(Bárbara)*

*“tanto tiempo que no venís”...yo derrepente me he topado con gente, o me he metido en servidores en la cual tu llevai cierto tiempo con el mismo nombre. Entones tú vas concurriendo por los mismos servidores y va ocurriendo que te vas topando con la misma gente, a medida que no sé si denominarlo relación, pero vas estableciendo contacto o de palabra... “ahh me cayó bien” “ah este se llama...”, “oye hace tiempo que no te veía, y de repente te encontrái en un servidor y está jugando oye te acordai de mí, ah yo soy el tanto a ahhh “wena”....tanto tiempo y blablablá pero tampoco es como no es como “uy que será de éste...” “que le habrá pasado” no, no es tan así (baja tono) no es un relación así como tan tan tan amigos...(enfatisa)...*

*Auspiciado por marcas de tanto kingstom que son las de pendrive, ram, etc y ellos van con total de que traigan medallas o un buen lugar representando chile.”*

*(Ignacio)*

Sin embargo, en el caso de Bárbara lo que prevalece es la interacción y la formación de lazos, independientes de un contexto competitivo. Ya que ella creen que la verdadera esencia del juego, es la posibilidad de conseguir amistades.

*“Es que yo creo que eso es como una vez cada cierto tiempo, como que yo priorizo eso de jugar online, es como una costumbre porque uno ha estado jugando eso hace muchos muchos años entonces como*

*que uno de cierta forma disfruta eso de interactuar más porque todos están en lo mismo, más que jugar en serio”*

(Bárbara)

#### *2.4.5 Perdurabilidad.*

La perdurabilidad, es una de la característica que sirve para vislumbrar preliminarmente una adecuada organización de un grupo, denotando que el grupo ha sido capaz de regular los factores internos y externos que atentan contra el mismo.

*“ si si won igual hay grupos que duran harto... ¡años!, son bien reconocidos ya que siempre están en todos los campeonatos”*

(Ignacio.)

*“ ¿Que duren harto?... mira, la verdad es que se organizan bien, hay un buen líder, buenos jugadores, se toman en serio el equipo. Como te decía antes, se vuelve serio el juego, cumplen los requisitos, rotan de servidor y quieren ser conocidos.”*

(Ignacio.)

Según Bárbara, las organizaciones no solo se centran en el juego, sino también en actividades alternativas que se crean a partir del mismo, pero con las instancias de conocer gente fuera de él, esto influye en que los grupos que se forman se vuelvan más cohesionados.

*“no todo, puede ser sólo juego, somos amigos de años porque hacemos más cosas eh, depende de los gustos derrepente cuando nos juntamos nos juntamos igual a jugar o nos juntamos en un lugar a tomar y a conversar, o a tomar y a jugar”*

(Bárbara)

### 3. Espacio.

Como vimos en el marco teórico, no sólo se entiende “espacio” como un lugar físico, sino que también como las bases de las relaciones humanas entre los individuos. Asimismo, en el marco teórico relacionamos que uno de los elementos necesarios para que exista grupabilidad es el espacio, ya que este sostiene y contiene las relaciones. . *“Es, más bien, un ámbito contenedor de la conflictividad social, que contiene distintas significaciones dependiendo de la coyuntura y de la ciudad de que se trate”* (Carrión, 2007, pág. 80.).

#### 3.1 Lugar de encuentro.

Desde esta categoría, nos adentramos en visualizar si para los jóvenes que juegan video juegos en red, el video juego en red puede considerarse un lugar donde ellos se pueden reunir e interactuar. Según Fernando e Ignacio, es similar a reunirse en una plaza o en una dirección específica, ya que los juegos cuentan con “espacios” donde se reconocen y diferencian.

*“Por lo general los juegos tienen una plataforma donde todo se reconocen, y hay ocupaciones distintas, como vendedor, cazador, tienes que conseguir trabajo según tu especialidad. Así también, hay como especie de ubicaciones geográficas,... no se po..., tú le deci a un loco juntémonos en tal parte pa hablar, ya sea en un mapa o caverna, rio.. esos son los juegos que son como un mundo real. Otros juegos, tienen salas que son como chats, donde te juntai con tu amigos, sala de determinado clan, sala de chilenos, sala de santiaguinos etc. Y además están los foros diseñados”*

(Fernando)

*“Mira igual es loco lo que voy a decir, pero es como que te juntai con alguien en la calle. Le decí a un loco.. Oye, veamosnos en tal server a tal hora, cachay. Jaja igual es bacán la cuestión. Hablai por el canal, por team y decí won no te veo, ¿dónde estai? Y él te responde ahí po, al lado de esa pileta, en el centro de la ciudad. O con tu clan teni un espacio reservado pa que se reúnan todos en el juego.”*

(Fernando)

*“Te mando la IP claro! (enfático), le mando la IP, pasa mucho en los partidos es que hay partido a tal hora, oye no tengo la IP, ya, te la mando altiro (Simulando conversación) donde estás jugando? Oyee manda la IP, te estamos esperando en tal servidor. Cómo si uno se reuniese en un lugar físico, sí, es como el...suena raro pero es como tener una doble vida, tu te juntay con amigos o conocidos virtuales y visitas a un lugar que puede ser un servidor”*

(Ignacio)

### *3.2 Espacio propio.*

Con esta categoría, nos referimos a la interacción que existe entre un grupo y un lugar determinado, asimismo el sentimiento de pertenencia que genera en el grupo, algo que permite crear colectividad y comunidad. Ignacio señala que para que uno pueda crear una comunidad, es necesario tener un espacio propio en el juego.

*“Para jugar no, pero para tener un clan y comunidad y tener conocidos sí, si es necesario”*

Además, Ignacio y Fernando lo relacionan con su casa, para formar una familia es necesario tener un lugar propio, donde se sienten más a gusto, ya que ellos pueden invitar a quienes quieran y pueden expulsar a quienes no les interesa.

*“Es como si tú tienes una familia, para que quieres comprarte una casa si estas arrendando? (inquisitivo), por tener algo, para hacer lo que querai dentro del servidor, si quieres me meto a jugar solo y dejo la caga en el servidor...ahora tu entray a uno publico y quisieras dejar la caga y te van a banear y no puedes volver a entrar al juego y da estatus”*

(Ignacio.)

*“Jaja , no se te da como orgullo decir que me gane ese lugar con mi clan, tonces lo defendi a muerte porque otros grupos quieren ese lugar, tonces quien más mantenga el lugar.. Más conocido se hace. lo adornai, es como si fuera tu casa cachai, como tener una casa bacan, da estatus la wea jajaja ”*

(Fernando.)

No obstante, existen lugares públicos en los juegos, donde todos se pueden reunir a jugar, esto sirve para que se reconozcan o se hagan conocidos.

*hay servidores públicos, la mayoría son todos públicos o muchas veces tu agregas servidores de clanes que viste en el foro, hay páginas con registros de servidores chilenos gratuitos, la mayoría son gratuitos, los que pagan son los integrantes de los equipos porque es un factor que te haces conocido, por ejemplo yo tengo un servidor y pasará lleno desde las 10 de la mañana en épocas de vacaciones y 1 o 2 entran, a los 20 min hay 6, a las 1 o 2 de la tarde y ya está lleno, en el sentido de 20 personas...hasta las 2-3 de la mañana, hay muchos que juegan hasta las seis de la mañana, cual es el punto, es que es un factor de que tu equipo se haga conocido si tu promueves el servidor...y que la gente entre, juegue y disfrute contigo el servidor, esos por lo gral. Servidores públicos, ahora cuando hacen partidos de clanes, juegan en servidores y le ponen contraseña cosa de que no entre cualquier persona*

(Ignacio).

Pero del mismo modo, entrar a jugar en espacios públicos según Ignacio y no tener un lugar propio no da reconocimiento en el juego.

*sí, “weones pobres” “ohh el clan cagón, no tiene plata pa pagar el server” y considera que son 5 lucas-10 lucas, que entre 5 o diez personas pueden hacerlo fácilmente...es mas barato que comprarse una promo...etc pero yo igual fumo mientras juego, yo igual me fumaré, yo no fumo en todo el dia pero pero llego a la casa me siento a fumar y fumare 3-4 cigarro”*

(Ignacio)

## 5. Categorías emergentes.

Las categorías que se mencionan a continuación, emergen del propio discurso de los sujetos, y guardan relación con la percepción que tienen los sujetos del espacio público y la motivación que los moviliza a utilizar video juegos estas son seguridad/ comodidad y por ultimo mercado.

### 5.1 Seguridad y comodidad.

Esta categoría definiremos seguridad; como aquel estado de equilibrio emocional, que poseen los sujetos, ante factores externos que pueden ser potencialmente nocivos. Y por otro lado, comodidad, como al confort habitual y fácil acceso a la satisfacción de necesidades inmediatas.

Desde el discurso de patricio; aprecia que su preferencia por los videojuegos en red ante otras formas de interacción, se debe principalmente a que la calle o plaza es un lugar potencialmente peligroso y que en su casa se encuentran todas las comodidades que afueran no estan.

*“Porque es más cómodo estar en la casa y hablar desde ahí teni de todo, no te cagai de frio poh, podi carretiar o no necesitai ir a viña pa compartir con un amigo, en la casa lo teni todo po won. pa’ qué voy a ir a una plaza a weviar, es peligroso, a parte que acá ni cagando salí a la plaza, te digo al tiro, por el barrio que estoy, te pueden cogotear. Acá imposible y si voy ahí, me van a parar los paco al tiro, van a pensar que estoy piteando o que estoy tomando, porque así es acá, es la realidad, está estigmatizada esta población, cachai, es así, cachai. Porque a mí ya me han parado los pacos y es...pero wn, es súper...na’ que ver poh.”*

(Patricio).

## **5.2 Mercado.**

Lo entenderemos, como aquella relación humana que permite intercambiar bienes materiales, para acceder a mayores beneficios o satisfacciones, asimismo esto va generando estatus y reconocimiento. En el relato de Pedro, esta relación incluso se da en el mismo juego.

*“si poh, wn. Hay locos que venden cuentas. Por eso te digo, el que hace muchas quest, cachai, se hace famoso por varias razones, o porque el loco tiene muchos ítems, cachai, y los locos lo travean, cachai, por ejemplo, te dicen, mira...yo tengo 50 ítems culiao, de nivel ehh... no sé poh, de nivel 200, por decirte una wea que no cualquiera puede tener, y me lo hice en una semana poh, entonces yo le dije, yo tengo 50 ítems, te lo cambio por un ítems de donación que cuesta 25 lukas, cachai, y el loco paga y lo cambia, y el loco como está haciendo quest todo el día, wn, cambia, no se poh wn, 150.000 wn, ítems, que fácil hacerlo en un año, cachai, por prácticamente 400 lukas de donaciones, cachai, a distintas personas del juego, cachai, que están cagaos de la risa por cambiarlos, cachai. Y con toda es plata, wn, el loco puede ir y vender la cuenta, cachai, dice...oye sabi que vendo una cuenta con 100 de donaciones, cachai, no obviamente al mismo precio con el que donai, pero todos salen ganando, el loco no gastó ni un 20 de su bolsillo, y ganó...muchu plata. Si poh wn, si es plata real poh.”*

(Pedro)

## 7. Análisis de resultados.

A continuación se presentaran los principales hallazgos de nuestro proceso investigativo, que están relacionados con nuestros objetivos de investigación. De esta forma, podemos responder a la pregunta que nos dirigió a explorar el fenómeno de video juegos en red.

### Identificación.

Uno de los elementos transversales que emerge, en nuestras entrevistas, es que la mayoría de los sujetos entrevistados poseía pocas relaciones interpersonales antes de iniciar los juegos en red. *“Si...personas más.....que utilizan....que no salen mucho, que no hay...no hay mucho roce social, que tienen”*(Bastián). Por otro lado, se refieren a un estado de soledad y falta de comprensión que no encontraban con su familia. *“Uta no se no lo había pensado, pero yo me meti porque no me gustaba salir, cachay, no me gustaban mis amigos, andaban en otra vola, tonces a través del juego conocí gente que tenía mis mismos intereses y a mi familia como que no la pescaba.”*(Fernando). Del mismo modo, ellos se refieren a estados anímicos bajos que podemos asociar a la falta de relaciones interpersonales. *“Estaba mal, estaba...estaba con...como....estaba bastante deprimido en ese tiempo. Igual era como...como que estar en el juego me hacía pensar en algo fácil, en algo que era como...que me aislaba...que me aislaba un poco de mi vida.”*(Bastián.) En nuestro marco teórico establecimos que la sociedad actual, se encuentra inmersa en un mundo superficial, donde las relaciones interpersonales son cada vez más escasas. *“La inhibición de la apertura a la alteridad que sigue, porta un Yo pueril ávido de gratificaciones inmediatas, intolerante a la retención de sus necesidades y a la resistencia del otro, a alternancias de entusiasmos apasionados y de fracasos relacionales”* (Richard, 2012, pág. 17). Asimismo, al asociar la necesidad del joven, en construir su identidad con un otro; se puede establecer

que su motivación en usar videojuegos en red, esta correlacionada con la necesidad de interactuar y construir lazos afectivos.

Por último, encontramos ciertos elementos como vestimenta y formas de interactuar, las cuales se diferencian a las de los otros jóvenes. De esta forma, podemos visualizar cómo construyen su identidad los que usan videojuegos en red *No se po que tienen como chapitas...o bolsos que indican el nombre del juego o la vestimenta también no se po como los lentes hipster o no sé cómo que uno se da cuenta”(Barbara)* Del mismo modo, podemos relacionar esto a lo que Zarzuri (2000), nos menciona que no existen un concepto homogéneo sobre la juventud, ya que al adentrarnos en el concepto requiere una revisión histórica, social y cultural. Ya que, la mutabilidad del concepto, está estrechamente relacionada con las nuevas formas de subjetivación de la globalización y la mundialización de la identidad global que está marcada por los nuevos padrones de relaciones que nacen en las juventudes pos-modernas, en este caso los videojuegos en red. Además, como habíamos dicho en nuestro teórico, citando a Prensky(2006), estas nuevas generaciones crecen con tecnologías creándose nuevos padrones de identificación (, *“po, sí, porque...por lo general en tanto como a a ver, en conocimiento en costumbres...yo lo veo porque a ver, pucha es que yo estudio publicidad entonces lo veo muy segmentado el tema, como muy marqueteado , ehh... las personas que juegan saben de computadores, yo me he dado cuenta por lo general que son ingenieros en informática, técnicos en informática o por lo general relacionados con algún computador, saben instalar programas, formatear, etc... saben armar un computador, desarmarlo o simplemente son un poco más...”(Ignacio).*

## 2. Identidad grupal.

Para referirse a la existencia de un grupo, y dar cuenta de ello debe haber una identidad grupal. Ésta se articula como una independencia psíquica que no se entiende como la suma de interacciones psíquicas entre los participantes, si no es aquella que asume su propia dinámica, direccionalidad y flexibilidad. De este modo, para vislumbrar la identidad grupal de los grupos de videojuegos en red, nos referimos a los siguientes fenómenos.

### 2.1 Afiliación

Como dijimos un grupo nace en relaciones libres, *“grupo es la reunión voluntaria de tres o más personas, en una relación libre, cara a cara, sujeta a un liderazgo, con una meta en común y que, en relación con ella, genera una relación dinámica recíproca entre los miembros.”*(Slavson S.R (1953), citado por Díaz, 2000, pág 25). De este modo, la afiliación es el proceso inicial, el cual hace que los demás sujetos conformen agrupaciones en relaciones libres. Asimismo con esta categoría visualizamos si los jugadores en red pueden establecer lazos afectivos a través del juego. Uno de los fenómenos que se observan, es que la mayoría de los entrevistados se refiere a la posibilidad de crear algún tipo de la relación afectiva entre los jugadores *“Sí en la actualidad mantengo amistad, como con dos personas, por ejemplo a mi pololo lo conocí a través de un juego online, somos como una comunidad en el juego, entonces con ellos mantengo una amistad cercana”* (Bárbara). Esta relación nace de la necesidad de poder alcanzar objetivos, que por si solos no podrían en el juego. Sin embargo, para otros entrevistados las relaciones que se forman en el juego no son significativas, ya que sólo es una relación que se da en el juego. A pesar de lo anterior, es posible establecer relaciones afectivas en los juegos que van más allá del interés común.

## 2.2 Metas comunes y estrategias.

Al indagar en nuestros resultados, encontramos información que da cuenta, de la existencia de metas y objetivos que tienen los grupos dentro de los juegos en red. De este modo, el grupo establece prioridades y formula herramientas para poder alcanzar estos objetivos comunes *“Ehhh...lo que....lo que...lo que hace este juego en el fondo es....es como poner al máximo de tu capacidad de.....de ejecución en equipo, cachai, entonces tení que ver, por ejemplo, quienes se están moviendo pa’ cada lado, cachai, que está haciendo cada uno de ellos, ir a ayudar a unos cuando esté mal, cumplir tu rol, y más encima ir guiando”*(Pedro). De este modo, establecen que en estos juegos, es necesario crear estrategias que sea capaz de lograr que el grupo logre su cometido, dejando de lado la satisfacción personal, de esta forma se puede relacionar con una de las características comunes de los grupos, según Díaz(2000), es la creación de metas comunes pertinentes al grupo.

## 3.3 Liderazgo.

Cuando nos referimos a liderazgo, lo entendemos como aquel elemento del grupo, que reúne los recursos necesarios para guiar a la obtención de un objetivo común, ésto se relaciona al elemento que puede desplegar las estrategias necesarias para la obtención de logros. Este elemento emerge en la mayoría de las entrevistas realizadas, toda agrupación de los videojuegos en red mantiene un líder. *Si poh, si poh. De hecho, ese es el tema, poh; por ejemplo, siempre hay uno que está analizando mucho más el juego, pero hay una wea que se llama “sk”, es como “asalt by for people”, o asalto a cualquier wn, lejos del teclado, cachai, entonces de repente, no se poh, estay jugando partidas, así como de LOL te duran una hora, cachai, como de 20 minutos, cachai, y de repente no te pegai una pura partida, si están los 5 wns conectados, la verdad es q aprovechai de jugar todo el día, entonces, podi estar desde las 8 de la tarde hasta las 5 de la mañana, en algún momento alguien se para poh, cachai, pero, ponte tú, si se para un wn que está organizando todo, el loco dice ya y se pone a “sk” o se va a “sk”, el wn se para y deja el mono parado y otro wn tiene que hacerse cargo de dirigir poh wn, más encima 4 contra 5.”* De este modo, es aquel elemento del grupo que reúne las características necesarias para lograr satisfacer las necesidades de los otros elementos del grupo. *“Un líder es quien mejor interpreta, encarna o simboliza las necesidades o creencias que configuran el supuesto básico del grupo en ese momento.”*(Bion, W.R(1948) citado por Diaz,2000 ,pág. 225). Asimismo, a través de nuestros resultados, se puede

establecer que el liderazgo grupal, queda designado por el grado de influencia en el grupo y emerge espontáneamente desde relaciones libres formadas en el juego.

#### 2.4- Comunicación

Los entrevistados, se refieren a que en cada grupo de juego emergen códigos y símbolos que son necesarios para poder jugar videojuegos en red, “ehhh, sipo, si depende del juego por ejemplo, si juegas un juego de estrategia con tus amigos por skype por ejemplo uno abrevia palabras, o dice palabras relacionadas con el juego para mandar el mensaje y así ponerse de acuerdo cuando uno está jugando.”  
*“ehhh, sipo, si depende del juego por ejemplo, si juegas un juego de estrategia con tus amigos por skype por ejemplo uno abrevia palabras, o dice palabras relacionadas con el juego para mandar el mensaje y así ponerse de acuerdo cuando uno está jugando.”*(Bárbara). De este modo se puede establecer, que cada grupo de videojuegos en red, logra crear códigos, que sólo toman significado en el contexto relacional del juego. De esta forma, los grupos de los videojuegos, crean una transacción verbal, flujo de significados y significaciones que circulan entre los distintos elementos del grupo través de distintos canales escritos, verbales y audiovisuales entre los participantes del grupo de juego.

#### 2.5- Organización

Cuando se habla de organización, se hace referencia a las prácticas, a las acciones que van a influir sobre las dinámicas del grupo, que se encargan de mantener una equilibrio entre las necesidades del grupo y las personales. En los resultados obtenidos, se puede entender cómo la asignación de roles, la creación de normas y las formas en las que interactúan los integrantes del grupo, esto se asocia a la perdurabilidad que tienen los grupos. Los entrevistados son claros al referirse a la importancia que tiene una organización referente a las normativas, asignación de roles adecuados para lograr los objetivos pertinentes al grupo. De esta forma se mantienen a los elementos del grupo cohesionados asegurando la perdurabilidad del grupo, siendo reconocidos en el propio juego y además quebrando las barreras del propio juego, haciéndose conocidos en otros espacios del juego. *“Claro, ya dejan de ser como tarreos más chicos y ya empiezan a ser eventos, ...eh eh más masificados. Es como lo que pasó este año eh...el año pasado perdón, eh...con la WFG, como te comentaba Samsung tomó a los líderes, entre comillas,*

*de cada juego y les dice oyee sabis que hagamos un evento en la cual vamos a patrocinar a tanto, y si hacen como los sudamericanos, el año pasado fue el sudamericano acá en Chile, entonces pelean y vienen personas, equipos por ejemplo el sudamericano de counter stryke, o de dota o de lol, y vienen tipos de los equipos de estados unidos, de Perú, Argentina, Brasil, obviamente los de aquí de Chile también participan y pelean entre ellos y hay premios en plata y etc..”(Ignacio). No obstante, una vez que son reconocidos, la colectividad del grupo se pierde y empieza a prevalecer el reconocimiento personal, dejando de lado la importancia de la creación de lazos afectivos. De esta forma, una organización informal cooperadora de un grupo, se desplaza a una organización formal, competitiva de un equipo. “o sea lo que a ti te importa es ganar, es ganar. Si el otro está enfermo a ti no te importa, no te importa...” (Ignacio). “No (ríe) Noo! Porque por muy amigo que sea no puedo meter a mi equipo a alguien malo, no podemos perder los partidos por culpa de él” (...)*

### **3.0 Espacio.**

En nuestro marco teórico, nos referimos a que uno de los aspectos necesarios para la existencia de un grupo, es el espacio ya que en palabras de este autor. *“Es, más bien, un ámbito contenedor de la conflictividad social, que contiene distintas significaciones dependiendo de la coyuntura y de la ciudad de que se trate”* (Carrión, 2007, pág. 80.). Asimismo; no se puede entender sólo como un lugar físico, sino más bien como aquel lugar que contiene a la sociedad, en este caso el grupo. De esta forma, el espacio es aquel lugar que permite que las personas; se reúnan, reconozcan y conformen grupos. En el caso de los videojuegos, a través de los sujetos entrevistados, se puede dar cuenta que si constituyen un lugar de encuentro, ya que en él existen emulaciones físicas que funcionan como plazas o parques. *“Por lo general los juegos tienen una plataforma donde todo se reconocen, y hay ocupaciones distintas, como vendedor, cazador, tienes que conseguir trabajo según tu especialidad. Así también, hay como especie de ubicaciones geográficas,... no se po..., tú le deci a un loco juntémonos en tal parte pa hablar, ya sea en un mapa o caverna, rio.. esos son los juegos que son como un mundo real. Otros juegos, tienen salas que son como chats, donde te juntai con tu amigos, sala de determinado clan, sala de chilenos, sala de santiaguinos etc. Y además están los foros diseñados”* (Fernando). Del mismo modo, se advierte que el espacio del video juego sustituye de sierta manera los espacios públicos, que por

efecto de la globalización se han ido reduciendo. *“si obvio, es cosa de sentarse en el computador prenderlo y listo, en cambio tu vas a la plaza eh...y tenís que llamar a tus amigos suele pasar que llamas a tus amigos oye yo soy estoy aquí oye yo no puedo salir, etc...o no sabes que estoy con mi polola, o no...sabís que voy a salir con mis papás, entonces estoy solo po no voy a ir a la plaza solo y ya casi no hay plazas po won, entonces pasa que te pones a jugar, independiente de que sea con un computador o con una consola, yo con amigos me junto a hacer un asado y nos mandamos torneos de Fifa o Pes. Cachay, yo saco la tele pal patio y ocho jugando la cuestión, o lo otro es que se sientan los dos que están jugando y los demás están viendo la carne la dan vuelta, se están tomando una chela, etc”* No obstante, a pesar de que en el videojuego en red, se da la interacción simbólica entre un espacio, creando un sentimiento de pertenencia. *“Jaja , no se te da como orgullo decir que me gane ese lugar con mi clan, entonces lo defendí a muerte porque otros grupos quieren ese lugar, entonces quien más mantenga el lugar. Más conocido se hace. lo adornai, es como si fuera tu casa cachai, como tener una casa bacan, da estatus la wea jajaja ” “Es como si tú tienes una familia, para que quieras comprarte una casa si estas arrendando? (inquisitivo), por tener algo, para hacer lo que querai dentro del servidor, si quieres me meto a jugar solo y dejo la caga en el servidor...ahora tu entray a uno publico y queris dejar la caga y te van a bannear y no puedes volver a entrar al juego y da estatus”(Ignacio.)*

Pero al igual que en los lugares de encuentros de la ciudad, en el mismo juego, tienden a privatizarse por los propios jugadores replicando y emulando este fenómeno de la sociedad en el mismo juego, creándose así segmentaciones en éste. *“weones pobres” “ohh el clan cagón, no tiene plata pa pagar el server” y considera que son 5 lucas- 10 lucas, que entre 5 o diez personas pueden hacerlo fácilmente...es más barato que comprarse una promo...etc pero yo igual fumo mientras juego, yo igual me fumaré, yo no fumo en todo el día pero luego a la casa me siento a fumar y fumare 3-4 cigarro”(Ignacio.)*

## 5. Comodidad, seguridad y mercado.

Estos resultados, que se analizaran son parte de las categorías emergentes de nuestra investigación, ya que nuestros entrevistados se refirieron a ellas reiteradas veces. Referente a la seguridad, se asocia a que una de las motivaciones de los jugadores de video juegos en red, se refieren a sienten temor de sociabilizar en lugares externos, ya que pueden ser víctimas de un asalto o maltrato físico. *“pa’ qué voy a ir a una plaza a weviar, es peligroso, a parte que acá ni cagando salí a la plaza, te digo al tiro, por el barrio que estoy, te pueden cogotear. Acá imposible y si voy ahí, me van a parar los paco al tiro, van a pensar que estoy piteando o que estoy tomando, porque así es acá, es la realidad* De esta forma, relacionamos lo anterior, con las palabras del siguiente autor *El espacio público es percibido como una amenaza. Una reacción «natural» en respuesta a esta amenaza —elevando la cifra del terror y el miedo— es no salir, no exponerse, refugiarse en lugares privados: el auto bien cerrado, la casa bien enrejada, el barrio cercado y vigilado, el suburbio bien alejado”* (Segovia, 2007, pág.18). Además, otra de las motivaciones de los jugadores de videojuegos en red, prefieren sociabilizar a través del juego, porque les resulta más cómodo *“Porque es más cómodo estar en la casa y hablar desde ahí teni de todo, no te cagai de frio poh, podi carretiar o no necesitai ir a viña pa compartir con un amigo, en la casa lo teni todo po won”*. De esta forma damos cuenta de la tendencia a satisfacer todas las necesidades en el sector privado *“Existe una tendencia a suponer que todo lo que puede contener una casa o el entorno inmediato alcanza para hacer posible una vida satisfactoria. Las personas, en la medida de sus posibilidades, tratan de adquirir y poner en el espacio privado la mayor cantidad de artefactos y lugares tendientes a satisfacer necesidades que antes solían resolverse en la ciudad.”*(Segovia.2007, pág.17). Por último, si bien el video juego en red en forma preliminar se podría establecer que sustituye al sector público, como lugar de encuentro y reconocimiento con la alteridad, más bien tiende a replicar los fenómenos de la sociedad, como el mercado y la búsqueda de estatus personal, de la misma forma en que Berman(1987), nos dice que la gente se reconoce a través de sus bienes, al entrar en las lógicas del consumo esto mismo pasa en los video juegos en red, la colectividad se pierde por la búsqueda de reconocimiento personal. *si poh, wn. Hay locos que venden cuentas. Por eso te digo, el que hace muchas quest, cachai, se hace famoso por varias razones, o porque el loco tiene muchos ítems, cachai, y los locos lo travean, cachai, por ejemplo, te dicen, mira...yo tengo 50 ítems culiao, de nivel ehh... no sé poh, de nivel 200, por*

*decirte una wea que no cualquiera puede tener, y me lo hice en una semana poh, entonces yo le dije, yo tengo 50 ítems, te lo cambio por un ítems de donación que cuesta 25 lukas, cachai, y el loco paga y lo cambia, y el loco como está haciendo quest todo el día, wn, cambia, no se poh wn, 150.000 wn, ítems, que fácil hacerlo en un año, cachai, por prácticamente 400 lukas de donaciones, cachai, a distintas personas del juego, cachai, que están cagaos de la risa por cambiarlos, cachai. Y con toda es plata, wn, el loco puede ir y vender la cuenta, cachai, dice...oye sabi que vendo una cuenta con 100 de donaciones, cachai, no obviamente al mismo precio con el que donai, pero todos salen ganando, el loco no gastó ni un 20 de su bolsillo, y ganó...muchu plata. Si poh wn, si es plata real poh.”(Pedro)*

## Conclusión.

A través de los datos obtenidos en nuestra investigación, y al relacionarlo con nuestra hipótesis de investigación. Se puede concluir que los videos juegos en red, no constituyen una experiencia grupal. De este modo, en el caso del video juegos en red, a través de los parámetros utilizados para visualizar una experiencia grupal se puede decir lo siguiente:

Los jóvenes que utilizan video juegos, logran establecer superficialmente relaciones interpersonales con otras que utilizan video juegos; no obstante en algunos casos, estas relaciones logran romper las barreras del juego, incluso estableciendo parejas.

Por otro lado, las agrupaciones que se conforman en el juego, logran establecer inicialmente identidades grupales, ya que cuyas organizaciones cooperativas que nacen en relaciones libre, al introducirse cada vez más en la dinámicas del juego se vuelven competitivas, priorizando el reconocimiento personal más que el grupal.

Referente a si los videojuegos constituyen un espacio de encuentro, logran emular un lugar físico ya que de esta forma pueden interactuar y encontrarse con otros jugadores, además se divisan elementos en las percepciones de los jugadores como pertenencia e interacción simbólica con los lugares de encuentro que ofrece el juego. No obstante, se replica la lógica del mercado, privatizándose estos lugares en el mismo juego, dándose también una especie de segmentación social en el mismo juego.

De este modo las motivaciones de los videojugadores para jugar videojuegos en red, más que centrarse en una necesidad inminente en generar lazos afectivos con otros jugadores, se aprecian en obtener reconocimiento social por parte de otros jugadores a través de los bienes y logros que poseen dentro del mismo juego. Asimismo, se advierte que los videojuegos en red más que un nuevo espacio público de encuentro social, emulan las lógicas del mercado que se introducen y suscriben en la sociedad actual.

Finalmente, resultaría complementaria a esta investigación indagar respecto a las distintas expresiones sociales en las tecnologías (Facebook , twiter, foros, bibliotecas virtuales, estudios a distancia); que en la

actualidad son considerados como grupos y nuevos espacios de encuentro. a fin de comprender sus características particulares y ver si estas expresiones sociales responden de mejor manera a conceptos de grupos, espacios públicos y lugares de

producción social. Esto último toma relevancia al momento de iniciar nuevas investigaciones, ya que dada la reducción de los espacios de encuentro y la creciente sensación de inseguridad hacia lo público en la sociedad postmoderna, las tecnologías han ido respondiendo a esta necesidad de pertenencia e interacción inminente en los sujetos sociales, ofreciendo alternativas. Y en relación a lo anterior, ofrecemos los siguientes cuestionamientos:

¿Las nuevas tecnologías que nacen en internet, son los nuevos espacios públicos?

¿Los nuevos medios de interacción y comunicación sustituyen las relaciones que se dan en los espacios de encuentro?

¿Los estudios a distancia y colegios virtuales satisfacen la necesidad de interacción en las nuevas generaciones?.

## Bibliografía.

- Alonqueo, Paula. Rehbein, Lucio (2008). “Usuarios habituales de video juegos: una aproximación inicial” Última década. v.16 n.29 Santiago dic. 2008. Disponible en [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-22362008000200002](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362008000200002)
- Abélès, Marc (2012). El cruce de lo local y de lo global: El 798 de Pekín. Castalia, 21,15-25.)
- Araujo, Kathya. (2006) “literatura, Cultura, Enfermedad”. Ed Paidos, Buenos Aires.
- Augè, Marc.(1993) “los no lugares: espacios del anonimato”. Ed. Gedisa. París.
- Bilbao, Alejandro (2012). La noción de frontera en las creaciones reales, simbólicas e imaginarias de la globalización: precarización, identidad e identificación”. Castalia, 22,43-55.
- Berman, Morris (1987). “El rencantamiento del mundo.” Ed Cuatro vientos.
- Bowen, Murray. (1991). “De la familia al individuo” Editorial Paidós. Barcelona.
- CEME (2006) “Chile: Cerca de 800 mil chilenos sufren depresión”. Disponible en: [http://www.archivochile.com/Chile\\_actual/23\\_miscela/chact\\_misceact0002.pdf](http://www.archivochile.com/Chile_actual/23_miscela/chact_misceact0002.pdf)
- De la fuente, Juan R(2012) “Impactos de la globalización en la salud mental.”

Disponible en:

[http://www.anmm.org.mx/2012/publicaciones/gaceta\\_medica\\_de\\_mexico/2012/GMM\\_Vol\\_148\\_-\\_6\\_2012.pdf](http://www.anmm.org.mx/2012/publicaciones/gaceta_medica_de_mexico/2012/GMM_Vol_148_-_6_2012.pdf)

- Diosdado, Samuel (2011). “Usabilidad Web: los usuarios no leen, escanean” disponible en:  
<http://www.samueldiosdado.com/12/usabilidad-web-los-usuarios-no-leen-escanean/>.

- Díaz, Isabel (2000). “Bases de la terapia de grupo” Ed, Pax Mexico.

-Dolores, María. Cabello, Patricio. Del Valle, Carlos (2012) “Medios, Edades y cultura” Ed, Universidad de la frontera. Temuco.

- Durkheim, Emile(1982) “ El suicidio” Ed.Akal S.A. Madrid

- Echeverría, Genoveva. “*Análisis cualitativo por categorías*”. Apuntes Docentes. 2005.

- Erikson, E. (1968) “Identidad, Juventud y Crisis”. Buenos Aires, Paidós.

- François, Richard (2012) “Del mundo globalizado a las formas actuales del malestar en la cultura”. Castalia, 22,15-27.

-

- Freud, Sigmund(1929) “ El malestar de la cultura” Ed. Cast.: Alianza Editorial, S. A., Madrid  
Primera edición en “El libro de bolsillo”: 1970

- Inhelder, B., & Piaget, J. (1985). “De la lógica del niño a la lógica del adolescente” Ed Paidós. Barcelona.
- 
- Lipovetsky, Gilles(1983) “ La era del vacío” Ed Anagrama, Barcelona.
  
- Loayza, Jerjes (2011) “Sensibilidades y videojuegos en línea: un análisis de la frontera entre lo real y lo virtual en América Latina” *Revista Austral de Ciencias Sociales* 20: 19-40, 2011
  
- Lyotard, Jean-FRANÇOIS, (1979) “La condición postmoderna”Ed. Catedra.
  
- Musitu Ochoa G., Herrero Olaizola J., Cantera Espinosa L. & Montenegro Martínez M. Introducción a la Psicología Comunitaria. Ed. UCO. 2004. Barcelona. España
  
- Monjelat, N y Méndez, (2012)“Videojuegos y Diversidad: construyendo una comunidad de práctica en el aula,” Disponible en: [http://www.um.es/ead/red/33/monjelat\\_mendez.pdf](http://www.um.es/ead/red/33/monjelat_mendez.pdf)
  
- Vallejos, M, Capa, W(2010) “Video Juegos: Adicción y Factores predictores” disponible en <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>
  
- Nathan, Tobie (1999) ‘La influencia que cura’. Fondo de Cultura Económica de Argentina, S.A.
  
  
- Neri, Claudio (1997). “Grupo Manual psicoanálisis de grupo”. Editorial nueva visión.

- OMS (1998) “¿Qué ocurre con los muchachos?” Una revisión bibliográfica sobre la salud Y el desarrollo de los muchachos Adolescentes. [whqlibdoc.who.int/hq/2000/WHO\\_FCH\\_CAH\\_00.7\\_spa.pdf](http://whqlibdoc.who.int/hq/2000/WHO_FCH_CAH_00.7_spa.pdf)
- Papalia, D., Wendkos, S. y Duskin, R. (2005) “Psicología del Desarrollo” Ed McGraw. México
- Pérez Serrano, Gloria. (1994). “Investigación cualitativa, Retos e interrogantes. I Métodos.” Primera edición. Madrid, La Muralla, S.A. 232 p.
- Pérez Serrano, Gloria. (1998). “Investigación cualitativa. Retos e interrogantes. II Técnicas y Análisis de datos”. Madrid, Editorial La Muralla. 198 p.
- Prensky, Marck (2001) “Nativos digitales, Inmigrantes digitales” MCB University Press, Vol 9, No. 6.
- Rodríguez, Elena,(2002) “Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos”. Madrid: FAD-INJUVE.
- Rodríguez Gómez, Gregorio. (1996). Metodología de la investigación cualitativa”. Ediciones Aljibe. S.L.
- Torres y Costa (2012). Uso e impacto de las realidades sociales de internet sobre las movilizaciones juveniles en chile: ¿hacia nuevas formas de organización colectiva?.

Dolores, M. Cabello, P. Del Valle, C. (2012) “Medios, edades y cultura” 117-138p. Temuco Ed, Universidad de la frontera.

- Santos, Milton (1995). “Metamorfosis del espacio habitado” Ed. Oikos-Tau, España.
- Segovia, Olga (2007). “Espacios públicos y construcción social” Ed. SUR. Chile.
- Vallejos y Capa (2010) “Video juegos: Adicciones y factores predictores” Ed. Av psicol. Peru.
- Wenger, Etienne (2001) “Comunidades de práctica” Ed. Paidós. Barcelona.

# Anexos

## Entrevista número 1

Lugar de entrevista: Florida Center, paradero 9 de Av. Vicuña Maquena.

Nombre: Fernando Muñoz.

Edad: 26 años.

Ocupación: Trabaja en el área de administración del intermodal de la cisterna.

Duración: 20 minutos.

Entrevistador: -¿Hace cuánto tiempo juegas?-.  
Entrevistado: -En general, hace unos diez años-.

Entrevistador: -¿Pero juego en red?-.  
Entrevistado: -. Si también hace 10 años, desde los 15 años.

Entrevistador: -¿Pero juego en red?-.  
Entrevistado: -. Si también hace 10 años, desde los 15 años.

Entrevistador: -. Si también hace 10 años, desde los 15 años.

Entrevistador -¿Te has hecho amigos o compañeros, en juegos de red?

Entrevistado: -Si, son amigos de muchos años-.

Entrevistador:-¿Aun mantienes contactos con ellos?

Entrevistado - ha si po', son amigos de años... cada cierto tiempo los veo y casi siempre en los juegos.

Entrevistador: -¿Como tú conoces gente en los juegos en red?.-

Entrevistado: -En los mismos juegos, en los que juego yo, tú vas agregándolos a una especie de lista de contactos, y ahí vas conociéndolos mientras hablas con ellos MIENTRAS ESTAN CONECTADOS, TE METES A PARTIDAS, O CLANES, SALAS DE CHILE y así, terminas conociendo a los locos. Y cuando el contacto es seguido terminas dándole tu msn, ahora facebook, sky celular.-

Entrevistador: -¿Y DE SANTIAGO HAS CONOCIDO gentes?.-

Entrevistado: -Hacen grupos, en ocasiones hacen asados, y ahí van conociendo gente.-

Entrevistado: -En el juego, hay páginas foros, donde siempre conversa. Se hacen conversaciones de juego, se organizan cosas, por ejemplo: torneos, eventos forman clanes...así te van haciendo conocido en las páginas.-

Entrevistador: -¿Cuáles son las características de las personas que generas vínculos?.-

Entrevistado: -Pa' empezar los locos tienen que cachar del juego, o si no, no hay tema en común, además tienen que ser buena onda. Yo por al menos, siempre me junto con locos chilenos entonces, ya tenemos cosas en común.-

-Sabí que, la mayoría de la gente que juega es relajá, no los veí estresados, siempre andan sonriendo. Cuando tá en la pega, cachay al tiro quien juega por lo mismo.-

Entrevistador: -¿Oye, y como es la gente que juega?.-

Entrevistado: -¿Cómo?.-

Entrevistador: -Referente a la edad, ¿qué edad tiene la gente que conoces en los juegos?, ¿sexo de jugadores? -

Entrevistado: -Ha!, depende del juego igual, por los que yo juego, he conocido gente como desde 12 a 35 años o más. Igual juegan hartas mujeres, incluso se forman parejas... uno de mis amigos conoció a su mina en el juego.( y en el mismo juego tan casados jaja).-

Entrevistador: -Referente a los clanes u organizaciones que se forman en los juegos, ¿qué características tiene que tener un jugador para ser aceptado en un clan?.-

Entrevistado: -Casi siempre, tiempo de juego... que tengan mucho tiempo pa' jugar. Igual cuando tay en un clan tení que seguir reglas po. Porque a veces se enfrentan a otros clanes, defienden territorio y se necesita gente que pase conectada. Tambien, te piden niveles (harta dedicación).-

Entrevistador: - En los grupos que has participados,¿ hay lideres o gente que organiza estrategias de juego, normas. etc.?-

Entrevistado: -OSEA, SIEMPRE HAY UN LIDER, PERO ESO VARIA... DEPENDE DE LA PERSONA, hay gente que tiene características de lider, y gente que cacha más del juego que otro tonces dirigen, agrupan pero siempre son buena onda. En los guild(clanes), los líderes se eligen según disponibilidad y tiempo de juego, esos locos tienen que pasar todo el tiempo conectado. Y las reglas las coloca el grupo y van cambiando con el tiempo.-

Entrevistador: -La última vez que jugaste,¿ cómo se organizaban?.-

Entrevistado: -Hee, bueno anoche jaja- el juego organiza la partida, por lo general, siempre se elige a gente que pueda aportar en los equipo, uno cura, otro cubre, otro es señuelo, se necesita soporte osea gente que sepa jugar, si quieres cumplir siertos objetivos, metas o estrategias.-

Entrevistador: -¿ no se puede jugar de forma solitaria?.-

Entrevistado: -Es difícil jugar solo, el mismo juego te sugiere armar un grupo pa jugar. Hay gente que juega sola, pero al principio, mientras vas conociendo el juego, conoces gente, no se po, preguntai pa que sirve esto, y asi vay conociendo gente y se van ayudando. -

Entrevistador: -Oye y en los grupos, cuando juegan juntos ¿ hay roles específicos?-.

Entrevistado: -Si po, eso es lo bkn del juego, cada jugador va desarrollando una especialidad, y así te complementai o complementas a los demás. Todos tienen un rol.-

Entrevistador: -Aparte de face, msn o chats, ¿en los juegos hay espacios para reunirse e interactuar?-

Entrevistado: -Por lo general los juegos tienen una plataforma donde todo se reconocen, y hay ocupaciones distintas, como vendedor, cazador, tienes que conseguir trabajo según tu especialidad. Así también, hay como especie de ubicaciones geográficas,... no se po..., tú le deci a un loco juntémonos en tal parte pa hablar, ya sea en un mapa o caverna, rio.. esos son los juegos que son como un mundo.-

-Otros juegos, tienen salas que son como chats, donde te juntai con tu amigos, sala de determinado clan, sala de chilenos, sala de santiaguinos etc. Y además están los foros diseñados pa cada juego. Donde hay guias, de juego.. etc.-

Entrevistador:- ¿Y cómo se reconocen en el mundo del juego?-.

Entrevistado: -Bueno ahí, te reconoces por los personajes, uno crea su propio personajes le day un toque personal que te diferencia de otros locos, además cada personaje lleva su nombre, con la insignia o Nick de su clan.

Entrevistador:¿ y en que te beneficia que te reconozcan por el clan?

Putá, mira como que generai respeto, los locos te temen y no te molestan jajaja... además pertenecer a un buen clan, es como sentir que haci las cosas bien y eri bueno en la wea... tu admirai a un won bueno, y deci puta el loco bacán yo quiero ser como el , es mucho más bacán si tení a puros amigos bacanes de un clan, es como dominar el servidor o el juego cachai y ahi deci quiero puro estar en ese clan jajaja.

Entrevistador: -Y existen logros, ¿que los demás jugadores reconocen, ya sea a nivel grupal o personal?-

Entrevistado: -Sipo, te reconocen por los logros de tu clan, entrai como en una especie de liga, tonces todos quieren ser número uno, y entre más avanzado sea tu clan, tienen premios que favorecen a cada integrante. También te viciai, siempre queri estar en los ranking, y si eri bueno o tu clan te pueden llegar a auspiciar, te dan sueldos etc.-

Entrevistador: -¿Se puede diferenciar a jugadores novatos de jugadores con experiencia?-

Entrevistado: -Si los cachai al tiro, en los juegos de rol los distingues por el ítems( armaduras o herramientas que se van consiguiendo mientras juegas). Te dan más poder, mas estatus, los novatos andan con cosas charchas, en cambio los locos pro, llevan cosas difíciles de conseguir en el juego. Y también, cachai cuando un loco sabe lo que está haciendo de los que no cachan nada. la misma habilidad, que tiene cada jugador es distinta de un novato. El mismo lenguaje que se usa en el juego es específico, tonces hay gente que no cacha los términos.-

Entrevistador: -Podrías dar ejemplos del lenguaje específico que se usa.-

Entrevistado: -Uta, no se... déjame pensar, mira por ejemplo llevar (subir de nivel, para aumentar fuerza, etc); Slot.( vamos a un espacio, o espacio para guardar instrumentos), vamos a robarle a esa vaca( jugadores nuevos, que asaltan, sin mayor esfuerzo) ; me encontré con un boss y tuve que arrancar( cuando te encuentras con un jefe poderoso, o un jugador muy fuerte), pro( jugador experto.), newbi( jugador novato). Hay muchas cosas, como siertas claves, trucos etc... Pero una vez que te metes al juego te van enseñando la gente que te vas encontrando.-

Entrevistador: -Oye volviendo al tema, de las organizaciones o clanes, ¿estos grupos perduran en el tiempo?-

Entrevistado:- Los clanes tienen continuidad, te vas haciendo amigos de los locos, pero tienen que jugar, incluso te pueden llegar a pagar si jugas mucho y eres seco, vas a campeonatos, como la liga Samsung.-. -De hecho hay unos clanes que llevan más de 10 años y son muy conocidos.-

Entrevistador: -¿Y estos juegos son gratuitos o pagados?.-

Entrevistado: -Mira en primera instancia son gratuitos, son las versiones beta, como de prueba los lanzas por un año y se agarran mucha gente comienzan a cobrar. Pero aun así siempre se consigue la forma de jugar gratis, donde los mismos locos crean modificaciones, para que jueguen todos, como lo que paso con Ragnarok donde todos los servidores se volvieron pagados, pero todos dejaron de jugar, hasta que esa empresa quebró, y se volvió a jugar gratis.-

Entrevistador:- ¿En estos juegos te puedes reunir con amigos, como en una plaza?

Mira igual es loco lo que voy a decir, pero es como que te juntas con alguien en la calle. Le dije a un loco.. oye, veámosnos en tal server a tal hora, cachay. Jaja igual es bacán la cuestión. Habla por el canal, por team y dije won no te veo, ¿dónde estás? Y él te responde ahí po, al lado de esa piletta, en el centro de la ciudad. O con tu clan teni un espacio reservado para que se reúnan todos en el juego.

¿De qué sirve tener un espacio propio en el juego?

“Jaja, no se te da como orgullo decir que me gane ese lugar con mi clan, entonces lo defendi a muerte porque otros grupos quieren ese lugar, entonces quien más mantenga el lugar.. más conocido se hace. lo adornai, es como si fuera tu casa cachai, como tener una casa bacan, da estatus la wea jajaja ”

Entrevistador: -Para terminar,¿Cuál es tu visión?, o ¿Por qué crees que los juegos en red tienen tanto éxito, en comparación a otras actividades recreativas? -

Entrevistado: -Yo creo que es porque, te sentí más cómodo hablando con tus amigos y más seguro, tienes que estar en tu casa en vez de estar callejeando, no corrí el riesgo de que te asalten y estás

cómodo, podi hablar con libertad. Hablando con tus amigos, tomarte unas xelas, los invitai a tu casa.- ; -  
Y estamos en el boom de de los computadores, además podí hacer mucha más cosas, hago mas cosas,  
es más útil, estai aplicando cosas que ves, te motivai mas. Y sales de la monotonía de la pega, la familia,  
o el colegio cuando era cabro chico.-

Entrevistador: ¿Y para ti los juegos no se vuelven monótonos?

Entrevistado: Eso es lo bkn de los juegos en red, nada se vuelve monótono. Se hacen eventos distintos  
dentro del mismo juego, juegos dentro del mismo juego rompen la monotonía del mismo juego. Se  
mantienen en el tiempo. Y nunca termina el juego, siempre salen modificaciones, versiones nuevas.

Entrevistador: -Se me olvidaba, ¿dentro de estos juegos se puede aprender?-

Entrevistado: -Si, yo con un juego aprendí administración, te poni más rápido pa las matemáticas,  
incluso aprendí inglés o idioma cuando juegas con locos de otros países. Yo me cago de la risa, cuando  
juego con brasileños aprendes garabatos... etc.-

## Entrevista numero 2

Nombre: Patricio

Edad: 26

Ocupación: Trabaja en un call center

E: Ya patricio ¿Qué edad tienes?

S: Yo tengo 26 años.

E: ¿Hace cuánto tiempo juegas aproximadamente?

S: Buuu....desde que tengo....en línea o así generalmente?

E: No, en línea.

S: En línea...tututu...como de los 12....13, 13 años.

E: 13 años?

S: 13 años, sí. De los 13 en adelante.

E: ¿Y qué estudiabas?

S: Ehh...yo...de qué estudio, así de universidad?

E: ¿Cuál es tu ocupación actual?

S: Ahh...ocupación actual. Mira, estudié Química y Farmacia, 3 años, congelé, porque era muy caro, y ahora...después me tiré a Inacap y estoy estudiando Laboratorio Clínico, Banco de Sangre e Imagenología, así se llama la carrera, que tiene 3 obviamente caminos diferentes, que son los que te dije, cachai, eso estoy estudiando ahora. Y...obviamente llevo un año y el próximo año termino las prácticas y me puedo recibir. Y pretendo ser imagenólogo porque es lo que más lukitas da. Jajaja.

E: ¿Estás trabajando?

S: Ahora sí, estoy trabajando hace poco, llevo 2 meses y medios. Estoy trabajando en...en el callcenter de Entel, que está en Vicuña Mackenna, en Carlos Valdovinos, en la estación del metro, ahí está el callcenter de Entel y estoy de ejecutivo de ventas en BBVA, de los servicios PAC y PAT; cachai, y tengo que venderle servicios, o beneficios a los clientes titulares de cuenta corriente de BBVA.

E: ¿Me puedes explicar un poco en qué consisten los juegos en red, a diferencia de los juegos que no son en red, o en línea?

S: Ahh...sipo, obviamente. Por ejemplo, los juegos en línea, ya...yo antes, pasé por esa etapa; cuando era chico, jugaba "Ozono", cachai, y... me entretenía y todo, todo, de chico, hasta que ya me empezó a aburrir porque siempre era lo mismo, y estaba solo, cachai, y quería compartir mis gustos con más gente poh. Y que esa es la diferencia que hay en línea, cachai, por ejemplo, conozco gente, cachai, el...el internet me dio polola ahora, por decirte, cachai porque igual uno conoce gente, cachai, mujeres por ejemplo, conocí amigos, cachai, y...hasta el día de hoy, tengo amigos, que son mis amigos ahora en vida real, como lo son por internet, cachai, porque me di el tiempo de conocerlos y...y al final entretenido, porque, igual...estay con gente, cachai, en vez de...no se poh, en vez de salir a carretear, puedo estar en mi casa, con las comodidades de mi hogar y compartir con ellos igual poh, cachai, no sé si con la comodidad, pero igual lo paso bien.

E: Pero tú tienes amigos fuera de tu casa, que no sean de los juegos?

E: Si poh, si tenía. Por ejemplo, tenía, cachai, yo...ehh...iba a un grupo folklórico, cachai, iba a un grupo folclórico, acá mismo, en el edificio de acá, íbamos, se llamaba “Los sembradores”, cachai, y yo tocaba el acordeón, porque faltaba acordeonista y yo dije, ya pásenme el acordeón y yo lo empiezo a tocar, así de cabrón. Jaja. Y me encerré y empecé a entrenar, a entrenar, a entrenar, porque yo soy súper como...auto convincente, cuando quiero algo, me propongo y lo voi a hacer, cachai.

E: No, pero a lo que me refiero, o sea, la pregunta va...

S: No, lo que me preguntaste tú, si, a eso voy, cuando empecé a tocar acordeón, conocí a gente de mi edad, cachai, a cabros más chicos, un poquito, como 2 años más chicos, y ahí conocí al jefe del grupo y empecé a juntarme con ellos, cachai.

E: Pero a lo que me refiero es qué es para ti un amigo?

S: Ahh...jajaja...yo no entendí....

E: Es que por eso, cuál es la diferencia entre los amigos que haces en el juego o...

S: Ah...mira la diferencia....

E: Primero ¿Qué es para ti un amigo?

S: Un amigo es alguien con quien podi interactuar, contarle tus problemas, más que nada, obviamente, es también es como un apoyo, por ejemplo, yo en mi caso, con mi familia, igual nunca tuve muy, muy buena, buena relación, cachai, entonces el cariño igual lo encuentro más en mis amigos, y yo cacho que a mi hermana le pasaba lo mismo, ella decía, cachai.

E: Y tus amigos de los juegos son así como tú dices?

S: Es que me di el tiempo de conocerlos en persona igual poh.

E: Ahh...igual se juntan?

S: Me junto, cachai, igual estoy con ellos, nos reimos, igual es pa' entretenerse, algún problema que tenga, no sé poh, con mi pareja, en la vida, o algún consejo que quiera, ellos me pueden ayudar también, y obviamente yo a ellos a veces igual poh, cachai, es algo recíproco, cachai. A parte que compartimos gustos iguales.

E: Pero cómo conoces a gente por internet, a través de los juegos, para que pasen a ser tus amigos?

S: Porque los tengo que conocer poh, cachai, yo los invito, por ejemplo, oye ya que onda, ya lo conocí, lo agregué, después, oye por qué no te metí a *Skype*, teni *Skype* pa' que hablemos, y así empiezo a hablar con ellos poh. Y después, el día a día, se van...vai fortaleciendo la amistad y al final...

E: Pero se puede crear amistad?

S: Si, si se puede

E: ¿Cuáles son mejores?

S: No sabría decirte, para mi es lo mismo, pa' mi...por mi punto de vista es lo mismo, porque yo estoy hablando con una persona, no estoy hablando con un computador poh, cachai, entonces, es lo mismo lo que te digan en la vida real, o...o decírtelo por computador; obviamente no voy a ver la expresión, o el paralenguaje del compadre poh, no voy a ver sus gentos, cachai, quizás, pero...pero yo encuentro que es lo mismo.

E: Ya, ahora referente a los videojuegos en línea. Tú dijiste que jugabas Ragnarok....

S: Si, Ragnarok, ehh...Diablo también, MOE.

E: ¿Cómo se conoce gente en el juego?

S: Por ejemplo, a ver mira, te voi a explicar, en el Ragnarok, por ejemplo. Tú en el Ragnarok tení un monito y partí solo obviamente, uno siempre parte solo, porque uno viene solo al mundo, jajaja, es la misma lesera, es la misma chia, cachai. Ya, tu entrái al juego, ahí tení un monito level 1, ahí, con una ramita con suerte, así, con chalas, el mono, ya y llegai, y empezai a ver todo un mundo diferente,

empezai a leer, cachai, a conocer el juego, porque al principio pa' ti todo es mágico poh, porque no conocí nada poh, todo lo que vai viendo pa ti es ahh que bonito esto, que bonito lo otro, y...ya, hasta que después vai empezando a subir nivel, y de repente, vei a otro personaje que se te cruza poh, si es como en la vida real, tu de repente vai caminando por un parque, y vei a un compadre que va corriendo, y lo podí saludar...Hola... Es lo mismo, pero de otra forma, es con código que parece que se dice, cachai, un código escrito, cachai. Yapoh, lo saludai y empezai a hablar y...y si tení química, por así decirtelo, podí hablar con él poh, o agregarlo y después hablarle de nuevo, y ahí vai haciendo la relación poh, cachai.

E: Y en juegos en que no existe un mundo, como el que juegas actualmente?

S: En el League of Legends, mira, por ejemplo, eso te decía, por ejemplo, en el RODA, tú conocí una persona y estoy "leveando"; llevar significa matar monos y subir de nivel...

E: Y se empiezan a ayudar?

S: Se empiezan a ayudar, y después otro día lo encontraste al compadre y...ah...ya demosle?, ahh, yapo, demosle juntos, y empezai a conocerlo, empezai a hablar más, cachai, y al final te haci amigo del compadre, cachai, porque empezai a hablar del juego y aparte, oye, qué onda, dónde viví, y ahí, la típica conversación, cachai, que podi tener con cualquier persona, en un carrete que conocí por ejemplo, oye tú que hací, de dónde soy, y etc., etc., es lo mismo, cachai, pero es otro...otro código, eso es todo. U otro canal, esa es la palabra, otro canal, porque es escrito, en vez de que sea al aire, es en teclado, cachai, ese es el mensaje que tú quería enviar, más que nada.

E: Pero, y en los otros juegos que no existen....

S: Ah, por ejemplo, en el League of Legends. En el League of Legends es lo mismo, pero, aquí son partidas...por ejemplo, en el RODA es un mundo, cachai...

E: Pero cómo te encontrai con la gente en el otro juego?

S: Cómo?

E: No sé, hay algún chat, o algo?

S: Pero...tú decí en el LOL o el RODA?

E: En el LOL.

S: En el LOL, es lo mismo...es...ehh...parecido. Porque, por eso te decía, en el Ragnarok son un mundo, en el LOL son partidas hechas, cachai, por ejemplo, el servidor decide contra qué...contra quién jugai tú. Si jugai solo, aquí es 5 versus 5; si tu jugai solo, te van a venir 4 compadres más, argentinos o chilenos, por qué argentinos o chilenos, porque ahora hay un server en Chile en LOL, entonces por eso se hizo más famoso en Chile y en Latinoamérica, porque se hizo un servidor acá, en Chile, en providencia está, cachai; entonces, por eso se masificó más. Entonces, te puede tocar con un argentino o un chileno, y tu sabí que ahí hay xenofobia y ahí hay mala y ahí corren los chilenito y los argentinitos, los astete, jaja, y todo el leseo, cachai. Yapo, entonces ahí tú conocí gente, cachai, y si el compadre te gustó como jugó o tuviste, no sé, química y te cayó bien, lo agregai poh, y después jugai con él otra partida...oye jugai otra partida conmigo?...y todo...O también los oponentes, también. Cachai, si igual están, por ejemplo ahí...ahí tení que tener buena conducta, es como en la vida, si tú soy mal perdedor, vai a tirarle mierda al otro equipo, cachai; y qué pasa si le tirai mierda, te reportan, qué significa un reporte, es como un castigo, te pueden vanear, qué significa que te vaneen, que no te podi meter al juego con tu cuenta, porque tuviste un mal comportamiento, es como un deporte, cachai, es como hacerle una falta; lo agrediste, tai castigado

E: Entonces las reglas las pone el juego?

S: Si poh, las reglas están estipuladas supuestamente en la red.

E: Pero cuando tú formas un grupo de juego o una guild...

S: Sipoh, porque, por ejemplo, tu podí invitar a 4 más, y son 5, viste que eran de a 5, por ejemplo yo tengo 3, 4 amigos y juego con ellos, por ejemplo, yo hago un grupo, tengo mis amigos pa' jugar, entonces somos 5 contra otros 5 aleatorios, o a lo mejor ellos...el juego lo que trata de hacer es

enfrentarte grupos con grupos, por ejemplo, yo soy 5, el grupo, automáticamente el server, te detecta hasta qué compadres son 5, entonces te hace pelear con esos 5 también, porque es .....no es por sorteo, es por...5 contra 5, cachai, de un grupo también te va a tirar un grupo, es como los espacios que va teniendo el juego, por así decirte. Si ve a uno solo, será uno solo con 4 aleatorios, cachai.

E: ¿Cuándo tú juegas con gente, o conoces gente para jugar, qué requisitos tiene que tener para que jueguen contigo?

S: Noo, nada, me da lo mismo. Si es malo, yo le enseño, cachai, no tengo ningún problema, si de hecho, eso siempre pasa. De repente, estamos los 3 y falta uno, me puedo meter hasta en *Faceboock*, cachai, porque ahí te relacionai más, por ejemplo; este juego igual tiene grupos, como se masificó, tú te metí en *Face* y poni “League of Legends en Chile”, LOL chile, se llama, y hay un grupo de *Faceboock*, de puros wnes que juegan LOL, cachai, y así conocí a más gente todavía, cachai, concí a más gente todavía, entonces ahí te haci de repente, oye nos faltan 2, alguien se apuntan a jugar, y ahí de repente se acercan alguien. Y voi conociendo a amigos, amigas, cachai, y buena onda poh, bacán...igual hay gente como tóxica, les dicen, en la línea, cachai, la gente tóxica viene...de argentina viene ese término, que son los wnes que haa...ya!!, yo tengo un amigo que es así, cachai, y a nadie le gusta jugar con él porque el wn se enoja es muy pegao, ¡Oye, que el wn no te pille así, como tan wnes, te estai regalando!!, como el típico wn que jugaba a la pelota, cuando chico, y el picao que cuando le meten el gol, la misma wea, cachai.

E: Entonces como que la gente es más relajada?

S: Es que depende. Hay gente que es más relajada y está en la línea.

E: y tú prefieres jugar con los relajados?

S: Me da lo mismo, porque ya se como...como comportarme, o ya tengo...no se si tengo como esa capacidad como de adaptarme a la gente, cachai. Lo que ese compadre me quiere caleta, cachai, pero con todos es pesado el wn, pero siempre lo paro, oye yapo César, para de...le digo para de weviar tanto si es un juego no más, la wea, entretienete wn, tai puro weviando, negro culiao, le digo, dejate de alegar

y llorar y la wea...jaja. Y al feo culiao siempre lo puteo por eso, pero el wn es así poh, hay gente que es como cabrona y dice no poh wn, por qué tengo que yo cambiar mi comportamiento por otra persona, porque teni que respetarla poh wn, el respeto es respeto poh wn, así de simple, pero es que no, yo no voi a...y el wn es pendejo, cachai. Pa' mi esa wea es entre inmaduro, cachai, pero si me gusta jugar con la gente relaja o no relajada, igual me gusta más relajada, pero con las exaltadas no me hago problema, cachai, no la pesco no más, o trato de decirle, oye, compadre, no te enoji, wn, pa' qué.

E: Y si tú tuvieras que enmarcar a toda la gente que juega, a parte del gusto por el juego, a nivel relacionar

S: Al gusto por...plantéala de nuevo, jajaja

E: Así como a la gente le gusta el fútbol, tiene algo en común con los otros...

S: Algo, como su manera de pensar? O su manera de vivir? Jaja.

E: No, es como que de repente tú reconocí a otros futboleros

S: Ahh...es como por su actuar, así...

E: Si

S: Ahh, como eso, yo creo que igual poh, porque como que la mayoría de los cabros, desde chico les gustó los juegos, cachai.

E: Pero tú puedes reconocer alguien que...

S: Si...igual se nota, sabi por qué, primero, no sé si la portura, porque igual eso es iguallo podi descartar, pero por los gustos, las palabras quedicen, por la...los gestos que hacen.

E: O sea, es algo que hace que te transforma

S: Si...eso hace, es obvio. Por ejemplo, tú...no sé poh, por ejemplo en LOL, decí LOL por ejemplo. LOL es la palabra del juego y a parte se usaba, por ejemplo, pa' reírse, porque al iniciar a uno ponía

jajaja, y le da paja poner eso, ponía LOL, que eso es un término que viene de gringolandia, cachai, es como laugh, que quiere decir que el wn se revuelca riéndose, y en vez de escribir laugh, escriben LOL solamente, y eso significa reírse harto. Jaja, terrible poco expresivo, cachai, pero eso significa. Por ejemplo, una persona que diga eso, tú podi cachar, ahh..este wn es gamers; o por ejemplo los de “High definition”, tú cachai esa página, no cierto?

E: Noo

S: Son puros memes, cachai. Está el...el...puta...el que diga buu, que troll este wn; alguien que diga troll, tu lo reconocí al toque, porque los juegos están relacionados con el High definition, porque pa' todo hay...es todo una red, está el Faceboock, wn, no se poh, el...el twiter podría ser, el H...High definitions, el LOL también se mete dentro del High definitions, cachai. Entonces es como una...es como una cultura, más que nada, podí, por ejemplo, si escuchai a alguien que dice....ya...éste compadre va pa'allá, es como de este...de este rubro, cachai. Por ejemplo un goleador...un futbolista qué diría?, cómo sería su actuar?

E: Claro, teni razón.

S: Es algo parecido.

E: y de repente, ponte tú, has pertenecido a una guild o...

S: Si poh, varias veces. Buu...miles de veces. En Ragnarok era como a 4 guild, eran como las mejores más encima, eran la “The fall angel”, ehh....

E: ¿Y cómo se organizan?

S: Depende poh, la guild ya puede estar hecha o la podi hacer tú poh, cachai.

E: Pero en cualquier contexto, cómo funciona

S: Funciona como un clan, cachai, si poh, es como un clan. No se poh, yo tengo este....yo quiero dominar...es que la guild, por lo menos en los juegos, en los juegos más que nada, lo hacen para

dominar el server, para resaltar en el server, cachai, como que ellos son los que la llevan, son los más poderosos. De hecho, en ese clan, están los wn más poderosos del juego, cachai. Están los wnes que te matan al tiro, los wnes más rápidos, los wnes más...que se ocultan más bien, cachai. Es fácil hacer un clan, pa' como sobresalir los mejores más que nada, del sever.

E: Pero me refiero, hay líderes, hay cargos?

S: Si poh, hay líderes, si poh. Por eso, está el GM, el guild master, el guild master es el que contrata a la gente, o sea...oye querí pertenecer a mi guild, y tú aceptai y empezai a ser como el peón poh, cachai, como el de abajo primero, después vai subiendo pa' arriba obviamente. Está el Guild Master, el que vanea también, a ese compadre ya no se conecta más, lo vamo a echar porque está ocupando espacio, chao, invitemos a otro que sea más activo; porque están los jugadores proactivos, los activos y los normales, los que no se conectan mucho, entonces, qué es bueno para una guild, un wn que se conecte harto o un wn que no se conecte nunca, obviamente el que se conecte harto, por qué, porque si se conecta harto va a jugar más, si juega más, el compadre tiene más experiencia y sube más de nivel, cachai, y si sube más de nivel, tiene más armaduras y tiene más equipo chanco, cachai, es más...es más brígido el loco.

E: Pero eso no pasa en todos los juegos?

S: Sii...en la mayoría.

E: En el que juegas tú?

S: Es que en el LOL no, no pasa eso, pero el que más juegue tiene más experiencia poh, y sabe valerse más. Por ejemplo, yo llevo años jugando LOL igual poh, cahcai, no sé poh, llevo 3 o 4 años, y hay gente que es nueva, o gente que lleva medio y hay gente que también lleva 3 años y ni un brillo, yo tengo amigos así poh, llevan 3 años y de verdad que no tienen dedos pa'l piano, no son buenos, y juegan harto, y no son buenos; cualquiera con buena voluntad los reciben no más, son buenos pa' otras cosas, sipoh. Si todos somos buenos en algo.

E: Jajaja. Y en ese contexto, al ser distinto, hay liderazgo en los equipos, a diferencia de las guild, en los team?

S: En los team, es que es lo mismo.

E: O sea que hay líder?

S: Es que lo que pasa, es que es como en la sociedad poh, uno como que siempre trata como en la pirámide, cachai, como de ver... así como su jerarquía, cachai. Como por ejemplo, no todos, no pueden no haber guías poh, porque a quién siguen poh, por ejemplo en el LOL, cachai, en el LOL son 5, puta por... mayoritariamente... yo siempre les digo lo que hay que hacer, o el capitán, a mi no me gusta ser el capitán porque no me gusta demostrar que yo tengo poder.

E: Entonces puede ser transitorio, cualquiera ocupa el cargo.

S: Si, si puede, pero es que no es así porque siempre siguen a uno.

E: El que tiene más experiencia?

S: EL que tiene más experiencia, o al que le gusten escuchar. Por ejemplo, yo siempre, no trato de sobresaltar, cachai, pero siempre me tiran a mí como el...el...el... me dicen el presidente Buch, cachai, porque siempre es el que... al que acuden, cachai. Pero a mí se me... por ejemplo a mi hermana le pasa lo mismo, yo encuentro que es como natural, yo no trato de serlo, pero me pasa no más poh, que se le va a hacerse. Tengo a lo mejor esa capacidad de interactuar con la gente y... y no se'poh, caer bien, cachai, no tener dramas, porque no me gusta tener dramas, tampoco, cachai, con la gente. De hecho, me gusta ayudar a la gente, mejorar y hacer que mejoren también poh, cachai.

E: Ahora tratemos de visualizar los grupos o la organización. Al respecto, tú sientes que se puede jugar solo?

S: Si... si se puede, pero te aburrí. Si poh, por ejemplo, yo partí jugando al LOL con mi primo y con otro amigo, y es bacán, pero cuando lo jugai solo, es como... al principio es bakán, porque como es nuevo,

cachai, es todo mágico, así oye ese mono que es bakan, como es, y ya pa' mí, ahora jugar solo, ni un brillo, ya conozco el juego al revés y al derecho, cachai, ya no me entretiene tanto. Es como pa' subir de ranking, sería, pero es terrible, porque pa mi es caleta.

E: Cuando estás en un grupo, o una guild, o en un team ¿Qué importa más tú o el grupo?

S: Ahh...buena pregunta. Depende poh, hay gente que trata de sobresalir por sí misma, cachai. Por ejemplo yo tengo amigos que por ejemplo, ahh...ya...bacan, bacan, y es él no más, cachai, son cabrones, él quiere ser mejor y se acabó. Pero la gracia es hacer crecer a la guild, cachai. Por ejemplo, yo he tenido guild con mis amigos de la florida y puente alto centro, pero esos compadres, hacíamos como cuotas, cachai, éramos más unidos, teníamos ya, un día vamos a empezar a... como a... a poner \$1000 a este compadre, el otro día le ponemos \$1000 a otro compadre, cachai, como que teníamos...teníamos esa sistemática como de ayudar a toda la gente. A todos les va a tocar su turno que lo van a ayudar, cachai, 100 lukas cada integrante de la guild para ese compadre, después 100 lukas pa'l otro, y al final así como un millón entre todos un día, después, otra semana, un millón pa'... pa' otro compadre, entre todos, hasta que te toque a ti también poh. Entonces, obviamente, si alguien tiene problemas, el mejor en eso le va a ir a ayudar, cachai, o por ejemplo, si también hay roles, como me decías tú en los clanes, por ejemplo, pa' qué soy tú mejor...yo siempre le digo eso a los cabros, qué es lo que más te gusta hacer, primero que nada, porque obviamente tú vay a jugar bien o vai a hacer algo porque te gusta, cachai, es como algo innato. Si yo sé algo...algo....si me gusta hacer algo, yo voi a ser bueno, porque me gusta y lo voi a hacer bien también poh, a lo mejor. Ya, entonces, quién va a hacer el arquero, ya el mejor rango, ya tú vai a ser el mejor rango, quién va a ser el que le gusta recibir wates, golpes, quién va a ser el tanque, el que aguante así, que no muera nunca, el que los va a proteger a todos y que va a ser nuestra fronde, qué significa fronde, el que recibe el golpe y está distrayendo para que los de atrás ataquen, es la muralla, él se llama tanque. El rango es un wn que es escurridizo, a él no hay que agarrarlo porque es muy papel, es muy débil, entonces tení que cuidarlo, están los reyes magos, que no les hacen daño nadie, ellos les pega a todos los wnes, los deja mareados, cuestiones así. Quién es bueno en eso, cachai, y el ...el otro...no se poh, el otro es bueno, escondiéndose y atacando por la espalda, cachai, ya quién es el que es bueno, cachai. Así vai haciendo un clan poh, cachai y ahí es donde vai mejorándote, cachai y

después esos pasan a ser maestros y les enseñan a los demás que van entrando poh, y ahí van creciendo dentro del team.

E: Tú mencionaste que era como una especie de cultura urbana

S: Ahh...sipoh. Pero eso son más que nada los, por ejemplo, los que hablan de High definitions y todo eso, es como...como...son como palabras, por eso digo que es como una cultura, hay palabras, hay frases, y ahora obviamente viene de los gringos toda esta mierda, jaja, que Chile es la copia de los de arriba wn, cachai, y...y la gente toma estas palabras poh, cachai, por ejemplo, el troleo. ¿Tú cachai esa palabra, lo que significa troleo?

E: No...

S: Es como weviar a alguien, es como molestarlo, eso significa troleo. Por ejemplo, no sé, tú estay mirando pa' allá, y yo te saco el cuaderno y te lo escondo, y tú después te dai vuelta, y quedai ...y mi cuaderno donde está, y jaja, te trolíé, cachai, eso es troleo, es como hacerle una broma pesada a alguien.

E: Pero a lo que yo me refería en términos de cultura urbana, ponte tú, si una persona juega hartoo tiempo, se vuelve reconocida con los otros?

S: Si poh.

E: Hasta dónde puede llegar ese reconocimiento?

S: Depende de él poh, si el loco es bueno demás puede irse pa'l...no sé poh, si se cambia...es que acá en Chile no es tan bueno, como te decía.

E: Igual tiene probabilidades?

S: Si, igual tiene probabilidades de salir a...sobre todo en Estados Unidos, depende de dónde esté el server. Por ejemplo, League of Legends es de Norteamérica, ahí partió, es de gringolandia, de Estados Unidos, entonces, si te vai pa' allá, cachai, y te empezai a auspiciar y... y te hací famoso y llegai bien arriba, y realmente te acercai, y ...ahh...este compadre, y empezai a jugar con los famosos también poh,

de ranking. Por ejemplo, acá en Chile hay un rankeado; mi amigo, tengo un amigo que...yo dejé de rankearme porque empecé a jugar con mis amigos, entonces ahí perdí tiempo y bajé el ranking, dejé de jugar y ahí la cague, y ahora soy un... normal, cachai, no soy un wn que sobresale, cachai. Si hubiera seguido jugando, estaría como mi amigo, ahora jugando con los wnes famosos de acá, el extra, que son conocidos en el LOL de acá, el extra, el KCking, también, el mitosky, que es un amigo mío, estuvo en mi clan poh wn, y el wn es terrible conocido, es el mejor soporte, el mejor soporte de Chile de League of Legends, y ese wn era mi amigo wn, era mi soporte, en mi team, es ranker lover poh wn, y ese wn me tenía pero cualquier fe en top, wn, me decía, wena con el minivirus, cachai, yo me llamo minivirus, y me dicen mini, y el wn es conocido ahora en todo Chile, poh wn, al wn que le pregunté oye conocí al mitosky, ahh...el wn que juega de soporte, es terrible bueno, ese wn es mi amigo poh, lo tengo en todos lados, skype, el faceboock, en todos lados, y yo pasaba hablando con ese wn, ahora está enojado un poco.

E: Y a qué se debe ese reconocimiento?

S: Es que no hay.....

E: No sé, para conocer más gente?

S: es que por ejemplo al compadre le pasó eso poh, se...se...se...se consumió en el juego wn, la U no la dejó eso si, perdió a la polola, subió unos kilitos de más, ya no es la imagen como antes poh, jajaja, engordó caleta el desgraciado, jajaja, cachai, pero igual son...son experiencias que de repente uno paga poh, cachai, por...por dedicarse casi al 100% al juego. Pero de qué te sirve el reconocimiento? Depende, si tú querí surgir, igual te podí ir pa' fuera wn, como te decía y si te vai pa' allá, a gringolandia, y no sé poh, te...vai a un lado pa empezar a jugar con los famosos, y si les caí bien a los famosos, oye este wn de verdad es bueno, igual podría servir, ya vamos a cachar, ya y si tú te acercai, demás te pescan poh, demás te pescan, porque qué es lo que pasa, que este juego se hizo mundial, cuando se hace mundial, cuando se hace mundial, adivina quiénes son los líderes mundiales en cualquier juego culiao...

E: Estados Unido y Japón, o no?

S: Corea, Corea del Sur, son unos cerdos, unos asquerosos, son realmente unos hijos de puta wn. Esos wnes son unas máquinas en los juegos, máquinas. No he visto wn más seco que los coreanos, se parece a los rusos, a los alemanes que son wates, los rusos son secos, los brasileños acá en Latinoamérica igual son buenos, pero no resaltan. Estados Unidos, Rusa, Rusia, que diga, el Moskufan, que era...eran buenos, tenemos los... hay un español que se llama Oselot, que ese wn era reconocido, era de España, Europa. El compadre empezó a jugar, a jugar, a jugar, salió a flote, y se hizo conocido, Oselot, y se fue a gringolandia, y ahora el loco es terrible famoso poh, y es pro.

E: Y en Chile?

S: En Chile no he visto a nadie.

E: No?

S: No, todavía no. No, le falta...le falta todavía, le falta pasta todavía, le falta level, le falta...

E: Y cómo ese loco que estaba jugando...?

S: A lo mejor poh, pero no se su Nick, no...no...no creo, pero chileno yo no he visto nada por lo menos hasta ahora. He visto españoles, estadounidenses, coreanos...no pero los coreanos son a otro nivel. De hecho, en Ro, a lo mejor el loco está en Ro, no tengo idea. Hay un clan que se llama Ro, cachai, un team, y los wnes son secos, así, de Chile, y pelearon contra los coreanos, pero los hicieron mierda, pero mierda, mierda, humillados, humillados. Los hicieron mierda, es que no es...es otra...es otro mundo, es otra cultura, es otro...esos wnes son fanáticos, son fanáticos.

E: Entonces, acá en Chile no se puede vivir de esto cierto?

S: Es que...no creo que sea factible. En Chile no, podí salir y...y perfeccionarte afuera.

E: Pero entonces te haces famoso de otra forma, o no?

S: O sea, igual te haci famoso en Chile, pero tení que irte, igual podí dejar tu legado, ohh...el wn es super bueno, pero acá, como team no vai a salir nunca, porque en Chile no está...no tienen como

convicción los compadres, no son profesionales en sí, a lo mejor hay compadres que son pro, pero le dan importancia a otras cosas, obviamente, porque la sociedad acá es así, cachai.

E: Como el deporte y cosas así?

S: Sipoh como el deporte, por ejemplo, nunca vai a salir adelante, porque el país no es así. En cambio en Estados Unidos te dan más oportunidades, poh; en Corea...en Corea está lleno de los Goplayer poh wn, en todos los juegos, el CraftarDogo, hasta en Ragnarok, los wnes, en el Age of Empires, Dota, G2stone, HON, LOL, Dota 2, wn...ehhh...qué más podría ser ehh...el Counter State...ufff...millones de juegos.

E: Volviendo al tema de las personas, Tú me decías que se podía conocer gente.

S: Sii...no, si se puede; si de hecho, mi amigo, el de acá, el Cesar, el que se enoja, es mi amigo ya...hace como 6 meses...no más de un año, lo conocí antes de la Bárbara, y con la Bárbara voy a cumplir 2 años. 2 años cumplí con mi polola, conozco hace como 3 años a mi amigo.

E: ¿Y a tu polola la conociste en el juego?

S: En el LOL, ya hace 2 años que la conocí, hace más de 2 años, hace 2 años 3 meses, o 2 años 4 meses, por ahí.

E: ¿Y cómo conociste a tu pareja?

S: Que cómo la conocí?, en el juego más no más poh, n amigo...yo tengo un amigo en Viña del Mar, se llamaba Conde Simi, jaja, y un día me invitó y a su amiga, la Bárbara, y estaba yo, y empezamos a jugar y todo, y yo le dije que se meterá en Skype, porque yo...siempre me gusta hablar, porque no me gusta andar escribiendo mientras juego, porque, eso es lo otro, yo tengo ese problema, como que no puedo hacer 2 cosas a la vez, me voy a la mierda, me concentro mucho, entonces no puedo escribir, porque tenía que formear, cachai, y formear es matar a los monos justo cuando les queda poca vida, cachai, bueno, la cosa es que fui, cachai, empecé a hablar con ella y todos empezamos a hablar, y la mina a mí me encontró buena onda y todo poh, ya...y al otro día piola, y después que la mina quería aprender a jugar

bien, yo le dije ya no hay ningún problema, yo siempre le he ayudado a todos los mis amigos, a todos los cabros les he ayudado, cachai.

E: Y tú has conocido gente que haya encontrado pareja en el juego?

S: Si, si hay hartos igual.

E: Es posible?

S: Si, si es posible poh. Depende, igual, porque ella es de Viña del Mar, y yo soy de Santiago, cachai. Es que por eso te digo poh, es que igual tenía que...hay tantos que son mentira que habitan en internet, wn, que el salto del ñaña...hay cachao wn, que de repente son hombres wn, que se hacen pasar por minas, y a lo mejor el wn es maricón, jajaj, uno no tiene idea.

E: Los trípodes o no?

S: Los trípodes, jajajja, yo igual conocí un trípode... por rangueos no más po wn, mmm...como 6 mese wn, el loco...y era la media mina poh wn, y era un trabuco el culiao, y el wn era hombre poh, y yo no se si el wn era maricón o quería weviarme no más poh. Porque yo a mi amigo, lo conocí como mina, era un amigo eso sí, nunca me pasé rollos con la mina, era mi amiga no ma', y después el loco me comenta, y me dice, oye wn, sabí que te tengo que decir algo, dime no más wn, si da lo mismo, oye es que sabí que yo soy hombre, puta, mejor yo le dije, wn, que hayai salido del closet culiao, le dije, ni un brillo tener una amiga, porque yo nunca he creído entre la amistad entre un hombre y una mujer, primero que nada, aunque sea un juego, cachai, y conocí a este compadre y...puta de ahí me hice super amigo, es de Valdivia, cachai, y ese compadre se hizo pasar por mina. Pero por eso tú me decí si es posible tener un romance, si, si es posible, si es una persona igual que todas poh wn, la wea es hablar no más wn, y si tenía webcam o hablai no más por...es lo mismo no más poh, cachai, solo que está la persona a kilómetros de tu casa. Jaja.

E: Oye y tú, cuando estás jugando, es importante el apoyo del grupo?

S: Ehh...si...igual.

E: Me refiero a ese sentimiento de seguridad, que te da, por ejemplo, si fueras tanque, por ejemplo y...

S: Que buena pregunta que dijiste; dijiste si yo me siento seguro jugando con algunas personas? O sea, ellos me hacen sentir más seguro, por ejemplo, uno amigo le decía a uno amigo, que de hecho lo weviaban de gay y la wea, que él se sentía seguro cuando él iba de junglar, tanque, porque él justo tanquea, el Cesar, el que conocí acá; y él le dijo, no que este wn apañe, porque me siento más seguro con él, porque si apaña más.... Como que él... le dije que... por ejemplo, le dije, oye yo me siento seguro contigo wn porque tú sabí cuando tranquear , cuando entrar en las peleas, cómo tranquear y cubrirme a mí, porque... el compadre es mago, es débil, entonces tiene que saber cómo cuidarlo, y el compadre sabe bien, o sea sabe....porque el mono tira un estandarte y se tira así shhh....y el wn como que se va al estandarte del mono, y cuando pasa, levanta a todos los wnes que están es su paso, entonces como que los controla, cachai, y eso le da seguridad al loco y sabe cómo...es que lo que pasa es que cuando tú jugai con una persona y llevai harto tiempo, ya ni si quiera necesitai hablar, porque tú cachai que las quintas son así, las quintas son peleas de grupos, porque son 5, de repente se juntan los 5 y dejan la cagá, y tú tení que saber como lo que vai a hacer; qué es lo primero que tení que ver, cuál es la reacción de tu enemigo, qué me va a hacer, porque hay miles de shantung y tú tení que saber todas las habilidades de todos los monos, y cuál es la que te puede tirar y cagar, entonces tú teni que estar pendiente, porque los papeles tienen que estar pendientes, entonces tení que saber cómo moverte, primero que nada, y si ya hay jugado con tus amigos, ya sabí cómo van a actuar, cachai, sabí cuál va a ser su reacción si tú haci algo. Si tú hací algo, él va a hacer esto, entonces eso es lo que hay que saberlo, por ejemplo, con mi amigo me pasó eso, con 2 amigos no más, wn ni hablamos por skype era..era todo...él hacia algo ny yo ya sabía que tenía que hacer, era todo unánime.

E: Alguna vez uds. se han juntado?

S: Sii poh.

E: Con este amigo?

S: Si poh

E: Y cómo es la relación?

S: Por ejemplo, en mi cumpleaños, celebré mi cumpleaños acá en el jardín, mi mamá me dejó hacer un cumpleaños ahí poh, y vinieron todos mis amigos, todos los que juegan LOL, un carrete de LOL, cachai, y... bacán, todo filete, super simpático, todos buena onda.

E: Y es diferente a la relación que tienes con otra gente?

S: Es lo mismo, de hecho, es mejor yo encuentro, porque...

E: Por qué es mejor

S: Por eso mismo, los gustos en común, por ejemplo, yo he tenido amigos acá, que no son 100% como yo, no se ríen con mis tallas, por ejemplo, yo me puedo meter a un portal web y tengo un tema, por ejemplo, en común, que otros compadres no tienen porque no tienen los mismos gustos, y no se meten a esas cuestiones, porque yo me meto, y esos compadres sí...entonces hay otro...otro feeling.

E: Pero tú igual carretas?

S: Si, si igual carreteo.

E: Pero honestamente, qué prefieres: jugar o carretear?

S: Es lo mismo.

E: Para ti es lo mismo?

S: Es lo mismo, porque yo cuando carreteo me llevo mi PC poh, wn, jajajaj, entonces juego allá y a la vez carreteo, jajaja.

E: Cómo es eso?

S: Es que, por ejemplo, un amigo tiene un departamento, cachai, y de repente los abuelos se van, yo igual conozco a ese wn de hace tiempo ya; y me voy pa' allá con mi PC poh, entonces allá, tomamos, carreteamos, jugamos y...

E: No...pero me refiero a ir a una Discoteque o...

S: Ah...pero ahí es salir, yapo. Si he ido, pero, lo paso bien igual...

E: Pero qué prefieres, salir o jugar?

S: Da lo mismo, me da lo mismo, porque estoy con la persona, cachai, estoy con la persona y estoy haciendo otra cosa no más, cachai. En vez de estar jugando, estoy carreteando, cachai, me da exactamente lo mismo.

E: Pero por ejemplo, tú te has tomado una chela mientras juegas?

S: No...no tomo cuando juego. Tendría que hacer calor...es que a mí no me gusta la chela, es que por eso, yo como fui deportista, estuve en kárate, más que nada, de hehco, ahí están las medallas, jajaja, cachai, como yo fui deportista, tenía esa conducta anti-alcohol poh, anti-cigarro, anti-tabaco, todo eso que te hace mierda, cachai, entonces tuve siempre tenía esa..... pero después conocí a mis amiguitos de la universidad y a los 22 años recién empecé a tomar, cachai.

E: Entonces te lo planteo de otra forma. ¿Por qué no prefieres ir a una plaza alas 3 o 2 de la mañana, cerca de tu casa a juntarte con alguien?

S: Noo...es que no van a ser de mi....de mi....un gamer, entre comillas, no haría esa wea.

E: ¿Pero por qué no?

S: Porque es más cómodo estar en la casa y hablar desde ahí teni de todo, no te cagai de frio poh, podi carretiar o no necesitai ir a viña pa compartir con un amigo, en la casa lo teni todo po won. pa' qué voy a ir a una plaza a weviar, es peligroso, a parte que acá ni cagando salí a la plaza, te digo al tiro, por el barrio que estoy, te pueden cogotear.

E: O sea es por el barrio.

S: Si, es por el barrio. Ahí tení razón, no lo tomé de esa manera, pero por ejemplo, acá imposible. Y si voy ahí, me van a parar los paco al tiro, van a pensar que estoy piteando o que estoy tomando, porque así es acá, es la realidad, está estigmatizada esta población, cachai, es así, cachai. Porque a mí ya me han parado los pacos y es...pero wn, es súper...na' que ver poh.

E: Tú podrías decir que alguna vez te has juntado con alguien del juego, fuera de tu casa, o que frecuenten el mismo lugar, o que les es cómodo un lugar de encuentro?

S: Pero...como...

E: Por ejemplo, cuando tú te juntas con tu mina...

S: Ya...

E: Le dices, yo me voy a juntar allá, juntémonos ahí , tomémonos un helado, así como...

S: Ahh, sipoh, si lo he hecho.

E: Ya, en el juego existe lo mismo?

S: Noo....nooo....o sea, es imposible. Porque....porque por ejemplo tú...jaja, es como complicada la pregunta si, jaja. Mira cuando jugai, por ejemplo Ragnarok, tu vei que es como lo mismo; el Ragnarok para mi era siempre como un chat, cachai, es como un chat pero con monitos que caminan, esa es la wea, y podi ir no se poh a un bosque bonito y estaba todo ambientado, pero es un chat culiao, querai o no, cachai, o sea, no va a ser más que eso; en cambio, cuando vai con la persona, estai viendo, por ejemplo, como a mi mina, la estoy viendo a ella, observo sus expresiones, la puedo tocar físicamente, cachai.

E: Te pregunto de otra forma. No quierda preguntar si suple la relaci3n, sino mds bien quiero apuntar a...si tu le tomas cari3o a alg3n lugar, en el juego, o si las guild tienen como un espacio que les pertenezca s3lo a ellos?

S: Ahh....si poh, las guild sobre todo. Pero tienen su espacio en el juego, por ejemplo, si t3...mira...en Ragnarok, por lo menos era as3: hay un castillo, se llaman guilds wars, guerra de guilds, cachai, las guerras de guild es...ten3 que conquistar un castillo, es por semanas, es lo...todos los viernes hay guilds wars, GW, o wore, se le dice wore o guilds wars; y todas las guilds van a pelear por ese castillo, cachai, y ese castillo tiene un n3cleo que es el coraz3n que se llama emperium, y t3 vas avanzando en el castillo que tiene...no hay nada, hay como unos guard3rdias, cachai, que son br3gidos, que ten3 que pitiartelos, pero entre todos los hacen cagar, si son varias... es como las hormigas contra las arañas, las hormigas las van a hacer mierda, cachai. Ya...te los vai piteando hasta que llegai al n3cleo del castillo, y la wore, cuando se...cuando reci3n empieza, la primera wore del server, la primera est3 virgen el castillo, no es de nadie, entonces en todas las wores...las guilds tienen que ir, y van todas al tiro wn, y entran al castillo y es la masacre al tiro, porque ah3 los clanes se encuentran al tiro, y se empiezan a dar, a dar, a dar, a dar, hasta que empiezan a avanzar, a avanzar, y los que van avanzando, llegan al coraz3n, y qu3 tienen que hacer en el coraz3n, romperlo, y el wn que lo rompe, bota a todos los otros locos que no son de la guild que rompi3 el castillo, y todos los wnes empiezan a ser teletransportados, y el castillo pasa a ser de la guild que rompi3 el...el emperium, cachai, y ese espacio, pasa a ser de la guild. T3 no pod3 entrar ah3 si no soy de esa guild.

E: Y da alg3n beneficio estar ah3?

S: Si, da como...puta, da como...uno es el reconocimiento poh, ohh...mira, esta guild es poderosa, ya y te conocen en el server, porque ya, pas3 una semana, dos semanas, 3 semanas, 4 semanas, y la misma guild, ah3, porque despu3s t3 ten3 la otra funci3n de defender tu castillo ahora, ellos vienen a romper el Emperium, y entre todos los magos, tirando magia, y los asesinos arrancando, los monk basureando, wn.

E: Y qu3 es mds dif3cil, defender o...

S: Es más difícil defender wn, por qué, porque hay monos que son rápidos escondiéndose, por ejemplo, los asesinos se esconden, se hacen invisibles, se camuflan, y los wnes se van por las paredes, y por las paredes andan más rápido, y hay cartas, por ejemplo, en los equipos, en las patas, que le dan más velocidad, y hay wnes que van rajaos y no los alcanzai y de repente ni cachai y empiezan a matar los magos por la espalda, cachai, entonces tení que tener a otros wnes que tengan visores, y es todo eso, cachai, es defender a la larga, pero es más peluo atacar obviamente, porque las defensas...es peluo romperlas, cachai. Tení que saber romperlas porque hay monos que, por ejemplo, hay monos que tiran como una alfombra en el piso y no te dejan hacer magia, entonces les cagai toda la defensa poh, me entendí, es una wea así. Es más peluo atacar que defender.

E: No, yo me refería si era más difícil tomarte el castillo cuando lo está defendiendo una guild?

S: Es más peluo tomarse el castillo cuando lo está defendiendo una guild, si poh, es más peluo, peludísimo, si..y ahí quedaba la cagá. Yo me acuerdo que, yo era monk, cachai, y asureaba, el asura...tú tení vida y maná, cachai, en todos los juegos es así, vida y SP, SP es Skin point, punto de habilidad, cachai, y el monk...el champion era como un monje, y estaba la evolución del monje que se llamaba campeón, champion. El mono tenía un golpe que te gastaba todo el SP, y no podía hacer más habilidades, se lo gastaba todo, pero si te pegaba un combo, Pah!, te pegaba como un millón poh, Paaahh!!, te mataba al tiro al tiro wn. Entonces, imagínate a varios monk, se pitean...hasta a los tanques se los echan de una, cachai, pero hay monos que reflejan daño, entonces, tú le pegai un golpe, te refleja daño y se morían los dos poh wn, cachai. En vez de eso depende el juego, pero puta, hay caleta de clases, y no vamos a terminar nunca si te hablo de todas las clases.

E: Y cuando pierdes, vuelves a...

S: Si poh, cuando te quitan el castillo, sacan a tu clan y se queda el clan que...adentro, todo el clan que... del castillo, pa' defenderlo, cachai. Pero con eso, qué ganai, ganai un espacio, que ahí hací tus reuniones obviamente, porque, una, los invitai por skype y los hací hablar a todos ahí, y la segunda es que todos...vengan todos para acá, y el master tiene una habilidad que se llama el teleport guild, una wea así, y teleporta a todos los wnes de la guild al castillo, y ahí empieza a hablar poh, se pone al frente

el wn y habla, oigan cabros hoy día que vamos a hacer y la wea, todo por teclado, y así es como se comunican, y ahí tienen su espacio los compadres para hacer sus estrategias, ya los magos, ya este día... si a alguien le falta esto... y ahí empiezan a organizarse; pero cachai que es el compadre el que la lleva ahí, y también tiene su... depende si él quiere tener sus comandante como por 3 días, cachai, a sus jefes, y después los demás se... se pueden...

E: ¿Y se van repartiendo responsabilidades?

S: Si poh, igual, porque el compadre igual puede... puede estudiar o hacer sus weas, no está todo el día y ahí pasa a ser... está el GM y el subGM, cuando no está el GM, está el subGM, es como el presidente de curso y el subpresidente.

E: Es serio el juego como para...

S: Si poh, wn. Si es serio, es que depende, por eso te digo; yo tengo una mentalidad así, yo cuando juego algo, lo voy a jugar, voy a ser el wn más... más agilao. Por ejemplo, yo en el LOL, sé jugar de 5: un top, que es como el tanque que se llama opstar, que es el tanque... es como el tanque daño, cachai, pero no es tan... depende, porque hay monos que son tanque y monos que no, son daño, cachai, yo ocupo el mono que pelea cuerpo a cuerpo; al medio está el mago, abajo está el rango, cachai. Yo... yo por ejemplo, le digo a los cabros: cabros, si van a jugar una posición, elijan bien lo que van a jugar, tómense en serio el juego e investiguen, escojan el... es decir... la paja, esa es la wea.

E: Y una persona que tiene el liderazgo, o es el jefe o capitán, juega en serio?

S: Ahh, sipoh, como que de verdad se cree el papel de capitán, si poh, si tú lo vai a querer, si tu te proponí a ser el capitán, y tení voz de mando, y los demás, tení buena relación y te escuchan, si podí serlo poh, si está en ti creerte el cargo o no poh, cachai. Yo siempre he querido eso, todo es convicción, si tú lo querí lo vai a lograr, cachai. Si querí verlo.

E: Entonces el tema igual es groso.

S: Ajá... Porque lo hací como una responsabilidad más... una cosa así?

E: Si

S: Si poh, es como una responsabilidad poh, de tu vida.

E: Porque me imagino que tienes que estar pendiente de lo que pasa.

S: Si poh, del juego, igual, yo de repente le digo a los cabros...

E: Es como ser director.

S: Si poh. Por ejemplo, en el juego, igual yo por ejemplo, si me voy un día, dicen, oye este wn se murió, cachai, o dos días...ya este wn ya no existe ya, así, algo le pasó brígido, hace 2 días que no se conecta, porque yo siempre estoy ahí poh, haciendo las partidas, y siempre carreo, entre comillas; carrear es como el wn que mata a todos los wnes y ayuda a sanar al team cachai, entonces igual tengo a cabros que juegan bien poh, cachai, pero en otras posiciones, cachai, pero, es que depende, por eso te decía, depende de la persona, yo me tomé en serio mi...mi cargo; yo domino todos los monos que juegan arriba, en top, entonces, al dominar y al estudiar el personaje, y al verle buu...equipo, estrategia, y saber cómo combatir con el otro wn que te toca, yo creo que todo eso...te va ayudando.

E: Oye y cómo es la gente que juega? De edad?

S: Acá...acá...de edad? el rango de edad, mira, los que más juegan, por ejemplo, los que juegan conmigo son de 20, de 10 pa' arriba, de 20 a 28, cachai.

E: Y has jugado con gente menor?

S: Sii...igual, juego con gente de 12, 14 años, 12 años, 18...

E: Es diferente?

S: Es que...noo...pa' mí no; yo respeto a toda la gente, a los niños a los...a todos, los viejos...pa'...pa' mí...yo a todos los veo igual, a todos.

E: Pero existen diferencia entre responsabilidades, como que un adulto se toma más enserio el juego?

S: No...ahhhh...yo creo que si, si.

E: O los niños son más comprometidos?

S: No, si...yo encuentro que tienes razón. Si, es que depende de la persona, también poh. Tengo amigos que son viejos, cachai, pero pierden, y es un juego pa' ellos, y hay otros que se lo toman más en serio y son más competitivos, cachai, entonces cuando se pican, puta la wea...cabros de..., y se enojan y hay que estar calmarlos ahí, wn no te enojí, si el loco es nuevo, cachai, pa' qué te lo tomái en serio.

E: Le pueden hacer buling cibernético?

S: si poh, si es verdad. A un amigo le pasó recién poh.

E: Le hicieron cyberbuling?

S: Si poh, siempre lo wevean, y yo...wn....pa' qué tanta wea, cachai, o sea, igual la vendió con un mono, pero yo....igual trato de no hacerlo, porque....pero a mi amigo, le da lo mismo, cachai, eso es lo bueno, porque hay gente que se la hecha, y hay gente que le da lo mismo que hablen o no.

E: ¿Y te puede dañar la imagen el hecho que alguien hable mal de ti?

S: Si ellos.....Si, pero si te pueden hacer cyberbuling. De hecho, en LOL Chile hay, hay wnes que son malos y los publican, y los wevean caleta poh wn.

E: Pero le afecta?

S: Depende de la persona....

E: Hay personas que le afecta?

S: Si poh, si hay poh wn.

E: O sea que importa la imagen

S: Si poh, si igual importa, cachai, pero depende también, por eso, depende de la persona, pero si decí que importa la imagen, si importa. En ciertos ámbitos importa la imagen poh, si te va mal en...en la...en la U, soy un porro poh wn; es lo mismo que un wn penca poh, un wn irresponsable, que se ha farriado la U, cachai. En todo el ámbito laboral, también poh, el wn penca el que vende...por ejemplo, si yo vendo hartu, y ahora vendo poco, a una compañera que vendió poco la echaron, queda con la imagen de...puta era mala pa' vender poh wn.

E: Oye y qué ves más, mujeres u hombre?

S: Acá? Más hombre poh wn.

E: Hay pocas mijeres?

S: Si...pocas, son la minoría, pero igual juegan.

E: Pero eso se da acá en Chile cierto? O en otros países es igual?

S: Nooo...es igual.

E: Siempre juegan más hombres?

S: Siempre juegan más hombres...

E: ¿Por qué crees tú que pasa eso?

S: Yo diría que es por la....yo digo que es por la cultura más que nada, wn, el cabro chico juega con juguetes, cachai, juega con autitos, juega con legos. A las minas qué les pasan, las hacen ser mamás poh, a temprana edad poh wn.

E: Y habrá alguien que haya jugado esos tipos de juegos como....

S: Como el Sims? Jajaja...si poh, pero eso....nos duró una etapa no más poh.

E: Pero ahí se ven más minas?

S: Yo cacho que si, si wn, buu... a toda mina que le digai si ha jugado Sims, demás. O por ejemplo, lo mismo de esa wea, del... cómo se llama?... del... del... del celular poh, del candycrush y esa wea poh.

E: O sea, hay juegos en línea para mujeres?

S: Si... igual, si poh, igual, si poh wn.

E: O sea, tú crees que la gente que crea juegos, sabe a qué público va dirigido.

S: Si... si, si. Hay juegos pa' minas y juegos pa' hombres.

E: Yo creo que el tema, ya estamos como listos. Lo último que te quería preguntar; es que igual te quería sacar provecho...

S: No, si dale, dale no más poh.

E: Lo que quería saber es... estos juegos son gratuitos?

S: Si poh, mira. Es que hay juegos pagaos y gratuitos. Mira, el LOL partió gratis, y cacharon... pensaron, puta, haber, hagamos un juego, cómo... tú cachai, que el Marcial diesel, y dijeron, puta cómo podemos hacer un juego gratis, o sea, famoso: primero gratis, por qué, porque es mayor accesibilidad y va a ser más masivo, bacán; cómo podemos ganar de este producto gratis, como podemos ganar, hagamos un campeón, ya, porque se llaman champion los personajes, son campeones, no son guerreros ni nada... son cam-peones, champion, por eso se llama Light of Leyen, la leyenda son los campeones, cachai, ya vamos a hacer un campeón; puta, cómo le sacamos provecho al juego gratis, ahh.. yapo, le vamos a hacer un traje al campeón, que sea más bonito, que haga el mismo poder, pero más bacán, que tire más luces la wea, para que sea más bonito...

E: Pero quita más o algo?

S: No, es exactamente lo mismo, siempre es la igualdad; por ejemplo, en el LOL y el Ragnarok, también, hay vestimenta más bonita, cachai, resaltan, tú vay pasando y ahh... el wn llama la atención, cachai; por ejemplo yo, wn, yo me he gastado como 3 gambas, 2 gambas en el juego, cáchate,

puro....pero como en 3 años, cachai, igual llevo harto, o 4 años llevo yo jugando, 300 lukas, no es nada...

E: Por qué gastas plata en el juego?

S: Porque me gusta ver al mono más bacán poh, cachai, me gusta cómo se ve, el monito se ve más bacán, como que le comprai ropa a tus muñecas, cachai, tú tení tus muñecas gratis y querí vestirlas, wn, las vestí y gastai plata todo el día, cachai.

E: Pero...

S: Así es como se hizo famoso el LOL, un juego gratis, que tenía sus campeones, y que esos wnes empiezan.... invierten poh wn, cachai, tienen sus diseñadores gráficos que hacen sus diseños, hacen sus...sus...skin se llaman, una piel, un traje diferente, que es más bonito. Wn, hay weas super caras, me compré uno...uno caro que...era pa' mi mono preferido, se llama Jack, y ese mono es agilao, nunca pierdo con ese mono, siempre gano, de hecho, cachai, es mi personaje favorito, con ese mono empecé a jugar LOL, así brígido, cachai, y con ese mono, yo le compré un skin que es exclusivo, que no lo venden...ya no lo venden de hecho, es exclusivo, sacaron como 20 y ya nada más, y yo tengo uno de esos 20, cachai.

E: Entonces igual importa...

S: Entonces igual el LOL le sacó provecho, entonces ahora sacan un skin cada semana y todos los wnes compran, todos, porque son bonitos, son llamativos, cachai.

E: No, yo me refiero si es que tienes que pagar para jugar.

S: No, gratis; yo me fui por otro tema, jajaja, siempre me pasa lo mismo, jaja. No, por ejemplo, el LOL es gratis, el Dota es gratis, Bleazer es el problema, cachai Bleazer? Starkraft, Diablo 2, Diablo 1, Diablo 3, ehh...ehh...Go. Bleazer cobra su juego mensualmente.

E: Y cuáles crees tú que son los más populares?

S: Los gratis.

E: Y....

S: Pero Bleazer tiene prestigio, de hace años, con Starkraft 1 son mundialmente conocidos; el Starkraft 1 fue uno de los mejores juegos de la historia, no sé si lo has jugado, que jugai los starkraft, que dura una pelea entre...es como de estrategia, como el Age of Empires, tú vai mandando...cachai, y son los terras, que son los buenos, contra los crotos, que son extraterrestres...

E: Y se juega en línea?

S: En línea, y es la cagá, está el Starkraft 2, hay campeonatos mundiales wn, igual que en el LOL, cachai, y es super masivo; y ese juego tení que pagar para poder jugarlo.

E: Pero...yo me refería si de alguna forma, la cosa se vuelve privada o algo así, siempre hay gente que trata de volverlo gratis para otros?

S: No. Noo...imposible, depende netamente de la empresa poh, si siempre ha trabajado así, ni cagando lo va a hacer poh, cachai. Por ejemplo...por ejemplo, ahora...una buena alternativa para mí, hay un nuevo juego que se llama Heroes of the Storm, que es la competencia, porque cacharon que el LOL dejó la cagá, cachai, el LOL dejó la cagá mundialmente, ahora lo están jugando en todos lados, en Asia, en Europa, en América, wn, en todos lados, cachai, yapo, entonces...hasta en Oceanía, en todos lados, cachai,...entonces como cacharon que Light of leyend es la competencia, qué le hace el peso, el Dota 2, por qué, porque el Dota fue el trovador, el Dota...de hecho, ya te voy a contar esta wea bien rapidita, el Workraft 3...te acordai del Warkraft 3?, es un juego de trolls, orcos versus humanos

E: Pero eso es más como RMO, o no?

S: Sí, pero no, es que mira, es que te vai pa' otro lado, el Warkraft es un juego normal, de orcos versus humanos, salió el orco 2....el....el....Warkraft 2, que era pa' PC, estratégico, como el Age of Empires, no era RMO, era estrategia, estrategic, strategics games, cachai, tú tení unos aldeanos, vai construyendo casas, vai armando un ejército, y los mandai a atacar a un castillo; ya, era orcos versus humanos, el 1 y

el 2, se trataba de la historia de un orco que estaba encerrado en un... que lo habían capturado los humanos y se estima con los humanos, después lo traiciona y se va con la orda que son de los orcos, y ahí empieza la guerra entre los orcos y los humanos, cachai, porque se llevan mal mitológicamente, los orcos y los humanos. En el 1 y el 2, después salió el 3, que viene... viene como un meteorito y viene otra raza en el planeta Tierra, y era demasiado poderoso y qué tienen que hacer... unirse... yapo, entonces los orcos y los humanos se unen y hacen una alianza, y ahí se repiten con los muertos vivientes, que se llaman, y ahí salen los elfos y ahí queda la cagá, en el Warcraft 3 queda la cagá, cachai, y como si fuera....

E: Y cuál es el Warcraft entonces?

S: Ya, mira, por eso te digo, el Warcraft es ése, humanos versus orcos, el 1 y el 2, en el 3 se alían, y salen con los elfos después, de ahí salen los elfos nocturnos, y vienen los osos, los... los ursas, se llaman, y ahí queda la cagá wn, porque queda la cagá, y después vienen los muertos vivientes, y los muertos vivientes y están los infernales, y es otra raza culiá y están los elfos de sangre, wn queda la cagá, wn hay cualquier raza, en el Warcraft 3 queda la cagá como en Bleazer, y ahí gana su... su... su... su campo Bleazer, por qué, porque ya tiene el Warcraft 3, y ese juego se jugaba en CD, yo9 metía el CD y lo jugaba solo en mi casa, es un juego simple, de estrategia, empezó a meter historia, y la historia era interesante, como la del Startrak, empezaron a salir comics, wn, y wn, quedó la cagá, fue muy buena la historia, la hicieron terrible bien, como el señor de los anillos, wn, terrible buena la historia, de los humanos contra los orcos, y pura mitología, mitología, mitología, mitología; y después dijeron, puta y si esto lo hacemos juego en línea wn, y le ponemos la misma historia, y wn, le sacamos más héroes y... y hacemos la misma trama, yapo wn saquemos el World of Warcraft, el mundo del Warcraft, y ahí sale el WOW, ese es el juego que decí tú, ese es el juego de RMO para PC.

E: Ese es como de rol

S: Es de rol.

E: Es como Ragnarok

S: Es como Ragnarok. Ese sale...después del Warcraft 3 sale el WOW, el World of Warcraft los otros son Warcraft solos no más, 3, el reinado del caos se llama, Reing of Chaos, después sale el...el...otra expansión, The frozen throne creo que es, si, The frozen throne, el trono congelado, por qué se llama el trono congelado, porque el héroe, cachai, jaja, te estoi lateando wn...jaja...porque el héroe se llama Arta, el héroe...el héroe de los humanos es un paladín, y pasa a ser malo por...por ambición del poder, y el worwolf de malo, y ahí se va pa'l lado de los malos de los muertos vivientes, y ahí queda la cagá, y ahí se vuelve como de hielo el wn, es pura muerte, y el wn se vuelve....quería salvar a su gente, pero tenía mucho odio, era...era como lux, como el Anagin, por el miedo del corazón y de tanto odio, el wn se pasa para el lado oscuro, y ahí se hace....de ahí hacen otra expansión, y a ese wn lo ponen en el WOW también, cachai, al Artra. Cachai, y mira, del Warcraft 3, no del WOW, del Warcraft 3, del juego que jugai solo, de ahí sacan el Dota; el Dota es un juego costume, qué significa costume, que es un juego creado, por ejemplo, tú tení el Warcraft 3 y ya, voy a hacer un juego, que salga de este juego, o sea, no un juego real, el Dota nunca fue un juego real, es un subjuego que salió del Warcraft 3.

E: Ese lo inventó la misma empresa?

S: Lo inventó la misma empresa, de hecho fue la idea de unos wnes, ni si quiera fue idea de la empresa wn, unos wnes dijeron y si tomamos este juego y ponemos unas casas acá y...y solamente usamos un mono, y...y que sean 5 de esos monos y que cada mono lo usen personas diferentes wn, de cada país o de cada...de cada computador, y hacemos un 5 versus 5, un wn acá, un wn acá, y wn al medio que ande weviando pa todos lados, ya...y hacemos eso, ohh..está buena la idea, y ponemos todos estos monos, todos estos monos que salen en el juego, van a ser héroes, va a estar el...el...el...el Axe, va a estar el Varasgrum, el Pirikbraker, va a estar el...wn...todos...el Tuner, el...el...hay caleta de monos wn, el...el...todos...puta el...el...warrior, el...hay caleta, son puros monstruos que estaban en el juego y que los hicieron héroes, cachai, está el Puthere, el que se llama Plutch también...

E: Y después de ahí...

S: Mira, ese juego, de ahí, el Dota, lo crearon del Warcraft 3, nunca fue un juego oficial, es un juego que salió de ese juego y lo hicieron así unos compadres, y ahí cacharon que el juego empezó a masificarse

brígidamente, porque era muy entretenido, cachai, y era...oye wn, está bueno el juego, la cagó, ya sabí que le vamos a poner Dota, después de hecho, estaba en internet, estaba pa' bajar el Dota, pero no era el Dota, teníai que bajar el Workraft 3, porque ese era el juego real poh, el Workraft 3, el que lo jugai solo en tu casa, cachai, y de ahí, tu te conectai al servidor, que estaba acá en Chile, y habían varios servidores, se llamaba tarreo.cl, super conocida acá en Chile poh wn, ese juego de gamers, cachai, y en el tarreo se conectaban todos y se ponían a jugar Dota, cachai, puros Chilenos, y acá lo jugamos todos los Chilenos gratis poh, hasta que ya...ya llegó, empezó a llegar otro juego y después llegó el LOL. Y sabí compadre voy a tomar esta idea y voy a tirar un juego, con su server y con sus campeones y con todas sus weas nuevas, y el LOL les dio la idea al Dota, y después, más tarde salió el Dota 2, y el Dota 2 es de Valder, no es de Bleazer, así que no sé que tanto dicen, ay wn es de los creadores, porque no, no es de los creadores, nunca fue de Valder esa wea, esa wea era de Bleazer, Valder le compró los derechos a Bleazer y...e hizo su wea, porque de hecho, los controles no son ni siquiera se llaman igual, son los mismos pero....le compró los derechos y le pusieron el nombre al final.

E: Y entonces...

S: Ajá...jajaja.... cachai que de un juego salieron estos juegos, y ahora esa es la cagá poh, el LOL versus el Dota 2, porque son iguales, 5 versus 5, son...el Dota es más...sigue más la trascendencia de lo que era el Dota antes, el LOL tiene su propia sigla del juego, y es más simple, por eso me gusta, se vé más tu mono. El Dota es como demasiado más, y ahora es más engorroso, se puede ir a la mierda, es demasiado....es muy gigante, muy la cagá, y tiene muchas weas, es más estratégico; el LOL es más simple, y va más a la pelea, va más a la Simpson.

E: Y te puedes proteger en el LOL.

S: Millones, si, millones. Por eso te digo, el posicionamiento, el rango tiene que estar atrás, si va a venir un wn teni que controlar a ese loco, llevártelo pa' otro lado, pa' que no mate a tus rangos, porque el wn que más hace daño, es el wn que pega desde lejos, porque el wn hace puro daño, entonces el wn pega fuerte, pega fuerte, y mientras más...más vai matando, más fuerte te hací, porque más oro sacai, y más

weas te comprai, te comprai un arma agilé, cachai, y eso se llama fideo, cuando un wn se feed-ea, de feed, alimento, se hace cabron, cachai.

Entrevista numero 3.

Nombre: Pedro

Edad: 24 años

Ocupación: Egresado de psicología

E: Pedro 24 años

S: Pedro, Pedro 24 años, justamente

E: ¿Tu juegas en internet cierto?

S: Si

E: O sea, juegos en red?

S: Juegos on line, si

E: ¿Hace cuánto tiempo que juegas juegos en línea?

S: Ehhh....uhhhh...desde que empecé.....como de los 15, pero nunca he sido como bien...como lineal. Ponte tu, yo parti jugando "Counter strike", jugué un tiempo, me aburrí, porque encontré que la gráfica era fea wn, no me gustaba..... es horrible. Entonces después llegó un amigo con el "Battle Rinse" y jugamos en LAN, no online, jugamos en LAN con un amigo, hasta que salió el MOHA, con el MOHA íbamos a un cyber a jugar, "Medalla de honor alian assault" y ahí jugábamos caleta wn, en esa wea, eso fue como toda la media mas o menos, que jugué MOHA. Y después... como yo...a los 13, con el primer juego que me envié, así, y que sigo enviado, es con el "Diablo", wn, "Diablo 2", cachai, jugué el Diablo 2 y después cuando...ehh... salió online, lo volví a instalar en la media y volví a jugar online con la wea. Si igual el Diablo no es tan juego de estrategia en realidad.

E: O sea, en teoría tu llevas como 5 años jugando en línea

S: Más yo creo, más, pero, pero...si cuento sin los espacios en que no he jugado, son como 5 años, cachai. Pero a lo largo de la vida, de los 14 poh, mas o menos son como 10 años desde que llevo jugando online.

E: ¿Conoces a gente con la que juegas habitualmente?

S: Si poh, osea, cuando yo empecé a jugar MOHA, jugaba con el Franco, con un amigo, con el Roco, el Roro, que jugábamos los mismos wns, con el Alvaro, que éramos amigos de siempre, que eramos...de la... de la volá; y ahí conocí a algunos wns online también poh wn, pero no contactos como que mantenga hasta el día, del MOHA por lo menos, cachai. Igual ahora, ponte tú, me puse a jugar “Diablo 3” y me enocntré con un excuñado en la wea, jajaja.....es terrible cuatico. Me encontré con un excuñado y el loco, no se por qué, el loco me tenia cualquier buena y me regaló todo el equipo, wn, toda la wik completa para el monk que estaba armando. El loco estaba como en nivel 60 que era lo máximo que podía llegar en la wea y ya estaba...había dado vuelta el juego como por 3 veces, y yo estaba recién en la primera campaña, y el loco me dijo toma, y me pasó el traje completo, asi, wea rara.

E: Y ahora, referente, ¿se juntaban en algún lugar a jugar o ... ?

S: Cuando jugábamos MOHA, cuando eramos pendejos, jugábamos en un...en un...cómo se llaman...en un cyber wn, en el cyber del Roco, el Roco era el dueño de la wea y en la noche cerraba y nos metía a todos los wns gratis con los PCs prendios, para jugar MOHA, y también jugábamos “Batle rinse” ahí poh.

Otro juego que igual jugué online, en ese tiempo, pero era más pendejo, cuando tenía de ese internet que era de teléfono wn, que era pal pico, así terrible lento wn, jugaba...eh... esta wea de “Age of Empires” wn, cachai, en LAN y online también. Era asquerosa la gráfica, era más pegao que la cresta y no tenía ningún brillo el juego culiao.

E: Y ahora en la actualidad juegas?

S: Si poh, ahora estoy jugando “Diablo 3”

E: YA

S: Desde que salió el juego culiao, osea...lo deje parado porque en realidad me aburrí, cachai, que le pusieron muchas temáticas similares a otros juegos que no..no era lo mismo que estaba acostumbrado el juego del Diablo. Pero jugué todo el año pasado y a principio de este año , y lo dejé, perdí la clave...y ahora no puedo entrar...y la wea..y más encima presté el disco de instalación y no pude recuperar la wea. Ah...y juego ahora como constante, juego un juego de pokemon en cartas, que salió hace poco, que es de un loco chileno que ...que lo implementó, que es terrible bueno y el “licoflavian” es como la wea que más juego.

E:¿Has pertenecido a algún grupo de juegos?

S: ¿Ehh...A un clan?

E: O cuando te juntas con amigos?, pero en la actualidad. ¿En la actualidad te juntas con amigos a jugar?

S: No, no tengo ni gil, ni tengo gim, no tengo ni grupo de amigos. Con el único que juego de repente es con el Franco y con el Gabriel, wn. Pero...ponte tu...estoy en la casa del Franco, cachai, los dos juntos y el Gabriel está conectado en otro lado. De repente jugamos los dos, el Franco y yo, en su casa, con el Diego, cachai, otro amigo que juega una vez a las 500 LOL, cachai. Eso es como lo que hemos hecho. Pero así como de juntarnos siempre, asi como ser constante....no poh.

E: Pero las veces, ya, entonces, volvamos al tiempo en que jugabas con harta gente, en el MOHA y esas cosas. Tu, por ejemplo, ¿ahí cómo se organizaban?

S: Ehh....por horarios dices tu?...como para juntarnos ah...?

E: Horarios.....

S: Lo que pasa, ponte tu, mira...en el juego que yo...pertenecí a una gil, en el juego que estuve más metido fue en el “Ranma”, loco, cachai. Y en el “Ranma 2”, yo estuve en una “irked”, que era una gil de un amigo y después estuve en una “deep leaner”, que era otra gil de otro amigo, cachai. Y en ese tiempo, uno se juntaba porque habían.... eventos, cachai, que se le llaman, que es....ponte tu....todo el juego culiao, ....ehh.....en un momento, cachai, hay un tipo de evento en que llaman world, “Wrold of empires”. Que se trataba que todas las gil peleaban contra todas las gil. Esa wea tenía horarios de

mexicanos, argentinos....y dependiendo del servidor, cachai, entonces si nosotros jugábamos en un servidor que era mexicano, que corria para todo Latinoamérica, y esta wea, todo los días martes, a las 8 de la noche, y todos los días jueves, a las 4 de la tarde, tenía que estar pegado porque era la wea, cachai, entonces así tu sabiai que a las 8 iban a estar todos conectados, entonces como a las 7:30, tu empezai a comprar weas y te armabai, y empezaba la wea. Y era puro pelear, pelear, pelear, por matarse, y destruir imperios y quedarte con un...con un castillo, y después cuando terminaba el imperio en el mundo, cachai, del juego, tu veiai el símbolo de tu...de tu equipo, de tu gil, cachai, sobre el castillo, del que gobernaste wn. O sea, los que más tenían eran, como de los wns más connotados wn.

E: Pero, en la gil, como se organizaban? Habían líder, habían roles?

S: Si, se supone que cuando tu armai una gil, tu....asignai altiro.....ehhh.....grados, cachai. Ponte tu, en irked tu teniai el grado de, como de nuk, cachai, cuando entrai, como el novato, wn, que están ciertos niveles, poh. Ponte tu...me acuerdo que lo máximo era nivel 120, si no me equivoco, en ese.... en Ranma...y... si contai con nivel 80 te aceptaban, cachai, pero no te dejan entrar a las worlds.

E: O sea, igual habían requisitos?

S: Si, caleta. Tení que ser buen jugador, por ejemplo, te meti a las "PVP", "Player versus Player", en donde todos se pegan con todos, cachai, sin...sin respetar team. Se metían a PVB y te veían pelear poh wn, si eres bueno usando los....los botones, te mantenían poh wn, y si no, chao.

E: Pero, cómo aprendes?, osea si una persona se conecta?

S: Como pah aprender a jugar? Igual, ponte tu, ahora es super fácil, poh wn. Ponte tu, en lico playing, yo aprendí en...en dos semanas a jugar. Porque me metía a internet, al tutorial, cahcai, de *Youtube*, y había un español que es el Negro, que el wn juega, que te va enseñando todo lo que tení que saber poh. El loco se mueve, y te dice el por qué se mueve, cachai, o porqué va pa' allá, o por qué va pa' acá; también con el Sacarren, que es otro wn.

E: Oye, referente al Lider, ¿Cuál es la función del Líder en un gil?

S: Por ejemplo, en esa gil, tu teníai 3....como 3 habilidades, que eran como el recall, cachai, que eh...ponte tu, estay en un lado, el líder se pone en un lado, manda recall, y todos los monos llegan allá automáticamente, asi como que los teleportan, cachai. Ehh...tiene una....tiene la posibilidad de bloquearte tu modo de la gil, o bloquear tu mono para que no jugui, cachai. Entonces de repente, dependiendo de la modalidad del juego, es la posibilidad de los líderes, ponte tu, no se poh, en LOL, cuando tu jugai en licoplaying, cachai, son 5 contra 5, entonces, uno de los 5, sea cualquiera el rol que está jugando, el loco si tiene el speaking, y están hablando, cachai, están todos conectados y escuchándose, el loco va a decir pa' donde tiene que ir cada uno, cuando tiene que atacar, cachay, porque es el loco que va analizando mucho más el juego, cachai. Hay algunos que juegan y van analizando poh, ponte tu, qué poder está usando éste, que tipo de ataque está usando, si está usando ponte tu, daño mágico o daño físico, y entonces te empezai a armar para que el wn no te pegue tanto y pa' pegarle más poh, cachai. Es como la típica batalla, pero si de repente...ehh...ya en temática grupal, cachai, de los 5 tu ya no estai analizando, cachai, tu estay frente a frente no mas poh, cachai, uno por uno, cachai, o uno contra dos, cachai.

E: Y cuando están jugando, hay estrategias de juego, así como técnicas?

S: Si poh. Lo que pasa es que, ponte tu, en licoplaying, que es el que juego ahora...ehh...como te decía antes, el...el juego de todos los munk están en (.....) , entonces tú te conocí todas las técnicas, y más encima, tú te conocí todas las técnicas de todos los monos que puedan existir, cachai. Entonces, eh... en qué se define si eri un buen jugador, prácticamente, es que tu aprendai a hacer que el mono sea mucho más útil que el mono por si solo, cachai. Ponte tu, aprender a esconderte de los wns, aprender a aparecer por la espalda, cachai, una wea que se llama pandor, que es como entrar por la puerta de atrás, que los wns están peleando, te desaparecí, y no saben, y te salen a buscar y te aparecí por detrás del loco...y te los pitiai...es como eso lo típico, cachai. Eso se define como si eri bueno.

E: Ya, en el último juego que tú nombras, entran las 5 personas a jugar, y una persona es el líder de la guild, ¿puede haber otro jugador que tome el liderazgo mientras están jugando, moviendo los monos hacia allá?

S: Si poh, si poh. De hecho, ese es el tema, poh; por ejemplo, siempre hay uno que está analizando mucho más el juego, pero hay una wea que se llama “sk”, es como “asalt by for people”, o asalto a cualquier wn, lejos del teclado, cachai, entonces de repente, no se poh, estay jugando partidas, asi como de LOL te duran una hora, cachai, como de 20 mnutos, cachai, y de repente no te pegai una pura partida, si están los 5 wns conectados, la verdad es q aprovechai de jugar todo el día, entonces, podi estar desde las 8 de la tarde hasta las 5 de la mañana, en algún momento alguien se para poh, cachai, pero, ponte tu, si se para un wn que está organizando todo, el loco dice ya y se pone a “sk” o se va a “sk”, el wn se para y deja el mono parado y otro wn tiene que hacerse cargo de dirigir poh wn, más encima 4 contra 5.

E: ¿Y cómo se comunican?

S: Hay varias formas poh, todos....todos los juegos online tienen un chat, cachai. Todos tienen un chat incorporado, entonces tu estay jugando y podi...tu apretai el *enter* y podi imprimir y eso le llega a tu... a tu equipo, cachai, teni.....ehhh...palabras claves, así como onda....teni palabras claves así como onda “podio”, cachai, que te permiten hacerle un mensaje privado a algún jugador, o mandarle a todos los jugadores que estén conectados, de tu equipo como del otro, cachai. Eso está en todos, wn, en Ranma o en...en cualquier wea que jugui, podí hacer lo mismo, cachai, mandar mensaje general o mensaje solo a tu gil o a lo que tu querai. Y en LOL, o sea, en LOL lo que más se usa también es jugar con “teamspeak”, que teamspeak es como una herramienta, un software que te permite conectarte por micrófono y voz, cachai, con distintos jugadores, podi tener 20 personas conectadas por teamspeak, aun que se te va a la mierda el sonido, pero funciona pa’ 5, super bien.

E: ¿Tienen un lenguaje que sea específico en el juego?

S: Si poh, todos los juegos tienen un lenguaje específico. Por ejemplo, LOL, cachai, cuando tu jugai Licoplaying, el licoplaying, se...en su pantalla, que es según el riffo, el invocador que es como el que todos juegan, tiene 3 caminos, cachai, 3 calles q sea, tení topline, mideline y vodline, cachai, entonces cuando tu parti el juego hací top, cachai tu deci que estai pidiendo top, cachai. Dentro de los roles, tu

de los roles teni el tanque, que es el loco que se pone con puras defensas, para que no le peguen tanto...y...pura viga, entonces el wn es inderrotable, pero no pega tanto, cachai, pero no lo podi bajar. Y esos son los que abren, cachai. El tanque abre y el tanque culiao se tiene que tirar al medio de todos los wnes, pegarle a todos, cachai, pa'....pa' generar un daño y los otros wnes saltan, que son como los más debiluchos. Teni asesinos dentro de la wea; hay por ejemplo, un rol que es el ADC, que se llama ADcarry, que es "Attack Damage Carry", que es como el...el...el que más daño tiene que pegar, o el APcarry, que es "Hability Power Carry", el que más tiene que pegar en habilidades, cachai.

E: Oye, y referente a.....

S: El mismo.....perdón, el mismo afk, que te decía, cachai, es como.... que esti fuera del computador, teni....en LOL se usa mucho, y ahora lo usan incluso en internet, el....el de...el OP, cachai, que es como el Power, como....este wn está ,muy OP es como que estai muy....muy imparable, cachai, está pegando mucho.

E: .En los juegos, si bien hay una temática central, cierto, ¿existen otras actividades que puedas hacer dentro del juego?

S: Si poh. Ponte tu, en "Ragnarok 2" teniai actividades de navidad, poh loco. Ponte tu, te poniai arriba de unos monitos que se llamaban poring, que son como unas gotitas, cachai, entonces, los poring...eran unas weas que los matabai de un puro golpe; entonces de repente los.....el servidor completo, por temática de navidad ponía un evento que era una semana completa, donde habían poring que tiraban cartas raras navideñas, cachia, o te tiraban objetos raros navideños, como sombreros de navidad, cahcai, entonces tu mono andaba con un sombrero de viejo pascuero, cachai...lawea. O de repente, en LOL, pa'l Halloween, ponte tu, te tiraban skinter, que....tu....a tus personajes....son todos los personajes predefinidos, cachai, la única forma de hacerte un personaje nuevo es que te compres un skin, que igual las skin son predefinidas, cachai. Tu tení un mono que tiene una skin azul, le podi comprar uno rojo con fuego, cachai, y el.....y pa'.....pa' halloween, como que salen más weas y baratas.

E: ¿Pero se pueden hacer otras actividades, como interactuar con gente, hablar, conocer gente?

S: Si poh, si poh. Yo por ejemplo, he conocido a...jaja...me acuerdo que la primera vez que empecé a jugar... LOL, wn, me agregó un pendejo wn, como de 11 años, argentino y como argentino que era... terrible alucinao y pasaba gritando, era terrible emocional el loco pa' jugar y me llamaba todo el rato, wn, con mi celular lo tengo con...con skyping, entonces todo el rato wn, me llama todo el día, tenía puras llamadas perdidas del loco que...wn juguemos, conectate, conectate! Hasta que al final yo le dije al loco, wn yo tengo 24, soy un viejo culiao, no puedo estar jugando todos los días como vo'...y el loco como que me dejó de weviar, pero igual de repente me invita a algunas partidas, cahcai, pocas, pero me invita. Y a parte que el loco no era tan bueno, igual yo en ese tiempo tampoco era muy bueno, pero....perdíamos hartas partidas.

E: Y alguna vez has conocido parejas, o gente que haya tenido parejas en los juegos?

S: Si poh, de hecho, el Franco tiene una polola ehhe...que es mexicana, wn, que se conocieron en el Ranma 2

E: Pero son como pololeos en línea?

S: Si poh, pololean online, pero el loco viajó el año pasado a México pa' conocerla, y ella ahora está acá en Chile, ahora....hace poco llegó, cachai.

E: Y en Ranma la conoció?

S: Si poh, y vienen a conocerse después de 5 años poh. Cuatico. Yo no, yo no he tenido esa experiencia porque en realidad yo los juegos los uso como mucho distracción, no me paso el día metio en la wea.

E: Pero igual se pueden generar relaciones de todo tipo?

S: Si poh, wn. Si por ejemplo, yo me junto con unos amigos ahí que no veo hace años poh loco, años, y por ahí lo conozco, converso con él, nos ponemos al tanto de weas. Ni si quiera por *Facebook* hablamos, poh wn, de hecho ni si quiera tenía *Facebook*, poh, lo agregué como al tiempo después. O de repente en un carrete estai con un loco y empezai a hablar... tu jugai esta wea...si..ahh...y le pasai tu clave, y después lo vai conociendo más poh wn, cachai. Pero en realidad yo soi más de conocer a la gente con la que juego que como de hablar con wnes online, cachai, como que no me llama mucho la atención esa wea.

E: Si...te entiendo. Ahora referente....¿Cómo son los juegos? Describe, cómo entras, cómo son por dentro?

S: El juego....ehh....mira....hay visto el invocador, o sea, el juego en realidad tiene varias modalidades, cachai, el LOL. Ehh... ponte tu, no es un mundo, cachai, como ponte tu el Ranma 2 que es un planeta, es como un planeta completo, cachai, con una historia, de cómo se genera, y toda la wea que te la cuentan al principio..ehh....y....y que tiene la base de por qué cada personaje es cada personaje, por qué hay tantas clases o subtipo de personajes, toda la cuestión te la explican, te la enseñan, cachai. Entonces tú, en Ranma 2, tu podí ver como un continente, cachai, entonces estai en una ciudad, ponte tú, alderán, ponte tú, y de repente te vai a otra ciudad, cachai, como la ciudad central y la wea, y como que podi conversar con los wnes por la calle, te encontraí con un loco y podi vender-comprar. En LOL no poh, en LOL es....tú te meti, cachai, y si empieza una partida en sumering, que es como una calle de pelea no mas poh, cachai, entonces, no es como una.....como una...es como 3 caminos, cachai, que convergen en las puntas, cachai, y...y en cada punta hay como....entre comillas ehh...un... se le llaman....esa wea se le llaman.....mmmm....no me acuerdo el nombre en esta gil que tienen, cachai, pero son como torretas, cachai, ehh....son torretas, son...ehhh....mmmm....no me puedo acordar el

nombre que le ponen en español. La cosa es que... ponte tú, son torres, cachai, que...que custodian como tu lado del mapa y los wnes tienen que ir a destruirlo y vo destruí el de ellos, cachai.

E: Tú en ese juego, en el Ragnarok, por qué es necesario conocer gente o jugar con gente? ¿Por qué no se puede jugar solo?

S: Ehh...es difícil que juguí solo porque, ponte tú, ehh...o sea, en Ranma tu podí jugar solo, cachai pero no podí disfrutar de los eventos que son solamente para gil, cachai, por ejemplo, la misma WODE, el World of Empires, eran como gil contra gil, no podí ir solo, si estai solo te mataban a cada rato, porque son gil como de 20, 30, 40, 60 wnes, cachai, entonces si todos se conectaban a esa hora, evidente, como de 8 gil de 60 wnes cada una, peleando todos contra todos poh wn. O sea, gil contra gil, no le pegai a los de tu gil, pero le pegai a todos los demás poh wn.

E: O sea, el juego te obliga a jugar de forma colectiva?

S: Si...si poh, ponte tú, en el LOL, sobre todo, que, tu después que llegai a un nivel 30 como jugador, cachai, que es como tu nivel de experiencia entre comillas, como manejando el juego...ehhh...después espezai a rankiar, que se le llaman, cachai. Te vai metiendo en un ranking, donde parti con bronce, plata, oro, diamante, cachai. Entonces teni bronce 1-2-3, plata 1-2-3, cachai, oro 1-2-3, diamante 1-2-3-4-5, cachai. Y el tema es que cuando empezai a rankiar, si vai solo a ranking, todos los wnes cachan que, ponte tu, teni que tener una cierta cantidad de experiencia para rankiar, cachai, osea, pasar de oro 3, ponte tu, a oro 2, cachai, y si estai en oro 3 los wnes te pueden ver, cachai, en el historial, te pinchan, cachai y ven tu perfil, y dicen ahh....a este wn le falta una pura batalla, ponte tu, si gana una victoria, el loco rankea, cachai, si pierde, obviamente retrocedi todo poh wn, es como si nunca te hubierai ganado todo lo que antes habiai ganado, entonces los wnes van y se ponen a troyarte, que se le llama, cachai, que empiezan a jugar mal, pa' puro hacerte perder pa' que

no rankis, y eso pasa en latinoamerica no mas, que en realidad cuando el servidor era gringo, y todos hablábamos en ingles la wea, los locos eran super respetuosos con la wea poh, los locos peleaban a morir, entonces si no vai con un equipo de 5 wnes que están comprometidos en hacerte rankear, no vai a rankear nunca poh wn, es super difícil. A menos que seai un wn así seco...que te hagai una partida tu 5, osea tu solo con...con los 4 wnes, contra 5, una wea imposible casi.

E: Volvamos a Ragnarok, cuando hay batallas de gild contra gild, ¿existen roles específicos?

S: Ehh...en Rangnarok si poh. Están por ejemplo, los tanques que se quedaban fuera del castillo, cachai, como eran los que tenían más vidas, eran los wnes que eran más duros de matar poh, cachai, siempre, siempre los tanques son los más duros de matar, entonces se ponían, ponte tu, unos pares de tanques fuera del castillo y cuando venían entrando otras gil, le empezaban a dar duro, entonces le empiezan a bajar poco HP, super poco, pero otros wnes no lo piteaban nunca, entonces en algún momento se le acababan, no sepo...el daño mágico, el mana, cualquier wea, ya no tenían más ataques, entonces saltaban de atrás 2 wnes asesinos, asi pa...y lo mataban, y era como pa' que no entraran, cachai, y adentro, tení los wnes que tienen que ir a romper ente poh, cachai, que son....es como romper el sello protector del castillo, entre comillas, cachai, que te permite capturar el castillo, que sea tuyo, poh wn, es como matar al rey, cachai,...como la wea. Son todos los juegos basados mucho en el ajedrez, en realidad, cachai.

E: ¿Pero quién define esos roles?

S: El juego tiene el concepto de definir los roles poh, de entregarlos definidos, cachai, ponte tu, en...en...en LOL, cahcai, tu tení ehh.... un top...un topline, cachai, que casi siempre es un tanque, que no pega mucho, pero igual tiene que rankearse para que nadie le.....no le puedan pegar tanto; tiene un wn en midleline, que el wn tiene que....en el fondo, pegar harto y resistir harto, cachai; teni... en el ADcarry, que juegan vodline, en la parte de abajo, cachai, y juega con un support, que la misión es

como cuidar que al loco no le peguen tanto y ragalarle todas las muertes, cachai, y tení un wn, un junglar, que el loco se pasea por los 3 caminos, cachai, pillando a un wn desprevenido y agarrándole y rankiándole, que se le llama, que es como agarrarlo por detrás y matarlo.

E: Pero por ejemplo, si bien, los roles están preestablecidos, ¿existe la posibilidad de que, ponte tú, seas mejor tanqueando...o...?

S: Si poh, si poh, de hecho, ponte tú, hay un mono en específico que es el legim, que es un junglar así neto, cachai, que el loco te tiene que....lo único que hace es matar unos monitos que pone el mismo servidor, cachia, pa' ir subiendo nivel, sin pelear con otros monos, cachai, sin meterse a ninguna calle, solamente en la jungla, que se le dice, cachai, que es entre arbolitos, entre el césped, toda la wea, se esconde todo el rato, cachai, y va leviando a su manera, cachai, entonces de repente aparece un wn y te tiene que pegar, cachai, usar ese es complicado, wn, el wn que es junglar loco, ...es...el legim por si solo ya te asegura que vai a ganar, cachai, pero un wn seco....puede acarrear una partida loco, y llevarse unas 50 muertes, y matar a los wnes y reventarlos, cachai; entonces depende mucho del jugador, cuando eris bueno, se dice que eris rápido con los dedos, cachai, porque tu tení que apreta la "W" en ataque, la "Q" otro ataque, la "E" y la "R" son otros ataques, cachai, entonces tu estai W-Q-E-R, pegando así, distintas combinaciones, entonces....es cuatico poh wn. El rol viene pre establecido, pero sin embargo, el....la jugabilidad, la define cada usuario.

E: ¿Qué característica tiene que tener una persona con la que tú eliges jugar como compañero?

S: Ehhh....puta, a mi me gustan locos que sean como más pacientes poh wn, que no son tan impulsivos, cachai.

E: ¿A qué te refieres con más pacientes o impulsivos?

S: Por ejemplo....ehh....el juego es super rápido entre comillas, cachai, en 20 minutos tu podriai ganar, cachai, pero .....jugar muy rápido, lo que pasa es que equivale a que te maten así por nada, cachai, entonces...ehh...tení que saber jugar, se le llama detrás de torres, ponte tú, o... sin pucharlinear, que es como mantenerte siempre en los márgenes donde, donde te podai mantener vivo, cachai. Si tu salis

de tu zona de seguridad del mono, avanzai un poco, los locos te pueden llevar a ser tu torrete y la torreta te pega, te pueden sacar la recresta wn, cachai, entonces, por ejemplo, tú le pegai a un mono y le queda poca vida, siempre va a correr hacia la torreta, porque la torreta lo defiende, cachai, entonces si te metí debajo de la torreta, la torreta te ataca, y te quita caleta, cachai, la mayoría de los wnes que son como impulsivos, los empiezan a perseguir, a perseguir y a perseguir, lo matan, cachai, y la torreta le hizo hasta la mitad del daño y lo mató, y después van de vuelta, y la torreta le sigue pegando, hasta que lo matan poh wn, entonces mueren porque si no mas poh, cachai. A mi me gustan los wnes que saben cuando pegar y saben cuando rendirse y cuando seguir buscando al wn, cuando esconderse, cuando arrancar.

E: O sea, es por términos de habilidades...

S: Si..

E: ¿y por términos de simpatía?

S: No en realidad, cuando estai jugando no importa na' esa wea. El loco puede ser, ponte tú, a mi.....a mi parecer, lo más desagradable, un wacho culiao, así, y que hable así con la papa en la boca me va a importar una raja, si el wn juega bien, cachai. De hecho, probablemente voi a puro chatear con el wn, ni si quiera voi a hablar, cachai, pero mientras el loco juegue bien, me importa una raja.

E: y en los "teamspeak"?

S: Ehh...cuando estay en el "teamspeakin", yo juego con amigos cercanos, wn, cachai, porque no me gusta que me...que me puteen si me equivoco, wn, me carga esa wea. Igual de repente yo jugué una vez con unos pendejos argentinos, y los locos son así como wn...asi como ultra.... esto es malo...es su zona verde y la wea, cachai, y todo el rato criticándote poh wn, y los locos son pencas por wn, entonces esa wea yo no la aguanto. Para teamspeak, tiene que ser con amigos, asi poh..... cercanos.

E: Amigos que conoces de la vida o puede ser alguien...

S: No....puede ser online, pero yo tengo que confiar en el loco, o en la loca, porque de repente también hay locas jugando.

E: ¿ Y de qué forma lo defines como amigo?

S: Ehhh....

E: o qué es para ti un amigo?

S: Que sea mas allá del juego, que la wea sea más allá del juego, no solamente que me conecte y lo encuentre, wn. De hecho, no tengo ningún amigo que solamente lo vea en juegos.

E: Y en el juego has conocido a gente así?

S: Si, poh.

E: Has conocido a gente que le das tu teléfono?

S: Ehh...si poh. Tengo un amigo que en algún momento estuve jugando "drek face", o sea, de...ehhh....cómo se llama esta wea.....ehhhh...."The dead Island", que es como una wea de zombies, cachai, que nos los contai y jugamos de a 4, cachai, y con ese loco, como que somos amigos, de hecho, denantes estaba hablando `por wasap con el loco para que nos juntemos a carretear.

E: Y una persona que sea tu amigo, para que sea tu compañero de juegos ¿qué características tiene que tener?

S: Ehh...que sea bueno, si es pa' ser compañero de juegos, que sea bueno el loco.

E: Y si es amigo y es malo?

S: Puta.....el guatón es un amigo que es malo wn, y yo juego con el pa' leviar. El loco es puro perder, el loco regala muertes así como loco.....y .....y ahí es más...uno lo que más hace es enseñarle, cachai, enseñarle.....wn juega aquí, juega allá. Y lo penca de jugar con un wn malo, cachai, y porque uno lo elige a un wn malo, es porque en el fondo tení que estar educándolo todo el rato, wn, cachai, y estar pendiente de los 2 juegos, cachai, el de él y el tuyo, cachai, entonces teni que moverte de

repente de la pantalla pa' verlo a él, y a ti te pueden estar pegando, cachai, pa cachar como el wn se está moviendo, pa decirle....arranca, muévete, no te quedí ahí wn, persíguelo, cachai, pégale con este ataque o pegale con este otro, cachai. Andando preguntando cómo anda, como esta con los mana, todas esas weas, estar pendiente es como fome. De hecho a mi me pasó una vez...cuando yo...y todavía me pasa, yo todavía no soy nivel 30, entonces yo no...no tengo como toda la base de las habilidades de bloquear, cachai.

E: ¿Por qué en ese juego tú sientes que no se puede jugar solo?

S: ¿Por qué yo siento que no se puede jugar solo?

E: ¿O se puede jugar solo?

S: ...o se puede?...Si es que se puede o no se puede?...pa' los 2 lados...mmmm...mira, cuando, o sea....cuando yo juego al Diablo, solo...

E: En realidad es por el LOL y el Ragnarok

S: Ahh.....el LOL y el Ragnarok no.....bueno es que eso es como lo más cercano, poh wn. En realidad el LOL no lo podí jugar solo, y el Ragnarok 2 tampoco, cachai, entonces sería horriblemente fome wn. A demás teni que hacer quest, teni q vender weas, comprar weas, cachai, que son artefactos, o....o por ejemplo tropas, que se le llaman, que le pusieron... ehh...armas...ehhh... armaduras... Y otra cosa, cuando lo...cuando lo jugai solo es horriblemente fome poh wn, cachai, no hay trampas, no hay conversación, cachai, no hay weveo, que salen sus tallas, sus códigos entre amigos de todos los que están jugando; hay carter completas de puro weveo, cachai, riéndote de la....de todo el bum del juego, cachai, donde el juego culiao se te queda pegado y de repente hay un mono que está haciendo puras weas y te cagai de la risa, o de las caras de los monos que le poni tu solo, que son los MPG, los manplayer, que son como los....character, los manplayer, que son como igual que en el computador que te ayudan un poco a mezclar todo eso....es horrible, poh wn, por lo menos en Ragnarok 2 era horrible wn.

E: Pero al respecto de juntar cosas o elementos para el juego ¿Es mucho más fácil cuando estay en grupo?

S: Yo creo que no tiene que ver con la facilidad, es que se complejiza caleta, porque tiene que haber una lectura grupal, por ejemplo, si los conocí de años, probablemente se te sea....se te sea más fácil, porque ya los conoces, cachai, pero por ejemplo en el LOL, que de repente, en random te tiran 4 wnes más para competir, junto con ellos, contra 5 wnes, cachai, ...ehhh...lo que....lo que...lo que hace este juego en el fondo es....es como poner al máximo de tu capacidad de....de ejecución en equipo, cachai, entonces teni que ver, por ejemplo, quienes se están moviendo pa' cada lado, cachai, que está haciendo cada uno de ellos, ir a ayudar a unos cuando esté mal, cumplir tu rol, y más encima ir guiando a los demás para que cumplan el suyo, que cada quien haga bien sus funciones, igual es bien....lo hace bien complicado, yo creo que jugar en equipo te pone mucho más dificultades, cachai, a menos que conozcas muy bien al equipo y lleven muchos años jugando, ahí, obviamente se hace fácil. Lo que pasa en grupos de ... sobre todo el LOL, cachai, el....el....los campeones, ponte tú, que son....ehhh....TSK parece que se llaman los nuevos campeones, si no me equivoco, puedo estar equivocado, o son TPA, o algo así, y....y...son los nuevos campeones de la tercera temporada del lycoplayer, y esos compadres, tu los veíai jugar y se sabían todas las mañas de memoria, cachai. Sabían cómo moverse, sabían cómo cagarse al otro wn en la jungla, y tenían así, años jugando, sabían bien qué mono elegir, con qué mono...qué mono era bueno cada uno, a demás que tenían sus formas...sus formas propias de engañar al enemigo, cachai. Entonces no, los locos... yo encuentro que en ese...en ese sentido esos locos eran pero demasiado, demasiado coordinados, cachai, hacen ver fácil el juego, cachai, no le podí ver la complejidad.

E: Al momento de formar un team, o una guild, ¿cuáles son los perfiles que tienen que tener un jugador?

S: Puta...hay...hay varios código igual, poh.

E: Pero hay como requisitos?

S: Ponte tú, siempre se busca que los líderes de las guild, en... por decirte, en Ranma 2, cachai, que el líder sea así, un wn como que las cache todas, cachai, que sepa cada uno de los roles de los personajes, que sepa cada una de las weas, porque cuando estay peleando en las would, una web, cachai que en el... el World of Empire...eh....están...están esperando todos que el compadre les mande el recall en el momento preciso, cachai, el recall es como el llamado hacia un punto en específico, que él lo puede tirar en cualquier parte...en cualquier parte del castillo, y llegan todos. Entonces, imagínate que estay peleando, wn, y te estan sacando la cresta, te empezaron a matar a la mitad de tus amigos, cachai, y quedai tú solo, como líder, cachai, y vay, y te poni en un punto estratégico, mandai el recall y llegan todos los wnes, y llegan justo en el lado donde tienen que ganarse el imperio, wn,y dan en el último golpe, y le ganai la wea. Yo creo que ahí está el ejercicio un poco máximo del....de leerlo así bien.

E: ¿Y de los otros jugadores?

S: De los otros jugadores, se pide, o sea, en mi experiencia, por lo que veo yo, ehh... como 2....yo creo que hay como 2 requisitos básicos, más allá de...hay wnes que son muy buenos, pero los 2 requisitos básicos es que sepan su rol, cachai, cada uno tiene un rol. Yo te decía que en...en ....en WOE, ponte tú, y en Ranma 2, tu tení el que rompe ente, cachai, el que tiene que pegar mucho, pero solamente al ente y no...no andar peleando con los demás wnes, y no tiene que estar gastando energía ni...ni vidas, cachai, peleando con más wnes. El loco va y llega fresquito, cachai, de hecho, se usa siempre ese mono que es como un **pailón**, que salta, cachai, va dando saltos hasta llegar a la wea, para no toparse con nadie, cachai. Tení los tanques, que siempre están ahí pa'... pa' que le llegue todo el daño posible, mientras que los otros wnes pegan y matan, cachai; tení los opstar, que están como entre que pegan con harto daño y tienen que recibir con harto daño; y tení los asesinos, que solamente pegan, cachai, entonces tení como varios roles..y....y la regla fundamental, en LOL igual poh, en junglar, en top, en mid, en vod, en support, todos tienen que tener su clave, en ADcarrier; cachai, cada uno de ellos su...su...como se llama....su carácter así como bien...su rol bien determinado, bien sabido, cachai, bien jugado, o sea, conocerlos al revés y al derecho con todos los personajes.

E: Tú cuando has participado en las guild o...

S: Ah.... Y a parte, flexión rápida con los dedos, esa es la otra wea, que teni que tener dedos rápidos, cachai, cosa que podai apretar los botones así, y hacer combinaciones en un segundo.

E: O sea, los requisitos son que sepan jugar y que sean buenos jugando

S: Si poh wn, pero así agiladamente, wn. Porque uno siempre es obrero, y el impeke....es un compadre que tiene una posición que es el mistle en LOL, cachai, y el loco juega, yo me acuerdo, con un...un personaje que se llama Lissin. Wn, creo que es el único wn en el mundo que sabe usar el Lissin así, el loco, tú veí los videos, y los campeonatos en los que ha estado, el wn es una máquina peleando contra otro Lissin, y el loco le saca la shusha con, así, nada de vida, nada, nada de vida, y lo mata igual poh, wn. Porque el compadre se sabe, se sabe....se memoriza, por ejemplo, los tiempos de espera de cada skin, si pega un skin, se demora 3 segundos, los tiene contando en la mente mientras está atacando, después, sabe cuando pasan los 3 segundos, lo vuelve a tirar, sabe cuando arrancar, volver, wn, se lo sabe caleta

E: Pero cuando tú juegas, y has participado en guild o en team, tienen reglas específicas?

S: Si poh, como en todo, poh wn.

E: Pero las reglas importantes las forman a través del grupo?

S: O sea, depende, poh. Por ejemplo...

E: O cuáles son las reglas comunes?

S: Yo me acuerdo que....parte de las reglas y también de los requisitos, en...en ....en Ragnarok 2, te ponían en el nivel que querían, por ejemplo, aceptábamos de tal nivel a tal nivel, cachai, y después a cada uno le daban un rango por nivel, ponte tu, los newy, y así vai subiendo de nivel hasta llegar al...al masterguild o...o jefe de guild...ehh....y las reglas iban desde el buen comportamiento, de no mandarte tirando shushadas, de no ir a PVP pa' perder, cachai, o no ir a...a PVP a puro perder, si no a tratar de...de ser los mejores de PVP, sacar algunos logros, hacer algunas web, así como a la semana, o una wea así, cachai. Mantener como... y jugar las web, cachai, de tal hora a tal hora teni que estar todo ahí jugando la world, para que la wea... en el fondo es para que te vayai equilibrando un poco el reconocimiento, cachai. Y en el team, en el LOL, va como por el mismo lado, cachai...ehhh..... Esas reglas no son como tan explicitas, no son como cuando tú te sentí en el LOL...no poh...son como reglas claras, que vamos a jugar, cada uno sabe cuál es su rol, cada uno sabe cuál es su mono, cachai, no andar peleando con wnes. Yo creo que esas son como las reglas.

E: Tú cuando has formado un team o una guild específica, el contacto que se genera entre uds., se podría establecer como especie de amistad? ¿Lo podrías definir como amistad?

S: Como te decía, yo juego con amigos, poh, cuando yo estaba en la guild, los dueños, los jefes de guild eran mis amigos, cachai, que me invitaban a participar. Igual me hice como conocidos de unos locos de ahí, cachai, pero no los consideraba mis amigos porque en realidad no hablaba con ellos poh wn, yo jugaba con ellos, les mandaba sus mensajes, y eso

E: O sea, tu siempre juegas con amigos que son antes del juego?

S: Si...antes del juego

E: ¿Has conocido gente que ha formado amigos ahí?

S: Si poh, yo te contaba, un cabro chico argentino, que tenía como 11 años poh wn, que era terrible prendió el pendejo culiao, y ese loco como que... igual nos hicimos amigos y todo, pero después como que se enojó, wn, pero..no yo...como que...por lo menos ahora, en LOL...en...en Ranma al igual....ahh... ponte tú.....la... Emy, conocí a la Emy, que era la polola de un amigo, cachay, y con ella nos hicimos amigos por Ranma.

E: La pregunta es ¿Si una persona falta mucho, tú te preocupas por qué no ha aparecido?

S: Si falta, si no lo veo, si...igual me pasa esa wea, pero no es una preocupación, si no que me llama la atención, cachai.

E: O sea nunca has formado un grupo donde estén tan definidos los roles que alguien sea exclusivamente necesario para ese rol?

S: Ahh...si poh wn. De hecho, esas partidas son perdidas.

E: Y qué pasa cuando esa persona se ausenta, cómo la tratan de ubicar?

S: No poh, no se ubica no más poh wn. Si tu tení en el juego..... la mayoría tienen los juegos no más de contactos, algunos tienen el *Faceboock*, cachai. Ehh...por ejemplo, cuando jugábamos en la guild que yo estaba, habían....el loco que estaba encargado de romper, o era el que rompía en realidad... ehh...trabajaba, cachai, entonces un día se quedó hasta tarde en la pega, no se cómo fue la wea, yo agarré el *twiter* ...y a jugar no llegó poh, y no teníamos quien rompiera poh wn, el juego fue perdido y nadie lo pudo ubicar no más poh. Nadie lo llamó, todos se preguntaban por qué no se conecta el wn, que shusha pasaba, y no llegó no más poh. Y yo vivía al lado del loco poh, y no llegó no más poh wn, no lo fui a buscar ni nada, sino que no llegó no mas poh.

E: Cuando uno está jugando, o ya llevas un tiempo jugando ¿Existen logros que te diferencien de otras personas?

S: Si poh, caleta. Por ejemplo... ehh...no se poh....mmm...mmm...en Ranma 2 era tener la... tener...las quest, cachai, hacer las quest, en realidad como que...

E: ¿Qué son las quest?

S: Una quest son unas búsquedas, cachai. El juego, por ejemplo, cuando te ponen tu personaje, te ponen distintas búsquedas que te permiten ir subiendo de nivel e ir adquiriendo ítems, cachai, ítems que van a hacer a tu personaje más fuerte, cachai, que te habilita tal modo, que haga daño de tal elemento, estos juegos siempre son de elementos, fuego, hielo, aire...que son muy útiles, entonces por ejemplo, hay una quest, te encontrái con una NTZ, que es un personaje del computador que te dice... mira sabes necesito ayuda porque se me escapó un conejo, cachai, entonces tú teni que ir a buscar el conejo, de repente el conejo se metió en una cueva, te la podi con los dragones, cachai, matai algunos dragones, es una estupidez, pero pa' que lo entendai, con ese elemento ya tenía algo, y ese algo le sirve a otro NTZ que pide otra cosa, y así. Te vai instalando en una cadena de favores, cachai, pero con personajes del juego, hasta que de repente teni, no se poh, gema preciosa de no sé qué wea, y con eso podí cambiar cosas importantes.

E: Pero esos logros te dan reconocimientos entre los integrantes del juego?

S: O sea, si hay un wn que ha hecho todas las quest del juego, todos te van a conocer poh, pero siempre tení todos los elementos

E: Te hace famoso?

S: Si...igual, cachai, pero lo que más te hace famoso, en el fondo, es como que todos estos juegos, en el fondo son gratuitos, cachai, el LOL, el DOTA, el lyco.....perdón el licoplaying, el DOTA, el Ragnarok 2, el...el mismo Diablo 3, o sea el Diablo 3 te pagan por jugarlo, pero, o sea...por tenerlo, por descargarlo, quise decir, pero no por jugar, cachai. El otro que es completamente gratuito es...con instalación y todo, cachai, descargarlo de una página, pero el tema es que, para ganar plata, por tenerlo en la página, pa' pagar el soporte y toda la wea, ellos aceptan una wea que se llaman donaciones, cachai, cuando tú comprai donaciones, tu pagai plata real, de tu bolsillo, cachai, y podi lograr tener una skin distinta, que cachai que es como una piel, que hace que el personaje cambie de

colores, cachai, o que tenga otras formas, que a lo mejor sale de pelo corto en el mono y tu tení uno de pelo largo, cachai, o si sale con un traje azul, tu lo teni de verde.

E: Tú me decías que había gente que podía hacer dinero real con eso.

S: si poh, wn. Hay locos que venden cuentas. Por eso te digo, el que hace muchas quest, cachai, se hace famoso por varias razones, o porque el loco tiene muchos ítems, cachai, y los locos lo travean, cachai, por ejemplo, te dicen, mira...yo tengo 50 ítems culiao, de nivel ehh... no sé poh, de nivel 200, por decirte una wea que no cualquiera puede tener, y me lo hice en una semana poh, entonces yo le dije, yo tengo 50 ítems, te lo cambio por un ítems de donación que cuesta 25 lukas, cachai, y el loco paga y lo cambia, y el loco como está haciendo quest todo el día, wn, cambia, no se poh wn, 150.000 wn, ítems, que fácil hacerlo en un año, cachai, por prácticamente 400 lukas de donaciones, cachai, a distintas personas del juego, cachai, que están cagaos de la risa por cambiarlos, cachai. Y con toda es plata, wn, el loco puede ir y vender la cuenta, cachai, dice...oye sabi que vendo una cuenta con 100 de donaciones, cachai, no obviamente al mismo precio con el que donai, pero todos salen ganando, el loco no gastó ni un 20 de su bolsillo, y ganó...mucho plata.

E: Y para qué te sirve esa plata? ¿Te sirve en el mundo real?

S: Si poh wn, si es plata real poh. Por ejemplo hay una wea que se llama en el...en el...en el Ranma 2 hay una cuestión que se llama el "skining", cachai, que con los skinning formai, forjai armaduras culias la raja, cachai, podí convertir una armadura así piñufla en una wea la zorra, esas weas son terrible requeridas, y esa cuestión se dan gratis en el juego. Tú matai un mono, que aparece una vez cada

cierto tiempo, y te da un skinning, hay 5 o 6 monos de ese tipo, cachai, que los matai y te dan una skinning, cachai, y que sale ponte tú, todos los martes a las 3 de la tarde, entonces van como 1000 wnes a matarlo y el que se queda con un skinning, se lo queda, cachai, lo bota una vez, lo tropea, no siempre, entonces, puede que salga el martes a las 3 de la tarde, y puede ser que a lo mejor no lo tira, entonces después teni que ir de nuevo, y así poh, por darte un ejemplo. Loco, tu juntai varios skinning, los cambiai por weas de donas, que alguien haya pagado para poder tener, cachai, y tú con toda esa plata, tú la podí vender, cachai, deci vendo mi cuenta con 18 personajes, o con 7 personajes, con tanta plata en donas, cachai, la vendo en 500 lukas o 600 lukas de pesos chilenos, o en tantos dólares, y lo poni en el foro culiao del juego, o en un foro aledaño, que por ejemplo, no tenga las restricciones que te ponen los juegos para las ventas, cachai, si es que el juego viene con restricciones, cachai, y tú vendi la cuenta completa, poh wn, y te pagan las 500 lukas. Tengo un amigo que se hizo una tele, una ex box, con esa wea, se compró una guitarra con esa wea, ahí mismo. Pasaba 2 meses jugando, cachai, y tenía 3 meses de sueldo.

E: Volviendo al tema...cómo describirías el lugar donde juegan?¿Se puede interactuar?

S: Ehhh...yo creo que en Ranma 2 se podía interactuar más que en LOL si, según mi experiencia; igual que en MOHA tampoco podí interactuar mucho, pero casi todos tienen chat, así que siempre podí hablar con la gente, cachai. En Ranma 2 tu podi caminar por las ciudades, cachai, con tu monito, aunque no esti haciendo ninguna wea, cachai, caminar por la ciudad y encontrarte con gente, te poni al lado y estai chateando, cachai, en una ventana particular, y es como si estuvieran hablando al lado, de hecho, se pueden sentar en una banca, cachai.

E: Y eso es atractivo?

S: Si...igual es llamativa la wea. De repente son bakanes, porque a cada personaje, por ejemplo, le agregan algunos detalles. Ponte tú, no sé poh, en...en LOL, cada mono baila, cachai, entonces de repente cuando empieza la partida tú te juntai con un wn y te poni a bailar, cachai, bailando al lado de la wea, o hace...cuando aparecen los enemigos y estai bailando, los wnes llegan y te atacan, cachai; y en el Ranma 2 también, cachai, tú te juntai con alguien también y te poni dar vueltas, cachai, a jugar, a correr, cachai, igual entretenida la wea. Jugai al pillarse de repente, la wea es terriblemente estúpido, pero...o girar, giran los monos en círculo.

E: Y en el Raknarok, tú dices que hay castillos. Explícame lo de los castillos, cómo se toman

S: Ahh...es que en el Raknarok, se supone que en el World of Emperier, se supone que hay una cuestión que se llama Emperium, que es como... que elige un nexo, cachai, que es como...prácticamente el alma del castillo, cachai, y que está escondida obviamente en uno de los pisos, subterráneos...oooo...últimos pisos del castillo, cachai, dependiendo de cada castillo. Por ejemplo, yo me acuerdo que, si no me equivoco, Aldebarán está como en un subterráneo de un castillo, cachai. Entonces se supone que el castillo parte neutral, cachai, y así, cuando empieza la WOE, aunque haya estado ya capturado por el otro equipo, el castillo parte neutral.

E: Pero entonces es como un espacio físico dentro del juego?

S: Si poh, es un espacio físico. Es un mapa completo, cachai.

E: Y es lo que las distintas hermandades buscan conseguir?

S: Justamente. Todas las guild tienen que tratar de quedarse con el castillo, cachai. Entonces cuando parten las WOE...bueno, depende también de cada...de cada uno de los...de los servidores poh; en el servidor que estaba yo, el castillo partía neutral, cachai, entonces no era de nadie, entonces todas las guild tenían que ir a ese castillo, sacarse la cresta entre todos, golpearse, y matar a todos los monos, cachai, y tratar de quedar los máximos personajes posibles para romper el Emperium y quedarse con el castillo. Entonces tú cuando te lo ganai, al día siguiente, el castillo tiene banderitas de tu guild por todos lados.

E: ¿Qué beneficios tiene para una guild, o para un jugador tener un castillo?

S: Hacerte visible.

E: Visible en qué sentido?

S: Que en todo, cada vez que hagai una quest y pasí por el castillo vai a ver a la guild que... que ganó el castillo, cachai.

E: Y eso de qué le sirve al jugador?

S: Ehh...me imagino que orgullo poh. Yo me sentía bacán cuando....cuando eramos, de hehco pocas veces participé, yo me acuerdo que con Irked, que era una gild que nosotros teníamos, alcancé a disfrutar una vez que le sacamos un castillo a los XN, uno solo, cachai.

E: Pero qué te generaba, tú decías que te sentías bakan, pero por qué?

S: Wn, porque era la zorra. Imagínate que éramos 40 contra casi 200 wnes poh loco, y con 40, les volamos la raja, poh wn, igual.

E: Pero qué te generaba?

S: No sé, era bacán, poh wn. Es que es raro describirlo. Posiblemente tiene que ver con que era la raja que alguien pudiera ver que...que estai en una guild culia connotada, cachai, o conocida, o te dice algo, o...

E: Lo llamativo de este juego es pertenecer a algo importante?

S: Si, igual...o sea, no sé si pertenecer a algo importante, pero si...ehhh....ehhh...salir como del montón, cachai, salir como del montón. Como que de repente tu mono tiene el logo de la guild al lado, entonces, seguramente tú vai paseando, vai pasando al lado de un wn y te dice, oye tú soy de Irked, cachai, sí, soy de Irked, y la wea... oye, por qué no me dejan entrar a mí, estoy postulando de hace rato, por darte un ejemplo.

E: Y pertenecer a una guild específica ¿Le puede generar a otra persona temor, al enfrentarse, por ejemplo?

S: Ehh...si poh, te pasa algo

E: Te genera algo?

S: Si, igual que en el LOL poh, cachai. En el LOL, se supone que cuanto tu rankeai , teni distintos niveles, pero estos son más personales, no son como del grupo, cachai. Pero, ponte tú, ehh... cuando, en el LOL hay ciertos personajes que ya están en oro 1, diamante 3, cachai, que son como los niveles más grandes que hay, oro-diamante, oro primero y después viene...o sea, el más alto es diamante, cachai, oro viene después, plata, bronce, cachai. Si te encontrais con un wn que es diamante, loco, yo me cago entero, no lo juego poh wn, cachai; yo... me hago... me pongo a troleear, como se dice, que no juego en serio poh, porque el wn es muy brígido.

E: Pero no pasa que haya más gente que quiera jugar contra ellos?

S: Si lo quieren enfrentar, demás poh.

E: O que se quieran hacer amigos de él?

S: Pasa de las dos cosas poh, por ejemplo, en el...en el Raknarok había una...una guild que se llamaba "death by alien", o algo así, donde había un compadre que tenía caleta de plata, era un chanco culiao que tenía mucha plata, y el loco...como que.... tenía la buena onda a todo el mundo poh wn, porque todos querían como que el loco les regalara weas, porque tenía mucha plata y

compraba muchas cosas, muchas, muchas, muchas donas; y tenía muchos personajes en...en...en máximo nivel.

E: O sea que eres mucho más famoso o popular en el juego.

S: Si poh, si el loco era...el loco era malo, era malísimo, pero el loco tenía tanta plata, y gastaba y loco, compraba, por ejemplo, salía una nueva edición de gorro, cachai, y decía, nuevo gorro de tal wea, en tres colores, y el loco tenía los 3 colores al toque, compraba el primer día poh, cachai.

E: Pero por qué? Porque tenía plata?

S: Porque tenía plata poh. El hacía un depósito, cachai, a la cuenta del...del ...del servidor, y al tiro le descargaban el juego...el....los...

E: Pero tú dices que era malo jugando

S: Pésimo poh, pésimo, con todas las donas que tenía, era pésimo el loco

E: Y qué interés tendría jugar con alguien así?

S: Ehhh.... Es que el loco se sentía bacán poh wn, sentía, como que por tener plata ostentaba, cachai, ostentaba dentro del juego o dentro de los locos que estaban ahí poh.

E: O sea lo que pregunto es como que el juego....

S: O sea, a un wn que es nuevo, el loco le volaba la raja poh. Pero estoy hablando de un loco que sabía jugar, sabía armar sus combos, porque todo esto tiene una lógica poh, cachai, por ejemplo, hay ciertas armaduras que con ciertos...con ciertos otros ítems, que con ciertos niveles y con ciertos otros skin hacen tal wea que otros no, cachai. Entonces, toda la cuestión es como el ajedrez, cachai.

E: Pero a lo que me refiero es que entonces no solo engancha el juego, la temática del juego, también hay otras cosas que enganchan.

S: Si poh, yo creo que estos juegos que están hechos para enganchar de... de distintas maneras poh loco, cachai. O sea tu...por ejemplo, si a un wn le gusta tener plata y le gusta ostentar su plata, te vai a ir por ese lado, cachai, de tenerlo todo y tener de todo lo mejor, cachai, que todos te conozcan porque te gastai plata y teni de todo lo mejor poh, cachai.

E: ¿Y una persona que n o tiene plata, puede simular que tiene plata?

S: Ehh....mi amigo poh wn. El Franco...bueno debe haber donado... en su vida, como....yo creo, por lo que él me ha contado, como 60 lukas, máximo 70 yo diría así como a todo reventar. Eso es todo lo que donó, cachai, como en promedio de los que donan es una cagá, no es nada, cachai; y el loco llegó a manejar en el juego, cachai, virtualmente, hasta yo creo, contando todas las veces que vendió y los travian que hizo, como un palo y medio, en las 2 cuentas que tuvo.

E: ¿Es una inversión?

S: El LOL, si poh, por eso te digo. El loco podía ir y cambiar todas las weas que quisiera poh. El tema es que tenía que ser inteligente poh, de repente, los que tenían plata, no hacían quest, les daba paja, cachai, como tenían plata, compraban cosas buenas de una. Y de repente, las quest les servían porque les daban cosas que no iban a tener con la plata, cachai, entonces iban y decían, te cambio esta wea que es de donas...ehh...me costó 20 lukas, por...no sé, tantas cosas de quest, y el loco dice

yapo, cachai, y a él no le costaba nada hacer la quest, le pasaba la wea, cachai, entonces....aparte que para hacer las quest, teni que tener equipamiento hecho de quest, cachai, o sea, debi llevar mucho tiempo haciendo quest, teni a tu mono que está equipado de quest, recibi las donas, haci la quest, es bien complicada la mano, cachai, por eso no todos los que tienen plata hacen las quest y les da paja. Toma harto tiempo.

E: A ti, honestamente, ¿Dónde te es más fácil sociabilizar, en un juego o en un carrete con gente desconocida?

S: No....yo creo q en un carrete, wn.

E: Te es más fácil?

S: Si, mucho más fácil. Tiene que ver con mi personalidad poh, yo nunca he sido así como muy, muy afanado de los juegos, y...pero principalmente porque los juegos que yo juego, a los que yo me he metido, son siempre a nivel sudamericano, cachai. Entonces, de repente...o netamente latinos, entonces de repente te encontrái con....con....no se poh wn, con argentinos, cachai, eh...peruanos, en la wea y...puta la wea, los argentinos son terriblemente pedantes con los wnes, entonces yo no me relaciono con esos wnes poh, wn.

E: Pero con los chileno, por ejemplo?

S: Ehh....menos poh, los chilenos son terriblemente zarpados en los juegos wn, cachai, de repente estai jugando y dicen, ya argentino conchetumadre, al tiro, lo primero que sale es argentino reculiao, perdimos la partida; y ahí, en LOL por lo menos, hay una rivalidad culia así, brígida, cachai, cuando estaba este juego antes era norteamericano, cachai, eh...hace... hace... en el 2009, cuando salió la versión beta, cachai, este juego era netamente norteamericano, y todos los que aprendieron a jugar eran de todas las naciones, brasileños, españoles, gringos, todos. Cuando te poníai a meter, las primeras veces, eh...habían exclusiones hacia los latinos porque eran muy malos, cachai, entonces partíai una partida, empezabai una partida y los locos empezaban a preguntar, eres de Brasil, eres de argentina, eres de chile, cachai, y empezaban a desertar de las partidas, justamente, porque habían chilenos, o habían argentinos que si iban poh.

E: ¿Y tus amigos, con los que habitualmente juegas, has encontrado alguno que sociabilice más en el juego que en la vida real?

S: El Franco es....puta...él es pura sociabiliza a través del juego poh, wn. De hecho, el loco conoció a su polola así, ahora de hecho hasta ahora están juntos, viajó la polola pa' acá, pa' Chile.

E: Pero por qué? a él es más fácil por el juego?

S: Ehhh.... Yo creo, porque el loco es bueno, es super bueno. Es este loco que te digo que se hizo plata poh, wn, es bueno. Entiende...entiende a otro nivel los juegos, cachai. Yo por ejemplo, yo de aficionado, me gustan los juegos, me gusta meterme, no sé si en algún momento gastaría plata por un juego, cachai, esa wea de la dudo así harto, cachai, me gustaría no hacerlo, pero...pero reconozco que igual... yo entiendo el juego hasta la mitad no más poh. Hay ciertas que cosas que no, y este loco es muy bueno, entonces, ehh... de partida, por ejemplo, le enseña a otros wnes; bueno, Gabriel, también un amigo que... ese no gasta nunca plata por un juego, pero son buenos, cachai. Entonces, de repente encuentran a un wn que es terrible malo y le dicen, oye yo te enseño y...y...

E: Me refiero a que tú ocupas teamspeak con ellos, cierto?

S: Si.

E: Pero ponte en el caso, si tú andas en la calle, o en un carrete con él. ¿Dónde es más él? ¿En teamspeak?

S: No....yo creo que son iguales en los dos lados.

E: Si, no es como sociabilizar con más gente?

S: No, yo creo que cambia un poco, como por ejemplo, en las cosas corporales poh, ponte tú, el Franco es como mucho más afectuoso cuando estay con él el persona, así es más de darte abrazos, de agarrarte del cuello y decirte buena wn, cachai, de darte palmetazos. Pero por... por el otro lado es un poco más serio no más poh, más callado, y puta que es bueno pa' putear poh wn, cuando va perdiendo. Igual tiene que ver con que muchas veces uno termina entendiendo el juego como...como una wea laboral, cachai, como...o como...una cuestión existencial, cachai. Perder, perder también es una cuestión que te....te hiere poh, cachai, cuando estai metió, así como por darte un ejemplo, si yo estoi jugando con el Gabriel y con el Franco, cachai, en el mismo equipo, que una vez nos pasó, perder pa' mí era puta la wea poh loco, cachai, ganar era la raja, pero perder era una asquerosidad, porque además estábamos conversando todo, wn, hablando, diciéndonos oye, sabi que mira aquí y allá, armando y coordinando así, haciendo estrategias así bacanes, y... y que nos caguen era una....conchetumadre, era horrible wn, y por weas más encima, saber que era por puras weas, más horrible todavía.

E: ¿Cuánto tiempo pasas jugando?

S: Yo lo máximo que he pasado jugando, y fue con el mismo Franco, que fue una vez que estuvimos conectados, fue como 5 hrs. Estuvimos así como...ehhh....no miento, fue mucho más.....Deben...deben haber sido como....no yo creo que deben haber sido como 10-12 horas, en realidad, la vez que más tiempo pasamos jugando.

E: ¿Prefieres jugar o salir?

S: Puta, depende wn.

E: ¿Puede llegar un minuto en que tú prefieras jugar?

S: Si, si...caleta de veces wn. Igual de repente yo creo.....yo estoy en tesis ahora, cachai, haciendo la tesis y....y de repente digo pico con esta wea no la hago y me pongo a jugar, o de repente, yo estoy trabajando con mi compañero de tesis wn, y le digo, sabi que dame 20 minutos, voy a jugar una partida y vuelvo, porque esta wea no me deja pensar, cachai. Y vuelvo super renovado con la wea, voi juagndo y como... dejando la mente así como más tranquila, más clara. Y por carrete, wn, caleta de veces, caleta de veces, cachai, así me da paja salir y me quedo jugando, sobre todo si hay amigos conectados, wn.

E: ¿Qué es más atractivo para ti, que se junten a tomar en una plaza o que se pongan a jugar entre todos los que habitualmente juegas?

S: Es que te he dicho que depende poh wn, todo depende, cachai. Yo creo...yo creo que lo que más me moviliza a mí a salir es si hay minas, cachai, pero si están los mismos wnes de siempre, y vamos a estar en una plaza, y vamos a conversar las mismas weas, prefiero hacer lo mismo, cachai, pero tomando en mi casa solo.

E: Y qué tiene que hayan minas presentes? que sean tal vez minas que igual podai conocer?

S: Es que la invito a salir por ahí, la dura, es mucho más fácil invitarla a salir, a parte que...siempre existe un rumor que las minas de internet es una mina fea, ninguna mina bonita querría pasar...o una niña que te guste, querría pasar sus días jugando en el computador, aunque he visto unos casos que son especiales, bastante, bastante buenas, pero...esas son las que más se hacen de rogar.

E: ya...eso es.

#### Entrevista 4

Nombre: Bárbara

Edad: 23

Ocupación: Estudiante de tecnología médica.

E: Bárbara, desde hace cuánto tiempo juegas?

B: Mhhhh..., creo que empecé como, juego de consola, o cualquier tipo de juego...como a los 10 años

E: A los diez años

B: A los diez años

E: Y juegos en línea?

B: ehhh, como a los diez (eleva tono de voz)

E: y ahí tu generabas lazos con gente, como amistades?

B: a esa edad no más adelante, cuando tenía como 14-15 ahí recién eh... me empecé a interesar más en tener amistades, online.

E: Qué es para ti un amigo?

B: ehmm... alguien con..con quien uno pueda contar, que uno pueda contar sus cosas y que lo apoye (responde rápido)

E: Y en los juegos en línea se puede contar con gente así?

B: Sí yo creo que sí, al menos a mí me facilita más en línea que...

E: que en persona

B: Sí. (eleva tono de voz), que en persona (baja volumen)

E: y de esos amigos que tú conociste en algún momento te juntaste con ellos?

B: (interrumpe) En persona? Sí, Sí, algunos.

E: y mantienes hasta el día de hoy esa amistad?

B: Sí.

E: ¿cómo haces para mantener una amistad o un grupo de amigos que se conoció en el juego?

B: “no todo, puede ser sólo juego, somos amigos de años porque hacemos más cosas eh... depende de los gustos de repente cuando nos juntamos nos juntamos igual a jugar o nos juntamos en un lugar a tomar y a conversar, o a tomar y a jugar”

E: Cómo te comunicabas con ellos en el juego?

B: ehmm, al principio nos conocíamos por el juego, después en ese tiempo había Messenger, entonces nos agregábamos a Messenger, chateábamos, y por eso no más. Después no se po, nos mandábamos mensajes de texto, hasta que terminamos juntándonos en persona.

E: Y en la actualidad?

B: ehmm, ...sí en la actualidad mantengo amistad, como con dos personas, por ejemplo a mi pololo lo conocí a través de un juego online, somos como una comunidad en el juego, entonces con ellos mantengo una amistad cercana..

E: Y tu estas en la universidad verdad?

B: Sí

E: Y tienes amistades?

B: en la universidad? Compañeros? Sí (rápido) Sí, si tengo un circulo

E: Y también juegan?

B: No, casi nadie, tengo solo una compañera que juega, pero no jugamos juntas.

E: Pero te es mas fácil compartir con ella?

B: Claro, claro porque hay mas temas de conversación uno se lleva mejor y se entiende más al principio

E: Y conoces a mas gente que haya formado pareja, así como tu?

B: ehmm..creo que no.

E: No es muy común

B: No, no es tan común, o sea mantener una amistad es mas común que mantener una pareja, por via online y después conocerse en persona

E: tu ves alguna diferencia entre las amistades que generas a través del juego y con las que conoces en la universidad...

B: Claro, porque las personas que conoces por internet ya sabes al tiro que tienes gustos en común con esa persona, en cambio en persona, al menos a mi personalmente me cuesta más porque soy re mala para...para hablar de esa forma (baja tono)

E: que juegos juegas comúnmente?

B: Mmmmm...King of Legends, que es un juego de estrategia, Ragnarok derrepente ...ehhm, o juego online como Street Fighter y ese tipo de cosas

E: y cuales te gustan mas off line o online?

B: Online (tono seguro, elevado).

E: Y cual es la diferencia que ves?

B: que en online es más entrete porque chateas con personas de distintas partes y las conoces y...es más entretenido, no estay como solo.

E: Tu perteneces a algún tipo de grupo de juegos?

B: si es que qué?

E: Sí has pertenecido a algún grupo de juegos

B: Ah sí po!, dentro del juego? Sí

E: y como te comunicas con ellos?

B: por skype o por dentro del mismo juego, porque se puede chatear dentro

E: y en skype es como...

B: hablamos como estoy hablando ahora así po, por micrófono

E: y ahí igual tu...

B: ahí es como uno que se abre más ahí...si po, uno está mas dispuesto, o sea es mas probable establecer una amistad por skype que por el juego, porque hay como más no se po tu sabis quien es esa persona con la que estay hablando

E: y mujeres?

B: (rie)mmhh mujeres es difícil de ver en juegos?

E: sí

B: sí, hay re pocas no conozco a tantas

E: pero si tienes amistades de mujeres...

B: que jueguen? (se adelante en responder) Sí

E: y han pertenecido a tu grupo también?

B: si pero nunca se quedan mucho tiempo siempre van...

E: rotando

B: Sí

E: Y los grupos a los que has pertenecido hay algún tipo de lenguaje que solamente conoce gente que juega?

B: eh, tipo, si depende del juego por ejemplo, si juegas un juego de estrategia con tus amigos por

skype por ejemplo uno abrevia palabras, o dice palabras relacionadas con el juego para mandar el mensaje y así ponerse de acuerdo cuando uno está jugando.

E: y en esos grupos hay lideres?

B: Ehmmm yo diría que en los de estrategia sí (agudiza tono) porque siempre hay uno que es como el, como el mandamás, así como el líder así como que explica la estrategia que se va a utilizar, yo diría que es eso.

E: pero es como transitorio o es alguien en específico?

B: eh bueno en mi grupo siempre son específicos, la mayoría del tiempo y cuando no están ahí uno se pone de acuerdo como le salga

E: y a ti no te ha tocado liderar un grupo?

B: (ríe) sí, me ha tocado (baja tono)

E: y como es?

B: Ehmmm...no se po' si estamos todos jugando y nuestro objetivo es derribar una torre enemiga por ejemplo (ríe) yo les digo oigan cabros váyanse por tal parte para poder derribar la torre más rápido por ejemplo, cosas así y entre todos así lo hacemos por ejemplo

E: hay roles específicos en el grupo?

B: ehmmmm si la mayoría del tiempo, uno antes de ponerse a jugar el juego uno se pone de acuerdo de que rol va a ocupar en el juego la mayoría de las veces, de hecho hay veces en que uno quiere lo mismo que el otro y se pelean, y ahí discuten (ríe) de momento

E: que características tiene que tener un jugador para que pertenezca a tu grupo?

B: mmhhh, bueno tiene que ser hmmm, buena onda o sea que no se enoje tan fácil que no sea tan irritable, porque hay que tener harta paciencia también como es un juego online y cada persona cumple

un rol específico entonces de repente puede haber una persona que se equivoque dentro del juego y otra que se enoje...y que sean todos como templados, simpáticos, sociables...

E: y pasa eso?

B: ehh que cosa

E: pasa que de repente alguien no es templado?

B: si todo el tiempo (ríe)

E: y que pasa cuando estas con gente así en ese grupo?

B: ehmm...lo que yo hago?

No sé hay algunos que se quedan callados, otros responden y se arma una discusión...más o menos.

E: pero después no lo invitan a jugar más?

B: no..es que como es un grupo que ya se conocen los grupos y de repente pasan unos días en la mala onda y después lo vuelven a invitar y todo, todo paso

E: cuanto tiempo has estado tu en un grupo?

B: ehmm, creo que como dos años y medio

E: dos años y medio en el mismo grupo de juego?

B: sí...sí, ehmm cuando tenía como once años empecé a jugar Ragnarok, o doce y estuve como 2 o 3 años jugando ragnarok y y...ahí arme mi grupo.

E: y como es ragnarok?

B: es un juego online como de monitos que tu ves de arriba para abajo y cada uno tiene como una cierta profesión, uno puede ser mago, uno puede ser arquero...etc, y tu vas subiendo de nivel matando monitos, tu te puedes comprar equipamiento nuevo subiendo los niveles, cosas así ...

E: y ahí tu perteneciste a una especie de clan, o a una liga?

B: si a un grupo.

E: grande?

B: un equipo.

E: y se ayudan mutuamente los integrantes?

B: sí...(agudiza tono de voz) si, po, si...pero no falta el que se lleva mal con el otro (ríe)

E: que importa mas allí, tu personaje o importa que el grupo se desarrolle?

B: uhmm no, o sea igual el personaje es como secundario porque igual la mayoría de los clanes, hay algunos que agregan a gente para mantener contacto y asi se va formando, desarrollando,

E: pero, por que es mejor tener clanes?

B: porque al menos en este juego de ragnarok hay un torneo de puros clanes, y les llegan premios y cosas asi y ahí entran todos

E: y dentro del juego es importante participar en esos torneos?

B: ehh..claro los mas poderosos, los que tienen mas nivel los que han alcanzado un mayor equipamiento etc, todo ha mejorado

E: y que pasa cuando un jugador tiene todo mejorado y tiene mas nivel?

B: como? Lo máximo de lo máximo...(agudiza tono) bueno allí tiene que llegar a sus días no mas, no puede hacer más y se crea otro personaje o se dedica a otras cosas

E: pero en el mundo del juego es reconocido...

B: claro, es super conocido, todos le hablan le piden cosas que les regale, le piden plata, en el juego obviamente...

E: y ahora tu ya no juegas ragnarok

B: no ahora juego league of legends, es un juego de estrategia que son 10 personas en total las que juegan en la partida y el objetivo principal es mas que nada derribar la base enemiga

E: ahí también en grupo cierto?

B: sí

E: y existe alguna especie de reconocimiento en el juego?

B: si, de hecho en este juego es mas fuerte que en el otro porque este es mas popular, los torneos son serios y son profesionales ya hay profesionales que juegan league of legends, van a diferentes países para jugar y lo transmiten por internet

E: y tu grupo no ha participado en torneos?

B: ehmm,...sí, yo no, pero mi grupo sí (ríe)

E: y son reconocidos?

B: algunos son conocidos pero no todos

E: o sea no son amigos tuyos

B: o sea los que son reconocidos son solamente conocidos, los que han participado en torneos son dentro de mi grupo...

E: y por que nunca has participado en un torneo? Que puedes llegar a ganar??

B: Plata o regalos de juego, depende de la magnitud del torneo, si es a escala nacional, internacional, o si es un simple torneo amistoso no mas del lugar.

E: donde se reúnen?

B: ehmmm en persona?

E: no, en el juego

B: ah si po, uno se pone de acuerdo o se puede mandar un mensaje dentro del juego y preguntar donde estas, pero al menos yo tenia siempre un punto de encuentro siempre nos juntábamos en una ciudad que se llamaba comodo (ríe) y ahí estaban todos los latinos y si tu ibas a otra ciudad habían puros gringos por ejemplo, y ahí po, asi que todos se conocían ahí

E: era como que ese lugar le pertenecía a los latinos

B: (ríe, agudiza tono) claaaaro, una cosa así, era como el territorio

E: y chilenos?

B: chilenos si, habían en todas partes hay chilenos en realidad, ehh, pero re poco o sea, es que igual el server que jugué era gringo

E: ahora tu me habías dicho que te habías juntado con otra gente que jugaba aparte de tu pololo (ríe), que hacen cuando se juntan?

B: ehh nos juntamos a jugar, hacemos tarreos, cada uno lleva su computador su notebook, se instala y se pone a jugar

E: y todavía se hace eso?

B: si, cuando puedo

E: por que prefieren juntarse a jugar que juntarse en una plaza? Hasta que hr se quedan jugando?

B: yo puedo estar hasta las 7 de la mañana...

E: y por que no se juntan en una plaza, o en otro lugar...

B: es que yo creo que eso es como una vez cada cierto tiempo, como que yo priorizo eso de jugar online, es como una costumbre porque uno ha estado jugando eso hace muchos muhos años entonces como que

uno de cierta forma disfruta eso que interactuar mas por que todos están en lo mismo,

E: y podrías establecer alguna diferencia de juntarse físicamente a hacer otra cosa?

B: ehm si po o sea, la idea es juntarse en persona pero jugar a través del computador da omo cierto escudo que en persona no po, en persona tens que mirar a los ojos, a mi me es como mas comodo estar en un computador hablando,

E: pero con la gente que te has juntado es mas fácil interactuar con ella

B: mmmhhh si, si (tono de duda) creo, creo que si (ríe)

E: tu podrías decirme la diferencia entre conocer a alguien que juega en la vida real, podrías establecer una diferencia con otra persona?

B: otra persona cualquiera?

E: si, que no juegue, algo común

B: ehmm...mm(pausa) no se, solamente el hecho de que tengamos mas cosas en común los hace distintos ya, si po, ehm, el lenguaje sobretodo porque uno se pone a hablar de juegos y siempre termina en lo mismo...

E: y a veces se salen los códigos

B: si uno comienza a hablar de juegos y se salen esas cosas que uno usa en skype pa jugar po' y en persona, con otras personas que no juegan es una conversación mas común de cosas típicas, del clima, como estay', que hay hecho ayer no sé

E: oye y tu compañera que juega, tu cuando la conociste sabias que jugaba?

B: no no sabia que jugaba, me enteré después de conocerla

E: y como supiste?

B: porque salió el tema, no me acuerdo como salió pero salió el tema de los videojuegos,

E: ya...y también había pertenecido a grupos...

B: sí también

E: dentro de jugar se realizan actividades que no tienen que ver con el juego?

B: si po, derrepente nos ponemos de acuerdo para juntarnos en un lugar físico, afuera, en la lleca

E: y que hacen ahí?

B: eh, depende de los gustos derrepente cuando nos juntamos nos juntamos igual a jugar o nos juntamos en un lugar a tomar y a conversar, o a tomar y a jugar (ríe)

E: y que prefieres tú? Jugar con ellos o juntarte a tomar y no jugar

B: yo creo que jugar con ellos

E: Por qué?

B: no se po, es que cuando uno tiene ganas de...de interactuar no tanto por skype que mejor que compartir haciendo lo mismo que hace uno pero conversando...derrepente preferiria jugar en mi propia casa, cuando uno esta en el mismo lugar se genera mas presión, por un tema de comodidad.

E: como conocen a un nuevo integrante para un grupo del clan o como lo integran?

B: generalmente son personas que comunican al grupo por facebook que andan buscando partidas, que quieren integrarse...mientras se ponen jugadores y se agregan y ahí parte el grupo

E: hay algún requisito para integrarse a tu grupo?

B: (baja tono) no...ninguno

E: bueno malo?

B: No, no. De todo (tono relajado)

E: a ti no te importa?

B: no, no me importa, mientras sean simpáticos

E: y en un momento dentro del juego tienes que cumplir ciertos horarios, con el grupo?

B: ehhh depende si estas en un equipo serio y te comprometes a hacerlo si

E: y tu ahora estas en eso?

B: no, justamente para que no me pase eso (ríe)

E: tu evitas eso

B: sí, a mi me gusta tener mis propios horarios, no me gusta que me impongan un horario

E: pero aun asi te puedes unir a un grupo

B: sí, se puede (enfática)

E: y como lo hacen para que todos se reúnan a jugar??

B: tienen quee...decir una hora específico que se conecten todos y que el tipo la cumple y eso

E: y a ti no te gusta eso...como lo hace entonces tu grupo para juntarse

B: ah! Es que mi grupo no es como un grupo asi como serio es un grupo asi como de amistad de lol no más, no es un equipo formado, establecido, es como una amistad si esta conectado bacan, y si no jugamos entre nosotros no más

E: que pasa cuando uno de tus amigos no se conecta en mucho tiempo te preocupas?

B: ehhh si po, uno se da cuenta si siempre son los mismos cabros que juegan y pasa una semana que no se conecta

E: y te has llegado a preocupar como para llamar por teléfono, escribir un mail

B: eh...sí . si, les escribo por facebook

E: solo por face

B: si, y te contestan si es que están conectados, nunca me ha pasado que algo malo le haya pasado a un amigo así...

E: pero te preocupas por que te falta alguien para jugar o...

B: (se adelanta) no, no por que no lo he visto en días po,

E: es como un amigo que falta a clases

B: sí po

E: ah claro, y en tu grupo no hay roles específicos, alguien que sea mas bueno para hacer planes...y que pasa ahí con en esos casos

B: alguien mas tiene que ocupar su lugar po (ríe) y juega

E: y tu no juegas por ganar?

B: no, yo juego con los cabros para mantener contacto, pasarla bien, tirar tallas...

E: pero aun asi te gusta ganar

B: oobvio, si uno asi cuando esta en el juego se mete, uno se pone competitivo y no se, se termina enojando así con el compañero que se yo, pero son cosas pasajeras

E: y como hiciste una relación a través del juego?

B: al principio nos conocimos por suerte no más un amigo nos presentó por skype, me meti a jugar con ellos, había puros hombres no había ninguna mujer (ríe) y ahí los agregué a todos, y derrepente empecé a hablar con este chiquillo...y no sé nos conocimos y ahí empezó todo

E: tu has tenido otras relaciones antes?

B: sí

E: y el también jugaba?

B: sí, (ríe)

E: o sea los dos han jugado

B: Sí.

E: y...cual es la ventaja de conocer a alguien que juega y es tu pareja?

B: mmmh los gustos en común yo diría, la ventaja es que siempre hay cosas de que hablar o cosas que hacer

E: y has conocido hombres que hayan conocido a sus pololas así?

B: sí,...

E: cuando tu pareja interactúa con otras mujeres en el juego que pasa?

B: eh...nada me pongo celosa igual

E: y cuando tu interactúas con otros hombres?

B: también se pone celoso, pero...ehh distinto grado jajaj (ríe)

E: y cuando juegan jugaban juntos?

B: derrepente uno se enojaba cuando otro hacía cosas malas en el juego, o derrepente cuando ganábamos estábamos de buen humor

E: y alguna vez se enojaron en el juego, por algo del juego que interfirió su relación?

B: Sí...yo creo que si, cosas muy...que el dijo en una orbe que todos teníamos que caminar hacia un lugar y yo me fui por otro lado (ríe)

E: y eso llego a afectar tu relación?

B: pero no seriamente, sino una discusión por el momento, por un rato, nunca nada tan grave

E: y alguna vez has tenido una discusión grave?

B: dentro del juego (agudiza tono)?

E: no, en la vida real

B: eh, sí, si.

E: y eso afecta en tu relación del juego?

B: sí po obvio, porque si por ejemplo estamos peleados en ese momento no jugamos juntos po, uno de los dos se separa y no quiere participar

E: ud. Tienen un grupo de juego en común cierto?

B: si

E: pero tu aparte tenias otro grupo antes?

B: en este mismo juego?

E: sí

B: no, en este mismo juego no

E: entonces tu te puedes enojar e irte a un juego

B: noo nunca tanto (ríe) si igual le tengo buena al juego

E: entonces tu me dices que se pueden crear relaciones dentro del juego

B: si por supuesto, lazos de amistad

E: y no existe ninguna diferencia con los amigos que tu puedes hacer en la vida real

B: de hecho yo diría que es mejor al principio, porque si la amistad es buena uno siempre se termina conociendo po' pero,...no sé a mi me es mas fácil a través del computador

E: y tu podrías explicar cuales son las características que hay dentro del juego cuando se juntan a jugar?

B: siempre hay una barra de chat

E: y tu puedes diferenciar a un amigo por el personaje de otros?

B: ehhs físicamente? No, porque no...porque no puedo derrepente mis amigos se ponen distinto color de pelo o cosas asi

E: y por el nombre?

B: ahh si po

E: a mi me gustaría entrar mas en ese tema de los espacios por ejemplo ehhs...por ejemplo como puedes reconocer a alguien que esta en determinado espacio...del juego

B: ehhs seguramente si estas conversando o solo, dentro del juego el personaje mismo siempre todos adquieren como una misma personalidad dentro del personaje

E: cuando tu estas jugando seriamente, y tu juegas segura si estas con gente conocida en tu equipo

B: si

E: por qué?

B: porque una se pone nerviosa con gente que no conoce tienes miedo de que alguien te diga algo, de que algo le puede molestar y uno le afecta mas que gente que conoce porque puede que sea de leseo, o no se po, como que uno esta mas en confianza con gente que conoce

E: te da mas tranquilidad

B: si menos presión de jugar bien

E: y tu ayudas a la gente nueva o no te interesa?

B: rara vez, si es que me hago amiga de esa persona o me cae bien no se lo podría ser es cosa de si me interesa o no...

E: y como sabes que te llevas mal?

B: cuando cacho las actitudes dentro del juego, cuando uno molesta al otro o no se... sin conocerlos y dicen cosas inapropiadas en el momento menos oportuno...como a esas cosas que a uno le chocan y ahí uno se aleja

E: alguna vez has participado en chat?

B: si

E: y también te es fácil relacionarte?

B: si es por chat si, si es por micrófono o con voz o cámara no ahí me cuesta...

E:pero vía juegos no te cuesta

B: No vía, juegos no (baja tono)

E: Pero aun asi en el juego tu priorizas la amistad al equipo en sí

B: si po, sí, mientras no este jugando seriamente, nunca juego seriamente

E: o sea según tu nunca has jugado seriamente, así como querer ganar..(enumera)

B: así en el juego sí pero no es algo pero tan obsesionado con ganar

E: y hay gente que es así

B: sí, hay gente que está “rayada”

E: claro y esa gente es la que forma grupos y equipos...

B: si ellos son los que están interesados en formar grupos para llegar a las ligas mayores

E: dentro del juego uno puede hacer dinero?

B: no, dentro del juego como personaje no, sino los creadores del juego, por ej. Uno puede comprar distintos trajes de sus personajes que valen plata, uno puede comprar distintos ítems por ejemplo, distintos ítems que también valen plata pero tu como personaje no te podis haer plata a no ser que que tengas una empresa y quieras vender lo mismo que venden los dueños del juego...

E: pero puedes comercializar con los objetos que has comprado dentro del juego, como vendérselos a otros jugadores?

B: si po por ejemplo si sabis hacer camisas con estampados por ejemplo podis poner estampado de un personaje del juego y vendérselo a personajes que quieran

E: no pero yo me refería a otros juegos

B: no...no podis

E: y en ragnarok?

B: no, asi como plata plata no

E: con plata del juego? (ríe)

B: Ahhhh! Sí, si, del juego, sorry, si podís vender equipamientos, cartas, armas..(baja tono)

E: y eso te da reconocimiento?

B: es que entre mas plata tengas mas plata tienes para comprar las cosas mas caras y mas buenas, entonces entre mas cosas buenas ehhh te haces reconocido

E: y eso te permite entrar a un grupo mejor?

B: sí po te permite entrar a un grupo que tenga mayor nivel, con lo mejor de lo mejor

E: a ti eso no te interesa

B: no

E: pero hay gente que si

B: si, hay gente que se pone super seria con ese tema

E: y por que?

B: No se...yo, la gente que conozco que es asi generalmente es porque...como que tienen como problemas personales

E: tu piensas que compensan ahí...

B: no todos los casos pero hay casos, que no se si es asi o porque simplemente se meten en el juego no más

E: conoces a alguien asi?

B: por ejemplo conozco a un tipo que tiene depresión de hartos años y se metió en el juego por lo mismo, porque lo hacia distraerse no pensaba en eso y hacia amistades a través del juego

E: y así compensaba lo que le pasaba en la vida real?

B: Si po, claro

E: y el estaba muy metido

B: si si...

E: y tu hablas con el?

B: esta igual po'

E: igual de depresivo (ríe)

B: sí...(agudiza tono)

E: Tu alguna vez has gastado dinero ahí?

B: no, nunca nunca.

E: y hay alguna diferencia en la gente que gasta en dinero en el juego, cual es tu opinión

B: mi opinión es que todo tiene un limite porque hay gente que ha gastado mucha mucha plata en juegos y eso no...me parece exagerado, podrían usar esa plata en cosas que de verdad necesitan no en eso

E: (ríe) tienes razón..ehh(ríe) pero... o sea tu crees que cuando la gente empieza a gastar dinero y se mete mucho en el juego como que se pierde lo más importante?

B: si, porque prioriza otras cosas, prioriza el juego, algo que no debería ser priorizado,

E: y tu disfrutas mas el juego cuando estas con un grupo de gente que piensa como tu?

B: No...yo creo que no afecta mucho eso, da lo mismo, si hay choque de personalidad será no más

E: y no molestay a la gente que gasta dinero?

B: Sí. Sí los molesto

E: que les dices?

B: como que los sermoneo, les doy sermones así de oye no deberías hacer esto etc

E: ah...y que piensan ellos?

B: nunca me encuentran la razón me dicen, pucha si es mi plata...

E: alguna vez has ido a estos eventos cuando se organizan desde el juego pero son fuera del juego?

B: noo, nunca he ido

E: por que?

B: porque porque la mayoría por dos cosas, porque se organizan en stgo y yo soy de viña y me quedan lejos y que me dan lata y lo segundo es la plata

E: pero te gustaría ir...

B: sí...si..si tuviera la oportunidad iria, por curiosidad mas que nada

E: conoces gente que haya ido?

B: sí, si

E: y que te han dicho

B: me han dicho que es bacan po que hay mucha gente, y me dicen también el calor de Santiago les regalan cositas y adornos del juego

E: y tu teni algún adorno del juego?

B: si tengo como 3 poster, tengo una espada chiquitita de metal de unos personajes tengo unas figuritas de ragnarok y hartas cosas (ríe)

E: y donde compras esas cosas?

B: en eventos de animé o eventos de juegos en general

E: pero me habías dicho que no habías ido a ninguno

B: pero no a eventos así de un juego específico nunca

E: ahhh hay eventos de juegos específicos

B: sí

(pausa)

E: ehmm... que organiza las actividades que se realizan para el juego dentro de tu grupo?

B: ehmmmm el que presta la casa lo organiza

E: y cuánto tiempo pueden estar jugando?

B: ehm toda la noche podríamos estar jugando

E: has jugado la noche entera

B: sí así non-stop sí sí (agudiza tono)

Yo siempre paso en el computador, así que yo diría que sí

E: y cuánto es el tiempo que más has jugado?

B: ehmm seguido? (agudiza) como 10 horas...

E: y cuántas horas a la semana jugar?

B: todos los días

E: de lunes a viernes

B: sí!

E: y no interfiere con tus estudios?

B: eh...no porque...me organizo bien o sea no, cuando estoy en época de pruebas ahí derrepente no juego pero si tengo la oportunidad juego todos los días

E: Y tu jugay con consolas también?

B: No, jugaba

E: Y has gastado en pc para jugar un juego

B: No, la verdad no, es que tanta plata tampoco hay

E: Mmmh

B: Pero si tuviera la oportunidad obvio-

Pausa-

E: Oye...y tu con tus amigas que conociste en la universidad y juegan te llevas mejor que con las demás

B: Si pero no diría que fue una cosa de juegos diría que fue una coincidencia no mas un tema de que, de personas

E: Y después supiste que jugaba

B: Si, fue una coincidencia

E: Y con ella te has juntado a jugar?

B: No, o sea derrepente cada una online hemos jugado pero no nos hemos juntado a jugar

E: Y juegan los mismos juegos?

B: Eh si tenemos uno en común

E: Cual crees que son los juegos en línea que mas se juegan aca en chile?

B: En Chile yo diría que el wow, no se si el dota...

E: Y tu has jugado algo de eso... Y cuanto tiempo

B: 6 meses porque me había aburrido del lol y dice ya voy a empezar a jugar wow pero después me aburri porque ninguno de mis amigos lo jugaba y estaba como sola y tenia como unos gringos así que me aburri

E: Tu preferís juntarte con chilenos

B: Ehm..si yo creo que si

E: Y en viña juega harta gente o es mas de Santiago?

B: La mayoría hay gente que he visto online la mayoría son de Santiago muy poca gente es de la 5ta región que he preguntado yo

E: Oye cuando yo te pregunte si tarreabas con tus amigos son puros hombres?

B: Si po, si, son puros hombres (ríe)

E: Y porque tu crees que las mujeres juegan poco?

B: No se yo creo que porque tienen distintos gustos no mas les interesan otras cosas, pero igual hay mujeres que juegan pero uno se da cuenta al tiro que juegan y tienen distinta personalidad uno se da cta. Al tiro que son gamers

E: Como que?

B: Como que son no sé así son como mas tranquilas, mas buenas pa la talla, no sé como que son distintas...

E: O sea que hay como características específicas de los gamers que es distintivo a otras personas

B: O sea si no se en los hombres es difícil de notarlo pero en las mujeres me doy cuenta

E: Y tu has conocido chicas así?

B: Si po,...como mi compañera de U y en persona otra persona que haya jugado no, parece que no...

E: Pero aun así tu puedes caminar en la calle y decir “me tinca que juega”

B: Si, hay gente que tiene el estereotipo típico de los jugadores

E: Y cual es ese?

B: No se po que tienen como chapitas...o bolsos que indican el nombre del juego o la vestimenta también no se po como los lentes hipster o no se como que uno se da cuenta

E: Tienen como una forma especial de vestirse?

B: Yo diría que no...pero no se no sabría explicarlo

E: Por como hablan tal vez

B: No sabes que igual es mas difícil darse cuenta cuando hablan a no ser que uno los pille justo hablando del tema pero hay personas que no parecen que juegan que tu veis y decis nooo no hubiese imaginado que tu jugarías

E: Te ha pasado

B: O sea si me lo han dicho

E: Ahhh a ti te lo han dicho y tu a otras personas se lo has dicho?

B: Creo que no (ríe)

E: Y tu y tu pololo pasan mayor tiempo jugando no?

B: Si la mayor parte del tpo. En el pc, después cuando nos aburrimos de la rutina nos ponemos de acuerdo para hacer otra cosa

E: Y que pasa cuando se les corta el internet

B: Ayyy no se horrible lo único es que recurrimos a películas no más po, o a ver tele jajajaja a hacer algo

E: Y si se te corta la luz

B: No se no lo he pensado

E: Nunca se te ha cortado la luz

B: Si pero con mi pareja no

E: Y a ti si se te corta el internet

B: El internet o la luz

E: Cualquier cosa

B: Cuando se me corta internet veo tele, y cuando se corta la luz que ya es como ultima opción (rie) digo yaa voy a pasear un rato...no sé es como el ultimo recurso já gralmente uno hace hora para que vuelva la luz y pueda jugar de nuevo

E: Pero tienes una conducta mas distinta, por ejemplo cuando se te corta el inet tu vas a ver una película verdad, o ves tele pero como que estas en la expectativa que vuelva o se te olvida?

B: Noo nunca tanto (enfatisa), o sea uno siempre esta pendiente pero tampoco es así como estar sicoseado o no pescar la película, nunca tanto

E: Es que hay algunos juegos yo he visto que si pasas mucho tiempo desconectado te sacan del clan o quedas atrás en nivel, a ti te preocupa eso?

B: La verdad no porque siempre estoy en el juego

E: Por cuanto tiempo has estado conectada?, o sea...tu dices que siempre estas conectada cual es el tiempo mayoritariamente off-line

B: Ehmm..ahhh desconectada, como un día y medio algo asi

E: Y ahí que te pasa?

B: Me aburro hartito, porque es lo que tengo acostumbrado a hacer, pero uno sabe que lo que te saca del aburrimiento es el juego

E: Y no te gusta ir al cine?

B: Sí (agudiza tono).

E: Que prefieres jugar o ir al cine

B: Jugar (segura)

E: Y la playa?

B: No, no me gusta....(baja tono)

E: Y por que?

B: No se, porque he vivido toda mi vida cerca de la playa y cuando chica pasaba yendo...no sé no me llama la atención, prefiero una piscina

E: Y vas a la piscina?

B: No, no tengo acceso a ninguna piscina, si tuviera iría (ríe)

E: Ya...(ríe)

E: Por que crees que los juegos son tan atractivos, honestamente?

B: No se la verdad, yo creo que cada año se masifica mas esa cosa de que cada vez más personas juegan, pero responderte asi porque son tan llamativos,...hemmm

E: O por que a ti te llaman la atención

B: No sé...hmhhh (duda) nunca había pensado en eso

E: Por ejemplo tu dijiste que preferías juegos en línea que a los que no, entonces cual es la diferencia

B: Con juegos offline te refieres a...

E: A los solitario, que no se puede interactuar

B: Por lo mismo po'(enfatica), me gustan mas on line porque tienes mas comunicación, estas sociabilizando igual, pero los otros son mas solitarios, como para mantener un juego constantemente ehmmmm tienen que haber personas y otros contactos, porque es como una interaccion todos los días distinta, es como una forma de sociabilizar

E: Puedes decir que eso es lo atractivo para ti del juego

B: Si, si para mi si con mi grupo nos ponemos de acuerdo y lo hacemos no tanto por el juego sino que por el grupo

E: Y tu haces cosas para mantener el grupo junto?

B: No...

E: Y hay alguien que tiene ese rol?

B: Si,

E: Y que hace?

B: Ehhh los presenta, dice cosas en común que tienen ellos dos para que se conozcan, los une po.

E: Y los busca cuando no están conectados...

B: Si, si si, se preocupa

E: (ríe) interesante

Pausa

Bueno, muchas gracias por tu tiempo y disposición me ha sido muy útil.

## Entrevista N° 5

Nombre: Ignacio.

Ocupación: Estudiante de publicidad.

Edad:27

Duración: 66 minutos.

E: Empezamos?

X: Ya po' (eleva tono al final de la oración)

E: Cuántos años tienes?

X: veintisiete

E: Veintisiete, hace cuánto tiempo juegas en línea?

X: eh... (tono pausado) en línea juego...aproximadamente del 2003. Pero así de corrido de corrido, del 2006.

E: Y tienes amigos o compañeros con los que habitualmente juegas?

X: Sí...eh (se adelanta en responder) en la universidad tengo amigos con los que juego y ...bueno con el tiempo que he jugado he establecido relación con amigos durante el tiempo (tono acelerado) y hemos seguido jugando por, por bastante tiempo ahora también que me cambié acá me encontré con un vecino que tiene ...cuánto?, treinta y dos años y juega (ríe), y es padre de familia y toda la cuestión...

E: O sea has formado amistades en el juego?

X: Sí, sí...de hecho a ver, yo juego con counter estryk y dentro del juego, tiene...tenís como la, también la...(tartamudea) cómo te explico, podís hablar, cachay, entonces te puedes comunicar, podís tirar la talla, decir estupideces...etc, dentro del mismo juego y puedes interactuar con las otras personas, escribir, hablar (tono seguro) y no falta que el...el que forma o se crean entre comillas comunidades o grupos en la cual uno después yo... a mira están en facebook el grupo tanto que se meten a jugar al mismo lugar o al mismo servidor y tienen un grupo en facebook, ah ya te agregas y te empiezas a comunicar con los demás jugadores que concurren normalmente al mismo servidor. (tono explicativo)

E: O sea que has logrado formar amigos.

X: Sí po, sí.

E: Y que es para ti un amigo?

X: o sea... a ver, no los podría denominar como amigos, serían conocidos (puntualiza la última palabra)

E: Ah ya, tienes conocidos.

X: Claro, conocidos, amigos los puedo tener en la universidad, son como más cercanos que...no solamente puedan jugar contigo...(arrastra las palabras)...o sea es re fácil jugar y agregarlos a facebook,-” ah! Somos amigos”-, pero en realidad son conocidos porque...no...no no...ellos no voy pa su casa, no conocís a su familia, etc, y todo el tema.

E: Nunca te has juntado con alguno?

X: Sí hace aaaños... antes lo hacía, antes lo que hacíamos, eh, cuando todo partió el tema del juego por el grupo de amigos, por que eh yo, “oye sabís que estoy jugando esta cuestión” –Oy, estoy jugando con telestrike, “ah y que tal” “no mira, es un juego de shooter” “ah ya...” “oye instálamelo en mi computador” “ya después yo te lo instalo” (emula una conversación) y así en masa nos hacíamos los tarreos en las casas de los amigos, llevábamos todos los computadores a la casa de un amigo...o en la

casa de otro, en mi casa, y así entre comillas nos amanecíamos, ahora no es tanto eso, con la salida de colegio, la entrada de la universidad, a la salida del trabajo ya es como muy difícil hacerlo, cachay? A menos que tuviéramos todo y estuviéramos como eh...ehh..(titubea) en notebook, porque ahora lo que más se está ocupando es el notebook para poder jugar, y eh.. “ah yo llevo mi notebook” y por ejemplo me junto con mi vecino y derrepente cuando hay tiempo jugamos dota un rato. Nos quedamos, 3-4 de la mañana jugando los dos, en línea...

E: Y todavía se utilizan los tarreos?

X: ehhh...sí, sí, sí, todavía se ocupan, de hecho hubo un tarreo..los tarreos ya son antes eran como por ejemplo, una noche? Ya ahora son un fin de semana (eleva tono de voz) (ríe). Por ejemplo los tarreos el año pasado fueron en espacio Riesco

E: y que juegos jugaban ahí?

X:ehhh jugaban Lol, ehhh Counter Stryke el nuevo, el global ofency, ehhh...dota, ehhh...wow, world of wildcraft, pero ya es un fin de semana...lo auspició redbull, la inscripción ya son... estamos hablando de veinte lucas, que la inscripción a ti te pasan un computador, con los juegos, seleccionados los juegos que tu quieres que estén instalados en cada máquina, eh, el lugar, (enumera) y pasaba un carrito con cuestiones pa comer que tu podías comprarlo o te vendían si tu tenias la inscripción VIP podías comer todo lo que querís...

E: Y eso es muy común? Se hace seguido?

X: No (tajante). No, por lo menos una vez al año.

E: Ok, entonces es como un evento...

X: Claro, ya dejan de ser como tarreos más chicos y ya empiezan a ser eventos,...eh eh más masificados. Es como lo que pasó este año eh...el año pasado perdón, eh...con la WFG, como te comentaba Samsung tomó a los lideres, entre comillas, de cada juego y les dice oyee sabis que hagamos un evento en la cual vamos a patrocinar a tanto, y si hacen como los sudamericanos, el año pasado fue el

sudamericano acá en Chile, entonces pelean y vienen personas, equipos por ejemplo el sudamericano de counter stryke, o de dota o de lol, y vienen tipos de los equipos de estados unidos, de Perú, Argentina, Brasil, obviamente los de aquí de Chile también participan y pelean entre ellos y hay premios en plata y etc..

E: Y en la universidad tu me habías dicho que también tenias amigos que jugaban

X: Sí (eleva el tono).

E: tu a ellos los conociste..

X: (se adelante en responder) Coincidentemente, coincidentemente (asegura)...yo tengo mi notebook y derrepente juego en horarios y me dicen oye por que estay jugando..."ohh yo también" oye como te llamay, oye juguemos un día ah yaa (emula conversación) y obviamente se coincidieron que yo y dos compañeros más jugábamos counter Stryke y creamos un clan que se les llama, o un team, y jugamos nosotros en línea.

E: Pero ustedes tienen algo en común? Así como...

X: Aparte de ser compañeros de curso...

E: Y jugar...

X: Y jugar, eh...No (duda). Así como de música...no...

E: Me refiero como a un lenguaje común o algo, que los haga identificar a alguien que juega

X: Es que,eh, a ver, si lo clasificai (entrecortadamente), a ver por poner así los flaiites, no vay a encontrar un flaute jugando Dota o Counter Stryke, el segmento de estos es muy especifico, no ...no vay a encontrar a un reguetonero jugando me entendís...

E: En qué sentido lo dices?

X: Porque tampoco...no son juegos que a ver (entrecortado), igual necesity una máquina, entre comillas, cuando te digo maquinas es que necesity computador pa poder jugarlos, o sea, van lucas de por medio,

E: AH ok...

X: O sea ya tenis que tener un procesador mas menos cototo, una tarjeta de video, harta RAM, espacio en el disco duro, no necesariamente un buen mouse, sería lo idea, pero...pero un entre comillas, si tu vay a la pintana (sube tono) un reguetonero con los pantalones teñ-desteñidos así, por clasificarlo, no vay a encontrar.

E: entonces es como por estatus...

X: es como un nicho, es como un segmento (tono explicativo) cachay? De hecho el segmento te lo podría denominar como una clase...ehh (titubea) media alta, media baja está entre esos dos, pero dentro de un rango etario de..puta..dentro de los 11 años hasta los ...no se puta no podría calcular el tope, pero (ríe) yo conozo a mi vecino que tiene treinta y tres y treinta y dos, y juega.

E:Yo conozco gente de cuarenta.

X: Y juega. (afirma y sube tono) y ...la (ríe) no podría dar, yo por lo menos no conozco el...

E: Pero aun así es como gente que tiene que tener cierto estatus, o cierta clase...

X: Sí! (sube tono) saber instalar la cuestión, configurarlo cachay, eh...

E: Pero por ejemplo, la pregunta es si conoces gente de distintas comunas...

X: Sí, claro o sea de repente estamos jugando y nos ponemos a conversar y oye y nos reimos de alguna talla o alguien nos mato y ohhh lo mataron (dramatiza con la voz) ah la volá etc, y de a poquitito empezay a hablar, oye y oye por ejemplo no se po', por lo gral. Yo no se los nombres de cada uno se ponen Tag o nombres falsos, no sé podría ser...ehh...Killer, asesino o sicario, o etc, "oye tu de donde soy?" No...o quienes son de Santiago! No yo soy de puente alto, yo de la florida, yo de maipu yo de

Ñuñoa yo de macul, no yo soy de viña, de punta arenas, etc (acelera la enumeración) Linares..no sé, talca...e inconscientemente voy...dependiendo del lugar, pero no vas a encontrar, o sea ya eres del clan pero jugamos durante dos años juntos, pero yo no voy a ir a viña a tu casa. No me voy a juntar contigo porque jugamos Counter, no es tan así. (sube tono)

E: Bueno, tu has notado que todas las agrupaciones de jóvenes tienen como un lenguaje específico?

X: como el movimiento, los trasher, los punk, así?

E: sí...tienen un lenguaje específico, tu podrías decir que la gente que juega en línea tiene un tipo de lenguaje de esa forma?

X:Ehh...sí, sí, tiene un tipo de lenguaje...ehh muy específico, como términos, no lenguaje, yo creo que pueden ser términos en el sentido de que por ejemplo, ehhh “ohhh estoy jugando” “oigh este weón que es noob”

E: Ya...

X: O este que es wall...wall o lulo, que ocupa algún programa o algún cheater que hace que por ejemplo los mate a todos de un solo balazo, o haga trampa, eso es un wal o un lulo, el noob es cuando es alguien que está recién empezando a jugar (tono seguro, explicativo)

E: Y como se le dice al experto?

X: ehhhmmm no no se podría encasillar dentro del término porque por lo general se malinterpreta muchas veces

E: pero si por ejemplo una persona es muy buena...

X: Hay cabros que dicen oohh este weón es wall, lo confunden con un un que hace trampa, porque cuando es muy bueno para un servidor normal, lo confunden y dicen noo este weon es wall, o este weon es pro, que es un término más asertivo o más semejante a lo que tu me preguntay

E: y tu te consideras pro?

X: (baja tono)...no, para nada.

E: después de diez años jugando no te consideras bueno...

X: (ríe) noo, lo que pasa es que tampoco al principio cuando yo empecé a jugar jugaba después del colegio, llegaba a las 5 y tanto a las 6 de la tarde del colegio, hacía las tareas y a veces, muchas veces ni las hacía y me instalaba en el computador a jugar y podía estar hasta las nueve, diez, entonces ahí empecé a adquirir, o podría decir que era bueno, pero ahora con el tema de trabajar, estudiar...ehhh es poco el tiempo que uno le dedica, es menor, podría decir que en ese periodo juego los fines de semana (baja tono), pero ahora en el periodo de vacaciones noo, llego de la pega y muchas veces me instalo a jugar y juego hasta las once, doce de la noche...

E: tú dices que habían varias formas de comunicarse, cómo? Escribían, hablaban? (tono de pregunta) o sea como hablan,....

X: bueno, hablan como si estuvieran en el colegio o como si fueran amigos de siempre...

E: me refiero al...

X: (se adelanta) a la forma?

E: al canal

X: por micrófono, muchos juegos tienen la forma de comunicarse vía micrófono, por eso que cuando juegan es característico de un gamer tener audífonos con un micrófono, dentro del mismo servidor esta la forma de escribir o mandar mensajes, etc...

E: pero cuando un grupo está bien consolidado o formado cual es el canal que utilizan más?  
Escrito...o...

X: Verbal (tono seguro).

E: verbal?

X: Verbal, lo que pasa es que es más rápido

E: se podría decir que cuando es un grupo serio o un team serio utiliza...

X: verbal, lo que pasa es que hay un complemento que se llama Team speak que...que...más que nada, el juego lo que yo juego, es el counter un juego de cinco o seis personas o un equipo que tienen que crear una cierta estrategia en el momento preciso, en un mapa, como en un laberinto, es un tema de ataque y contra ataque, entonces la forma más rápida de poder establecer o comunicarse con tu compañero o el amigo que está jugando a la misma vez “oye mira, tu ándate por este lado yo me voy por el otro, encuéntrame aquí” entonces la forma mas rápida es verbal...

E: entonces por lo general, quien es el que da las órdenes hay un líder?

X: (se adelanta) Claro, (énfatico), hay un líder que por lo general, se bate a... cuando empiezan el tema de un clan o un team se baten a... (pausa) todo parte cuando se crea el grupo arriendan un servidor y ese servidor le ponen el nombre del clan y es como entrecomillas, su “casa” donde se entrenan, juegan, etc, y para determinar ehh es una decisión en conjunto, por lo general es el mejor de todos, se considera el capitán el mejor, el que sabe más, el que sabe...ehh...ehhh “oye no, podemos campear aquí, podemos hacer esto, podemos hacer esto otro” y tiene que también demostrar que el es el capitán y que las instrucciones que el vaya dando se lleven a cabo y se den cuenta de que van ganando los partidos, porque si...no sirve de nada un capitán que da instrucciones o tiene ideas de enfrentar un oponente y no le resultan.

E: O sea que hay roles específicos...

X: Sí, esta el rol del capitán, y hay otro que por lo menos en “Counter” hay dos, está el rol del capitán y el rol de quien administra el servidor, por lo menos en los clanes...a ver los partidos en los clanes o entre clanes, son de 5-6 personas, por lo gral. Son seis, pero el clan se conforman de muchas más, pueden llegar a ser 10-12 personas, (enfátiza) y se dividen entre dos, porque pasa que “oye tenemos

partido a tal hora” “ah ya perfecto” “o sabes que no puedo” “entonces ya, llamo al otro” (emula conversación entre jugadores). Entonces allí se van cubriendo (baja tono)

E: y como se llama si uno no puede?

X: Por diferentes canales, puede ser por facebook o...muchas veces por el mismo chat de team

E: Y alguna vez ha sido tan necesario como para llamar a alguien por teléfono, por ejemplo?

X: No, para nada (baja volumen y tono de voz)

E: Nunca ha pasado eso?

X: No. Ahora (sube tono) así como tan extremo no, pero por lo general tu manday, es que ahora todos tienen celular con internet...entonces tu manday un mensaje por facebook “oye tenemos partido” y les llega al celular.

E: Y que pasa si alguien no se ha conectado en un tiempo? Se preocupan? Te preocupas, o te da lo mismo?

X: (emula conversación) (tono agudo) “hoolaaa tu y tanto tiempo que no venís”...yo derrepente me he topado con gente, o me he metido en servidores en la cual tu llevay cierto tiempo con el mismo nombre. Entones tu vas concurriendo por los mismos servidores y va ocurriendo que te vas topando con la misma gente, a medida que no sé si denominarlo relación, pero vas estableciendo contacto o de palabra... “ahh me cayo bien” “ah este se llama...”, ”oye hace tiempo que no te veía, y derrepente te encontray en un servidor y esta jugando oye te acorday de mi, ah yo soy el tantot a ahhh “wena”...tanto tiempo y blablablá pero tampoco es como no es como “uy que será de éste...” “que le habrá pasado” no, no es tan así (baja tono) no es un relación así como tan tan tan amigos...(enfátiza)...

E: y tu tienes amigos en otros lados cierto?

X: Sí po (enfático), sí,....

E: y te pasa eso que te preocupas?

X: sí, obvio, obvio... derrepente nos juntamos todos los fines de semana a carretear, y “oye weon hay carrete el fin de semana” “no no puedo” y “por que?” “no es que tengo que salir con mi polola...por ponerte un ejemplo” o no se, pero cuando tu conocís a la persona es muy diferente al juego. Porque cuando tu conoces a las personas directamente, o en tu grupo de amigos, o carretean juntos o tienen algo en común más que solamente un juego se establece ya más el lazo de amigos...oye este weón que no me llama, lo voy a ir a ver a la casa, en los juegos no, no es tanto de amigos, sino que se marca más la palabra conocido, tu no vay a la casa de ellos para saber como está, o no te metís o no le manday un mensaje pa saber porque no se ha metido a jugar, simplemente no importa (sube tono).

E: entonces para que una persona sea tu amiga necesariamente tiene que venir de tu casa...

X: es tener o establecer un lazo..es más, es que si tu metis a alguien a tu casa es porque le tenís confianza, y si le hablay a alguien por juego te da mucha confianza?

E: y si lo conoces hace años?

X: entonces si lo conoces hace diez años es porque pertenece a tu grupo de amigos, y juegan, y tienen eso en común, pero no vay a entrar a una persona que llevay 10 años jugando en un servidor y que nunca lo has visto y lo invitay de un día para otro oye sabís que llevamos diez años jugando, no te conozco pero yo vivo en tal lado porque no venís pa mi casa?

E: y te es mas fácil generar lazos con gente que juega? Por ejemplo, tu decías que tu vecino jugaba...

X: Sí po, es que sabís que es curiosa la pregunta porque pasa de que yo antes en la universidad por ejemplo en el curso, todos establecemos ya buena onda con ellos y todo pasa, todos se relacionan de igual, pero basta que tengan algo más en común para que se empiecen a juntarse y se crean grupos, no se si tu te has dado cuenta en los cursos, pasa exactamente lo mismo...tanto como las mujeres y hombres, este grupo la gente escucha la misma música, o este grupo ve monitos, le gusta el animé, ahh a mi también entonces se juntan esos dos, pero no se apartan del grupo del curso pero se crean grupos aparte.

E: y eso son los grupos de amigos

X: exacto, entonces se crea tu...al conocer a alguien y tener algo en común te das cuenta que se empiezan a establecer pequeños lazos de amistad

E: y tu grupo de amigos juega?

X: si po, de hecho mi grupo de amigos con los que juego también son mis compañeros de curso y yo hago mis trabajos con ellos, de hecho vienen para acá, hacemos asados pero se dio el tema de que eramos compañeros de curso “ohh tu jugay esto” “oh yo también” “oh dale bacan juguemos, juntémonos a jugar, etc” pero, es algo así, se dio por una neta coincidencia.

E: y en comparación a los otros tendrá que ver con alguna característica especial? Los encuentras diferentes a otra gente?

X: (pausa larga) ehhhhhmmm... sí po, sí, porque....por lo general en tanto como a a ver, en conocimiento en costumbres...yo lo veo porque a ver, pucha es que yo estudio publicidad entonces lo veo muy segmentado el tema, como muy marqueteado , eh... las personas que juegan saben de computadores, yo me he dado cuenta por lo general que son ingenieros en informartica, técnicos en informática o por lo general relacionados con algún computador, saben instalar programas, formatear, etc... saben armar un computador, desarmarlo o simplemente son un poco más...

E: busquilla?

X: (ríe)Sabiondos por denominarlo de alguna forma? Claro...ellos carretean van al estadio, pero aun así entre comillas son sabiondos pero aun asi tienen su vida, como que juegan a la pelota pero no son muy...ehh...fanáticos por esos lados, van al estadio carretean, pero aun asi son sabiondos...me entendis, por ejemplo el que no cacha “oye como se instala esta weá” no lo dejan jugar

E: (ríe)Y....

X: (ríe) que pasó?

E: No lo que pasa es que yo juego...(ríe)

X: pero mira, tu sabis formatear tu computador

E: No

X: y no sabis meter los comandos al juego

E: sí, eso sí

X: sabis instalarlo, pero es algo básico hay otros tipos que andan en auto que tienen los feroces autos que van a discoquetes que andan con minas y se dedican a carretear, weon anda a preguntarles, con cueva saben instalar un ares o cualquier programa en un computador, y si instalan un programa ponen “siguiente, siguiente, siguiente” e instalan todos los virus con los que vienen los programas...

E: Pero ya que tu ves todo segmentado, siempre hay patrones por lo general, tu ahora estas hablando de patrones de habilidad, pero también hay de carácter ético y de personalidad...

X: Sí, si sí, y podis encontrar cabros que son muy timidos, otros que son muy buenos pal webeo o podis encontrar, puta cabros chicos, que se dedican a puro webear, podis encontrar gente que realmente entre comillas se entretiene y disfruta los juegos, cachay?

E: pero por ejemplo en tu grupo de amigos, hay gente tímida?

X: mmmhh (duda, ralentiza el tono) el bryan es como medio tímido, mas reservado, pero tiene de repente cuando ya está como en confianza se pone hablar o se lanza alguna talla o dice alguna estupidez pero o de que este constantemente huebiando, para nada

E: y con ellos te has juntado a jugar en un lugar?

X: sí, po, hogareños tenido que ahorrar unas lucas pa pagar la luz también po,

E: si...a ese punto

X: sí, si, bueno una cuota de 7 lucas fue la ultima vez porque la cuenta anterior se había elevado como a 30 lucas la cuenta de la luz, esa clase de amigos (rie) asi que tuvimos que subir la cuota

E: y por ejemplo ahí carretean?

X: (se adelanta) mira sí, podemos jugar, jugamos, arrendamos un servidor en línea, entonces tenemos donde meternos a jugar, en el mismo plan creamos estrategias pero nos tomamos algo...cachay, fumamos cigarros mientras jugamos, comemos algo..pero siempre estamos conectados o enchufados como dice mi mama, ah este weon no pesca porque nos conectamos los audífonos y nos desenchufamos, ocurre algo super chistoso es que estay jugando uno al lado del otro, pero tu estay con los audífonos y el micrófono, pero no le hablay! Porque aunque este al lado no le hablay sino que le hablay a través del computador

E: y alguna vez te has juntado en el juego, en el servidor a lesear no más? O con tus amigos se juntan en una casa y se meten al juego a perder el tiempo...

X: no...porque si te vay a meter a jugar, es a jugar po weon, no es que nos juntamos en la casa de alguien llevamos los computadores y al final no pescamos el juego y nos dedicamos a webear, por lo gral, si nos juntamos, nos juntamos a jugar

E:mmmh pero no pasa lo otro

X: no...no pero pasa que llevamos una hora y media dos horas jugando y nos paramos a fumar un cigarro, ya y dejamos ahí un rato oye sabis que esta quedando la caga y ahí seguimos jugando no es que ah ya sabís que, ah ya me aburri y ya...suele pasar de que hay breaks, entremedio, cada media hora, una hora hora y media derrepente si estamos en partido una hora y media

E: ¿por que a veces prefieren jugar antes que ir a una plaza o beber algo por ejemplo?

X: porque es más accesible, yo lo veo mas accesible entre comillas más accesible

E: por que se trata de un juego?

X: si obvio, es cosa de sentarse en el computador prenderlo y listo, en cambio tu vas a la plaza eh...y tenis que llamar a tus amigos suele pasar que llamas a tus amigos oye yo soy estoy aquí oye yo no puedo

salir, etc...o no sabes que estoy con mi polola, o no...sabis que voy a salir con mis papás, entonces estay solo po no vay a ir a la plaza solo y ya casi no hay plazas po won, entonces pasa que te pones a jugar, independiente de que sea con un computador o con una consola, yo con amigos me junto a hacer un asado y nos mandamos torneos de Fifa o Pes. Cachay, yo saco la tele pal patio y ocho jugando la cuestión, o lo otro es que se sientan los dos que están jugando y los demás están viendo la carne la dan vuelta, se están tomando una chela, etc

E: entre todos

X: si, nosotros lo pasamos la raja es como un club de toby po' cachay?

E:Y las mujeres?

X: hay minas que juegan, hay muchas minas que juegan. E incluso hay clanes de minas por ejemplo en el counter stryke tu lo veis del punto de vista de hombres, pero están los punto cl que son los representantes nacionales de counter, pero el puesto se lo están peleando las strong ladys y la...parking sexy que son los dos clanes de minas que se pelean el primer lugar, y han viajado a argentina, Brasil y muchas veces auspiciado por marcas de tanto kingstom que son las de pendrive, ram, etc y ellos van con total de que traigan medallas o un buen lugar representando chile.

E: y has visto por ejemplo que se formen relaciones?

X: (se adelanta) amorosas? Eh sí, en el juego, en los juegos se han formado relaciones ahora, hay un tipo que se llama Camelot que el tipo es de Viña y y una de las Strong Ladys que la mina también es de viña y que es lo que pasa es que en casos muy puntuales se agregan a facebook y como son jefes de equipo han tenido que representar chile tanto a la división hombre como a la de mujeres y han participado en la WFG,

E: Pero es muy común eso que se formen relaciones?

X: no tanto...(baja tono) no tanto pero se forman.

E: igual es raro porque tu me dices que no se forman amistades y una pareja igual es como...

X: es que los casos son muy puntuales o el caso fue muy puntual, en que por ejemplo el es representante de los hombres de Chile, y ella representa a Chile de mujeres, entonces los dos viajan a Argentina a representar Chile y ahí se ven, y una vez que se conocen y el complemento del juego de que tienen algo en común se establecen lazos o el plus, para que puedan llamarse amigos...o con el caso de una mujer, pareja

E: volviendo al tema del team, que características debe tener un jugador para formar parte de un grupo?

X: Deben tener un servidor, y bueno jugar bien, específico y fundamental, y bueno también muchas veces es principal la edad, no se, que tus equipos sean de un rango de 17 y 22-23 años, y agregay un chico que sea bueno pero que tenga quince, pero nada que ver porque el lenguaje no es común, me entendís?

E: entonces igual hay requisitos de edad para estar dentro del juego

X: (baja tono) claro, si po y tampoco es que te metis al servidor y oye queris clan! No. Se prueban, se van probando, tal día tal hora te vamos a probar, y se prueban las personas, por lo gral. Se batan a competir con el capitán o entre quien este presente pero se eligen en consenso...ya ahí se eligen

E: y cual es el requisito para que entren, aparte de la edad

X: cuanto tiempo juega...en el counter está la versión pirata que es novelty y está el steam, muchas veces hay clanes que eligen solo a personas que tienen el juego original, entonces ya ahí al tiro dejan de lado a los pendejos menores de cierta edad, ha pasado que hay niños que tienen el juego pero tienen entre comillas cierta madurez, para hablar y decidir....

E: se vuelve serio?

X: si, si, si, en el sentido de que hay ligas nacionales o sea un equipo, cuando se realizó la WFG y eligieron un representante para que representara Chile se tuvieron que batir treinta equipos (baja tono).

E: ¿Estos grupos, perduran en el tiempo?

X: Sí, hay grupos que duran mucho... ¡años!, son bien reconocidos ya que siempre están en todos los campeonatos

E: ¿ por qué crees que pasa eso?

X: ¿Que duren mucho?... mira, la verdad es que se organizan bien, hay un buen líder, buenos jugadores, se toman en serio el equipo. Como te decía antes, se vuelve serio el juego, cumplen los requisitos, rotan de servidor y quieren ser conocidos.

E: entre los equipos mas conocidos?

X: claro, o los que pagan la inscripción,...

E: y como se hizo conocido el juego?

X: por nombre, por aportar en foros de conversacion, etcera... aportando a las comunidades, por lo gral, hay comunidades en internet chile counter, chile steam, chile comparte que también tenia un foro en especial de counter strike, y te voy dando cuenta de que no es ...de que vas a aportando y donde te presentas no dices me llamo Ignacio, sino que te pones un tag, y el tag lo mantienes...entre más jugay más te conocen

E: y te sirve de algo ser reconocido?

X: (pausa) ehmm (duda) en cierto punto puede ser que te sirva, en el caso de por ejemplo...que te recluten o que hayan escuchado de un tal no se cuando juanita perez, un clan importante, de los que representan chile, si te reclutan oye sabes que he escuchado hablar de este cabro se vuelve ya mas serio...es lo mismo que pasa en el futbol, si te das cuenta que tu jugay bien que tu nombre empieza a ser

conocido y te reconocen, empezay a escalar y pasay a un clan y después te recluta otro mas importante obvio que te vay a ir, es como que jugay en colo-colo universidad de chile y te vay a Boca Juniors y después te vay a Italia, y representay hcile, y empezay a ganar plata.

E: y cuando estas jugando en un clan o team, te importa el equipo?

X: o sea lo que a ti te importa es ganar, es ganar. Si el otro esta enfermo a ti no te importa, no te importa...

E: entonces no te importa que el otro sea malo

X: si si te importa que el otro sea malo porque empezay a ganar y empezay a cachar qe este weon no es tan bueno, ah ya estonces el próximo partido juegan todos menos bam-bam y lo cambian, pero no se preocupan tampoco así como entrena más juega más, práctica más (tono imperativo) nooo..para nada

E: me refería más si los otros jugadores equipos importan, o te preocupa más a ti que te reconozan como el bueno...

X: Por ejemplo mira paso un caso que ahora se retiro, Parking era uno de los que había jugado durante más tiempo en el clan de los punto cl que ha representado mas tiempo en chile en participaciones chilenas y extranjeras y en los foros de discusión del juego oye fue entre que salió como casi noticia de que el tipo se iba y se retiraba del juego entonces en ciertos grados llega un momento en que si e importa, porque si el equipo esta representando a chile y se va uno, quieres ver quien sigue o quien va a ser el reemplazante o el próximo integrante, o que tan bueno es, o si tu lo reconoces de otro servidor, o tu reconoces en que clanes ha estado...

E: y es muy difícil aprender a jugar?

X: Ehhh...ssi... (duda) o sea, no tanto, es más prácticia

E: por ejemplo si a mi me llama la atención jugar, y nunca he jugado cuanto se demora uno en entrar a tu grupo de juego...

X: depende de lo avanzado del jugador, porque todo va en lo...a ver, mi juego mejoro considerablemente cuando yo ocupe mouse, en la sensibilidad del mouse, porque apuntay mejor, pero me costo aprox. 3 meses en acostumbrarme al mouse nuevo, para llegar a la cantidad de muertes que llevaba.

E: o sea tu tienes un grupo de juego y tienes otro amigo y quiere jugar y quiere pertenecer a tu grupo de juego ...

X: tiene que pasar por todos nosotros , no es que yo llegue y lo meta al clan

E: o sea debe ser buen jugador,

X: sí

E: no basta con que sea tu amigo

X: No (ríe) Noo! Por que por muy amigo que sea no puedo meter a mi equipo a alguien malo, no podemos perder los partidos por culpa de él

E: pero igual lo meterías a tu servidor

X: claro, lo invitaría para que jugara con nosotros, practicara jugara, entre comillas lo meteria al mundo del juego (enfático) pero si el tipo es bueno, en caso de universidad cuando yo los conoci llevaban 3 o 5 años ah ya...mira no eran malos, pero estábamos los 3 casi al mismo nivel porque los 3 le dedicábamos la misma cantidad de horas a jugar, cachay

E: y aparte del juego que aspectos compartina tu y tus amigos...

X: aparte del juego y la universidad, con uno tengo mas afinidades que con el otro, con uno escuchamos la misma música, le gustan los tatuajes y tenemos banda aparte, con Bryan, a el le gusta la onda de los anime y escucha música media otaku esas weas como japonesas pero no tengo tanta cercanía, pero no es tan amigo asi como partnet, como el Alonso, el Alonso no..

E: y solo juegas juegos Shooters verdad?

X: ehhh, por ahora si, antes jugaba ragnarok, jugué, Dota 2, pero me aburrieron porque eran como muy eh...individuales, o sea el juego es individual, pero por ejemplo en el counter es curioso, porque te pone nervioso de que te han matado todos estos compañeros y tu quedas sólo y tienes que salvar el partido o la jugada.

E: y te da seguridad que haya gente buena?

X: eh... (duda) en tu equipo? Sí, muchas veces si

E: te sientes acompañado...

X: sientes un partner dentro del equipo y un apoyo, es como que estamos todos jugando así a la par o hay uno mejor que tu, ya la raja bacan porque en una de esas me matan a mi pero el puede salvar la jugada, o...te pones nervioso porque a el lo matan y queda el mas malito de todos ...y salva la jugada y todos felices porque el mas malito salva la jugada.

E: sí

X: el weon mas lento pillo al ultimo...

E: O sea que para formar un grupo de juego es necesario tener un espacio, como un servidor en tu caso?

X: Para jugar no, para tener un clan y comunidad y tener conocidos sí, si es necesario

E: y hay servidores gratuitos?

X: sí, hay servidores públicos, la mayoría son todos públicos o muchas veces tu agregas servidores de clanes que viste en el foro, hay paginas con registros de servidores chilenos gratuitos, la mayoría son gratuitos, los que pagan son los integrantes de los equipos porque es un factor que te haces conocido, por ejemplo yo tengo un servidor y pasará lleno desde las 10 de la mañana en épocas de vacaciones y 1 o 2 entran, a los 20 min hay 6, a las 1 o 2 de la tarde y ya está lleno, en el sentido de 20 personas...hasta las

2-3 de la mañana, hay muchos que juegan hasta las seis de la mañana, cual es el punto, es que es un factor de que tu equipo se haga conocido si tu promueves el servidor...y que la gente entre, juegue y disfrute contigo el servidor, esos por lo gral. Servidores públicos, ahora cuando hacen partidos de clanes, juegan en servidores y le ponen contraseña cosa de que no entre cualquier persona

E: ¿Cómo se reúnen en un espacio del juego?

X: “Te mando la IP” claro! (enfático), le mando la IP, pasa mucho en los partidos es que hay partido a tal hora, oye no tengo la IP, ya, te la mando altiro (Simulando conversación) donde estas jugando? Oyee manda la IP te estamos esperando en tal servidor tonces como si un grupo se reuniese en un lugar físico, comparando con el físico suena raro pero es como tener una doble vida, tú te juntay con amigos o conocidos virtuales y visitas a un lugar que puede ser un servidor”

E: y que características tiene que tener un espacio?

X: un servidor puede tener una característica de la cantidad de personas que puede entrar,...32 personas pueden entrar a un servidor, dependiendo de cuanto pagas...hay algunos donde pagas 5 lucas, 10 lucas, y salen 12 o 16 slots (slots son el numero de personas que pueden entrar), ahora servidores son los mismos empresas lanzan algunos gratuitos que solo ellos administran, que no pertenecen a ningún clan, y es para que prueben el servidor como es y lo prueben y ahí entra de todo...y un clan dice oye porque no arrendemos tal tipo de servidor sabes que cuando juego funcionan bien y nunca se han caído...

E: y por qué un clan arrienda un servidor?

X: cuando se consolida...

E:pero por que?

X: para tener algo donde jugar...no no tengo, ah que son mula, ahh el clan charcha

E: entonces el servidor da como estatus?

X: sí, “weones pobres” “ohh el clan cagón, no tiene plata pa pagar el server” y considera que son 5 lucas- 10 lucas, que entre 5 o diez personas pueden hacerlo fácilmente...es mas barato que comprarse una promo...etc pero yo igual fumo mientras juego, yo igual me fumaré, yo no fumo en todo el dia pero pero llego a la casa me siento a fumar y fumare 3-4 cigarros...

E: el punto es que si hay servidores gratuitos, para que quieren tener un lugar, solo por estatus?

X: no, porque también es un lugar y un tema de querer administrar un servidor

E: pero por que, para que

X: es como si tu tienes una familia, para que quieres comprarte una casa si estas arrendando? (inquisitivo), por tener algo, para hacer lo que querai dentro del servidor, si quieres me meto a jugar solo y dejo la caga en el servidor...ahora tu entray a uno publico y queris dejar la caga y te van a banear y no puedes volver a entrar al juego

E: oye y en espacios públicos es muy difícil formar grupos?

X: noo..porque ahí hay de todo y “oyee soy terrible malo weon” y se hechan chuchas y se agarran a chuchas, oye soy terrible lulo, oye no pasa nada..

E: nunca has reclutado a gente de allí

X: No, o sea de públicos me he metido como a servidores de clanes y antes de ayer reclute a uno,,...

E: pero los servidores de clanes también son públicos

X: pero no se meten, tanto....como...cualquier weon (baja tono) por ejemplo en los servidores públicos tienes los de internet y los favoritos, tu te metis a internet y están todos los servidores de todos los lados del mundo, los que tienen menos lag son los chilenos... esta es la nueva IP del clan tanto ah ya...introducis la IP y te pones a jugar...

E: Pero o sea yo me acuerdo que cuando yo jugaba “moda” (¿) yo recuerdo que los públicos, o sea los de acceso libre, el problema es que salían muchos cheaters, o topes, entonces me prefería ir a los de los lan porque ahí un administrador los crackeaba.

X: claro, o los banneaba, y después no los deja volver a entrar nunca más

E: claro pero en ese tiempo habían otras dinámicas

X: claro y los cagabay, pero ahora los como se llama, ehh...(pausa) los podis bannear por un cierto tiempo, o sea yo como tengo el original tu tienes un nombre de usuario, el steam es como entrar a un Messenger, tienes un usuario, una contraseña, tu entras abres y tu tienes una biblioteca con tus juegos entonces para poder jugar necesariamente tienes que iniciar sesión, entonces si tu entray en un servidor y te clickean o te bannean, lo hacen por nombre de usuario no por tu IP...cachay te cagan de una

E: el mundo está mas moderno (risas)

X: (risas) si y te cagan de una...ha pasado que te bannean por cierto tiempo y después vuelves a entrar

E: y cuando formas grupos, tienen que ser gente pesa?

X: no es que a esos simplemente no los pescay, por lo gral. Son weones que se entretienen jugando, no están ni ahí con tener un clan o participar o competir, etc, hay muchos que no quieren hacer eso, hay otros que pasan por la experiencia de tener un clan, competir, ir a ligas, administrar un servidor, y ganan experiencias, y después ya los mas grandes se aburren y se dedican simplemente a jugar, a mi vino un tiempo que yo solamente quería jugar, jugar,,cachay? Y da lo mismo y a esos simplemente no los pescay, no estay ni ahí con esos weones

E: y a tu grupo? Se insultan?

X: si porque ya hay confianza, porque los conozco, cachay,...les saco las madre, si se mandan cagazo “pero weon te dije! Conchetumadre que hicierai esto” (dramatiza)

E: pero te vas en mala...

X: No..o sea tu decis garabatos porque hay confianza pero no es en mala, los que van en mala se agarran a tu mama a tu hermana a tu abuelita...pasa en los servers públicos sobretodo

E: pero en Steam...

X: no, ahí no, porque hay cierto de grado de amistad o confianza pero ahí no podis insultarlos o sacarles la mamá porque es tu amigo. Cachay?

E: si....

X: es raro, muy muy muy raro cuando pasa eso

E: y cahuines, rumores?

X: (rie) si...mira se ha complementado el tema del juego con facebook, se crean comunidades o grupos en facebook, puedes agregarlos o te agregan y tu “quien es este weon” no...es que es el que se llama sicario, aaaah este es, y le ves la foto de perfil, y piensas o será este weon tiene pinta de ser mas serio asi por la voz, etc...No, y al final es como nada que ver y entonces en el mismo lo agregay al fbook y empiezan a postear estupideces, tallas o chistes, por ejemplo, el otro dia fuimos a carretear y este weon se comio a la mina más fea y empiezan y esa talla se traslada..estamos jugando por ejemplo en modo publico, o en el clan o conocidos...o gente que llega y se mete y dicen oyee el tal tanto se comio a una mina terrible fea...entonces alguien anexo mete la cuchara, y dice “oye weon cochino” y tira el comentario y ahí da el pie para que los demás tiren la talla y se empiecen a crear rumores, cahuines, bromas, etc (tono acelerado)

E: A la gente que he entrevistado...juega otros juegos, como ragnarok...y me decían que podía pasar que podias llegar a traspasar la barrera, como el cyber-bullyng eso podía llegar a pasar

X: ahhh es que no voy a negar tampoco, pertenecer a un grupo no es lo mismo que ser amigo de facebook, ojo con eso, cachay, puede pasar o puede malinterpretarse el tema del bullying, pero nombrando un caso super personal, en el que yo conozco a los que me rodean, o con los que juego me

da mayor confianza y le da un mayor plus el tema de jugar con alguien que conozco, con el plus de que los conozco en persona entonces se que no va a pasar el tema del bullying.

E:La ultima pregunta...que prefieres, jugar o salir a carretear honestamente, o juntarte en una casa con amigos?

X: (pausa larga) buena pregunta, pero la verdad es que prefiero hacer las dos, juntarme a carretear y jugar...ehmmm...en una época me dio por gastar plata en copete y llegar con caña a la casa y todo y al otro dia despertar hecho bolsa, no prefiero por ultimo quedarme hasta tarde jugando un rato, pero te day cuenta de que eh...y después me vino por ir a carretear y ohh hace tiempo que no veo a mis amigos, entonces me da...

E: por etapas...

X:si por temporadas, no es que siempre pasis encerrado en la casa jugando, o que siempre salgay a carretear, por lo menos me dan temporadas de jugar en épocas de vacaciones juego mas en la semana, porque los fines de semana salgo con mi polola o salgo a carretear, pero no me quedo un sábado o viernes en la noche jugando, olvidalo...

Pero suele pasar, por ejemplo en el colegio cuando era chico, yo decía oh no puedo salir estoy castigado...ya voy a jugar, cachay? Pero tampoco es por un tema de dedicarse 100% a jugar

E: y bueno también tu dices que se mezclan los espacios, hay carretes donde se ponen a jugar...

X: claro, pero pasa a ser ya un caso super puntual po' (enfatico) porque si tienes amigos y en común juegan y participan todo...como dices tu, pasa, se pueden fusionar los dos pero no te vay a meter con gente que vive en viña del mar y te vay a meter a su casa porque esta de cumpleaños...

E: Y...ha interferido el juego con tu relación de pololeo?

X: eh...en un momento Sí...(ríe).

E: y ella no aprendió a jugar?

X: eh... si pero prefiere más la consola que meterse al computador, por lo menos a mi me gusta mas el computador que jugar play,

E: es como raro eso... igual que pase

X: lo veo desde el punto de vista de que el computador yo lo puedo intervenir, lo puedo arreglar, etc, le puedo agregar piezas, quitar piezas, y jugar juego de shooter también pasa por ahí, jugar juegos de shooter o de disparo es mucho mas fácil en el computador por el tema del mouse que en una consola, apuntar con el tema del joystick es complicado ...cachay pero no...a mi polola le gusta jugar estos de aventura...de auto...cosas así no tan violentos.(Pausa) Pero me ha pasado que derrepente tengo que jugar un partido y estoy... “oye noo, esperame una hora que tengo que...” noo ahí ya olvidate, pleito, pelea...y ahí me retan.

## Entrevista N° 5

**Nombre: Bastian**

**Edad: 23 años**

**Ocupación: estudiante de antropología**

E: Ya Bastián. ¿Qué edad tienes?

S: Tengo 23.

E: ¿Qué haces actualmente?

S: Estudio y trabajo.

E: Ya, dime ¿hace cuánto tiempo tú juegas en línea?

S: Hace...4 años

E: ¿Has jugado siempre el mismo juego?

S: No, he pasado por diferentes juegos.

E: Nómbrame los juegos por los que has pasado

S: Bueno, primero empecé jugando Age, en línea, luego estuve... 2 años, 2 años y medio jugando Roda, y después deambulé por el LOL.....por...por el LOL tuve el Ward kraft.

E: ¿Y cuál fue el que más jugaste?

S: Ragnarok

E: ¿Y cuánto tiempo jugaste ahí?

S: 2 y medio, más o menos.

E: Dime en qué consiste el juego.

S: Bueno, el juego básicamente es un juego de RPG, en el cual uno crea un personaje, eh...el cual va... a medida que va peleando...matando monstruos, va subiendo la experiencia del mono y eso le da...le da el acceso a... poderes, a más poderes, según el personaje y...el personaje...y el...y la profesión que uno elija dentro del juego.

E: ¿En qué consisten las profesiones?

S: Las profesiones son... bueno, tienen que ver, básicamente todas con... con ámbitos, digámoslo así, como guerreros, cachay, así, hay como ladrones, hay... eh... paladines, hay guerreros, hay magos, sensores...

E: ¿Y ahí, la profesión que uno elige va de acuerdo a los intereses de cada persona?

S: Si, si, si, si

E: ¿Cuál sería la diferencia?

S: Hay personajes que son como de tanqueo, qué se le llama como el tanqueo, son los personajes que se quedan atrás y le van dando habilidades a los personajes que están adelante, peleando; y hay personajes que atacan a larga distancia y otros que son más frontales, que son los tanques, los que van adelante.

E: ¿Y se podría decir que son de acuerdo a las características de las personas?

S: Sí, yo creo que sí. Tiene que ver con... con qué disfruté más en el juego tú poh, cachay. Si erí una persona más activa, cachay, te va a gustar que tu personaje esté siempre al filo entre morir y no morir, cachay. O si erí una persona con una personalidad que no te gusta tanto batallar, sino que más crear estrategias y todo lo demás, te quedai atrás tanquenado. Así elegi el personaje que más te guste

E: Ah, ok. Oye ¿tú has conocido gente en el juego?

S: En el juego, no. O sea, si, pero físicamente no.

E: Ya.

S: O sea, hemos tenido grupos, cachay, por lo general se llaman WOE, que las WOE son como... como batallas de grupos que se crean dentro, cachay.

E: ¿Y cómo se conforman estos grupos?

S: Estos grupos, generalmente por afinidad. Y uno en el juego igual va adquiriendo ciertas...haber, cómo decirlo,...roces sociales...jaja, no sé, onda, algo así

E: Ya, ¿a qué te refieres con roces sociales?

S: Es que, por ejemplo, hay...hay ciertos monstruos que hay que matarlos para conseguir cosas para completar misiones, cachay, por ejemplo, entonces necesitai aliarte con otras personas pa' matarlos, porque son demasiado fuertes.

E: ¿Cómo se alían?

S: Lo primero es como...por lo que nacen las alianzas es como, ya, que tengan, así, tu nivel, más o menos, que por lo general en el juego se...lo veí por el tipo de cosas, de implementos que el loco trae, y luego cachay...te dicen, te dicen: “oye ya soy de qué nivel... de nivel tanto, ya, erí fuerte, quería ir con nosotros pa' matar a tal monstruo”. Y así se crean como...se van creando los lazos.

E: ¿Pero esos son como grupos informales?

S: No poh. Son...hay grupos informales para matar específicamente monstruos, cachay, o...y hay...grupos formales, cachay, que son las guilds.

E: ¿Cuál es la diferencia?

S: Que las guild, cuando se crean las WOE, estas aparecen, que te digo, ehh... compiten todos por...por matar el imperium, cachay, por quedarse con un castillo. Tú al matar el imperium, que es como un diamante que está como en el centro de un castillo, tú al romperlo te quedai con ese castillo; y tení...una vez que lo conquisten, tení que protegerlo pa' que no llegue otro grupo y te rompa el imperium que tu tení.

E: ¿Y por qué hacen eso? ¿Qué genera?

S: Genera como...que capten ranking, así que...cuáles son las guild más poderosas, y todo eso.

E: ¿Y qué importancia tienen?

S: ¿En el juego?, que...vay adquiriendo como... estatus, en el juego, jaja.

E: Dentro del juego se genera estatus.

S: Si.

E: ¿Y tener un estatus alto en qué te beneficia?, o al grupo ¿en qué los beneficia?

S: En que los beneficia, es que si tú estai en una guild que tiene harto estatus, los locos son poderosos, entonces, por ejemplo, si tú querí tener, crearte un personaje nuevo, o querí adquirir nuevas armas, cachay, que por lo general las armas se hacen...haciendo una quest, cachay, que son como pasos a seguir, cachay, buscar cosas, cachay, para crear nuevas cosas, cachay, o nuevas armas, ehh... tení a personas poderosas como aliados para ir y matar a los monstruos, porque entre más...entre más poderosa el arma que está creando, más...más poderosos son los monstruos que teni que matar para crearla.

E: Pero, me refiero a que si crea como ciertas expectativas

S: Ciertas expectativas...dentro del juego, si poh. Si poh, ahí las personas como que igual como que compiten para entrar a ciertas guild, cachay, a las guild más fuertes. Cada guild tiene su personalidad. De hecho, una vez jugué en un server donde había una guild que era, era igual fuerte, pero era...tenía, tenía...era extraña, era muy extraña.

E: ¿Por qué era extraña?

S: Porque es un juego que lo juegan personas de varios países, pero la guild tenía una tendencia nacional socialista, y el símbolo de la guild era la esvástica.

E: ¿En serio?

S: Si

E: O sea que ¿se podría decir que hay grupos que generan su propia personalidad?

S: Si poh.

E: ¿No es algo como transversal?

S: No poh, de hecho, al final, como que cada guild tiene como su propia personalidad y...

E: ¿Y cómo se organizan?

S: Ehh...por el nivel de poder que tienen los personajes. El personaje más poderoso, automáticamente cuando tú te inscribí a una guild, así, puede que haya un jefe, pero si te inscribí tu en esa guild y te admiten, eh...el juego solo, por una cuestión de estadística, te pone como el que manda.

E: Es automático, no es que uno...no es consensuado.

S: No, no es consensuado.

E: ¿Y qué características tiene el líder, a demás de ser poderoso?

S: Eso por lo general no más poh, cachay, y por lo general, los personajes que son más poderosos son personas que llevan más tiempo jugando, entonces saben más como...tienen más...tienen más experticie en cómo conseguir ciertas cosas, cachay, y todo eso.

E: Oye, entonces las guilds, que son grupos, ¿cuáles son los requisitos para entrar ahí?

S: O sea, principalmente, como te digo, la mayoría de las guilds es como que seai poderoso y que tengai afinidad con las personas con las que están ahí poh, cachay, que lleví un tiempo jugando y que hayan completado varias misiones juntos y que en ese...en esa completar misiones, vai conversando con los locos también, a través del chat y toda esa cuestión del juego, entonces, ahí vai creando como afinidad también.

E: Pero ¿a qué te refieres con afinidad?

S: Que... los sentí así como que...no sé poh...como que...si estuvierai chateando con un amigo, en el fondo, con alguien que conocierai realmente, pero no lo conocí.

E: ¿Y hay gente que se ha conocido?

S: Mira, en juegos de... en línea, no conozco casos así de gente que se haya juntado, cachay, y todo el asunto, cachay, en juego en línea no. Al menos que yo conozca casos, así, que se conozcan, que sean grupos de amigos, conocidos, cachay. Ciertamente en una guild hay como 3 personas que pertenecen a una guild y son amigos que juegan, cachay, pero ellos se conocen no más, pero así no, como que se juntan, o que digan vamos tal día a ver tal película, así no.

E: ¿Y tú algún día jugaste con amigos?

S: Si, con mi hermano.

E: ¿Y a parte de tu hermano?

S: Con un amigo que se llama Daniel, si, que es como...

E: ¿Podrías decir que hay características específicas que los distinguen de otra gente que no juega?

S: No sé cuál sería el término así como preciso para decirlo, pero si hay una tendencia, son personas más...más pa' dentro, personas más...

E: ¿Introvertidas?

S: Si...personas más.....que utilizan....que no salen mucho, que no hay...no hay mucho roce social, que tienen.

E: ¿Y por qué crees tú que no salen mucho?

S: No sé... o sea...Depende, depende, ahí, de las personas. Yo conocí en el juego, cachay, o al menos que ellos se cuentan, cachay, que personas viejas, que como que pucha, salen de la pega y no tienen nada más que hacer y se ponen a jugar, cachay.

E: ¿Y has conocido gente así?

S: Si poh, cachay, mi amigo, el Daniel, jugaba por eso poh. Era como que...salía de la pega y quería hacer cualquier cuestión y le daba paja, no sé poh, salir a tomar con amigos de repente, o si llegaba muy cansado, era más fácil tirarse en la cama, ponerse el noteboock en la guata y ponerse a jugar poh.

E: ¿Es una actividad recreativa más cómoda?.

S: Si.

E: ¿Y quién es Daniel, el que jugaban uds. 2?

S: Si. Es un amigo que lo conocemos desde chico

E: ¿Y alguna vez, en la Universidad, conociste gente que jugara y que sociabilizaras?

S: Conocí una persona que jugaba, pero nunca jugamos juntas.

E: Y el grupo de Age?

S: Ahh?

E: Y el grupo de Age?

S: Ahhh....la gente de Age. Ese era un grupo, como te había contado anteriormente, era un grupo de amigos de la U que, pucha, jugábamos....oye tú jugai esto....sí...ya

E: ¿Ellos fueron las primeras gentes que conociste?

S: No....

E: Pero eran...¿te costó sociabilizar con ellos?

S: No, tampoco.

E:¿ Y ellos también eran como sociables, o también eran introvertidos?

S: No, eran... sociables. Que, de hecho, yo nunca me esperé que jugaran, así, como un día, como entre weviando y la cuestión así...dejamos de weviar por los sonidos que tienen los juegos, y ahí fue como...ahh...tú jugai...si...ahh...yo también jugaba y así empezamos a...

E: ¿Y qué tan seguido juegan uds?

S: Buu...en período de pruebas, hubo un tiempo que jugábamos mucho, era como el relajo, así ya un día jugamos....pero no sé poh...de repente al mes...de repente hay veces que no jugamos ahora.

E: ¿Y en qué contexto deciden jugar?

S: Contexto de...carrete...universitario, jaja.

E: O sea, después de carretear, jugaban

S: No, el acuerdo de jugar era el carrete. Después fue como oye si...tu jugai... si...mira... podemos jugar de esta manera, podemos jugar online, y nos ponemos de acuerdo por Faceboock. Ya, y de repente yo estaba en la casa y me llegaba un mensaje, oye, estoy jugando con tal persona, querí meterte? Ya, sipo.

E: ¿Pero en qué momento jugaban?

S: En los momentos que estaba libre, osea, no se poh. Teníai una prueba y ya eran como las 2 de la mañana y necesitai despejarte, ahí mandabai el mensaje, oye estai estudiando, si...pero ya estoy chato, ya...ya juguemos. Era como el rato de dispersión del estudio.

E: Oye, volviendo al tema del Ragnarok, ¿se puede conocer gente?

S: Si, poh.

E: ¿De qué forma conoces gente? Simplemente

S: Es que es como...es como...como explicarlo... Estai en el centro, en la ciudad, donde se juntan varios personajes, y como que de repente estai ahí y le hablai a alguien no más poh, lo pinchai y le hablai.

E: ¿Es como el lugar físico del juego?

S: Si poh.

E: Descríbelo como un lugar del mundo real.

S: Es que son como, por lo general, como castillos medievales, como que estai en la ciudad, como las típica ciudades medievales que muestran en las películas, lugares como así.

E: ¿Cómo si fuera una plaza?

S: Si poh, son plazas, de hecho. Como plazas de ciudades, de castillos medievales, eso simula.

E: Y es más fácil conocer...ya y ¿cómo conoces gente en una plaza del juego?

S: Pinchai un mono y le decí hola, o simplemente decí hola a todos los personajes que están ahí, y si alguien te responde, pucha ya, te poní a conversar

E: ¿Y es común que pase eso?

S: Si, igual es común.

E: O sea, es fácil conocer gente en ese juego

S: Si

E: Se podría decir que.....No.

S: Es más fácil que en la vida real

E: ¿Si? ¿Por qué?

S: Porque son personajes creados, y son estándar. La mayoría de los personajes se parecen poh, entonces, no sé poh, tú no veí...no sé poh, en el caso de esos locos que eran como neonazi, así, con símbolo y toda la cuestión, esos locos no veían si el otro loco que está al otro lado era negro, si era chico, pelado, si era un viejo, o tenía cinco años, da lo mismo, cachay. En todos los personajes son iguales a la larga. Cachay, entonces, los complejos que tenía con respecto a tu cuerpo como que quedan fuera de este mundo, cachay, si te sentí feo o si te sentí...ahí no cuenta.

E: O sea que...tienes que tomar eso.

S: Si poh.

E: Ya, mira, volvamos a hablar del tema de las guilds.

S: Ya

E: Dentro de las guilds, tus amigos, no sé si llamarlos amigos

S: Mmmm.....compañeros de guild, no sé como....

E: ¿Qué es para ti un amigo?

S: Es un ser que reúne ciertas características...jajaja....

E: Ya...

S: Que... se complementan en cierta medida con mis características y tenemos...tenemos una afinidad común.

E: ¿Y en el juego no pasa eso?

S: No poh.

E: ¿Por qué no?

S: Porque la afinidad común que te pueda unir con ese personaje es una cuestión muy... muy sin importancia, en el fondo, cachay. Lo que te une a él es solamente pelear en el juego

E: Tú igual dices que hay características comunes, y hay un interés común también.

S: Pero el interés que te une y las características que te unen son débiles, no...no...no es algo...no es un...no hay un sentimiento fuerte, no hay un...

E: Nómbrame una diferencia.

S: Es que por ejemplo, no sé poh, un amigo si te dice: “oye se me murió el viejo”, tú te vai a asentir mal poh, o sea, mal de verdad, de real...realmente, mal.

E: ¿Y en los juegos no puede pasar eso?

S: No es que no puede pasar, te lo pueden comentar, pero tú como al no...al no tenerlo físicamente, quizás, o al no...como que tú le deci oh pucha que lata, pero no pasa a más que el puta que lata.

E: ¿Y hay otra forma de sociabilizar, a parte del chat?

S: Ehh...no, no... o al menos en el Ragnarok, no. Utilizamos...utilizamos solamente el chat del juego.

E: Y si hubiese un juego que te permitiese ver la cara de la otra persona, hablar, ¿Tú crees que se puedan generar lazos?

S: Creo que...ciertas personas sirven para generar lazos, yo paso. A mí, por lo general es como complicado; no creo que por ver una cara no...

E: ¿No te genera....?

S: No...o sea...

E: ¿A pesar de que compartan varias horas de...?

S: Si poh, yo con esos tipos jugaba como hasta las 5 de la mañana, pero no...Es que las cosas que se hablan en el juego son casi siempre cosas del juego, cachay, correspondiente a los grupos que se forman y...y no son como cosas trascendentales. No...no hay nada así como realmente importante que se hablen ahí.

E: ¿Pero a qué le llaman trascendentales o que sean realmente importantes?

S: Por ejemplo, puta, que yo les cuente mis problemas, que ellos me cuenten sus problemas, que yo me involucre en su vida, que ellos se involucren en mi vida, cachay. No hay eso, hay solamente un “oye sabí que quiero ir a tal parte porque quiero ir a matar a este monstruo porque quiero conseguir tal arma, tal elemento que sirve para matar, para hacerme tal espada”. Y ya, peleai y cachay, la mina que está peleando con ese mono se le hace terrible fácil, por qué no la traemos para acá, y ya...Esas son las conversaciones.

E: ¿Alguna vez conociste a alguien chileno?

S: Si poh.

E: ¿Y que viviera cerca de tu hogar? ¿O cerca de tu comuna?

S: Si, si...si...cerca.

E: ¿Y nunca hubo interés de...de juntarse?

S: En realidad como que siempre dijimos, “ahh...un día deberíamos juntarnos”, pero como que nunca se dio así como...

E: No se dio.

S: No...

E: Si alguien se desconecta por un tiempo en el juego, a pesar que tú hayas jugado un tiempo con él, ¿se extraña?

S: No sé si se extraña, pero si es raro...jejeje

E: ¿Y qué pasa cuando es raro? ¿Qué hace una persona?

S: Hubo una vez poh, como oye, este wn no se ha conectado, ahh....quizás se cambió de servidor.

E: Y ahí no más queda

S: Si.

E: ¿Y eso fue todo?

S: Y eso fue todo

E: ¿Alguna vez te encontraste con alguien con que jugabas de hace tiempo en el server?

S: Si.

E: ¿Y qué te generaba eso?

S: Era como....igual era como una sensación media extraña porque igual era ohh...wena onda.

Pero...pero, como te digo, no pasa a ser más que un ohh...que bakán. Es como cuando te encontrai, no sé poh, a un...a un compañero de primero básico en la calle, ahora.

E: ¿Por qué a ti te gustaba jugar? ¿O te gusta jugar?

S: En realidad, porque es entretenido, te mata el tiempo libre que tenía, porque es....es una actividad cómoda, podía jugar y comer al mismo tiempo...jajaja.

E: ¿A parte de comer, qué mas puedes hacer?

S: No sé poh. Estar en tu pieza, escuchando música, estai relajao y estai jugando.

E: ¿Y es difícil que se dé eso en otros lugares que no sea el juego?

S: ¿En el juego?...no...yo creo que en un carrete se puede dar eso...en...en varias circunstancias, pero es más cómodo porque requiere de estar tú y el computador, no...un conteo de otras personas...es más fácil.

A: ¿Alguna vez nunca has ido a alguna actividad relacionada con el juego o por el juego?

S: No, así propiamente tal del juego, no.

E: ¿Y existen actividades así?

S: Si poh, el tarreo.

E: ¿Tú nunca has participado en eso?

S: No....no...nunca...

E: ¿Y conoces gente que ha participado en eso?

S: Si

E: ¿Y qué te han comentado?

S: Que les gusta, que es entretenido, que era buena onda, que se conocía gente...

E: ¿Y ahí se podían formar amigos?

S: Si poh, ahí si poh.

E: O sea, no es que en el juego no se puedan formar amigos, sino que en tu caso particular no formaste amigos.

S: Es que yo creo que hay que separar las cosas.

E: Ah, tú crees que hay que separarlas.

S: Si, yo creo que si.

E: ¿Por qué?

S: Porque uno es el contacto que hay en el juego, y el otro es el contacto que se puede generar en la vida real, cachay. Porque en el juego, si tú le decí a alguien en el juego, oye juntémonos, aunque viva así a 2 cuadras de tu casa, casi siempre las personas no se juntan poh, cachay. Lo que pasa es que en este encuentro con personas que, que tienen ganas de hacer eso poh.

E: Ahh...ya..

S: La gente se encuentra que va, y va a los tarreos para conocer a gente que juega pa'...pa' compartir sus intereses, cachay. Pa' generar amigos en ese mundo.

E: Entonces si se puede.

S: En el juego no, pero en esas reuniones sí. Es que son 2 cosas a partes, porque en estas...en estas reuniones se hacen en un contexto más grande, cachay, que son por ejemplo, no sé poh, el Expocomp, cachay.

E: Entonces ¿podríamos decir que dentro del juego sea un facilitador para conocer gente?

S: Facilitador, si poh. En cuanto a temas de hablar con personas, si te reuní en un espacio, como te digo, éstos, que como que son espacios bien contenidos en todo caso, porque van puros ñoños, así, pura gente que les gusta esto, cachay, no hay como personas que digan, oye me da paja jugar, cachay. Son espacios bien contenidos, cachay, donde sabí que todos te van a comprender, cachay, decí no yo prefiero...nadie te va a mirar feo si tu decí "no yo prefiero no sé poh, en vez de salir un sábado en la noche me quedo jugando hasta las 5 de la mañana, en vez de salir a carretear". Nadie...nadie te va a decir oye esa wea no es muy....

E: ¿Y hay gente que...que prefiere jugar a salir?

S: Si poh.

E: ¿En tu caso?

S: En mi caso, noo, pero si conozco gente que si...o sea, yo creo que en su tiempo si, cuando estaba como bien metido, si...hubieron veces como que ahh...noo...sabí que no voy a ir a carretear, y no sé si las excusas me las inventaba o eran reales, noo...es que estoy muy cansado, me voy a quedar jugando.

E: ¿Y qué características tiene la gente que prefiere jugar a salir? ¿Habrá algún patrón en común?

S: Yo creo que es gente que les cuesta sociabilizar en la vida real. Que se siente, que por lo general que tienen baja autoestima, que se sienten...que están muy disconformes con su...con su forma física.

E: ¿Sólo por la forma física?

S: Aha

E: ¿Tú cuando jugabas sentías eso?

S: Mmm...no...

E: ¿Entonces, por qué dices eso?

S: Porque así lo veía en las personas que jugaban y conocía y eran así poh.

E: ¿Pero tú decías que no conocías gente jugando, aparte de tus amigos?

S: Si poh

E: ¿Y entonces?

S: Mis amigos, el Danel, eran personas que eran así. Y yo he conocido....bueno, a lo largo, ahora..ehh...en el transcurso, he conocido gente que no jugaba conmigo, no jugó nunca conmigo, pero si juega otras cosas, y que....tienen ese tipo de personalidad

E: ¿Y toda gente que tiene esa personalidad juega? ¿Piensas tú?

S: No, pero si tienen...tienen como...es parte del rasgo de las personas que si juegan. Las personas que si juegan, tienen, por lo general, tienen ese rasgo.

E: Interesante. ¿Tú ahora no juegas mucho?

S: No

E: ¿Por qué no?

S: Porque...igual tengo así como...me he hecho de muchas responsabilidades que no me dan tiempo pa' jugar.

E: ¿O sea que la gente que juega es porque no tiene responsabilidades?

S: No. En mi caso particular, eso es lo que pasa.

E: ¿Y hay gente que tiene responsabilidades e igual juega?

S: Si poh.

E: ¿Por qué crees que pasa eso?

S: Porque hay personas que se hacen el tiempo poh.

E: ¿Que también tienen ese patrón común que les es difícil sociabilizar?

S: Hay mucha gente que juega y que no les es difícil sociabilizar no porque a ellos les cueste sociabilizar, sino que en el medio en el que están insertos, o el ritmo de vida que llevan, les hace difícil sociabilizar de otra manera.

E: Ahh...entonces es como que.....es un ejemplo: o sea que si el mundo laboral le exige mucho, y no les da el tiempo para hacer otras cosas, prefieren lo que está más a la mano, que es el juego.

S: Si, si. Pero es a personas que les gusta jugar poh.

E: Ahh,...ya

S: Cachay. Que tienen una fascinación por el juego, entonces es como que... ahh... yaa... estoy cansado, mejor me quedo en la casa jugando.

E: Volvamos al tiempo en que tú preferías jugar a salir

S: Ya

E: ¿Por qué?

S: Mmmm.....estaba mal... jajaja.

E: No...¿en serio? ¿Es por eso?

S: Siii

E: ¿A qué te refieres con que estabas mal?

S: Estaba mal, estaba...estaba con...como...estaba bastante deprimido en ese tiempo. Igual era como...como que estar en el jugo me hacía pensar en algo fácil, en algo que era como...que me aislaba...que me aislaba un poco de mi vida.

E: ¿Por qué crees que estabas deprimido?

S: Puta, no lo creo. Sé que estuve deprimido y estuve.....por un montón de factores, factores familiares, factores...

E: ¿Te diagnosticaron?

S: Si poh.

E: Ya. ¿Y tú crees que la depresión te llevó a jugar?

S: Si, no quería...no quería, no quería tener ese contacto físico con nadie, quería estar en mi pieza solo, y estar en tu pieza solo...en el computador, era como el clan, igual; era como la forma de buscar gente, pero sin gente.

E: Ahh, ya. Es como una marioneta, como un disfraz

S: Si, una cosa así. Era como...quiero estar solo, pero no quiero sentirme solo.

E: ¿Y en ese tiempo tú tenías baja autoestima?

S: Yo creo que sí.

E: ¿Y por qué no te gustaba ir a carrete en ese tiempo?

S: Puta, es que no tenía la fuerza, no tenía el ánimo, me sentía como incomprendido, era como...

E: ¿Te sentías incomprendido?

S: Si

E: ¿Y qué es lo que tenía el carrete que no te comprendían?

S: Es que de repente sentía que como que estaba fuera...fuera de lugar poh, cachay. No sé si te ha pasado que de repente vay a un carrete y como que todos hablan y como que nadie habla algo que a ti te llame la atención, entonces como que quedai ahí, no conversai con nadie, entonces como que las alternativas que te quedan eran chupar hasta morir.

E: ¿Y eso era lo que tú hacías en el carrete?

S: Si.

E: ¿Y ahora?

S: Ahora no...

E: ¿Cuando vas a un carrete no chupai hasta morir?

S: No...no, no, no. Jajaja.

E: Pero por lo general, en los carretes mucha gente hace eso poh. O sea, desde mi experiencia.

S: Si poh, pero es que yo no sé si ellos lo hacen por lo mismo que yo, hay personas que lo pasan como bien tomando, y lo mío era...puta estoy aburrido, entonces que hago...ahh...tomo.

E: Y ahí no sociabilizabas?

S: No poh, porque como que podí estar en el grupo, todos conversaban, pero como que no me...no me nacía el interés por...por...

E: Por sociabilizar

S: Si. Entonces como que...mmm...tomaba, como no me interesaba el tema...

E: ¿Y en el juego? Tú decías que era una conversación, pero que no estabas involucrado

S: Si

E: ¿Pero de qué forma sociabilizabas en el juego?

S: Es que por eso te digo, me era fácil porque no pensaba en mi vida, y entonces...lo único que hacía era pensar en el juego, en el juego...ahh...yaa...así...pucha juntémonos para matar a tal monstruo, cachay, cosas prácticas, fáciles.

E: Algo simple. Pero aún así, igual sociabilizas.

S: Si poh.

E: O sea, igual se puede sociabilizar en el juego y a parte en la vida...no como en la vida, pero igual se puede sociabilizar.

S: Si

E: Ya, voy a volver al tema de las guilds.

S: Ya.

E: ¿Las guilds son cooperativas?

S: Si, encubriéndose, jajaja.

E: Descríbeme una relación cooperativa de una guild.

S: Por ejemplo, no sé poh, si hay...si por algún motivo aceptan a un personaje nuevo en un ..., te prestan...te pasan armas poderosas, cosa que vayai subiendo de nivel más rápido. Te ayudan, así, a subir de nivel, cachay, y todo el asunto.

E: Pero lo hacen porque... ¿qué les importa?

S: Ah, les importa que tú seai más poderoso no más, para mantener el estatus de la guild.

E: Entonces, a pesar de todo, igual hay una meta en común

S: Si.

E: Que los hace...sociabilizar.

S: Si

E: Pero no es porque les interese la otra persona.

S: Si.

E: ¿Existe algún tipo de seguridad, o algún sentimiento de seguridad que te dé estar en una guild poderosa, en el contexto del juego?

S: Es que sabí que vai a subir más rápido de nivel, vai a ser poderoso más rápido, que vai a tener cosas más rápido, en eso...en ese aspecto te da seguridad poh; pero en otros aspectos no poh.

E: ¿Alguna vez jugaste solo en el juego sin una guild?

S: Si poh.

E: ¿Cuál era la diferencia?

S: Que sociabilizai menos...jajaja... y subí más lento de nivel poh.

E: ¿Te sientes más expuesto?

S. O sea así como...mmm...noo...pero si sabí que vai a subir más lento. Jejeje.

E: Pongámonos en el caso, en la vida real si tú caminas solo por un lugar peluo, igual te da más confianza si vas con alguien fuerte acompañado.

S: Si.

E: No se da ese tipo de...

S: No, no...no.

E: O sea que no existe como una contención.

S: No, no hay...

E: En tu caso no.

S: No, en mi caso, cero contención.

E: ¿Qué aptitud crees que tienen.....tú crees que mucha gente juega hoy en día?

S: No sé si es mucha, pero el número es muy grande sí. No sé si eso contesta tu pregunta.

E: Si

S: Son pocos, pero son más que antes.

E: ¿Qué es lo que tiene de atractivo un juego en línea, a diferencia de un juego común, de un juego simple?

S: Que...que igual...es que los juegos, yo creo, de hoy en día los...en la mayoría de los juegos se basan en la competitibilidad, eso es lo que pone intención a la persona que está detrás del computador.

E: La competición.

S: Si. En que el juego mientras más competitivo sea, crea más instancias de competencia, eso va a tener más potencial con otra persona más...más rápido. Y yo creo que eso es lo que hace, en el juego, cuando tú estay en un juego, así, jugando contra un computador, tú sabí que te va a ganar el computador.

E: Ya.

S: Cachay, en cambio, aquí no poh. Hay otra persona que está detrás, y hay un asunto de estrategia, de ocupar bien las cuestiones y todo ese asunto, entonces te pone más intención.

E: Pero en el caso tuyo, tú decías que más que nada, en tu etapa depresiva tú jugabas más, y era porque, de cierta forma, compensabas la sociabilización.

S: Aha...

E: ¿Y lo social de estos juegos? Aparte de la competencia, ¿tienen o generan un atractivo?

S: Noo...yo creo que más allá no.

E: ¿Solamente la competencia? ¿Lo único que importa es la competencia?

S: Si

E: Y que haya un lugar... en estos juegos ¿hay como un lugar donde reunirse? Bueno, ¿en el caso del Ragnarock?

S: Si poh. Ahí te podíai hasta casar, así había....

E: Se compensaba. ¿Y por qué la gente se casaba?

S: Es que había, mira. El guiño que había en el... cuando tú te casabai con otro personaje, era que tú lo podiai llamar en cualquier momento.

E: Ah, ya. ¿Y de qué te sirve eso?

S: De que por ejemplo, estai peleando y un mono te está matando, podi llamar al otro loco para que te preste ropa, y aparece en el instante al lado tuyo.

E: ¿Tu esposa?

S: Si

E: ¿Alguna vez te casaste?

S: No

E: ¿Y la gente que se casaba tenía un trato especial con su esposa?

S: Si era...eso era bien raro, encontraba yo...jajaja

E: ¿Haber describelo, por qué era raro?

S: Porque era como...como, no sé, como, como que intentaban emular una pareja de la vida real, pero a través del...del juego.

E: ¿Cómo la emulaban?

S: No sé poh, regalándole cosas.

E: ¿Sociabilizaban de una forma distinta?

S: Si poh. Cachay, se tiraban, así, como besos, había así como...

E: ¿Habían celos?

S: Si, si, si, yo supe de celos.

E: ¿Y peleas?

S: Aha...

E: O sea, se podría decir que en tu caso no eras muy sociable, pero para otras gentes, si era bien sociable.

S: Si poh, si, si.

E: Hay gente que....Entonces míralo desde afuera...

S: Ya...

E: Ya que en tu caso particular no hubo mucha interacción de otra forma.

S: Aha...

E: ¿Habían parejas?

S: Si. Si poh, habían...jajaja.

E: ¿Tú crees que haya gente que formó amistades reales?

S: En realidad, no sé qué tan reales sean, pero si, han durado harto. Por ejemplo, mi hermano y el Daniel se hicieron amigos de una niña que era...era mexicana.

E: Ya

S: Y...se hicieron amigos y... tuvieron relaciones como...extrañas, de Skype y cuestiones así...

E: Ahhh... utilizaban otros medios para verse la cara...

S: Si

E: ¿Qué edad tiene tu hermano?

S: 20

E: ¿Y sigue en eso?

S: No, no.

E: ¿Tú crees que la amistad la constituye la durabilidad del conocimiento de una persona?

S: Conocer, así, a una persona mucho tiempo que... Yo creo que en algunos casos si... jajaja, y en algunos casos no, es como... depende de las personas. Cachay, es como bien ambiguo, porque hay personas las podi conocer de hace años y contarles ciertas cosas íntimas, pero al final nunca las terminai como...

E: ¿Cual es la característica de una persona que es habilidoso jugando?

S: ¿Cómo habilidad, así como...?

E: Del juego

S: No sé, que es ordenado, no sé, como...

E: ¿Ordenado en qué sentido?

S: Que ordenai bien tus puntos, un wn bien metódico. Si al final la cuestión igual es matemáticas, jajaja.

E: ¿Y una persona que es más ordenada para jugar, tiene más posibilidades para jugar? O sea, ¿una persona que es ordenada le es más fácil jugar?

S: No sé si una persona ordenada pueda llegar a traspasar eso al juego, pero hay personas que, las personas que le va bien, por lo general, en los juegos en línea, es porque son metódicas, son ordenadas.

E: ¿Se conectan a la misma hora...?

S: Si poh. Cachay, tienen...tienen...hay monstruos que aparecen cada tres horas y los locos, no sé poh, duermen 3 horas, y se despiertan, ponen el celular a las 3 de la mañana, por ejemplo, para despertar y matar al monstruo, y después siguen durmiendo, despiertan a las 6, y así.

E: Eso es raro. ¿Y en las guild hay requisitos de ese tipo, de conectarse a cierta hora?

S: Si poh, si poh. Por ejemplo que estí, que participí en las WOE, en los juegos que se hacen.

E: O sea que también hay reglas.

S: Ahá, no podí estar mucho tiempo sin conectarte o te echan, no podi insultar a nadie o te banear, conectarte a cierta hora como en un trabajo... weas asi como reglas de convivencia, cachay. Me acuerdo que algunos tan obligados a ayudar a los más chicos... así como exigencias.

E: O sea, se puede decir que hay gente que pasa metida en eso.

S: Si poh, idealmente. Así como hay gente que vive de eso, cachay

E: ¿Como que hay gente que vive de eso?

S: Mira, en todos los juegos tienen un servidor, el servidor oficial del juego...

E: Ya

S: Cachay, que por lo general lo crean esas empresas cabronas, cachay, grandes y cuestiones así...

E: Ya...

S: Y hay locos, que...como que...crean...versiones...crean...de ese mismo juego, lo ocupan y crean servidores, así como alternativos, cachay; y por ejemplo, te ponen así como un tope: ya, las personas que no pagan pueden seguir inscritos acá, pero tú si pagai, si mandai un apoyo aquí aparece y te pasamos tal arma y podí ir subiendo de nivel más fácil, pagando.

E: O sea que hay gente que hace como un negocio, una forma de vivir ahí.

S: Si

E: O sea que traspasa a tal punto que el juego se hace algo laboral

S: Si. O sea, no sé si viven, pero algo ganan con eso.

E: Y tú ahí podí generar comercio dentro del Ragnarock?

S: O sea, hay dinero en el juego, hay de todo en el juego. ¿Tu decí fuera del juego o dentro del juego?

E: No, dentro del juego

S: Si poh, de hecho, hay personajes que venden, que son como vendedores.

E: ¿Y eso da estatus igual que el mundo real?

S: En cierta medida si poh

E: ¿Qué ventajas tiene tener dinero, mucho dinero en el juego?

S: Que podi comprar las armas que...porque hay personajes que venden, que se dedican a coleccionar armas muy poderosas para luego venderlas. Hacen un personaje que venda, y venden.

E: ¿Y eso no traspasa el juego?

S: Yo he sabido de casos que sí, pero no sé...no sé qué tan real sea...

E: ¿Y en los casos que tu dices que sí, cómo traspasan todo?

S: Ehh...no sé poh, tu decí: "ahh...mira, en el juego yo tengo tal arma".

E: Ya

S: Eh...te la vendo a 5 lukas. Y tú me pasai las 5 lukas, y yo llevo a mi casa y te traspaso el arma.

E: ¿Y hay gente que está dispuesta a gastar dinero real en el juego?

S: Si poh.

E: ¿Por qué? ¿Por qué lo haría?

S: También me pregunto...jaja...no...no...

E: ¿No sabrías responder?

S: No, no sabría, si es como.... Ya hay personas que están muy metidas, así, en el juego; de verdad...las cuestiones son atrapantes. Yo he hecho...conocí a una persona que vendió un personaje en World como en 80 lukas.

E: ¿Pero, aparte de ser poderoso en el juego, qué otra ganancia secundaria puede haber en una persona que haga esas cosas? Desde tu posición.

S: Yo creo que igual...es como...es que pa' mi no tiene mucho sentido, pero quizás pa' ellos sí; es como crear amigos más fácil dentro del juego...

E: Ah, o sea que les da estatus, tienen más mujeres...

S: Claro, se podría decir así, como que hay más gente que te invitan...

E: ¿O sea que si tú te haces más poderoso, te haces conocido en el juego?

S: Si

E: ¿Y pertenecer a una guild, también te haces conocidos?

S: Si perteneces a una poderosa, si poh.

E: Oye, tú decías que...hay como competencias de guild ¿cierto?

S: Si

E: ¿Qué se gana?

S: Premios, que son como...eran como unas cajitas, como unos cofres que...que traen así dentro, te pueden salir desde el arma más penca del juego, hasta la wea más poderosa.

E: Tú decías que hay lugares también, como castillos y cosas así. ¿Te genera como un sentimiento de seguridad pertenecer a un castillo?, como que esta es mi casa, mi hogar

S: Mira, a mí nunca me paso, pero sí, a mi hermano, por ejemplo, decía que había como cierto lugar del juego que era como su... su casa, así, donde él se reunía...

E: ¿Si?

S: Si.

E: ¿Y lo defendía?

S: No poh, lo que pasa es que esos lugares son comunes, son instancias en que no podi pelear con otros personales

E: Ahh, es como una relativa paz.

S: Si, como lugares neutros.

E: Descríbeme los otros juegos que jugabas

S: Bueno, LOL es...es igual al Ragnarock, tiene como la misma...es...es lo mismo, pero un poco más moderno,...cachay; y el Age es como...es como jugar ajedrez, pero...

E: ¿En grupo?

S: Si.

E: Y tú, ¿cómo se reunían con tus amigos? ¿Siempre salía la espontaneidad?

S: Si, si, si, si, si.

E: O...

S: Siempre era espontáneo, o un grupo se juntaban y decían: “oye el sábado podríamos jugar como...como a las 3 o 4 así”.

E: ¿Y nunca decidieron juntarse en persona a jugar?

S: No, por una cuestión de que...había personas que estaban lejos, por ejemplo, jugábamos con el primo de un compañero de curso que es de Valpo...

E: Entonces el juego igual sirve para reunirse, o para estar cerca de personas que estaban lejos físicamente.

S: O sea, en el caso al menos que...que yo te digo de,...que...que...es que en el caso de Age, es cosa de ponerse de acuerdo con gente que ya conocí. Tení que conocer ya a la gente pa' jugar en línea.

E: Si, si entiendo eso; pero en una persona que está lejos, igual te permite compartir una actividad.

S: Si, si, es...sí. En el caso de...en el caso de Age, si, es como más...similar a eso.

E: O sea, como que te rompe la interacción.

S: Si. Un poquito, tampoco es para exagerar la cosa. Jajaja

E: Ya, la dejamos hasta acá.

Anexo 2.

Categorías	Citas
Identificación	<p><i>“No sé cuál sería el término así como preciso para decirlo, pero si hay una tendencia, son personas más...más pa’ dentro”(Eduardo)</i></p> <p><i>“No sé... o sea...Depende, depende, ahí, de las personas. Yo conocí en el juego, cachay, o al menos que ellos se cuentan, cachay, personas viejas, que como que pucha, salen de la pega y no tienen nada más que hacer y se ponen a jugar, cachay”(Bastián)</i></p> <p><i>“Sabí que, la mayoría de la gente que juega es relajá, no los vei estresados, siempre andan sonriendo”(Fernando)</i></p> <p><i>“po, sí, porque...por lo general en tanto como a a ver, en conocimiento en costumbres...yo lo veo porque a ver, pucha es que en la publicidad entonces lo veo muy segmentado el tema, como muy marqueteado , ehh... las personas que juegan saben de como jugar, yo me he dado cuenta por lo general que son ingenieros en informartica, técnicos en informática o por lo general relacionados con algún computador, saben instalar programas, formatear, etc... saben armar un computador, desarmarlo o simplemente son expertos...”(Ignacio)</i></p> <p><i>“No se po que tienen como chapitas...o bolsos que indican el nombre del juego o la vestimenta también no se po como los bolsos...o no sé cómo que uno se da cuenta”(Barbara)</i></p> <p><i>que en online es más entrete porque chateas con personas de distintas partes y las conoces y...es más entretenido, no estoy solo.”</i> (Bárbara)</p> <p><i>que en online es más entrete porque chateas con personas de distintas partes y las conoces y...es más entretenido, no estoy solo.”</i> (Bárbara)</p> <p><i>“que en online es más entrete porque chateas con personas de distintas partes y las conoces y...es más entretenido, no estoy solo.”</i> (Bárbara)</p> <p><i>“Si...personas más.....que utilizan.....que no salen mucho, que no hay...no hay mucho roce social, que tienen”</i> (Bastián).</p> <p><i>“Estaba mal, estaba...estaba con...como....estaba bastante deprimido en ese tiempo. Igual era como...como que estar en la vida hacía pensar en algo fácil, en algo que era como...que me aislaba...que me aislaba un poco de mi vida.”</i></p>

(Bastián.)

“por ejemplo conozco a un tipo que tiene depresión de hartos años y se metió en el juego por lo mismo, porque lo hacía d pensaba en eso y hacia amistades a través del juego”

(Bárbara.)

“Uta no se no lo había pensado, pero yo me meti porque no me gustaba salir, cachay, no me gustaban mis amigos, andaban vola, tonces a través del juego conocí gente que tenía mis mismos intereses y a mi familia como que no la pescaba.”

“Fernando”

GRUPOS

Filiación	Metas comunes y estrategias.	Comunicación	Rol	Liderazgo	Normas y reglas.	Reconocimiento	Per...
<p>“ha si po’, son amigos de años... cada cierto tiempo los veo y casi siempre en los juegos.”(patricio)</p> <p>“tengo amigos, que son mis amigos ahora en vida real, como lo son por internet, cachai, porque me di el tiempo de conocerlos y...y al final entretenido, porque, igual...estay con gente a pesar de no</p>	<p>“Ehhh...lo que....lo que...lo que hace este juego en el fondo es....es como poner al máximo de tu capacidad de.....de ejecución en equipo, cachai, entonces tení que ver, por ejemplo, quienes se están moviendo pa’ cada lado, cachai, que está haciendo cada uno de ellos, ir a ayudar a unos cuando esté mal, cumplir tu rol, y más encima ir guiando”</p> <p>(Pedro)</p> <p>“Ahh...buena pregunta. Depende poh, hay gente que trata de sobresalir por sí misma, cachai. Por ejemplo yo</p>	<p>“Uta, no se... déjame pensar, mira por ejemplo levear (subir de nivel, para aumentar fuerza, etc); Slot.( vamos a un espacio, o espacio para guardar instrumentos), vamos a robarle a esa vaca( jugadores nuevos, que asaltan, sin</p>	<p>“Si, se supone que cuando tu armai una guild, tu....asignai altiro.....ehhh .....grados, cachai. Ponte tú, en irked tu teniai el grado de, como de nuk, cachai, cuando entrai, como el novato, wn, que están ciertos niveles, poh. Ponte tu...me acuerdo que lo máximo era nivel 120, si no me equivoco, en ese.... en Ragnarok...y ... si contai con nivel 80 te aceptaban,</p>	<p>“hay un líder que por lo general, se bate a... cuando empiezan el tema de un clan o un team se baten a... (pausa) todo parte cuando se crea el grupo arriendan un servidor y ese servidor le ponen el nombre del clan y es como entrecomillas, su “casa” donde se entrenan, juegan, etc, y para determinar ehh es una decisión en</p>	<p>“Ahá, no podí estar mucho tiempo sin conectarte o te echan, no podi insultar a nadie o te banean, conectarte a cierta hora como en un trabajo... weas así como reglas de convivencia, cachay. Me acuerdo que algunos tan obligados a ayudar a los más chicos... así como exigencias”.</p> <p>(Bastián)</p> <p>“Deben tener un servidor, y bueno jugar bien, específico y fundamental, y bueno también muhas veces es principal la edad,</p>	<p>“En que los beneficia, es que si tú estai en una guild que tiene harto estatus, los locos son poderosos, entonces, por ejemplo, si tú querí tener, crearte un personaje nuevo, o querí adquirir nuevas armas, cachay, que por lo general las armas se hacen...haciendo una quest, cachay, que son como pasos a seguir, cachay, buscar cosas, cachay, para crear nuevas</p>	<p>“ si hay dur jañ reco que esto los cam</p> <p>(Igr</p> <p>har la v se bien bue jug tom el e te se el cum req de qui com</p>

<p>salir”  “Sí en la actualidad mantengo amistad, como con dos personas, por ejemplo a mi pololo lo conocí a través de un juego online, somos como una comunidad en el juego, entonces con ellos mantengo una amistad cercana”  (Bárbara)  “Sí, son amigos de muchos años, ha si po, son amigos de años... cada cierto tiempo los veo y casi siempre en los juegos.”  (Fernando)  “Me junto, cachai, igual estoy con ellos, nos reímos, igual es pa’ entretenerse , algún problema que tenga, no sé poh, con mi</p>	<p>tengo amigos que por ejemplo, ahh...ya...becan, bacán, y es él no más, cachai, son cabrones, él quiere ser mejor y se acabó. Pero la gracia es hacer crecer a la guild, cachai. Por ejemplo, yo he tenido guild con mis amigos de la florida y puente alto centro, pero esos compadres, hacíamos como cuotas, cachai, éramos más unidos, teníamos ya, un día vamos a empezar a... como a... a poner \$1000 a este compadre, el otro día le ponemos \$1000 a otro compadre, cachai, como que teníamos...teníamos esa sistemática como de ayudar a toda la gente.”  “sientes un partner dentro del equipo y un apoyo, es como que estamos todos jugando así a la par o hay uno mejor que tú, ya la raja bacán porque en una de esas me matan a mí pero él puede salvar la jugada, o...te ponis nervioso porque a</p>	<p>mayor esfuerzo) ; me encontré con un boss y tuve que arrancar( cuando te encuentras con un jefe poderoso, o un jugador muy fuerte), pro( jugador experto.), newbi( jugador novato). Hay muchas cosas, como siertas claves, trucos etc... Pero una vez que te metes al juego te va enseñando la gente que encuentras.”  (Fernando).  Si poh, todos los juegos tienen un lenguaje específico. Por ejemplo, LOL, cachai, cuando tu jugai Lol, el</p>	<p>cachai, pero no te dejan entrar a las worlds.”  (Pedro)  “Cachai, pa’...pa’ generar un daño y los otros wnes saltan, que son como los más debiluchos. Teni asesinos dentro de la wea; hay por ejemplo, un rol que es el ADC, que se llama ADcarry, que es “Attack Damage Carry”, que es como el...el....el que más daño tiene que pegar, o el APCarry, que es “Hability Power Carry”, el que más tiene que pegar en habilidades, cachai.”  (Patricio.)  “Las profesiones son...bueno, tienen que ver, básicamente todas con...con ámbitos,</p>	<p>conjunto, por lo general es el mejor de todos, se considera el capitán el mejor, el que sabe más, el que sabe...ehh...ehhh “oye no, podemos campear aquí, podemos hacer esto, podemos hacer esto otro” y tiene que también demostrar que el es el capitán y que las instrucciones que el vaya dando se lleven a cabo y se den cuenta de que van ganando los partidos, porque si...no sirve de nada un capitán que da instrucciones o tiene ideas de enfrentar un oponente y no le resultan.”  (Ignacio)  “Es que lo que pasa, es que es como en la sociedad poh, uno como que siempre trata como en la</p>	<p>no sé, que tus equipos sean de un rango de 17 y 22-36 años, y agregay un cabro chico que sea bueno pero que tenga quince, pero nada que ver porque el lenguaje no es común, me entendís?”  (Ignacio)  Si, caleta. Tení que ser buen jugador, por ejemplo, te meti a las “PVP”, “Player versus Player”, en donde todos se pegan con todos, cachai, sin...sin respetar team. Se metían a PVB y te veían pelear poh wn, si eres bueno usando los...los botones, te mantenían a la guild poh wn, y si no, chao.”</p>	<p>cosas, cachay, o nuevas armas, ehh...  tení a personas poderosas”  (Bastián)  “Lo primero es como...por lo que nacen las alianzas es como, ya, que tengan, así, tu nivel, más o menos, que por lo general en el juego se...lo vei por el tipo de cosas, de implementos que el loco trae, y luego cachay...te dicen, te dicen: “oye ya soy de qué nivel... de nivel tanto, ya, erí fuerte y perteneci a tal guild, querí ir con nosotros pa’ matar a tal monstruo”. Y así se crean como...se van creando los grupos de amigos.”  (Bastián).  “Putá, mira como que generai respeto, los locos te temen y no te molestan jajaja... además pertenecer a un buen clan, es como sentir que haci las cosas bien y eri bueno en la wea... tu admirai a un won bueno, y deci puta el loco bacán yo quiero ser como el , es mucho más bacán si tení a puros amigos bacanes de un clan, es como dominar el servidor o el juego cachai y ahí deci</p>
---	---	--	---	---	---	--

<p>pareja, en la vida, o algún consejo que quiera, ellos me pueden ayudar también, y obviamente yo a ellos a veces igual poh, cachai, es algo recíproco, cachai. A parte que compartimo gustos iguales” (Patricio). “Bueno con el tiempo que he jugado he establecido relación con amigos durante el tiempo (tono acelerado) y hemos seguido jugando por, por bastante tiempo ahora también que me cambié acá me encontré con un vecino que tiene...cuánto?, treinta y dos años y juega (ríe), y es padre de familia y</p>	<p>él lo matan y queda el más malito de todos...y salva la jugada y todos felices porque el más malito salva la jugada.”</p> <p>“Ehhh...lo que...lo que...lo que hace este juego en el fondo es...es como poner al máximo de tu capacidad de...de ejecución en equipo, “Es que lo que pasa, es que es como en la sociedad poh, uno como que siempre trata como en la pirámide, cachai, como de ver...así como su jerarquía, cachai. Como por ejemplo, no todos, no pueden no haber guías poh, porque a quién siguen poh, por ejemplo en el LOL, cachai, en el LOL son 5, puta por...mayoritaria mente...yo siempre les digo lo que hay que hacer, o el capitán, a mí no me gusta ser el capitán porque no me gusta demostrar que yo tengo poder.” (Patricio)</p>	<p>LOL, se...en su pantalla, que es según el rifo, el invocador que es como el que todos juegan, tiene 3 caminos, cachai, 3 calles q sea, tení topline, mideline y vodline, cachai, entonces cuando tu parti el juego hací top, cachai tu deci que estai pidiendo top, cachai” (Pedro). “ehhh, sipo, si depende del juego por ejemplo, si juegas un juego de estrategia con tus amigos por skype por ejemplo uno abrevia palabras, o dice palabras relacionadas con el juego para mandar el mensaje y así ponerse de acuerdo cuando uno está jugando.” (Bárbara)</p> <p>“Si...eso hace,</p>	<p>digámoslo así, como guerreros, cachay, así, hay como ladrones, hay...eh... paladines, hay guerreros, hay magos, sanadores hay personajes que son como de tanqueo, qué se le llama como el tanqueo, son los personajes que se quedan atrás y le van dando habilidades a los personajes que están adelante, peleando; y hay personajes que atacan a larga distancia y otros que son más frontales, que son los tanques, los que van adelante.” (Bastián.)</p>	<p>pirámide, cachai, como de ver...así como su jerarquía, cachai. Como por ejemplo, no todos, no pueden no haber guías poh, porque a quién siguen poh, por ejemplo en el LOL, cachai, en el LOL son 5, puta por...mayoritaria mente...yo siempre les digo lo que hay que hacer, o el capitán, a mí no me gusta ser el capitán porque no me gusta demostrar que yo tengo poder.” (Patricio)</p> <p>“Si poh, si poh. De hecho, ese es el tema, poh; por ejemplo, siempre hay uno que está analizando mucho más el juego, pero hay una wea que se llama “sk”, es como “asalt by for people”, o asalto a cualquier wn,</p>		<p>quiero puro estar en ese clan jajaja.” (Fernando). “Sipo, te reconocen por los logros de tu clan, entrái como en una especie de liga, tonces todos quieren ser número uno, y entre más avanzado sea tu clan, tienen premios que favorecen a cada integrante. También te viciai, siempre queri estar en los ranking, y si eri bueno o tu clan te pueden llegar a auspiciar, te dan sueldos etc.” (Fernando)</p> <p>Claro, ya dejan de ser como tarreos más chicos y ya empiezan a ser eventos, ...eh eh más masificados. Es como lo que pasó este año eh...el año pasado perdón, eh...con la WFG, como te comentaba Samsung tomó a los líderes, entre comillas, de cada juego y les dice oyee sabís que hagamos un evento en la cual vamos a patrocinar a tanto, y si hacen como los sudamericanos, el año pasado fue el sudamericano acá en Chile, entonces pelean y vienen personas, equipos por ejemplo el sudamericano de</p>
--	--	---	--	--	--	---

<p>toda la cuestión” (Ignacio).</p> <p>“Es difícil jugar solo, el mismo juego te sugiere armar un grupo pa jugar. Hay gente que juega sola, pero al principio, mientras vas conociendo el juego, conoces gente, no se po, preguntai pa que sirve esto, y así vay conociendo gente y se van ayudando, la gracia es jugar acompañad o.” (Patricio)</p>	<p>cachai, entonces tení que ver, por ejemplo, quienes se están moviendo pa’ cada lado, cachai, que está haciendo cada uno de ellos, ir a ayudar a unos cuando esté mal, cumplir tu rol, y más encima ir guiando” (Pedro)</p>	<p>es obvio. Por ejemplo, tú...no sé poh, por ejemplo en LOL, decí LOL por ejemplo. LOL es la palabra del juego y a parte se usaba, por ejemplo, pa’ reírse, porque al iniciar a uno ponía jajaja, y le da paja poner eso, ponía LOL, que eso es un término que viene de gringolandia, cachai, es como laugh, que quiere decir que el wn se revuelca riéndose, y en vez de escribir laugh, escriben LOL solamente, y eso significa reírse harto. Jaja, terrible poco expresivo, cachai, pero eso significa. Por ejemplo, una persona que diga eso, tú podí cachar, ahh. Este wn es gamers; o por ejemplo los de “High definition”, tú</p>	<p>lejos del teclado, cachai, entonces de repente, no se poh, estoy jugando partidas, así como de LOL te duran una hora, cachai, como de 20 mnutos, cachai, y de repente no te pegai una pura partida, si están los 5 wns conectados, la verdad es q aprovechai de jugar todo el día, entonces, podí estar desde las 8 de la tarde hasta las 5 de la mañana, en algún momento alguien se para poh, cachai, pero, ponte tu, si se para un wn que está organizando todo, el loco dice ya y se pone a “sk” o se va a “sk”, el wn se para y deja el mono parado y otro wn tiene que hacerse cargo de dirigir poh wn, más</p>		<p>counter stryke, o de dota o de lol, y vienen tipos de los equipos de estados unidos, de Perú, Argentina, Brasil, obviamente los de aquí de Chile también participan y pelean entre ellos y hay premios en plata y etc..” (Ignacio)</p> <p>“Sipo, si, si, en el sentido de que hay ligas nacionales o sea un equipo, cuando se realizó la WFG y eligieron un representante para que representara chile se tuvieron que batir treinta equipos (baja tono).” (Ignacio)</p> <p>“Es que mi grupo no es como un grupo así como serio es un grupo así como de amistad de lol no más, no es un equipo formado, establecido, es como una amistad si está conectado bacan, y si no jugamos entre nosotros no más” (Bárbara)</p> <p>“tanto tiempo que no venís”...yo derrepente me he topado con gente, o me he metido en servidores en la cual tu llevai cierto tiempo con el mismo nombre. Entones tú vas concurriendo por los mismos servidores y</p>
--	---	---	--	--	--

		<p><i>cachai esa página, no cierto? Son puros memes, cachai. Está el...el...puta... el que diga buu, que troll este wn; alguien que diga troll, tú lo reconocí al toque, porque los juegos están relacionados con el High definition, porque pa' todo hay...es todo una red, está el Faceboock, wn, no se poh, el...el twiter podría ser, el H...High definitions, el LOL también se mete dentro del High definitions, cachai. Entonces es como una...es como una cultura, más que nada, podí, por ejemplo, si escuchai a alguien que dice....ya...ést e compadre va pa'allá, es como de este....de este rubro, cachai”</i> (Patricio)</p>		<p><i>encima 4 contra 5.”</i> (Pedro)</p>		<p><i>va ocurriendo que te vas topando con la misma gente, a medida que no sé si denominarlo relación, pero vas estableciendo contacto o de palabra... “ahh me cayó bien” “ah este se llama...”, “oye hace tiempo que no te veía, y de repente te encontrái en un servidor y está jugando oye te acordai de mí, ah yo soy el tanto a ahhh “wena”...tanto tiempo y blablablá pero tampoco es como no es como “uy que será de éste...” “que le habrá pasado” no, no es tan así (baja tono) no es un relación así como tan tan tan amigos...(enfatisa)... Auspiciado por marcas de tanto kingstom que son las de pendrive, ram, etc y ellos van con total de que traigan medallas o un buen lugar representando chile.”</i> (Ignacio)</p> <p><i>“Es que yo creo que eso es como una vez cada cierto tiempo, como que yo priorizo eso de jugar online,</i></p>
--	--	--	--	---	--	--

*“por micrófono, muchos juegos tienen la forma de comunicarse vía micrófono, por eso que cuando juegan es característico de un gamer tener audífonos con un micrófono, dentro del mismo servidor esta la forma de escribir o mandar mensajes, etc...”*

*(Ignacio)*

*“Verbal, lo que pasa es que hay un complemento que se llama Team speak que...que...más que nada, el juego lo que yo juego, es el counter un juego de cinco o seis personas o un equipo que tienen que crear una cierta estrategia en el momento preciso, en un mapa, como*

*es como una costumbre porque uno ha estado jugando eso hace muchos muchos años entonces como que uno de cierta forma disfruta eso de interactuar más porque todos están en lo mismo, más que jugar en serio”*

*(Bárbara)*

*en un laberinto, es un tema de ataque y contra ataque, entonces la forma más rápida de poder establecer o comunicarse con tu compañero o el amigo que está jugando a la misma vez “oye mira, tu ándate por este lado yo me voy por el otro, encuéntrame aquí” entonces la forma más rápida es verbal...”*  
(Ignacio)

Espacio.

Lugar de encuentro

Espacio propio

*Por lo general los juegos tienen una plataforma donde todo se reconocen, y hay ocupaciones distintas, como vendedor, cazador, tienes que conseguir trabajo según tu especialidad. Así también, hay como especie de ubicaciones geográficas,... no se po..., tú le decí a un loco juntémonos en tal parte pa hablar, ya sea en un mapa o caverna, rio.. esos son los juegos que son como un mundo real. Otros juegos, tienen salas que son como chats, donde te juntai con tu amigos, sala de determinado clan, sala de chilenos, sala de santiaguinos etc. Y además están los foros diseñados”*

(Fernando)

*“Mira igual es loco lo que voy a decir, pero es como que te juntai con alguien en la calle. Le decí a un loco.. oye, veamosnos en tal server a tal hora, cachay. Jaja igual es bacán la cuestión. Hablai por el canal, por team y decí*

“Para jugar no, pero para tener un clan y comunidad y tener conocidos sí, si es necesario”(Ignacio)

*“Es como si tú tienes una familia, para que quieres comprarte una casa si estas arrendando? (inquisitivo), por tener algo, para hacer lo que querai dentro del servidor, si quieres me meto a jugar solo y dejo la caga en el servidor...ahora tu entray a uno publico y queris dejar la caga y te van a banear y no puedes volver a entrar al juego y da estatus”*

(Ignacio.)

*“Jaja , no se te da como orgullo decir que me gane ese lugar con mi clan, tonces lo defendí a muerte porque otros grupos quieren ese lugar, tonces quien mas mantenga el lugar.. Más conocido se hace. lo adornai, es como si fuera tu casa cachai, como tener una casa bacan, da estatus la*

<p>won no te veo, ¿dónde estai? Y él te responde ahí po, al lado de esa pileta, en el centro de la ciudad. O con tu clan teni un espacio reservado pa que se reunán todos en el juego.” (Fernando)</p> <p>“Te mando la IP claro! (enfático), le mando la IP, pasa mucho en los partidos es que hay partido a tal hora, oye no tengo la IP, ya, te la mando altiro (Simulando conversación) donde estás jugando? Oyee manda la IP, te estamos esperando en tal servidor. Cómo si uno se reuniese en un lugar físico, sí, es como el...suena raro pero es como tener una doble vida, tu te juntay con amigos o conocidos virtuales y visitas a un lugar que puede ser un servidor” (Ignacio)</p>	<p>wea jajaja ” (Fernando.)</p> <p>hay servidores públicos, la mayoría son todos públicos o muchas veces tu agregas servidores de clanes que viste en el foro, hay páginas con registros de servidores chilenos gratuitos, la mayoría son gratuitos, los que pagan son los integrantes de los equipos porque es un factor que te haces conocido, por ejemplo yo tengo un servidor y pasará lleno desde las 10 de la mañana en épocas de vacaciones y 1 o 2 entran, a los 20 min hay 6, a las 1 o 2 de la tarde y ya está lleno, en el sentido de 20 personas...hasta las 2-3 de la mañana, hay muchos que juegan hasta las seis de la mañana, cual es el punto, es que es un factor de que tu equipo se haga conocido si tu promueves el servidor...y que la gente entre, juegue y disfrute contigo el servidor, esos por lo gral. Servidores públicos, ahora cuando hacen partidos de clanes, juegan en servidores y le ponen contraseña cosa de que no entre cualquier persona (Ignacio).</p> <p>sí, “weones pobres” “ohh el clan cagón, no tiene plata pa pagar el server” y considera que son 5 lucas- 10 lucas, que entre 5 o diez personas pueden hacerlo fácilmente...es mas barato que comprarse una promo...etc pero yo igual fumo mientras juego, yo igual me fumaré, yo no fumo en todo el dia pero pero luego a la casa me siento a fumar y fumare 3-4 cigarro ” (Ignacio)</p>
--	--

Categorías emergentes

Seguridad y comodidad.	Mercado.
<p>“Porque es más cómodo estar en la casa y hablar desde ahí teni de todo, no te cagai de frio poh, podi carretiar o no necesitai ir a viña pa compartir con un amigo, en la casa lo teni todo po won. pa’ qué voy a ir a una plaza a weviar, es peligroso, a parte que acá ni cagando salí a la plaza, te digo al tiro, por el barrio que estoy, te pueden cogotear. Acá imposible y si voy ahí, me van a parar los paco al tiro, van a pensar que estoy piteando o que estoy tomando, porque así es acá, es la realidad, está estigmatizada esta población, cachai, es así, cachai. Porque a mí ya me han parado los pacos y es...pero wn, es súper...na’ que ver poh.” (Patricio).</p>	<p>“si poh, wn. Hay locos que venden cuentas. Por eso te digo, el que hace muchas quest, cachai, se hace famoso por varias razones, o porque el loco tiene muchos ítems, cachai, y los locos lo travean, cachai, por ejemplo, te dicen, mira...yo tengo 50 ítems culiao, de nivel ehh... no sé poh, de nivel 200, por decirte una wea que no cualquiera puede tener, y me lo hice en una semana poh, entonces yo le dije, yo tengo 50 ítems, te lo cambio por un ítems de donación que cuesta 25 lukas, cachai, y el loco paga y lo cambia, y el loco como está haciendo quest todo el día, wn, cambia, no se poh wn, 150.000 wn, ítems, que fácil hacerlo en un año, cachai, por prácticamente 400 lukas de donaciones, cachai, a distintas personas del juego, cachai, que están cagaos de la risa por cambiarlos, cachai. Y con toda es plata, wn, el loco puede ir y vender la cuenta, cachai, dice...oye sabi que vendo una</p>

	<p><i>cuenta con 100 de donaciones, cachai, no obviamente al mismo precio con el que donai, pero todos salen ganando, el loco no gastó ni un 20 de su bolsillo, y ganó...mucho plata. Si poh wn, si es plata real poh.”</i> (Pedro)</p>
--	---

