UNIVERSIDAD ACADEMIA DE HUMANISMO CRISTIANO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN

“EL MAGIC SIN EL GATHERING”
CAMBIOS PERCIBIDOS EN LOS JUGADORES DE MAGIC: THE GATHERING EN SANTIAGO DE CHILE RESPECTO A LOS MODOS DE GENERAR COMUNIDAD PRODUCTO DE LA PANDEMIA

Estudiantes:
Fabián Andrés Diaz Bosque
Eduardo Andrés Hidalgo Cornejo
César Patricio Zabaleta Allancán
Profesor guía:
Álvaro Gainza

Tesis para optar al título de Sociología

Santiago, 2024

Agradecimientos

Esta investigación está dedicada a todos aquellos que corren más allá de los márgenes de la realidad, que ven el mundo desde otra perspectiva y deciden ser los protagonistas en sus propias historias. Para aquellos que crean lo que no existe y hacen de su mente su herramienta, y su imaginación, un motor de cambio.

Agradecimientos a Daniela, Celso, Drigo, Felipe, Carlos, Abraham y Jorge por abrirse con nosotros y darnos a conocer su visión del juego y de ustedes mismos. Su confianza ha sido vital para este proyecto.

A Jorge Peñailillo por contextualizarlos sobre la llegada del juego a Chile desde su perspectiva única como distribuidor encargado de Latinoamérica y a “Greven” por guiarnos por los primeros días de los jugadores y la naciente comunidad. Su aporte fue fundamental para poder recrear el periodo inicial del juego en el país.

A la comunidad “Landfall: Commander en español” por aportarnos con fotografías de sus eventos y a Matías Salinas, miembro del staff, por darnos su perspectiva desde la creación de contenido sobre el juego.

A la comunidad “Commander San Miguel”, por facilitarnos sus fotos de reuniones y eventos.

A los grupos de juego “Los Aristócratas” y “Gym de Maldad” por dejarnos compartir con ustedes, aclarar nuestras dudas y los buenos momentos.

A todos aquellos que nos apoyaron, nos aconsejaron y confiaron en nosotros desde el primer momento que está idea nació.

Para todos ustedes: Muchas gracias

Equipo de investigación.

Quisiera agradecer a mis padres, quienes fueron mis mecenas y patrones en este proyecto, con estas palabras cumplo mi parte y cierro, triunfante, este pacto hecho muchos años atrás.
Este viaje duró tanto como lo necesité y más de lo que mi ingenuidad consideraba. En el camino logré anhelar, sufrir, perderme, caer vencido y aprender de mi derrota. Todo para así encontrar el valor y, finalmente, enfrentar a mi peor enemigo: Yo mismo. Nada de esto se hubiese logrado si no fuera por aquellos que creyeron en mí desde el principio y apoyaron en esta locura de idea hasta el final. Gracias César y Fabián por creer en este plan de llevar "la magia" a las ciencias sociales, por estar siempre juntos en esos momentos sin guía ni dirección, avanzando solo por nuestra certeza de que hacíamos lo correcto.

Gracias, muchas gracias a todos aquellos quienes me entregaron su cariño, su consejo, su apoyo y su visión. Ustedes, todos ustedes, saben quienes son.

"Los buenos magos aprovechan las oportunidades; los magos extraordinarios las crean"

Eduardo.

Principalmente a mis amigos/as quienes de una u otra forma me acompañaron en esta odisea llena de tropiezos, por sus palabras y escucharme cuando era necesario. A mi mama por siempre intentar facilitarme mis acotados tiempos para

poder estudiar y trabajar, al igual que mi papá por siempre estar dispuesto a ayudarme en cualquier cosa para poder aprovechar mis cortos descansos, muchas gracias.

Llegado a este camino final como no agradecer a mi equipo, mis compañeros y camaradas, donde se formó una red de apoyo necesaria para sobrellevar muchas situaciones de dudas, incertidumbres y frustraciones. Más aún cuando se toca una temática tan exploratoria y novedosa, pero divertida, hemos concluido una gran travesía, gracias por las risas y las palabras de ánimo siempre presentes.

Fabián.

Particularizar agradecimientos, cuando hay inconmensurables vivencias y personas a las que decir "gracias", se vuelve una tarea compleja. Una lista interminable podría desplegarse en estas líneas, ya que tanto experiencias negativas como positivas fueron erigiendo este proyecto que con júbilo hoy podemos dar por finalizado. El movimiento basado en el choque de contrarios dio como síntesis esta pequeña partícula de sociología.

El todo subordina a la parte. Pero no puedo nombrar todo ni a todos en mis agradecimientos por lo anteriormente mencionado. Me permitiré hacer una mención excepcional con quienes fueron mis compañeros en esta anómala etapa de mi vida: "Muerte" y "Fabo". Su presencia fue sinónimo de momentos de tensión, esparcimiento y colectivización de conocimiento, que el lazo forjado va más allá de la característica liquidez que predomina en las relaciones personales modernas.

Hoy se da por finalizado un pequeño acto en este gran escenario de la vida.

Las lecciones extraídas de esta experiencia serán guía de vida para el porvenir.

Cesar.

Contenido

1. Introducción 4

2. Problemática a investigar 6

3. Justificación y relevancia de la investigación 12

3.1. Relevancia teórica: 12

3.2. Relevancia práctica: 14

4. Preguntas de investigación 14

5. Objetivos del estudio 15

5.1. Objetivo general: 15

5.2. Objetivos específicos: 15

6. Marco teórico 15

6.1. Antecedentes del marco teórico 16

6.1.1. Magic: The gathering y el nacimiento de los TCG 16

6.1.2. Sistema de juego 19

6.1.3. Estrategia y creación de contenido 20

6.1.4. La llegada del juego a Chile 21

6.1.5. La pandemia y las zonas de cuarentena 22

6.2. Telar teórico 23

6.2.1. El juego desde la perspectiva ludológica 23

6.2.2. El Homo Ludens 29

6.2.3. El mundo del juego 31

6.2.4. Ocio y tiempo libre 33

6.2.5. Comunidad 39

7. Planteamiento metodológico 45

7.1.1. Tipo de investigación: Diseño no experimental transeccional exploratorio 45

7.1.2. Metodología de la investigación: cualitativa 46

7.1.3. Técnicas de recogida de información: 46

7.1.4. Universo y muestra: Muestreo no probabilístico del tipo intencionado 48

7.1.5. Categorización de la muestra 50
7.1.6. Estrategia y análisis cualitativo: Análisis categorial 52
8. Análisis de entrevistas 53
8.1. Conocer las experiencias de los jugadores de Magic durante la crisis sanitaria respecto a sus formas de jugar ..... **Error! Bookmark not defined.**
8.2. Describir y analizar las motivaciones de los jugadores de la comunidad para mantener su interés en el juego durante la pandemia 60
8.3. Identificar los cambios percibidos por los jugadores en la dinámica de la comunidad MTG durante el periodo pandemia 64
9. Conclusiones 71
9.1. Conocer las experiencias de los jugadores de Magic: The gathering durante la crisis sanitaria respecto a sus formas de relacionarse con el juego 72
9.2. Describir y analizar las motivaciones de los jugadores de la comunidad para mantener su interés en el juego durante la pandemia 75
9.3. Identificar los cambios percibidos por los jugadores en la dinámica de la comunidad Magic durante el periodo pandemia 76
9.4. Ante nuestra pregunta de investigación 78
9.5. Sobre el marco teórico y la perspectiva sociológica adoptada en la investigación 80
9.6. Sobre la investigación y los investigadores 82
9.6.1. Reflexiones en torno a problemas y obstáculos de la investigación 82
9.6.2. Resolución de problemas 83
9.6.3. Autocrítica 84
9.7. Posibles líneas de investigación a futuro 85
9.7.1. Las comunidades de juego como comunidades no convencionales 85
9.7.2. Roles de género y discriminación en comunidades de MTG u otros juegos 86
9.7.3. Magic: The gathering y juegos de mesa como medida de prevención social 86
10. Anexos 88
10.1. Fotografías 88
10.2. Batería de preguntas 91
10.3. Transcripciones 93
10.1.2. Entrevista a expertos 93

10.1.3. Entrevistas individuales 99
Bibliografía 163

1.Introducción

Durante marzo del año 2020, el gobierno de Chile tuvo que responder ante la amenaza que significaba la pandemia del Virus Covid-19 que llegaba al país por medio de las fronteras. Mientras se desarrollaba una carrera a nivel mundial por encontrar una vacuna, el ministerio de salud decretó una serie de medidas preventivas para evitar una epidemia en el territorio. Una de las medidas tomadas consistió en el plan “paso a paso” que clasificaba las comunas del país según su cantidad de contagios, restringiendo las libertades de los habitantes en aquellas con más casos confirmados. Las comunas más graves sufrieron el cierre de sus espacios comunes, la prohibición de circulación por la vía pública y la imposibilidad de salir de la comuna. Además, todo el comercio no esencial debía permanecer cerrado, dejando solo supermercados y farmacias en funcionamiento (Gobierno de Chile, 2020). Durante todo el tiempo que duró está medida, comercios y espacios de baja prioridad no pudieron abrir sus puertas ni desarrollar sus actividades de forma normal, afectando directamente a empleados, empleadores, clientes e individuos relacionados con el lugar.

Es en este contexto, las tiendas dedicadas a hobbies, comercios cuyo rubro es la venta de productos de entretenimiento no electrónicos como juegos de mesa, de cartas, rol o miniaturas, se vieron fuertemente perjudicadas al no poder contar con clientes dentro del local. Muchas de estas tiendas fomentan el consumo de sus productos por medio de eventos presenciales como torneos o lanzamientos, generando así un espacio para que los jugadores se reúnan en torno a las actividades que ofrece la tienda o solamente como un espacio para jugar. La reducción de aforo en este tipo de espacios durante el plan paso a paso impidió la realización de este tipo de actividades habituales y anuló la posibilidad de reunión de los jugadores.

Para muchos jugadores, participar de las actividades que ofrece la tienda en sus juegos favoritos consistía en una parte importante de su rutina la cual fue abruptamente cancelada producto de la contingencia epidemiológica mundial, afectando no solo la instancia de

reunirse a jugar en un determinado momento de la semana, sino que todas las relaciones de los individuos en torno al juego y otros jugadores. Uno de los juegos en donde los jugadores se vieron afectados fue “Magic: The gathering” (también conocido por sus siglas “MTG”), un juego de cartas coleccionables diseñado para jugar de forma presencial. La editorial a cargo de este juego, Wizards of the coast, suspendió y dejó de auspiciar y promover todo tipo de actividades presenciales a nivel mundial y estas no se han reanudado hasta la finalización de esta investigación.

Ante esta crisis, este equipo decidió realizar una investigación sociológica para determinar los cambios que han percibido los jugadores de Magic durante el periodo de restricciones de aforo en sus lugares de reunión. La cercanía con el juego y lo inexplorado del tema nos alentó a desarrollar una investigación no experimental de carácter transeccional exploratorio, características que fueron tomando forma a medida que avanzó la investigación y el equipo descubrió la poca información dentro del campo de la sociología sobre este tipo de juegos. Sin embargo , la revisión bibliográfica nos permitió generar un tramado teórico sustentable para la investigación, en donde iniciamos con el ludólogo y sociólogo holandés Johan Huizinga en quien nos enfocamos para obtener una definición de juego y un entendimiento de este como agente culturizante, alejándolo de algún carácter infantil y propio solo del compartimiento de niños tal cual lo expone su libro “Homo ludens” (1938) ; Roger Caillois , otro cientista social, nos orientó en la clasificación de los diversos conceptos de juegos y de Magic: The Gathering precisamente. Lo anterior fue relacionado desde una perspectiva fenomenológica gracias a Alfred Schütz y su concepto del “mundo de la vida”, incorporando “el mundo del juego” a esta serie de mundo al que el individuo puede acceder durante su estado de vigilia. A su vez, Schütz asienta las bases para definir las relaciones instrumentales detrás de reunirse a jugar por medio de los conceptos “motivos para” y “motivos porque”. Dado el carácter heterogéneo que poseen los jugadores de MTG, los conceptos clásicos de comunidad no parecían suficientes y perspectivas más modernas como la entregada por la Psicóloga Mariane Krause Jacob centrándose en aspectos propios de una comunidad como la pertenencia a esta, una cultura común y una interrelación entre sus miembros.

Enfrentando la problemática de no contar con antecedentes sobre el juego en el país, el equipo tomó la tarea de construir la historia de la llegada del juego a Chile por medio de relatos entregados por agentes relevantes para que Magic: the gathering se consolidara como uno de los juegos de cartas más comercializados de la historia del país. Jugadores de ese tiempo, dueños de tienda y encargados de distribución colaboraron para la creación de un registro histórico sin precedente sobre el juego en el territorio. Esta tarea contó con las dificultades propias de realizar este tipo de investigación en periodos de pandemia y restricción de movilidad, por lo que se tomaron todas las medidas de prevención de contagio y distancia social requeridas en el momento. Esta situación generó una nueva arista ante la imposibilidad de reunirse con jugadores y agentes expertos para entrevistar, problema que se agravó al no existir, hasta el momento de realización de las entrevistas, manuales metodológicos que nos orientaran en protocolos o procedimientos para aplicar instrumentos cualitativos como una entrevista en situaciones de aislamiento social. Problema que fue subsanado con la modificación de una entrevista en profundidad de carácter semi directiva acorde a los parámetros de Taylor & Bogdan (1987) aprovechando su componente flexible creando, así, una “entrevista abierta semidirectiva virtual “.

Esta aproximación metodológica permitió aplicar un “análisis de categorías” a la información proporcionada por los entrevistados que nos arrojaron resultados expuestos en las conclusiones.

2. Problemática a investigar

Magic: The Gathering es un juego de cartas coleccionables que llegó a Chile a finales de la década de los ‘90. El juego consiste en derrotar al oponente con hechizos y habilidades expresados en las cartas contenidas en los mazos de cada jugador (Explicado más adelante en el marco teórico). Su creador, Richard Garfield, diseñó un sistema de juego en donde

dos jugadores se baten a duelo, por lo que la necesidad de otro jugador como oponente es esencial para poder jugar. Desde sus inicios los jugadores han encontrado en las tiendas especializadas en este tipo de productos un espacio donde reunirse a jugar. La misma empresa Hasbro, responsable de la edición y comercialización del producto, crea instancias en las tiendas para crear comunidades de jugadores e impulsar el juego con torneos, eventos y premios para los participantes. Chile no fue la excepción y tan pronto como el producto llega a tiendas de Hobbies y comics los primeros jugadores se reunieron en torno a estas tiendas, generando vínculos y amistad entre los jugadores, naciendo la primera comunidad de MTG en Chile. Hoy en día las comunidades en torno al juego no solo se circunscriben a tiendas, sino que también se organizan por sectores y el nivel de competencia entre jugadores.

En marzo de 2020 la pandemia obligó a cerrar espacios de reunión y a reducir el aforo permitido dentro de determinados locales. Las tiendas que servían de espacio para las comunidades no pudieron recibir más jugadores y la misma empresa Hasbro suspendió todo tipo de eventos oficiales presenciales relacionados al juego. Miles de personas en Chile que tenían como parte de su rutina el ir a tiendas o espacios comunes para jugar tuvieron que dejar de hacerlo de forma abrupta. Este cambio significó una crisis para los jugadores al no poder reunirse a jugar y realizar prácticas relacionadas al juego: Coleccionistas de cartas, vendedores de segunda mano y creadores de contenido también forman parte de la comunidad y se vieron afectados de igual forma que los jugadores.

Es en este escenario en donde el objetivo de esta investigación se enfoca en recolectar las experiencias de jugadores de MTG durante el periodo de mayor restricción sanitaria en los que sí se vieron imposibilitados de desarrollar sus modos de juego de forma convencional y acostumbrada, con el fin de descubrir cuáles fueron las motivaciones que lograron mantener el interés en el juego pese a no tener la posibilidad de jugarlo o experimentarlo de la forma usual.

Se realizaron entrevistas a expertos y agentes claves de la comunidad como lo son creadores de contenido, dueños de locales y encargados de distribución latinoamericana.

Esto logró generar una cronología del juego desde sus inicios en el país, dando un sustento contextual necesario para luego entrevistar a jugadores experimentados por medio de entrevistas semidirectivas, donde se logró extraer los recursos necesarios para un análisis de categorías que pudiera conducirnos de forma óptima a lograr los objetivos de esta investigación.

De esta manera, nuestros objetivos durante la investigación se centraron en:

Experiencia de jugadores en momentos de crisis: Dado que resultó muy difícil y finalmente imposible reunirse a jugar, los miembros de la comunidad no pudieron satisfacer sus necesidades de juego, lo que conllevó a una serie de modificaciones en las formas en que los éstos se relacionaban con la comunidad. Cabe destacar que el concepto de comunidad desarrollado acá escapará a los clásicos moldes de la sociología clásica debido a que estos, al ser algo rígidos, no permiten reflejar la fluidez que posee la comunidad Magic. Una perspectiva más moderna nos dio elementos que representan mejor la dinámica que posee este tipo de comunidades, que si bien mantienen aspectos de cohesión -por algo se han mantenido y desarrollado a través del tiempo-, su primordial aspecto es que son laxas al momento de diferenciar quién es o no parte de la comunidad: practicar el juego ya te hace parte de ésta. Para mayor desarrollo del concepto, véase Marco teórico.

El juego inicialmente está diseñado para jugar de forma presencial. Si bien existen alternativas virtuales (Magic Arena, y plataformas de transmisión-streaming), estas no suplen de manera adecuada/eficaz la experiencia de juego presencial, lo que deriva en una "percepción no satisfactoria del juego". Nuestro interés se enfocará en capturar este tipo de experiencias y determinar cuáles fueron los factores más críticos para los jugadores en ese periodo, para ello buscaremos entrevistar a diversos sujetos para poder conocer sus opiniones.

Motivaciones para mantener el interés en el juego durante el periodo de pandemia : A pesar de que era casi nula la posibilidad de reunirse a jugar de la forma en que se realizaba

anteriormente, muchos jugadores mantuvieron el interés en el juego desde otras perspectivas que no comprenden solamente reunirse a practicarlo; ejemplo de esto fue la proliferación de material online de contenido sobre aspectos del juego, discusiones y debates entre jugadores o la campaña de marketing que tuvo Hasbro para hacer del juego no solo algo jugable, sino que también coleccionable, dándole importancia a cartas sin necesidad de tener que jugar con ellas.
Nos pareció relevante el valor que los individuos le dieron a su tiempo libre, con sus hobbies y actividades recreacionales y desarrollo personal en periodos de crisis, estrés y problemas económicos.

Entendiendo el valor que se le da al juego desde una perspectiva intersubjetiva, en donde pasa más allá de la simple práctica de este mismo y su resultado (ganar o perder), sino del entusiasmo e interés que el jugador le entrega al juego independiente de sus resultados (participar, sorprender, expresar una idea o emoción por medio del juego o generar un desafío puede ser más importante que ganar en sí). Este entusiasmo puede verse materializado en el tiempo dedicado a la práctica del juego, los recursos económicos empleados en éste, el uso de creatividad e innovación para la construcción de jugadas, lo que simboliza para cada miembro de la comunidad el jugar MTG. Dicho elemento es la materia prima cuasi elemental que hace que quienes jueguen, prolonguen su estadía en la comunidad por tiempos más largos.

Desde una perspectiva de motivaciones, nos fue de especial interés conocer los aspectos que hacen de este juego una actividad primordial para los jugadores, las necesidades que satisface o el enfoque que adoptan al momento de proponerse cumplir las expectativas que se imponen o que están implícitas dentro del grupo de juego (ganar una partida, salir victorioso en un torneo, ser el jugador más capacitado dentro del grupo, un descanso de la cotidianidad, rutina laboral, enfocarse en un hobbie, un escape a la asfixiante monotonía etc). Estas instancias de juego serán observables desde una perspectiva fenomenológica, precisamente por el concepto de “motivos para” y “motivos porque” de Alfred Schütz. El sociológico nos plantea una posibilidad de comprender las motivaciones del individuo desde

un motivo “para”, ósea desde una intención de planeamiento y desde un motivo “porque” , aludiendo a un deseo más consciente y relacionado con el deseo. Estos conceptos, explicados más adelante en el marco teórico, nos guían a percibir dos dimensiones de la motivación de los jugadores: un motivo “porque” ligado con el deseo de la “experiencia lúdica” y un motivo “para” siendo este la planeación de una reunión para jugar, siendo esta una situación crítica para los jugadores durante la pandemia.

Empleando la conceptualización de Schütz, quién diferencia entre los motivos “para” y “porque”, la relevancia del punto acá señalado está centrada en comprender los motivos “para”, los cuales, Schütz entendía como aquellos que surgían en la conciencia del sujeto y estaban ligados a deseos u objetivos propuestos por éste. Así como también comprender la interacción del sujeto con las diversas realidades en las que está inmerso y en las cuales va interactuando, dependiendo de la experiencia y contexto. Por ejemplo, desde el mundo del sueño, al mundo hogareños y de éste al mundo del trabajo, por nombrar algunos. Gracias a esto se logra la comprensión de un mundo propio del jugador, el mundo del juego que será profundizado más adelante en el marco teórico.

Cambios en la dinámica de la comunidad: Entendiendo esta comunidad como un espacio destinado netamente para reunirse a jugar y ejercer prácticas relacionadas al juego, no quita que dentro de ella se formen relaciones interpersonales que van más allá del diálogo entablado por jugar una partida. La comunidad deriva en un grupo de sujetos, cuyos lazos está mediado primordialmente por la relación que genera el jugar MTG, siendo este su elemento base, su núcleo estructurador.

Es en base a ello que nos interesó conocer los cambios que sufrió dicha comunidad en el periodo de pandemia, donde su normalidad fue alterada con las restricciones que se impusieron en aquel contexto (cuarentenas, salvoconductos, toque de queda, etc), es decir, la relación cara a cara fue truncada de raíz. El ya no poder reunirse a jugar generó un cambio abrupto en la comunidad, pero dio paso a nuevas formas de relacionarse en torno a ella (véase más adelante la profundización de este apartado) de manera online, como otras de carácter más riesgoso. Además, de conocer no solo los cambios de la comunidad

sino también en la relación de los jugadores con el juego mismo. Es por ello que surge el interés de investigar los cambios que tuvo la comunidad en su dinámica en un periodo tan crítico como lo fue la pandemia.

Sin un espacio para reunirse, sin un ente regulador y organizador (dado que Hasbro suspendió todo tipo de juego profesional y organizado durante el periodo de pandemia), la comunidad no pudo seguir desarrollando sus actividades de forma habitual. Esto llevó a cambios en diferentes ámbitos en los miembros de la comunidad, entiendo que ésta se compone no solo de jugadores, sino también de dueños de tiendas, jueces y creadores de contenido. Nuestro interés fue conocer las nuevas dinámicas de la comunidad y su adaptación frente a la crisis. Entendiendo las dinámicas de la comunidad como el tipo de relaciones que establecen los jugadores, el modo en que se organizan para practicar el juego en un espacio determinado -sea esté online o presencial-, el tipo de intercambio que realizan comprando o vendiendo cartas, etc. Así como la adaptación que debieron tener frente a la pandemia: la transición vivida desde lo presencial (pre-pandemia), hacia una interacción más online o presencial "ilegal" debido a la crisis sanitaria (pandemia), hasta el término de ella y el retorno a la presencialidad (post-pandemia).

Cobró relevancia acá el identificar los efectos en los jugadores de esta nueva normalidad presencial post pandemia, diferente al periodo pre pandemia, contando ésta con más restricciones y menos libertades; así como también, el efecto de la campaña nacional de vacunación y el cese -o atenuación- de restricciones con respecto a la libertad de reunión.

Tras el quiebre que significó la situación sanitaria producida por el coronavirus, los jugadores de MTG se dotaron de nuevas herramientas para poder seguir practicando el juego, tales como la emulación del juego presencial por medio de una plataforma de carácter virtual (jugar por medio de videollamada, la alternativa de Magic online -video juego-), reunirse de forma informal (fuera de tiendas que organizan torneos y eventos) y en grupos reducidos, alternativas a jugar relacionadas con MTG masificadas bajo

comunidades virtuales y, finalmente, el comercio de cartas y artículos relacionados considerados de colección. A lo anterior, hay que añadir que lejos de ser un conglomerado cohesionado que luche por una causa o posea un norte prefijado como meta, éste buscaba perpetuarse y mantenerse activo. Esto último supone un abanico de cambios de prácticas y perspectivas para con el juego.

Una vez las medidas sanitarias se levantaron, las tiendas volvieron a abrir sus puertas a la comunidad y al mismo tiempo Hasbro reanudó sus eventos y torneos a nivel mundial. Muchos jugadores que pudieron jugar de forma presencial luego de años notaron cambios en esta nueva normalidad adquirida: Aumento de jugadores en determinados formatos, jugadores nuevos que nunca habían jugado presencial, gran presencia virtual en las comunidades, una gran diversidad en contenido relativo al juego en internet y en alternativas al juego presencial como Spell table o Magic Arena. Así mismo, no sólo percibieron cambios en las dinámicas de la comunidad sino también en los jugadores y cómo se relacionan entre ellos. En este aspecto, cobra relevancia el conocer la perspectiva de los jugadores respecto a las consecuencias tanto positivas como negativas que tuvo la pandemia en la comunidad en sí. Así mismo, realizar una comparación entre las principales diferencias y los aspectos generales que se alteraron durante este periodo.

3. Justificación y relevancia de la investigación

3.1. Relevancia teórica:

El concepto de las comunidades conformadas en torno a los Trading Card Game (TCG), o “Juego de cartas coleccionables” en español, es un fenómeno que poco ha tocado la sociología. Si bien existen investigaciones que han incurrido en el tema, no existe una amplia producción teórica frente al mismo, por lo que se hace menester dar un hincapié

inicial para indagar en este tema poco estudiado. Esto último hace resaltar el carácter exploratorio que tendrá este trabajo, cuyo fin es sentar precedentes que sirvan de aporte a futuras investigaciones con respecto al tema.

Nuestra intención fue adoptar el concepto de juego desde una perspectiva ludológica, donde se comprende al juego como un componente que acompaña a la cultura en todo su proceso y no solo como una herramienta educativa y culturizadora para los primeros años de edad. Logrando relacionarla con conceptos de comunidad que nos ayuden a entender y comprender las experiencias de los jugadores durante un periodo en donde el componente instrumental de esta comunidad, el reunirse con la intención de jugar, no pudo ser logrado. Además de evidenciar lo particular de esta nueva forma de comunidad, que se escapa de los conceptos más tradicionales de algunas vertientes de las ciencias sociales, ya que es una comunidad nucleada en torno al goce. Como también el poder dar cuenta de un nuevo sujeto en la sociedad que una de sus principales motivaciones en la vida cotidiana es el juego. El hombre que juega “Homo Ludens” que serían los nuevos jugadores modernos.

Lo anteriormente planteado, añade una extensión conceptual al entramado teórico de Schütz que se refiere al “mundo de la vida”; esto, gracias a los elementos que nos aportó la ludología de Huizinga. Dicha extensión, a modo de síntesis, es lo que podríamos denominar el **“mundo del juego”**, que es el espacio donde se compenetran e interactúan los jugadores mientras viven su experiencia a través de las dinámicas que se forman en torno al juego, ya sea estarlo jugando o no. Dicho mundo plantea una serie de experiencias que sólo son vividas mientras los sujetos practican el juego, es otra realidad que sumerge a los jugadores en un mundo que se aparte del mundo del trabajo, el estudio o la familia.

Cabe destacar que el interés que se desprende es comprender las formas de interacción que se dan entre sujetos que son parte de esta comunidad y si dichas formas de interacción se vieron modificadas en el contexto de Pandemia que produjo el Covid-19. Esto, debido a que el juego se basa en la interacción en donde lo presencial es medular al momento de

hablar de Magic, y como es bien sabido, la situación sanitaria creada por el Covid-19 rehizo las formas en que los sujetos interactúan los unos con los otros.

3.2. Relevancia práctica:

Ante el evidente poco desarrollo que tiene la sociología respecto al juego, y particularmente en el territorio nacional, es que se fija el carácter exploratorio de esta investigación con la finalidad de sentar los precedentes teóricos y metodológicos a la hora de estudiar las comunidades de juegos de cartas coleccionables. Desde la escuela de sociología, como estudiantes tesistas, la presente investigación queda a disposición para futuros y futuras investigadores; estudiantes que tengan el mismo interés; así como los respectivos estudios posteriores que puedan realizarse en torno al juego o a algún juego de cartas. La investigación quedará localizada en la biblioteca de la Universidad Academia de Humanismo Cristiano para ser consultada ante cualquier duda.

Si bien, hay autores que han estudiado el juego desde la perspectiva de la ludología, dichos conceptos no se han aterrizado para comprender las dinámicas que emanan en modernas comunidades que practican juegos como MGT, comunidades especializadas con sus propias características intergrupales.

4. Preguntas de investigación

¿Cuáles fueron los cambios percibidos por los jugadores de Magic de Santiago de Chile respecto a su experiencia con el juego en contexto de pandemia?

5. Objetivos del estudio

5.1. Objetivo general:

Describir y analizar los cambios percibidos por los jugadores de Magic de Santiago de Chile respecto a su experiencia con el juego en contexto de pandemia

5.2. Objetivos específicos:

- Conocer las experiencias de la comunidad de Magic: The Gathering en Santiago de Chile que surgen a partir de la pandemia respecto a sus formas de relacionarse con el juego.

- Describir y analizar las motivaciones de los jugadores de la comunidad para mantener su interés en el juego durante la pandemia

- Identificar los cambios percibidos por los jugadores en la dinámica de la comunidad Magic durante el periodo pandemia

6. Marco teórico

Esta investigación presentó el desafío de no contar con el suficiente contenido teórico específico para el tema. El ejercicio previo de revisión bibliográfica evidenció la carencia de contenido tanto teórico como investigativo sobre MTG y TCG lo que obligó a expandir las fronteras bibliográficas más allá del campo de la sociología. Es así como también contamos con aspectos filosóficos y antropológicos en el tramado teórico expuesto más adelante. Además, contamos con la experiencia, vivencias y relatos de agentes claves en la introducción del juego al país, aportando detalles no encontrados en revisiones bibliográficas y bases de datos afines al tema.

El tramado teórico de más adelante, conjuga el concepto de juego desde la ludología, propio de Johan Huizinga con aspectos propios del mundo de la vida encontrado en Schutz (Explicado más adelante). Junto a ello, se deconstruye MTG como juego y se clasifica según los tipos de juego acorde a Caillois su relación con el concepto de ocio y uso del tiempo libre dentro de una sociedad orgánica moderna. Con tendencia al alineamiento enfocada netamente en producir.

Dado que el juego necesita más de un jugador, se hace necesario crear lazos con individuos cuyos fines (motivos para/por qué) sean compatibles para generar una comunidad en torno al juego. Esta última, posee un carácter laxo, en el sentido de que no es una comunidad con sentimientos de arraigo, o de unión en torno a una causa como lo podrían ser otro tipo de comunidades, ya que el lazo que la cohesiona es simplemente el practicar un juego, de ahí deviene su carácter maleable y poco convencional.

6.1. Antecedentes del marco teórico

6.1.1. Magic: The gathering y el nacimiento de los TCG

Magic: The gathering (También conocido por sus siglas “MTG”) es un juego de cartas intercambiables o TCG (Trading Card Game). Usas cartas en el campo de batalla con las cuales puedes atacar al oponente hasta reducir sus puntos de vida a 0. Este juego de estrategia ofrece una mezcla entre el ajedrez y póker dado que ocupa componentes de azar como de estrategia al mismo tiempo. Los jugadores crean mazos de cartas a partir de su colección lo que entrega una experiencia al jugar única y diferente cada vez que se juega (Canal VICE, 2015, 54s).

Este tipo de juegos son aquellos en el que se enfrentan dos o más jugadores con un mazo de cartas que anteriormente han definido de entre una serie de cartas disponibles. Estas

generalmente representan criaturas, objetos, hechizos, recursos y todo tipo de elementos para interactuar en el juego (Wizard of de Coast, n.d.)

Magic: The gathering es creado por el doctor en matemáticas y física de la universidad de Pennsylvania, Richard Garfield (*La Historia De Wizards of the Coast*, 2015), el cual en sus tiempos libres se dedicaba a la creación de juegos de mesas. En 1991, Garfield llega a las oficinas de la naciente editorial Wizards of the Coast con la idea de un juego de mesa llamado "RoboRally". Peter Adkinson, editor en jefe de la empresa, se muestra entusiasmado con la idea, pero debe decir que no ante la imposibilidad técnica y logística de poder producir y comercializar un juego de mesa, así que le pide que diseñe un juego más compacto, pequeño y que sea fácil de llevar. Luego de un par de meses, Garfield se presenta con el proyecto de "Mana clash" (anteriormente llamado "The five magics"). Un juego de cartas en donde dos jugadores se baten a un duelo con hechizos que roban desde sus mazos. Los mazos serían creados por los mismos jugadores de entre un universo de cartas diferentes.

Acorde con el reportaje del canal Secret Galaxy (Canal Secret Galaxy, 2020, 6m18s), Magic: The Gathering hace su estreno en la feria de juegos de tableros "Origins" en Illinois, Texas. El 5 de agosto de 1993. El nombre es cambiado del original "Mana Clash" por la forma en que Garfield y su equipo de desarrollo llamaban informalmente al juego, "Magic". Al ser la palabra "Magic" demasiado amplia, hubo complicaciones con registrar la marca por lo que se le termina agregando "The gathering" como el nombre de la primera tanda del juego de cartas. El juego se vendía en formatos de mazos listos para jugar de 60 cartas y paquetes de refuerzo de 15 cartas semi al azar. El día de la feria, Magic se ofrece como un juego que no pide mucho tiempo para jugar, no necesitas estar en un lugar determinado ni demasiadas personas y posee un sistema de juego versátil y dinámico. Con 295 cartas, Magic da cientos de posibles combinaciones entre cartas para personalizar el mazo según las estrategias del jugador. El juego alcanza una inesperada popularidad y en dos días

agotan los 2,6 millones de cartas que se habían impreso para el stock de todo un año. Esta primera edición de cartas será llamada “Alpha Edition” por la compañía, años más tarde.

Con la sorpresa de un impactante lanzamiento, Wizard of the coast encarga una segunda edición de cartas que saldrían a la venta el 4 de octubre de 1993, Según informa el canal Secret Galaxy (Canal Secret Galaxy, 2020, 7m05s), Esta tirada es llamada “Betha Edition” y la promesa era que traerán más de 300 cartas. 302 cartas diferentes fueron impresas, de las 295 iniciales se les agregó 7 cartas más que por error no salieron en la primera tirada. Wizards vuelve a lanzar al mercado 2,6 millones de cartas en formatos de mazos de 60 cartas y sobres de 15, estas vuelven a agotarse en menos de un mes. Ante el indiscutible éxito de Magic, la editorial crea una tercera edición de Magic con las mismas 302 cartas. En esta ocasión, se le ordena a la imprenta belga Carta Mundi que cambie el color negro de los bordes de cartas por gris, que finalmente termina siendo blanco, para diferenciar esta edición de las dos primeras. Se imprimen 40 millones de cartas y se venden a lo largo de Estados Unidos. A partir de ese momento, Wizards of the coast empieza a lanzar ediciones originales de cartas cada 3 meses. Las ediciones consisten en sets de cartas diferentes a los anteriores, pueden mezclarse entre ellas y jugarlas juntas lo que diversifica las posibilidades de estrategias con cada nueva edición que lanzan.

"Caja de sobres de la primera edición del juego (Alpha) que estuvo disponible a partir del 5 de agosto de 1993"

Hasta la fecha final de esta investigación, Magic cuenta con más de 300 ediciones y más de 18 mil cartas diferentes, está traducida en más de 20 idiomas y se distribuye en los 5 continentes. Ha hecho incursiones en el mundo de los videojuegos y actualmente tiene un sistema online de juego con más de 2 millones de jugadores (Wizard of de Coast, n.d.).

6.1.2. Sistema de juego

El juego representa la batalla entre dos hechiceros que por medio de diferentes tipos de magia buscan llevar los puntos de vida del oponente a cero. Cada jugador encarna a un hechicero y las cartas de sus mazos corresponden a los hechizos disponibles para derrotar al oponente. Los hechizos requieren un “coste de maná” (pago) para poder ser ejecutados, siendo el maná la energía que proviene de determinados lugares de la naturaleza (Islas, Montañas, pantanos, bosques y llanuras) y son representadas por cartas de tierra dentro del mazo. Por lo tanto, el jugador debe alternar tanto cartas de tierra como de hechizos para poder jugar adecuadamente. Cada carta de tierra genera un color de maná diferente, de esta forma las cartas de bosques generan maná verde; las montañas, rojo; las llanuras, blanco; los pantanos, negro y las islas, azul. Cada color de mana representa un aspecto del juego, jugabilidad y filosofía. El color verde representa la naturaleza y el crecimiento, lo salvaje y exuberante, el color negro representa a la muerte, la avaricia y la desgracia, lo dañino y castigador, el color azul representa al conocimiento y la astucia, a la inteligencia y el saber (Tabak, 2013:4).

"La carta "Shivan Dragon" es una carta de criatura cuyo coste para jugarla requiere mana de color rojo, especificado en la esquina superior derecha. En su caja de texto pueden verse sus habilidades y en la esquina inferior derecha sus valores de resistencia y ataque"

Con más de 500 ediciones a lo largo de 30 años, Magic: The gathering, cuenta con más de 26 mil cartas diferentes dentro de su colección (*Archivo De Colecciones De MTG | Magic: The Gathering*, n.d.). Esto les da a los jugadores una infinidad de combinaciones para desarrollar sus propias estrategias y ponerlas a prueba con la de sus oponentes y nuevos formatos de juegos que dan mucha

más variabilidad que las iniciales 295 cartas de la primera edición de 1993. (Canal Secret Galaxy, 2020, 13m34s)

Ante la pauta de nuevas ediciones que la editorial planeaba lanzar y dada la cantidad de cartas con las que se podrían crear nuevas estrategias y mazos, en 1996 Wizard of the coast lanza sus primeros formatos oficiales, diferentes versiones de cómo jugar el juego. La primera versión, llamada “Eternal”, consta con la posibilidad de usar todas las cartas lanzadas por la editorial Magic a la fecha, sin embargo, el otro formato, “Standard”, solo permite cartas de las últimas tres ediciones lo que agrega complejidad al juego. El resto de las reglas es igual para los dos modos de juego. (Canal The Trinket Mage, 2022, 13s)

De esta forma, los formatos para poder jugar se adaptan a gran parte de las necesidades de los jugadores, existiendo desde formatos profesionales y de jugadores que se enfrentan unos a otros en torneos de tiendas hasta formatos más diseñados para prolongar la “experiencia de juego”, por sobre la competencia. Los jugadores pueden reunirse en casas a jugar partidas en donde todos participen al mismo tiempo con un mazo creado por ellos mismos en mesas de hasta 8 jugadores. La experiencia de Magic deja de ser asociada netamente a un factor profesional o de torneo y se queda como un juego de estrategia para disfrutar entre gente de agrado donde ninguna partida puede ser igual a otra y todos los jugadores tienen las mismas posibilidades de ganar.

Los formatos crean unos subgrupos compuestos por jugadores que buscan la misma experiencia formando comunidades independientes entre ellas bajo el mismo juego.

6.1.3. Estrategia y creación de contenido

Dado el dinamismo del juego, ningún momento de la historia de MTG es igual. Con la constante llegada de nuevas cartas en ediciones cada vez más seguidas una de otras, las estrategias y los mazos cambian continuamente para mantenerse vigente y óptimo dentro del circuito de torneos en donde participan. Si un jugador no se adapta a las nuevas cartas que constantemente son lanzadas al mercado, no podrá participar de manera óptima. La necesidad de información sobre lo que sucede en el mundo de MTG llevó a la creación de

mucho contenido para compartir con respecto al juego y sus jugadores. La primera revista virtual dedicada exclusivamente al juego es “Classicdojo” y funciona desde 1995 (Kusumoto, 1998). Desde entonces, se han levantado foros, blogs, artículos y videos relacionados a MTG. El acceso a plataformas de transmisión como Twtich y Youtube han abrazado el auge de usuarios y jugadores para opinar y aconsejar sobre estrategia o simplemente hablar de cartas y el juego. Magic: the gathering tiene una fuerte presencia dentro de Latinoamérica (en donde el producto ha sido traducido bajo el nombre de “Magic: El encuentro”) y comunidades como Landfall: Commander en español tienen presencia en diferentes plataformas virtuales como lo es twitter, Facebook, Twitch, Youtube e Instagram con el fin de llevar contenido del juego en el mismo idioma.

Actualmente, Wizard of the coast patrocina cierto tipo de canales de creación de contenido sobre Magic: The gathering siendo el más importante el canal de Youtube “The command Zone” centrado en el formato más popular: Commander

6.1.4. La llegada del juego a Chile

De acuerdo con los relatos recopilados por expertos y personajes claves en la materia, Magic the gathering llega a Chile el año 1996 producto de la expansión de Wizard of the coast, ahora filial de Hasbro, en un intento por llevar el producto al mercado internacional con sets de cartas traducidos a varios idiomas. Se vende de forma espontánea en tiendas de cómics y artículos de rol y llama la atención de gente rápidamente. Para el año 2000, Magic es fenómeno entre los jóvenes y los niños, recibe notas en programas juveniles, como “Bakania” del canal “Chilevisión” y en la prensa de la época. En ese entonces, tiendas como “Stronghold” ubicada en la galería “Dos Caracoles” de Providencia, o “Rivendell” en pleno centro de Santiago, recibían casi un centenar de jugadores para los FNM, todas las semanas. Los FNM (Friday Night Magic) son torneos organizados por Wizard of the coast para todas las tiendas afiliadas en el mundo. La empresa se encarga de enviar los premios y los resultados de los torneos dan como resultados puntos para el ranking nacional e internacional de DCI (Duelist’s convocation international), entidad encargada de llevar registro de los jugadores . En este tiempo, SALO SA, empresa chilena de entretenimiento

con fuerte presencia en álbumes de láminas, es encargada de distribuir y comercializar el producto tanto a nivel de consumidor como de intermediario. Magic: The gathering llega a los kioskos SALO y es vendido por todo el país. La empresa se declara en quiebra para el 2010 y para ese entonces Magic es distribuido por la filial chilena de la empresa DEVIR la cual se encarga de abastecer a las tiendas del país (Peñailillo, 2022), datos entregados por Jorge Peñailillo, gerente de distribución latinoamericana de Devir en ese entonces. En la última década, Chile ha tenido una proliferación de tiendas dedicadas a la venta y organización de torneos de Magic The gathering, no solo de producto sellado, sino que también de una parte importante del mercado secundario siendo los formatos más jugados y solicitados, Standard y Commander. Tiendas como MagicSur (Providencia), MTGoasis (Las Condes), la Forja de Stone (Santiago centro) e Imperio Games (Quinta Normal) se establecen en esta segunda década del siglo en un ambiente creciente de jugadores. Paralelo a esto, Wizards of the coast elige a Chile como sede de torneos continentales como lo es el Grand Prix por 3 años seguidos, el evento reúne cerca de 3000 personas de toda Sudamérica, asisten tiendas internacionales y son invitados ilustradores emblemáticos del juego como R.K. Post, con quien trabajan desde los 90´s (Peñailillo, 2022).

Actualmente, Chile no solo cuenta con eventos locales organizados en tiendas, sino que también cuenta con evento de niveles sudamericanos que congregan a jugadores de todo el continente como lo son los eventos “Command zone” que no solo tienen el evento principal, sino que se encargan de entregar diferentes instancias de juegos a diferentes formatos. Del mismo modo, muchas comunidades virtuales y presenciales se crean no sólo en torno a una tienda, sino que al sector y a la intencionalidad que se le da el juego (Jugador casual que busca divertirse vs el jugador competitivo que encuentre el goce en ganar dentro de la experiencia de juego).

6.1.5. La pandemia y las zonas de cuarentena

Avanzado el año 2020, la amenaza del virus Covid-19 llega a Chile y los reportes de contagio producto de personas desde el extranjero aumenta el número de infectados en el

país por lo que el ministerio de salud impone una serie de medidas de prevención y contención del virus. Entre estas medidas se encuentra la instauración de zonas de cuarentenas por comunas a lo largo del país acorde al nivel de infección de estos. El plan de prevención incluye una campaña informativa sobre el autocuidado incentivando la distancia social, el uso de mascarillas, el lavado constantemente de manos y el evitar el contacto y reuniones con persona, además de esto, el plan “Paso a paso” del gobierno (Gobierno de Chile, 2020) califica con niveles de infección cada comuna y son revaluadas semana a semana por el gobierno.

Las fases del plan Paso a paso son detalladas a continuación:

- Paso 1, Cuarentena: Cierre de espacios comunes, prohibición de circulación y salida del sector y comercio no esencial (supermercados y farmacias) cerrados para todo público.
- Paso 2, Transición: Posibilidad de circulación y traslado a comunas que no se encuentren en pasos anteriores por motivos laborales y médicos, comercio no esencial cerrado
- Paso 3, Preparación: Apertura de comercio con restricciones de aforo y medidas sanitarias, libre circulación por la comuna y traslado a otras en niveles iguales o superiores a esta.
- Paso 4, Apertura inicial: Comercio no esencial puede funcionar con trabajadores que vivan fuera de la comuna manteniendo las restricciones sanitarias; cines, teatros, cafés y restaurantes pueden funcionar con el 50% de su capacidad normal, se estudia un reingreso paulatino a clases presenciales en colegios y otros establecimientos educacionales.
- Paso 5, Apertura Avanzada: Funcionamiento normal de la comuna manteniendo el cuidado permanente acorde al ministerio de salud.

6.2. Telar teórico

6.2.1. El juego desde la perspectiva ludológica

La palabra “Juego” viene de las expresiones latinas “iocum” y “Ludus-ludere” que aluden a reír, divertirse o bromear (Huizinga, 2007:54-55). Sin embargo, el término sufre de una polisemia que le da múltiples significados según el idioma y la cultura. Lejos de ser un problema, esta cualidad otorga un amplio abanico semántico que brinda la posibilidad de conceptualizar de formas más diversas el término a abarcar.

Desde la perspectiva de la ludología, la principal definición de juego aparece en 1938 con la publicación del libro “Homo Ludens” del ludologo Holandés Johan Huizinga, al cual lo define como: *"una acción libre ejecutada «como sí» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual"* (Huizinga, 2007:27). En consonancia con lo anteriormente definido, “*un “juego” consiste en la interacción de un conjunto de jugadores (definidos como actores capaces de tomar ciertas decisiones), que se rigen por un conjunto finito de reglas y/o restricciones, y cuyas acciones y resultados de acción son interdependientes. Aparte de estas reglas, juegos y jugadores no se rigen por ningún contexto sociocultural o institucional”* (Burns et al., 2021:59). El juego funciona como tal, en tanto esté abstraído de la realidad, no posee una finalidad productiva y puede o no ser competitivo; a su vez, un elemento que prima en éste es su ausencia de estructuras rígidas, ya que “*El juego es, ante todo, una actividad libre. Se juega porque se encuentra gusto en ello y «en esto precisamente consiste su libertad». Satisfacción y libertad son, en este caso, dos elementos íntimamente unidos. La actividad lúdica se realiza en función de la «satisfacción que produce su misma práctica». No existe un objetivo más allá. El juego es algo inútil, superfluo, que se puede abandonar en cualquier momento. No se juega por necesidad física ni como deber moral, el juego se sitúa fuera de nuestras necesidades y deseos. Sin embargo, una de sus propiedades esenciales es su posible repetición.”* (Cabeza & Casado, 2010:14). Otra cualidad a destacar para con el concepto expuesto, es que en sí, el juego no busca otra finalidad más que la de ser-existir por sí mismo; en palabras de Gutiérrez Delgado: “*La importancia del juego no está ni en la actividad, ni en el*

fin, ni en el significado que emane de él y que lo sobrepase, su esencia, está centrada completamente en él mismo. El juego tiene sentido por sí mismo. El mismo juego es la finalidad." (Gutiérrez, 2004:154).

Para el ludologo Huizinga existe una acción lúdica, la cual se lleva a cabo en un contexto espacio-temporal y estructura determinada, es decir, dentro de este mundo lúdico se aplican ciertas normas que son tangibles únicamente, en ese perímetro construido por el juego. Las reglas creadas dentro de este espacio generan una libertad y satisfacción al lograr cancelar lo "exterior", o cotidiano, donde se crea la sensación de ser otros, estar en otro lugar y tomar consciencia de esa diferencia (Huizinga, 2007:18). Estos elementos son los que dan una relación de unión entre contrarios dentro de lo que entenderemos por juego, porque el aspecto diversión-tensión van de la mano y hacen al desenvolvimiento de éste como tal porque "*presenta dos aspectos contradictorios: la aparente necesidad de relajar el comportamiento en público para dejar de lado las cortesías y obligaciones que implica "la vida seria", frente a la aceptación y el seguimiento de una serie de reglas y prohibiciones instauradas y necesarias para que el juego no se dañe ni se interrumpa.*" (Arias, 2012:181). Por otro lado, el juego genera su propio universo en donde hace valer sus propias reglas y aspectos temporales, Cuencas Cabeza habla sobre el "campo de juego propio", delimitado como "fiesta". En este mundo temporal, las reglas delimitadas son de carácter obligatorio y voluntario, son las reglas las que generan un orden lúdico que nos invita a la intriga, a la curiosidad, la tensión y la conciencia de ser alguien diferente al habitual (Cuenca, 2000:103-104). Salir del mundo de la cotidianidad -como puede ser el del trabajo o la familia- y entrar a este mundo, esta realidad, que se rige bajo sus propias reglas, en donde el sujeto se abstrae de los mundo que quiere dejar de lado, hace que esté se sumerja en otra realidad que escapa al de las vivencias cotidianas, se da la interacción de múltiples realidades, ya que al decir de Schütz "la realidad significa simplemente una relación con nuestra vida emocional y activa" (Schütz, 2003:197), es por medio de estas emociones en juego que se generan a partir de las interacciones del mundo del juego en cómo los jugadores van configurando sus múltiples realidades.

Años más tarde -1958-, el sociólogo, escritor y crítico literario, Roger Caillois define el juego en su libro "*Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*" como una actividad libre, ajena a la cotidianidad y con un sistema de reglas (Caillois, 1986:37-38). Conforme a la definición de juego encontrada en la tesis de magister *Juego, tecnología y tiempo libre* nuevamente el nombre de Caillois se hace presente en donde se habla acerca de que el juego es "una actividad libre, separada en límites de espacio y tiempo, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia que tiene como finalidad, no desarrollar una capacidad sino el juego mismo" (Villagrán, 2007:25:26). Como se puede apreciar en la gran mayoría de definiciones mencionadas con anterioridad, el común denominador de ellas es que el juego no posee ningún carácter productivo por sí mismo, salvo la dicha de la misma actividad libre.

Cabe añadir que Caillois agrega subcategorías dentro de la definición de juego, según sea el componente principal presente: Competición (agon), azar (alea), simulacro (mimicry) o vértigo (ilinix) (Caillois, 1986:41). Es importante recalcar que existen muchos juegos que poseen más de un elemento principal y pueden ser categorizados de diferentes maneras. Por ejemplo, el Póker posee un componente de azar al recibir cartas aleatorias en cada ronda con las que se debe desarrollar una determinada estrategia, las cartas que entregan más adelante siguen siendo aleatorias y la estrategia debe desarrollarse con lo que se obtiene, mismo caso que en Magic: the gathering.

Para Caillois existe una categorización de elementos que se pueden diferenciar -y a su vez complementar- dentro del concepto de juego: paidia y ludus. "*La primera se refiere a un principio de improvisación que manifiesta una fantasía incontrolada; ludus tiene que ver con la repetición de convenciones arbitrarias con el fin de conseguir unos resultados perfectamente inútiles.*" (Cuenca, 2000:108). Con esto, el autor intenta ilustrarnos una visión del concepto del juego en donde la fantasía, propia de la imaginación infantil, se entrelaza con una creación artificial de reglas funcionales en un determinado tiempo, lugar y personas (jugadores).

Sintetizando las ideas expuestas anteriormente de la complementariedad entre Huizinga y los aporte de Caillois, Andrés Urrutia, quién investigó sobre las prácticas de los video jugadores chilenos, nos expone sintéticamente dichos aportes de la siguiente manera (Urrutia, 2017:22-23):

- Juegos de *agon*: término griego que significa “competencia”. Este tipo de juegos suelen buscar como fin un ganador o equipo ganador, los cuales no necesariamente deben competir entre ellos directamente. alcanzar una meta o determinadas condiciones pueden dictar ganadores y/o perdedores. El ajedrez y el ludo son ejemplos.

- Juego de *alea*: término latino que significa “suerte”. El componente de azar es importante y determina la dirección del juego, el jugador no posee completo control o injerencia de los resultados del juego. El bingo, el juego de la ruleta y la lotería son ejemplos de esto.

- Juego de *mimicry*: término de origen inglés, que significa “mimetismo”, que proviene a su vez del griego mimesis, “imitación”. El aspecto supranatural del juego (Caillois, 1958) se manifiesta en juegos infantiles de imitación de roles de adultos dentro de comunidades o sociedades (jugar al “papá y la mamá”, “a la oficina”). Además, los juegos de rol y estrategia como Calabozos y Dragones se nutren de esta perspectiva.

- Juegos de *ilinx*: término griego que significa “torbellino”, del que deriva a su vez ilingos, “vértigo” (Caillois, 1958). Estas actividades conviven con la emoción que genera la actividad en sí, en ocasiones, adrenalínico. Un juego de video en tiempo real aporta las condiciones de vértigo, lo mismo que un juego de destreza (como el Jenga)

Debido a la dinámica de Magic: The gathering, es posible encontrar dos tipos de juego en él. Esto se relaciona con su condición de TCG (Trading Card Game, “Juego de Cartas Coleccionables"), juegos como Pokemon TCG, Yu-Gi-Oh! o el chileno Mitos y Leyendas comparten los mismos tipos: El Agon y el Alea.

El componente Agon puede ser identificado desde temprano en MTG en la misma descripción del juego según el manual redactado por Tabak *“Cada jugador comienza con 20 vidas. Cuando reduces a tu oponente a 0 vidas atacando con criaturas y jugando hechizos, ¡ ganas!* “(Tabak, 2003:4). Y posteriormente en las reglas de este, escrito por Barclay y otros autores *“104.1. Un juego termina inmediatamente cuando o bien un jugador gana, o bien cuando el juego es un empate, o bien cuando el juego se reinicia”* (Barclay et al, 2019:9)

En ambos casos se explica que el juego busca un ganador, obtener la victoria por sobre la de los oponentes (jugadores). La estrategia que emplea el jugador se pone a prueba directamente con la de sus oponentes generando un ambiente de competencia en cada partida.
Este aspecto se extrapola tempranamente cuando en Wizards of the coast comienza a organizar torneos presenciales entre jugadores a partir de 1994. Incitando a la competitividad entre sus jugadores. Las tiendas oficiales también realizan eventos de torneos de forma semanal con el fin de que los jugadores tengan su espacio para jugar. El juego no se concibe si no existe un ganador.

El componente alea se encuentra más arraigado dentro de la esencia de MTG en sí, pero es la misma que cualquier TCG. Si bien es el jugador el que, previamente, decide con qué cartas y estrategia jugar, estos recursos en forma de cartas estarán dispuestas de forma aleatoria y su disposición será en cantidades acotadas (Mayormente, se toma la carta del tope del mazo y se agrupa dentro de las cartas disponibles para jugar, este acto se conoce como “Robar carta” y, por lo general, sucede una vez por turno). A menos que un efecto del juego lo permita, los jugadores no saben qué carta van a robar, pero si saben que será solo

una. Esta condición azarosa genera un espacio de imprevisibilidad dentro del juego completamente fuera del control de los jugadores. Los cuales deben adecuar su estrategia en base al estado del juego con los recursos aleatoriamente entregados.

6.2.2. El Homo Ludens

El ludólogo Johan Huizinga, postula que el hombre es un "Homo Ludens", ósea un "hombre que juega". Recalca la importancia del juego dentro del desarrollo de un individuo dentro de la cultura no solo a nivel pedagógico como postulan otros teóricos del tema como Piaget, sino que, como la base para la construcción de todas las relaciones sociales, "*no simplemente en sus aspectos biológicos, psicológicos, etnográficos o culturales, sino como la función humana esencial en la reflexión y el trabajo, mostrando así la insuficiencia de las imágenes convencionales del homo sapiens y el homo faber. Desde los supuestos del pensamiento científico-cultural, el juego se ubica como génesis y desarrollo de la cultura*." (Trachana, 2012:424). En este aspecto, el juego antecede a la cultura en tanto gestor de costumbres y métodos de vida, es dentro del juego que se crean estructuras de comportamiento social útiles para el desarrollo de la vida y la supervivencia misma. Huizinga postula que el juego es el medio en donde se gestan y solidifican costumbres que dan paso a la cultura de una comunidad propiamente tal (Urrutia, 2017). Esto último no hace referencia a que el juego modifique la construcción cultural, sino de que la cultura tiene en su génesis un componente lúdico, es decir se encuentran enlazados ambos elementos, ya que "si bien el juego representa el hecho objetivamente perceptible, la cultura es el juicio histórico posterior". (Urrutia, 2017:21).

Pese a definirse al sujeto como "el hombre que juega", cabe destacar, que dicha actividad no es una atribución inherente, propia del ser humano. Otras especies animales, también ejercen acciones que pueden ser categorizadas como "jugar", pese a que no comparten la complejidad que el homo ludens da a sus juegos. "*El juego es una actividad sumamente compleja, la cual no se puede considerar exclusiva del ser humano, ya que es propia de*

cualquier especie animal superior, ni tampoco de la infancia, porque el hombre disfruta del placer del juego desde el nacimiento hasta la muerte." (Gutiérrez, 2004:154). A su vez, como indica Gutiérrez, no es una actividad propia del humano infante, ya que el juego está presente a lo largo de nuestras vidas.

Existen vestigios de juegos de mesa de 5000 a.C. con el "juego de Ur" en Sumeria, el "Senet" en Egipto y el "Oware" en África. Además, hay registros de actividades lúdico-deportivas en Grecia, el Imperio romano y en civilizaciones precolombinas de América del sur. Por tanto, el juego ha estado presente desde los inicios de la civilización y es parte del desarrollo de esta misma (Huizinga, 2007).

Para efectos de la investigación, se empleará el término **jugadores** como concepto que hace referencia al Homo ludens que practica un juego determinado, en el caso de esta investigación, Magic: the gathering. A nivel genérico, se puede entender a jugadores como sujetos con la capacidad de tomar alguna decisión dentro de un marco de reglas y/o restricciones, cuyos resultados son subproductos de las decisiones tomadas dentro del mencionado marco. Estos a su vez, dependiendo del tipo de juego que se esté practicando pueden adoptar el perfil de "egoísta racional", o, por el contrario, uno con sentido más cooperativo-solidario. Al primer perfil lo entenderemos como "*actores capaces de tomar decisiones estratégicas en el contexto de juego. Cada jugador es definido como un "egoísta racional", o sea motivado exclusivamente por el interés de ganar el juego; y contando con capacidad estratégica: calculando su acción en relación a las acciones esperadas de los otros jugadores, tratando de obtener la mayor ventaja.*" (Burns et al., 2021:1). No obstante, existen juegos cuya práctica no se centra en la competencia, y el "egoísta racional" no prima en las relaciones generadas dentro del juego, como es el caso de los juegos de Rol, dónde la colaboración entre jugadores es el elemento determinante en la interacción de éstos.

Acorde a la investigación, los jugadores de la comunidad Commander de MTG se desenvuelven en un escenario en donde los elementos de competencia no toman una preponderancia determinante, ya que quienes lo practican buscan generalmente divertirse

por medio del juego, sin embargo, dicho elemento - la competencia- existe y "el hombre que juega" será entendido de la siguiente manera: "*En el caso particular de los TCG se da una manera especial de* ***acción social*** *que no se da en los juegos de rol. Existe una competencia entre los jugadores, esta es la base del juego, y es contraria a la de los juegos de rol. De esta manera, la afinidad entre jugadores no es necesaria, por el contrario, este es un juego de eliminación. Esto no quiere decir que no puedan conformarse grupos de jugadores con niveles de afinidad elevados, pero en el mismo juego el objetivo es eliminar al oponente*." Queda de manifiesto que el perfil de egoísta racional es el que predomina bajo el marco de interacción que genera el juego. (Pérez, s.f:5)

El individuo jugando, el homo ludens, es parte esencial del desarrollo, integración y adaptación para la cultura. El insertarse dentro de una sociedad con sus respectivos roles, reglas y seguimientos, es precedido por un proceso en donde la esencia de la cultura en sí es presentada por medio del juego. Desde ese momento el juego acompaña al individuo en su proceso de aculturación y adaptación. De esta forma, el jugar no sólo se relega a niños o de una forma insignificante, sino que adquiere un componente formativo y de esparcimiento para el sujeto.

6.2.3. El mundo del juego

El fenómeno que hace que los jugadores de MTG se organicen y reúnen a jugar puede ser observado desde una perspectiva fenomenológica. Alfred Schütz, en su libro, "El problema de la realidad social" plantea que existen diversas realidades por donde el individuo transita. Estás realidades, finitas de sentido, no solo se limitan al estado de vigilia del sujeto, sino que compone todos los aspectos del "mundo de la vida" de éste. Es así como existe un mundo del trabajo al cual el sujeto recurre en su horario laboral; un mundo de la familia al cual acceder en su hogar; así como también existe para el sujeto un mundo de la fantasía, onírico, comunitario, amistoso, entre otros (Schütz, 2003:215-216).

Cuando un jugador de MTG se reúne a jugar e inicia una partida, ya no está poniendo su atención en algún otro mundo como lo puede ser el del trabajo. Sino más bien, que toda su atención se centra en este nuevo mundo, “el mundo del juego” el cual dictamina las reglas y fronteras de este mismo, demandando atención y concentración. La finalidad de este espacio es jugar, divertirse, buscar el goce en la experiencia misma del juego; es decir, dotar al individuo participe de una **experiencia lúdica** grata, es esta la motivación principal por la cual los jugadores participan de este mundo del juego.

Se puede apreciar como el juego contribuye a una realidad más para los individuos que juegan este juego u otros. Es por ello que el juego se puede considerar una realidad más de las múltiples que existen en palabras de Schütz, el cual es un ámbito finito de sentido al igual que una experiencia religiosa, amorosa o la de dormir. Entendiendo que el juego es una experiencia lúdica como tal, partiendo desde la base que el juego posee su cultura propia, al igual que el mundo del trabajo posee sus determinados valores y reglas, el mundo del juego es una realidad más dentro de las múltiples que considera el autor. Cabe señalar, que este mundo del juego dentro de Magic: the gathering tiene un vínculo fuerte con el mundo de la fantasía, debido a que quienes practican este juego, simula el enfrentamiento entre magos que por medio de hechizos y criaturas mágicas logran dorrotar a su (s) oponente (s) y obtener la victoria. Cada movimiento realizado en el tablero es una especie de conjuración de hechizos que buscan el objetivo deseado: el triunfo por sobre el oponente.

Los sujetos que se desenvuelven dentro del mundo del juego lo hacen a través de relaciones instrumentales, practicando acciones racionales con arreglo a fines, debido a que el fin que se busca por medio de éstas, es generar una sensación de diversión, goce, dispersión. Enlazado a este concepto weberiano, se acopla también el de Schütz que hace referencia a los motivos “para” y “porque”, que sirven de herramienta para poder acceder más profundamente a esta comprensión motivacional que empuja a los jugadores a generar este “mundo del juego”. Dentro de los motivos “para”, se pueden señalar la simple noción de “juntarse con los amigos” como acción futura a concretarse, mientras que, por otro lado, en los motivos “para”, se dilucidan elementos como la búsqueda de una experiencia lúdica, que los gratifique, les dé una sensación de goce. (Schütz, 1993:118).

6.2.4. Ocio y tiempo libre

En las sociedades modernas, los individuos se encuentran insertados en una forma de vida anclada a la producción, la que a su vez está bifurcada en el mundo del trabajo o del estudio. Ante este escenario es que los sujetos ven limitados los tiempos que pueden dedicar al esparcimiento, debido que el rol de adulto no implica demasiado uso del tiempo en actividades de ocio o tiempo libre. Inclusive, los días ajenos a la rutina laboral, aquellos destinados al descanso, muchas veces, son empleados para seguir produciendo debido a las exigencias sociales.

Lo anterior mencionado, genera un marco de relaciones donde lo emocional se ve relegado a segundo plano o es abiertamente controlado, al igual como muchas de las situaciones que la sociedad controla a través de los mecanismos de los que se ha dotado la modernidad. Dicen Dunning y Elías al respecto "*Igualmente, controladas están las pasiones de los individuos (…) La organización tanto social como personal para el control de las emociones, para contener la excitación apasionada en público e incluso en la vida privada, se ha hecho más fuerte y más eficaz"* (Dunning & Elías, 1992:83).

Esto genera la ilusión de que la pesada losa de estructura social ha producido una masa homogénea ajena a las expresiones emocionales, donde el control pareciera anular el sentir subjetivo, pero los individuos en sociedad continuamente producen espacios donde la emoción se vuelve un vínculo para escapar a este control. Un claro ejemplo de esto es el tema abordado en esta investigación -la comunidad Magic- cuya existencia llama la atención debido a su perduración a través del tiempo, y cómo ésta se mantiene y prolifera pese al auge de la comunidad virtual que practica el mismo juego.

Desglosando un poco lo recién planteado, el control para con la emocionalidad va acentuándose a medida que los sujetos avanzan al mundo de la vida adulta. En el caso de un infante, este tipo de restricciones están más atenuadas, debido a que aún se considera un sujeto en formación. Pero en el mundo adulto este tipo de manifestaciones se relegan a un lado debido a que pueden ser consideradas "no productivas" (debido a que no producen un valor material) o meramente algo que puede ser considerado como secundario en el

orden de prioridades de las exigencias sociales. En este aspecto, ambos sociólogos relatan las formas en cómo los adultos que han sido formados en sociedades modernas como las nuestras han podido aprender a no exponer sus emociones más fuertes frente a los demás, lo que al pasar del tiempo se traduce en que ya no han de poder mostrarlas más. Poseen un autocontrol automático de sus emociones (Dunning & Elías, 1992:84-85). Es como consecuencia de este control social ejercido en la emoción adulta, en que el adulto mediante la socialización de las responsabilidades debe desechar toda idea de emociones recreativas. Esto deviene en una falsa noción de diversión, la cual, sería meramente un elemento del mundo infantil y no del adulto. En sociedades tan especializadas como la nuestra hay un truncamiento tajante por rango etario que se debe cumplir.

El capitalismo y la forma de vida que se desprende de este sistema contribuye a dicha anulación de la diversión en la esfera adulta, mientras la tolera en el mundo del niño. En el caso de Magic, se da esta relación, debido a que quienes lo practican, muchas veces son catalogados de "infantes" por la actitud de constancia que mantienen frente a este juego. Esto denota que existe una especie de estigmatización hacía el ocio y tiempo libre por parte de la sociedad, debido a que ésta invade tanto esferas públicas como privadas.

Ahora bien, para tratar el concepto de ocio en las sociedades actuales es necesario conocer las dos componentes opuestos -y su vez complementarios- que se desprenden de este concepto. El ocio es la otra cara del trabajo. Hay que destacar que ambos conceptos poseen juicios de valores distintos "(…) *el trabajo está altamente catalogado como un deber moral y un fin en sí mismo; el ocio, degradado como una forma de haraganería y complacencia. Al último, por si fuese poco, se le identifica a menudo con el placer, y también éste ocupa una baja posición en la escala nominal de valores de las sociedades industrializadas. Pese a la reciente preocupación en torno a los problemas que causa la insatisfacción laboral, casi siempre se considera el trabajo como la antítesis innata del placer (…)"* (Dunning & Elías, 1992:87). El trabajo como deber moral, es bueno y necesario de cumplir para cada individuo de la sociedad, no así con el ocio, que tiene una connotación negativa para quienes la ejercen de cierta forma, ya que es un aspecto de la vida improductivo para el mundo del trabajo (Schütz, 2003). La sociedad se ha encargado de vigilar este aspecto, al apuntar

con un dedo quienes son los vagos que prefieren divertirse (jugar o relajarse) en vez de estar haciendo algo “productivo”.

Para seguir ahondando en un mejor entendimiento de esta división entre trabajo y ocio, debemos de comprender también el tipo de trabajo al cual nos referimos. Tanto Elías como Dunning lo definen básicamente como lo que la gente ejerce para ganarse la vida. Es el trabajo asalariado básicamente, en el que la amplia mayoría de la población está inserta. Pero hay que destacar la existencia de un trabajo no remunerado/asalariado que normalmente se hace en el tiempo libre de cada individuo y que una fracción de ese tiempo libre se le puede dedicar al ocio, entendiéndolo como una labor no pagada y libremente escogida. (Dunning & Elías, 1992:88). Como se menciona hay una confluencia entre estos dos conceptos. Tenemos el ocio, que se mueve en la esfera del tiempo libre, la cual es ocupada de igual forma en trabajos no convencionales (que luego se explicarán) y el tiempo restante se ocupa en ocio, es decir, ya quedaría una fracción reducida de tiempo dedicado realmente para la distracción o el goce. Lo que podría darnos claros indicios de por qué en sociedades tan complejas como las actuales, existen altas tasas de estrés laboral y grandes problemas de salud mental.

Como se ha mencionado con anterioridad, el ocio, que se encuentra en el campo del tiempo libre, está mezclado con el campo del trabajo; ahora, corresponde poder delimitar de mejor forma la relación entre ambos. En sociedades modernas, sólo una porción de este tiempo es dedicada a las actividades recreativas. De esta forma, Dunning y Elías, de manera preliminar, afirman la existencia de 5 esferas que se solapan entre sí pero que representan distintas actividades.

En una primera instancia hablan de **trabajo privado y administración familiar:** Aquí corresponden las actividades domésticas, las provisiones de la casa, compras grandes y pequeñas; transacciones financieras personales, todos los planes a futuro que se tenga; el cuidado de los/as hijos/as, la forma de organizar la familia, aunque extraño, se incluyen las peleas familiares y un sinfín de tareas relacionadas con ella. En esta esfera a medida que se crece a nivel de vida, crece el tiempo que se le invierte, a propósito de lo que

anteriormente se hacía mención, respecto a la evolución de la cantidad de responsabilidades a medida que cada individuo va creciendo (Dunning & Elías, 1992:89).

La segunda esfera sería el **descanso**: aquí pertenecen actividades como sentarse y fumar o tejer, soñar despierto, vagar por casa ocupado en nimiedades, no hacer nada concretamente, y por sobre todo, dormir (Dunning & Elías, 1992:89).

La tercera esfera corresponde a la de la satisfacción **de las necesidades biológicas**: Son todas las actividades biológicas socialmente configuradas, tales como comer, beber, defecar, tener sexo y dormir. Al realizarlas son agradables y se calman solamente para aparecer en un tiempo más. Ahora bien, tanto comer, beber y tener relaciones sexuales tocan a otras clases de actividades directa o indirectamente, en la sociabilidad. Por lo general dichas actividades pueden convertirse en rutinas hasta cierto grado, pero pueden -y podrían- ser desrutinizadas en algunas oportunidades (Dunning & Elías, 1992:89).

La cuarta es la **sociabilidad**: a esta esfera pertenecen las actividades que todavía tienen algún nexo con el trabajo, como lo es visitar a los compañeros o a los jefes, salir de viaje, etc. con la compañía y otras que no poseen relación con ella (Dunning & Elías, 1992:90).

La última, son las actividades **miméticas o de juego:** aquí corresponden todas las actividades de tiempo libre con característica de ocio, como participar de protagonista (jugar MTG, practicar algún deporte, etc.) en ellas o como espectador (fútbol, conciertos, etc.), eso sí, deben ser actividades alejadas de los marcos de ocupaciones laborales, es decir, lo más alejadas de lo que signifique trabajo (Dunning & Elías, 1992:90).

Estas distintas esferas interactúan en la vida de los individuos y son la prueba fehaciente para poder darnos cuenta de que la polarización del ocio y el trabajo es su forma más conservadora de verla, es absolutamente errónea, puesto que *"(…) parece sugerir que todo el tiempo no invertido en trabajo, en el sentido de trabajo ocupacional asalariado, que todo el tiempo libre puede ser destinado a actividades recreativas"* (Dunning & Elías, 1992:91). Ya los autores han planteado las diferentes formas en que los espacios de recreación y de expresiones emocionales fuertes son muy reducidos, y que el hecho de que exista un

tiempo libre no implica necesariamente un no trabajo en dicho espacio de tiempo, sino más bien que hay actividades que resultan tan estructuradas como un trabajo, solo que no son remuneradas.

Hay que destacar que el concepto de ocio es algo muy poco tratado y a su vez difícil de definir y caracterizar, esto se debe a que posee cualidades fisiológicas, psicológicas y sociológicas (Dunning & Elías, 1992). Lo curioso es que en ninguna de las tres áreas mencionadas hay definiciones claras de cómo poder abordarlas, pero si encontramos distinciones en otras partes, o mejor dicho en otras culturas. Para los griegos el concepto de ocio no tiene ninguna relación con el que actualmente se le atribuye *"El término griego para «ocio» es el antecesor directo de la palabra inglesa «school»: schole. El término podía referirse también a las ocupaciones de los hombres ociosos, a aquello en lo que empleaban sus ratos de ocio: a la conversación, los debates y discusiones eruditas, las conferencias, o al grupo al cual se dictaban las conferencias. De este modo fue acercándose poco a poco al significado de nuestra palabra «escuela»"* (Dunning & Elías, 1992:100). El ocio en la antigua Grecia estaba ligado a algo con mucho más valor como lo era pensar y aprender, filosofar básicamente. Hoy ese concepto tiene una inclinación hacia la palabra flojo/a, alguien de mucho ocio es considerado prácticamente un vago.

Lo interesante a mencionar en la definición de ocio de la antigua sociedad griega, es ver cómo en sociedades más antiguas que las de nosotros, y muchísimo menos especializadas y complejas que las que habitamos, ya tuvieran en consideración el concepto en sí y con una valoración radicalmente distinta a la de nosotros. Pareciese que el concepto en sí no es muy necesario, o no se valora actualmente pensar o darse un tiempo de reflexión.

Para dejar en claro esta radical diferencia de valores se hará uso de la siguiente definición *"Nada ilustra mejor la diferencia entre su esquema de valores y el nuestro que esa palabra con la se referían al trabajo de un caballero. Sólo podían expresarlo negativamente, formando una palabra que significa «no tener ocio»: ascholia"* (Dunning & Elías, 1992:100). Los griegos ya lo decían, quienes no tenían ocio eran esclavos del trabajo y tenía una connotación negativa, ya que no eran hombres pensantes y carecían de aprendizajes. Un

antagonismo absoluto a la noción moderna, donde se vanagloria a quienes trabajan de forma excesiva y son casi modelos a seguir. Trabajamos para sobrevivir casi sin ocio alguno. En ese sentido, los juegos de cartas como Magic vienen a subvertir la noción de ocio moderno y rescatar un poco el ocio griego, como algo dichoso de aprender y pensar. Haciéndole frente a toda la monotonía productiva no pensante y que solo reproduce la vida capital. Siguiendo esta línea del paradigma de la antigua Grecia frente a lo que era el ocio, definiremos a este como ***"El ocio actual no se da como una actividad libre sino como una actividad necesaria, por liberadora, al emplearlo de un modo no valioso por sí mismo sino un medio para enfrentarse a los problemas de la vida cotidiana, y en particular los generados por el mundo del trabajo."*** (Codina & Munné, 1996:432)

Ahora debemos de entender de mejor forma cómo funciona este tiempo libre y el ocio en relación al trabajo que es su contradicción. El trabajo como tal no da espacio a una real autonomía de decisiones, en nuestras sociedades todo está enfocado hacia el trabajo y no se puede declinar de dicha idea, el ocio viene siendo el único territorio en donde se enfoca en el goce y placer del individuo. El trabajo está valorado como una actividad excesivamente buena -moralmente hablando- y necesaria en lo práctico, por lo que el trabajo causa un cierto tipo de orgullo a quien lo desempeñe, está socialmente construido así. Como ya hemos visto durante las horas que no se trabaja se hacen cosas menos valorables, inútiles de alguna forma, como lo son las distintas actividades recreativas destinadas al placer y la ociosidad. Pero dichas actividades destinadas a la autocomplacencia son más bien enfocadas a la relajación que permite liberar al individuo de las tensiones laborales (Dunning & Elías, 1992:114-115)

Cobra especial interés para esta investigación, el tiempo dedicado al juego Magic: the gathering como parte de las actividades de ocio que usan los jugadores para poder escapar al yugo de la cotidianidad, practicando un cambio de rol respecto a ésta, ya que "*el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla en unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas totalmente obligatorias pero libremente aceptadas, acción que tiene una finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de conciencia de ser "de otra forma" que en la vida cotidiana*" (Huizinga, 2007:45) Este "ser

de otra forma" que buscan estas agrupaciones conformadas en torno a los TCG, son un subproducto de las actuales condiciones sociales modernas, ya que "*son fruto de la época en que vivimos. No sería posible tal despliegue de imaginación reunido en un solo grupo si no fuera por el desencantamiento del mundo moderno y de la necesidad de escape del mismo.*" (Pérez, s.f:9)

6.2.5. Comunidad

El concepto "comunidad de jugadores de Magic", se define desde un aspecto subjetivo de la construcción de dicho concepto. Se emplea como primer referente la siguiente óptica teórica (Ibáñez y Álvarez, 2016:11):

> *"Comunidad es una relación social en la cual la actitud en la acción social se inspira en el sentimiento subjetivo (afectivo o tradicional) de los partícipes de constituir un todo integrado e integrable, de modo que las acciones que se dan en él se hallen recíprocamente referidas (M. Weber).*
>
> *El vínculo comunitario se da de diversas formas a través de la proximidad sanguínea, la proximidad espacial y la proximidad psicosocial y cultural, todo lo cual desemboca, respectivamente, en el parentesco, la vecindad y la amistad. Este tipo de relaciones comunitarias es fundamental para la integración social que hace al mismo sistema de convivencia.*
>
> *Todos los fenómenos que se enmarcan dentro de la estructura comunitaria suponen un proceso de diferenciación interna, independientemente del tamaño que la comunidad asume. Diferenciación que torna compleja una integración comunitaria a nivel social."*

Los lazos de interacción subjetivos a los que se refieren los autores, parafraseando a Weber, se ven reflejados en que quienes son partícipes de este juego de cartas, hacen una construcción subjetiva sobre lo que es su comunidad. Si bien son variadas las opiniones

frente a este respecto, hay un elemento que hace de común denominador para cohesionar y construir esta comunidad: el jugar Magic.

Este primer elemento -que dicho sea al pasar, es el que estructura toda la noción comunitaria de los jugadores de MTG- deja de lado nociones de Comunidad un tanto rígidas e ideales que muchas veces, desde la ciencia social se buscan dar, para poder describir o caracterizar lo que es una comunidad. Al estar en presencia de una comunidad, cuyo enlazamiento esté dado por algo que, mirado superficialmente, pareciera banal, es menester hacer uso de una definición categorial que no busque idealizar ni encasillar con construcciones arbitrarias lo dinámico que es la realidad comunitaria. *"El sentido irreflexivo más corriente de la palabra "comunidad", la identifica con formas unitarias y homogéneas de vida social en las que prevalecen rasgos, intereses y fines comunes. Por lo general se le asocia a un territorio pequeño (barrio, localidad) o una población homogénea (pobladores, beneficiarios de un programa, usuarios de un servicio), generalmente pobre o marginal, que comparte alguna propiedad (necesidades, intereses, ideales). Dicha imagen unitaria y esencialista de comunidad, invisibiliza las diferencias, tensiones y conflictos propios de todo colectivo o entidad social."* (Torres, 2013:12). Recalcar el factor subjetivo que tiene la noción de comunidad, justamente nos aproxima a la realidad estudiada en esta investigación y nos aleja de lo unitario y esencialista que poseen las definiciones convencionales de Comunidad.

Siguiendo esta línea de dinamismo que busque reflejar lo variado que es el concepto comunitario, se adscribe a las palabras mencionadas por Mariane Krause que afirma que *"requerimos, por lo tanto, de un concepto teórico, el cual, ojalá en términos sencillos y sin la carga valórica incluida en los conceptos < < ideales> > , contenga los elementos mínimos necesarios para que podamos distinguir lo que es comunidad de lo que no lo es"* (Krause, 2001:52)*;* más aún, cuando se está en presencia de un tipo de comunidad tan heterogénea y cuyo núcleo es un juego de cartas. Dicho núcleo es el que borra diferencias etarias o sociales, y reúne a su alrededor a sujetos, que inconscientemente fueron dando forma a esta comunidad; esto da paso a una *"percepción de similitud de uno mismo en*

relación a otros integrantes, la interdependencia de ellos, la voluntad de mantener esa interdependencia (sobre la base de la reciprocidad)" (Krause, 2001:52)

Para el caso tratado en esta investigación, la percepción de similitud está mediada por el hecho de que un miembro de la comunidad se siente "un igual" a otro, por el mero hecho de practicar el juego. Se da una relación horizontal e interdependiente, ya que este juego requiere de al menos dos personas para poder practicarlo, y la voluntad de mantener dicha relación de dependencia colectiva también se ve condicionada por el juego en sí que posee sus propias reglas, independiente de la voluntad de quienes lo juegan. Se da una relación comunitaria que podríamos definir como "tribu lúdica", la cual sería un *"grupo de personas que se congrega (a partir del deseo de buscar entretención) en torno a un juego determinado, y que posee por consiguiente una identidad propia definida por este juego. Poseen además estilos de vida distintivos y son agrupaciones autónomas de las instituciones adultas, además manejan símbolos y significados integrados a su vida cotidiana."* (Pérez, s.f:9).

Lo anterior hace mención sobre quiénes son parte componente de este colectivo llamado "Comunidad de Magic"; pero, por otra parte, hay que tener en cuenta el elemento que dirime quién no es parte de ésta. La unión de un grupo necesariamente trae aparejada en sí el criterio excluyente, segregador, "*se suma el hecho de estar unida la población comunitaria a través de un sistema normativo, regulador de la interacción ad intra y ad extra."* (Ibáñez & Álvarez, 2016:15). La integración o exclusión a dicho grupo comunitario, se verá determinado por quienes sepan o no jugar dicho juego en primera instancia, y en otros casos por quienes quieran ser parte de ese mundo. Sea como fuere, es el juego quien hace de mediador integrador-segregador. Se encasillaría dicho tipo de comunidad, en una de las categorizaciones hechas por Bauman, quién tipificaba dos tipos de comunidad: la Ética y la Estética. La segunda categoría hace alusión al tipo de comunidad en estudio. *"Las formas que asume esta exigencia de comunidad llevan, según Bauman, esencialmente a las dos tipologías anteriormente mencionadas. La comunidad ética es aquella en la cual se realiza el máximo sentido de pertenencia, de compartir fraternalmente entre los miembros y de responsabilidad recíproca, pero también es la que se encuentra más lejos de garantizar la*

exigencia de libertad y autonomía que busca el hombre contemporáneo; la comunidad estética, al contrario, responde a la necesidad de agregación, de compartir gustos, de experiencias y de modas, es siempre contingente y puede ser abandonada en cualquier momento" (González, 2007:180)

Frente al factor local-geográfico, se difiere en cuanto a la preponderancia que este factor toma para entender qué es una comunidad. En definiciones de varios autores que aluden al tema, Ibáñez y Álvarez plantean: *"en tanto fenómeno global, la comunidad supone el sentimiento subjetivo, por parte de sus miembros, de constituir un todo (Weber, MacIver), es decir es una relación que actúa en común, lo cual, para Kö nig, asume características estructurales que permiten la pervivencia de la comunidad respectiva. A este entramado social subyace – insistimos- un territorio, la base local."* (Ibañez & Álvarez, 2016:15). Es decir, la comunidad es posible y se desenvuelve gracias al factor geográfico común, el espacio, que comparten sus miembros.

Es acá dónde la rigidez en lo que respecta a definiciones no encaja con la fluidez de la realidad. Con las últimas conquistas de la tecnología cibernética esto ha variado bastante, al punto de que el concepto de comunidad posee un carácter transfronterizo, y cuya relación puede darse sin que jamás medie un contacto "cara a cara". Para el caso particular de Magic, al implementarse la modalidad online para jugar -algo que tuvo cierta proliferación en cuanto a uso, tras la situación sanitaria mundial producida por el coronavirus- se da este fenómeno que deja de lado la ubicación geográfica como pilar estructurador de una comunidad, ya que "*Hasta la llegada de Internet, la gran mayoría de conceptualizaciones y caracterizaciones elaboradas acerca de la comunidad hacían referencia, de una u otra manera, al territorio, a los vínculos y a la proximidad. Hoy el concepto de proximidad ha ampliado de forma extraordinaria su sentido y significado al dejar de estar ligado en exclusiva al territorio físico.*" (Úcar, 2009:6)

Posteriormente, se toman los elementos mencionados por Mariane Krause Jacob -y que para ella son los que definen a una comunidad como tal- para plantear que una comunidad incluirá las siguientes características: **pertenencia, interrelación y cultura común**.

Con respecto a la pertenencia se afirma que "*si bien pudiera ser definida externamente, enfatizó su dimensión subjetiva, la cual incluye tal el sentirse < < parte de> > , cómo < < identificado con> > "* (Krause, 2001:55). Se declaró anteriormente que dicha relación está determinada por el juego, es el juego quien genera el sentimiento de pertenencia e identificación.

La interrelación se entenderá en dónde *"cada participante de una comunidad depende de los otros participantes para formar -en conjunto con ellos- la comunidad"* (Krause, 2001:56). Al ser un juego que no puede ser ejecutado en modalidad solitario, la codependencia con otros hace de que la interrelación sea imprescindible.

La cultura común, de acuerdo con Krause, "*es construida y reconstruida permanentemente a través de la comunicación. Puede o no incluir la existencia de determinados ritos, conductas o incluso objetos de significado cultural. Lo esencial es que contenga representaciones sociales propias y por lo tanto interpretaciones compartidas de las experiencias que se vivan comunitariamente*" (Krause, 2001:56). La comunidad Magic emplea toda una jerga que es sólo conocida en los círculos de interacción del juego, dicha terminología de uso común entre jugadores es parte de esta cultura comunitaria.

La constitución de comunidades, sacan a flote el rol central que juega la integración social del sujeto, por medio de éstas, ya que "*Plantándonos frente a la inmensidad extrínseca - como diría Bachelard- representada por el Mundo de la Naturaleza, lo orgánico y cósmico, nos hacemos fuertes en la inmensidad intrínseca del Mundo del Sujeto, mediatizada por la radical e indispensable presencia viva de las comunidades locales para, a partir de allí, aprender a existir, a ser-en-el-mundo-sociocultural y comunitario-local."*(Ibañez & Álvarez, 2016:17). Con respecto a esta última afirmación, se insistirá en que el concepto de comunidad no toma un rasgo estático, inmutable, sin variaciones, a medida que ésta va conformándose o consolidándose. La dinámica de la realidad aleja un poco a las visiones

estatistas y a su vez de los relativismos extremos. Este “ser-en-el-mundo-sociocultural y comunitario-local” no es meramente una exclusividad que atañe a una sola comunidad.

En el caso de Magic, los miembros de la comunidad no necesariamente son exclusivamente parte de esta comunidad TCG, ya que pueden ser parte de otras comunidades de juego, o incluso de otras ajenas a estos círculos, porque *“debemos entender la pertenencia a comunidades en forma no exclusiva. Es decir, es habitual que una pertenezca, simultáneamente, a más de una comunidad; se identifique con más de un grupo”* (Krause Jacob, 2001:54). Así como tampoco la permanencia en ésta es de carácter definitivo, ya que se da el caso de muchos jugadores que dejan de lado por cuestiones de fuerza mayor el juego -familia, trabajo, estudios- o porque simplemente priorizaron otras cosas en su vida, *“la pertenencia a una comunidad no necesariamente es de por vida, y mucho menos aún se traspasa de generación en generación*” (Krause Jacob, 2001:54). Estos aspectos antes mencionados podrían generar una especie de tensión dentro de las fronteras comunitarias, bajo el precepto estructurado que muchas veces se da, pero acá se entenderán dichas situaciones como parte de la dinámica que hace a los jugadores de Magic.

Sumado a lo recién mencionado, y a modo de síntesis se sostiene que “*La idea que Durkheim establece y que será de gran importancia en el análisis de lo comunitario es la autogeneración de la comunidad sin pacto previo (Marinas,2006:88). Este estar continuamente haciéndose la comunidad, cuestiona la afirmación de la comunidad como realidad originaria y dada para siempre. La comunidad vuelve, como regresa lo reprimido, en la medida en que las nuevas formas de agrupación presentan dificultades notorias de integración armoniosa, o al menos soportable, con las marcas identitarias preindustriales.”* (Marinas, 2006, citado en Torres, 2013:45). Dicha autogeneración a la que hace mención el párrafo es la dinámica que mantiene la comunidad estudiada, ya que no existe una planificación consciente de cómo generar y perpetuar la comunidad, no existe un “pacto previo”, ya que el lazo que la produce/reproduce es una acción -banal a los ojos superficiales- mediada por el juego, es decir, la esencia del homo ludens construye comunidad.

Finalmente, esta comunidad de juego puede observarse desde la óptica fenomenológica en donde A Schütz plantea la constante construcción de significados por parte de los sujetos dentro de su espacio (Schütz, 2003:215), lo que se ve reflejado en la intención que poseen los jugadores en reunirse con otros jugadores para crear un grupo de juego. En este mismo ejemplo se pueden observar los dos tipos de motivaciones que percibe el autor: Motivos de índole objetivo “para”, reflejados en la intención de crear una comunidad de juego y el tipo de motivación “porque” expresado en reunirse a jugar MTG con el fin de entrar al mundo de la fantasía (Schütz, 1993:118). Este mundo, es parte de uno de los tantos submundos planteados por Schütz en su postulado sobre realidades múltiples. Dado que, en palabras del autor, estos mundos se encuentran ligeramente inconexos, el acudir al mundo de la fantasía por medio de MTG genera una parcial desconexión de las relaciones que tenemos con otros submundos (Schütz, 2003:215), siendo el efecto deseado por los miembros de la comunidad.

7. Planteamiento metodológico

7.1.1. Tipo de investigación: Diseño no experimental transeccional exploratorio

Puesto que no se encontraron previas investigaciones sobre las comunidades de MTG, esta investigación posee un diseño de tipo no experimental, que consiste en todo diseño que no manipula variables, como los diseños experimentales. (Hernández et al 2014:152). Al mismo tiempo, es un diseño no experimental de carácter **transeccional exploratorio**, el cual consiste en “(...) comenzar a conocer una variable o un conjunto de variables, una comunidad, un contexto, un evento, una situación. Se trata de una exploración inicial en un momento específico. Por lo general, se aplica a problemas de investigación nuevos o poco

conocidos; además, constituyen el preámbulo de otros diseños (no experimentales y experimentales)" (Hernández et. al, 2014:155).

7.1.2. Metodología de la investigación: cualitativa

El desarrollo de esta investigación permitió sentar bases investigativas para futuras incursiones sociológicas dentro de la materia.

Con el fin de poder acceder a motivaciones de los jugadores de MTG durante el periodo de pandemia de una manera más personal es que esta investigación usó un enfoque de **investigación cualitativo** la cual "(...) se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos, las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable." (Taylor & Bogdan, 1987:19-20). Así como también que posea un diseño de **investigación flexible** por parte de los investigadores (Taylor & Bogdan, 1987). Esta última perspectiva fue adoptada con el exitoso fin de acercarse a miembros de la comunidad y realizar una idea primaria de la dinámica ocurrida entre los jugadores de MTG.

La elección de este tipo de investigación permitió acceder a una perspectiva única de cada entrevistado y los primeros sondeos de esta permitieron la recolección exitosa de experiencias que formaron las primeras impresiones de los jugadores de MTG en Santiago de Chile durante la reciente pandemia y su comunidad, lo cual es ahondado más adelante.

7.1.3. Técnicas de recogida de información:

La dinámica que se fue hilando acorde avanzó la investigación para poder captar en profundidad las experiencias de la comunidad, fue la de mantener una relación lo más horizontal posible entre el entrevistador y el entrevistado, este dinamismo facilitaba la profundización de los tópicos a investigar. Para ello se acudió a la herramienta de las **entrevistas en profundidad** las cuales "siguen el modelo de una conversación entre iguales,

y no de un intercambio formal de preguntas y respuestas (...) el propio investigador es el instrumento de la investigación, y no lo es un protocolo o formulario de entrevista. El rol implica no sólo obtener respuestas, sino también aprender qué preguntas hacer y cómo hacerlas" (Bogdan y Taylor; 1987: 101).

Esta técnica fue elegida por la posibilidad que nos entregó de acceder a experiencias vividas por los jugadores durante la pandemia, a fin de conocer sus impresiones y cambios percibidos que de otra forma o técnica no se podrían recolectar.

Para efectos de lo expresado recientemente se aplicaron **entrevistas abiertas semi-directivas**, "(...)tal tipo de entrevista consiste en un diálogo "cara a cara", directo y espontáneo, de una cierta concentración e intensidad entre el entrevistado y un sociólogo más o menos experimentado, que oriente el discurso lógico y afectivo de la entrevista de forma más o menos «directiva» (según la finalidad perseguida en cada caso)" (García et al.,1986:178). La finalidad de este tipo de instrumento es iniciar un escenario con el entrevistado de forma más directiva hasta llegar a un punto de más confianza en donde se pueda realizar preguntas más íntimas, tal como lo aconseja Ortí.

La aplicación de dicho instrumento ayudó de manera óptima la recopilación de datos por medio de los entrevistados, cumpliendo con su cometido , tal cual lo explica Ortí: "En la elaboración por el entrevistado de su propio discurso, el sociólogo aspira a «leer», en todas sus dimensiones y niveles, únicamente las coordenadas motivacionales (psíquicas, culturales, clasistas...), más que sus características individuales, de la acción social situada de la «clase de sujeto» en presencia (o lo que es lo mismo, del sujeto típico de la clase de referencia)." (García et al., 1986:178).

Tanto el instrumento como su desarrollo y posterior aplicación atravesaron por múltiples modificaciones, uno de sus principales motivos fue la nula comunicación inicial con el docente a cargo de guiar esta investigación. Durante este periodo, los investigadores confeccionaron los primeros avances del instrumento con la ayuda de su formación de pre-grado en técnicas metodológicas y documentos relativos al tema. Para cuando se contó

con la ayuda de nuevo docente, el instrumento ya estaba aplicado y en análisis, sin embargo, con una demora significativa producto de la no dirección inicial.

La siguiente problemática que la investigación tuvo que sortear fue la carencia de protocolos metodológicos para realizar entrevistas abiertas por medios no presenciales como lo son las videollamadas por medio de aplicaciones virtuales. Dado que la pandemia también afectó el normal desarrollo del proceso investigativo, se tornó imposible cumplir con las condiciones adecuadas para realizar una entrevista presencial en sus óptimas condiciones. Es por eso que los investigadores deciden adaptar la entrevista abierta semi-directiva y crear la variante "**entrevista abierta semi-directiva virtual**". Esta versión sigue los mismos parámetros que la entrevista abierta semi-directiva reparando en detalles de índole técnico y enfatizando aspectos importantes en la relación "persona-persona" más que "investigador-entrevistado".

Dado que las entrevistas usaban internet como medio de conexión, una de las tareas adicionales que los investigadores efectuaron para este procedimiento fue el monitoreo de la conexión a internet tanto por parte del entrevistado como del entrevistador; situación relevante en contexto de pandemia donde el aumento de tráfico de internet generó problemas de conexión en diferentes compañías a lo largo de la capital. Al mismo tiempo era necesario mantener un previo contacto con los entrevistados dado que las condiciones en las que muchos pasaron la pandemia no ofrecían demasiadas instancias ideales para entregar cerca de una hora para una entrevista. El trato empático entre personas que pasan por momentos difíciles fue crucial para una coordinación y una posterior buena disposición a la hora de entregar su tiempo para darnos sus experiencias.

7.1.4. Universo y muestra: Muestreo no probabilístico del tipo intencionado

El carácter de esta muestra resulta ser **no probabilística e intencionada**, es decir, fue elaborada por los investigadores en base a las características que buscaron entre los jugadores de Magic de la región metropolitana para adecuarse de la forma más óptima a la

investigación (Hernández et. al, 2014). Por lo tanto, esta corresponde a una **muestra intencionada de características.** Además, de contar con una muestra no probabilística en la cual "(...) la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador" (Hernández et. al, 2014:176). Es por ello que los jugadores seleccionados fueron delimitados acorde al norte de la investigación.

La muestra comienza a adquirir forma de "bola de nieve" de manera natural. Este tipo de selección de muestra se caracteriza por seleccionar sujetos claves de un determinado grupo para así poder generar más contactos con otros miembros de dicho grupo, lo que favorece a generar los primeros acercamientos a una comunidad de individuos determinadas, logrando generar una red de contactos para hacer más fácil y llevadera la investigación (Hernández et. al, 2014:388). Por medio de esta estrategia, se contactó a miembros de un grupo de juego los cuales facilitaron la posibilidad de entrevistar a otros miembros del grupo y agentes expertos. Esta cadena de contactos permitió ahondar con mayor profundidad en la comunidad, y así poder explorar sus rasgos característicos

En total, **15 personas** formaron la muestra construida para esta investigación, la mayoría de ellas fueron "jugadores constantes de Magic" de los cuales extrajimos sus impresiones y experiencias y la menor sección corresponde a "agentes expertos", los cuales aportaron antecedentes, contexto e historia del juego en el país.

Las primeras cinco personas que marcaron el inicio de nuestro sondeo investigativo (pretest), fueron sometidas a entrevistas de carácter individual, abierto y no grabadas, ello debido a que, y según García, el investigador puede y debe probar su instrumento antes de aplicarlo de manera oficial a la muestra, esto es una suerte de prueba de componentes antes de la aplicación del instrumento final (García et al., 1986: 145-146). La finalidad de esto es "el pretest o prueba del cuestionario, es realmente una encuesta en miniatura de la encuesta general que se pretende realizar, pero en lugar de buscar resultados correctos, lo que se pretende en esta fase es contrastar hasta qué punto el cuestionario funciona como se pretendía y las preguntas provocan el tipo de respuestas deseadas"(García et al.,

1986:146) lo que sirvió como un primer acercamiento al mundo del juego y de qué forma los jugadores percibían la dificultad para reunirse a jugar durante el confinamiento y que tan relevante significaba aquello en su experiencia de juego. Este ejercicio resultó en una mayor comprensión a priori del juego y su aparente significado dentro de la vida de los jugadores, lo que llevó a una revisión de tópicos y la confección de una batería de preguntas orientada en los objetivos de esta investigación.

Con el instrumento de preguntas ya confeccionado, se procede a una serie de 7 entrevistas grabadas y transcritas (Valles 1997, como se citó en Canales 2006:222). Comprendiendo como una entrevista formal aquella que fue grabada e informal aquella no grabada, pero con notas de campo, las cuales contaron con una duración de una hora aproximadamente. Estas entrevistas representan la fuente primaria de información y es a partir de estas experiencias recopiladas que se procede a realizar el análisis correspondiente, detallado más adelante.

En paralelo, al inicio de la fase de entrevistas formales, se realizaron entrevistas formales abiertas semidirectivas a “agentes expertos” (4 expertos) dentro de la comunidad de MTG. Estas experiencias ayudaron a construir la historia del juego en el país, así como detalles de su distribución y organización desde la perspectiva comercial. Esto fue una gran ayuda para construir una imagen general de cómo el juego llegó a Chile, como fue la génesis de la comunidad y cómo posteriormente fue creciendo. Dichos datos no están cuantificados, ni registrados, por lo que el relato de estos entrevistados fue de una enorme importancia.

7.1.5. Categorización de la muestra

La investigación contó con una muestra de voluntarios, en este particular caso la elección de los y las participantes dependerá de circunstancias diversas. También se le conoce a este tipo de muestra como la autoseleccionada, puesto que las personas se ofrecen como participantes en el estudio, o responden enérgicamente a una invitación (Hernández et al., 2010:396). La muestra consta de **jugadores activos de MTG de la Región Metropolitana de**

Chile, que hayan participado en actividades de su comunidad antes, durante y después de la pandemia.

Una vez que la investigación fue tomando forma, lo hizo también la muestra para acomodarse de mejor manera a los objetivos planteados. Ciertos elementos se mostraron predominantes entre los miembros de la comunidad:

características de la muestra:

- Individuos que juegan MTG desde antes del 2017
- Residentes de la Región metropolitana del país
- Hombres y mujeres
- Personas adultas de entre 25 y 40 años.
- Nivel educacional superior completo
- Trabajan actualmente
- Sustentabilidad económica para adquirir productos relacionados al juego.
- Se reúnen a jugar como mínimo una vez a la semana
- Aceptaron formar parte de esta investigación de forma voluntaria.

Las entrevistas se realizaron entre noviembre del 2020 y septiembre del 2023, muchas de estas fueron realizadas de forma remota por medio de la aplicación “Zoom” producto de las complicaciones en la presencialidad por la pandemia. Esto último dificultó la fluidez deseada al momento de realizar entrevistas como medio para ahondar en las experiencias de la comunidad, debido a que la vía virtual no es un elemento que esté contemplado en los manuales clásicos de metodología, pero la situación nos empujó a acudir a dichos medios poco convencionales.

Pese a ello, hubo periodos de levantamiento de restricciones en cuanto a reuniones o aforos, lo que permitió más de un encuentro presencial con entrevistados, generando una mayor fluidez y ambiente lúdico, para poder obtener visiones en cuanto a la experiencia de los jugadores con la situación estudiada.

Para el caso de las entrevistas a expertos, se entrevistó a agentes claves en la comunidad tanto actual como en sus inicios, como lo son encargados de importación y distribución del producto a nivel nacional, primeros jugadores y creadores de contenido.

El instrumento final se aplicó a una muestra perfilada de acuerdo a las necesidades/objetivos de esta investigación. Se trató de personas, a simple vista, diferentes y con una escasa posibilidad de tener aspectos o gustos en común, sin embargo, todos comparten el deseo por escapar del mundo de la vida a otra realidad más placentera y lo logran en un espacio seguro jugando MTG.

7.1.6. Estrategia y análisis cualitativo: Análisis categorial

El tipo de análisis que se realizó fue de tipo cualitativo, el cual buscó elaborar las categorías y subcategorías que surgieron de las opiniones y las experiencias de los propios entrevistados, por ende, es que nuestro análisis se basa en la categoría de las experiencias de los sujetos (jugadores).

Llegado a este punto de la investigación, se usó como guía paradigmática lo planteado por Taylor y Bogdan, quienes postulan que en los estudios cualitativos “los investigadores le van dando gradualmente sentido a lo que estudian combinando perspicacia e intuición y una familiaridad íntima con los datos. Con frecuencia, ése es un proceso difícil (...) hay que aprender a buscar temas examinando los datos de todos los modos posibles” (Taylor & Bogdan, 1987: 160)

Una vez transcritas todas las entrevistas, se usó de guía los escritos de Taylor y Bogdan, los cuales aconsejan: realizar reiteradas lecturas de los datos para familiarizarse con las experiencias de los y las entrevistadas; al unísono se realizaron apuntes acerca de las transcripciones tomando nota sobre aspectos relevantes, interesantes, que destaquen o, simplemente, cualquier idea que se venga a la mente tras leerlas. Para términos de ordenamiento se utilizó el cuaderno mencionado anteriormente, que, por temas de

comodidad, orden y de contexto sanitario, será de carácter digital, para poder anotar lo recién señalado.

Para poder extraer de forma más fácil y eficiente los temas emergentes nos guiaremos por los planteamientos de Taylor y Bogdan, especialmente en su capítulo 6 de analisis cualitativo inductivo para elaborar categorías de las citas literales de las entrevistas, tal como lo explican en su obra Introducción a los métodos cualitativos de investigación (Taylor & Bogdan, 1987:160-161).

- Leer repetidamente los datos
- Seguir pistas de temas, intuiciones e ideas
- Elaborar categorías a partir de los datos (análisis inductivo)
- Buscar temas emergentes
- Elaborar tipologías
- Desarrollar conceptos y proposiciones teóricas

Al tener todas las temáticas bien perfiladas nos centramos en elaborar categorías, realizar el agrupamiento de ellas y en busca de la existencia de nexos entre categorías. De esta forma se lograron conglomerados de categorías mucho más específicos los que ayudaron a consolidar una estructura de relaciones que sirvió para responder a los criterios más relevantes del estudio. Asimismo, se realizó el diseño e implementación de etiquetas con el fin de encontrar las categorías de manera más fácil y rápida.

8. Análisis de entrevistas

El análisis presentado a continuación está orientado en responder las interrogantes planteadas previamente, así como los objetivos específicos de esta investigación. Estos objetivos han sido separados en categorías las cuales son analizados siguiendo la estrategia analítica indicada anteriormente en el marco metodológico para comprender el sentido de las opiniones y experiencias recopiladas en los instrumentos aplicados a los sujetos entrevistados.

8.1. Conocer las experiencias de los jugadores de Magic: The Gathering durante la crisis sanitaria respecto a sus formas de relacionarse con el juego

La finalidad de este objetivo es rescatar las vivencias, pensamientos y emociones que los entrevistados vivieron durante el periodo de pandemia en Chile el 2020. Las categorías se enfocan en los cambios de sus costumbres y eventuales dificultades de los jugadores para reunirse a jugar en tiempos de confinamiento en comparación a cuando se reunían a jugar presencialmente sin medidas sanitarias.

Dificultades para reunirse a jugar

"No podíamos juntarnos po, así que no podíamos jugar presencial (...) "

Drigo

"No poder juntarme con la gente fue una dificultad gigante, porque estaba acostumbrado a jugar (...)"

Jorge

Miedo al contagio en espacio de juego

"Ya los primeros meses, cero presencial, nadie. Porque igual tengo hartos amigos que algunos le tenían miedo a la pandemia, otros no tanto, otros nada. "

Abraham

"no, porque no podíamos juntarnos de manera presencial y la verdad, que como te digo, mi grupo de amigos son bien responsables en ese aspecto y no se juntaban."

Felipe

Reducción de tiempo destinado al juego

“Jugué menos, jugué menos, como que fue con menos intervalos de tiempo para jugar “
Daniela

“(No podíamos) juntarnos a jugar con la continuidad que siempre lo hacíamos…”
Carlos

“(...)…claro, con esos chicos como que igual, ósea no se cortó relación, pero jugábamos menos y hablábamos menos”
Abraham

Necesidad de reunirse en tiempos de pandemia

“(...)como vivo sola pa’ pandemia se transformó mi casa igual como en el espacio donde nos juntábamos a jugar, entonces igual yo creo que nos juntábamos con mascarilla y nos bañamos en Lysoform y todo eso, entonces había que tener todas las medidas de seguridad super no sé qué eeh…jugábamos acá. Entonces nos juntábamos, nos empezábamos a juntar porque era muy complejo que yo bajara y me entusiasmara con el juego en línea” (Daniela)

“Bueno, la primera fue mamarnos la huea no más y juntarnos, creo que una vez al mes y como con muchas restricciones, muy avisado, bien complicado, muchas veces se canceló…”
Carlos

Inconformidad con las alternativas al modo juego convencional (presencial)

“Para mí el Magic es …voy a decirlo por tirar números 33% mentalidad del jugador, 33% las cartas y 33% blufeo. Lamentablemente, jugar Online no te da espacio para el blufeo “

Celso

“Para mí el tema de Magic es en persona, no es digital.”

Jorge

*“Y esa huea (*Jugar por Spelltable*) por último te permitía ‘ponerte el parche de nicotina’, era tu parche de nicotina”*

Carlos

“(...), incluso en algunos momentos hasta jugué por WhatsApp por llamada de WhatsApp, hacíamos llamadas grupales y jugábamos, pero no funcionaba nada porque teniai que mostrar las cartas y era como el ponerse, uno de los chiquillos se armó un aparato como de madera con la cuestión pa dejar…a él le funcionaba super bien en WhatsApp, a todo el resto no porque necesitabai como 2 cámaras. No, era un atao”

Daniela

“Lamentablemente, jugar Online no te da espacio para el blufeo. A pesar de que jugamos por Spelltable, jugamos por cámara. No te da el espacio para el blufeo, no te da …no podis mirar a tu oponente a los ojos y saber si lo que te está diciendo es verdad o mentira (...) Que es, creo, una de los factores importantes en el magic (...) Creo que es necesario tener al jugador al frente. Si no, no juego“

Jorge

“insisto el juego es entretenido… por cámara tú lo podi desarrollar, pero no tení la interacción con la otra persona. El hecho de poder de repente poder ver… si

tú bien ves una pantalla y ves todas las cartas, no se ve con toda la claridad quizás que… verlas en vivo y en directo, que tú puedes pescar la carta, leerla; de repente el Magic tiene suspicacias, detalles mínimos en la redacción que cambian mucho el desarrollo de una carta o una habilidad, cachai"

Felipe

"No me gusta jugar Magic en línea, siento que no tienen ningún sentido para mí, respeto mucho a los colegas magos que les gusta jugar en línea. He visto juegos en línea, me parece muy entretenido verlos, pero me gustaría estar opinando con los…"

Daniela

Dificultad en las formas habituales de adquirir productos

"Yo estaba acostumbrado a ir a las tiendas con las carpetas y conseguirme cartas así po… no podía po, si las tiendas estaban cerradas"

Jorge

"En el principio de pandemia igual, para mi igual fue un tipo de suerte porque como te decía anteriormente, cuando hubo hartos con problemas económicos y gente que se retiró vendía a valor más bajo. Y como yo trabajaba en una tienda como que igual me reconocen como parte de la tienda y me preguntaban si yo compraba cartas y ahí empecé a comprar muchos singles, muchas cartas sueltas a valor de precio de huevo y ahí compré mucho, y ahí me hice un stock pero amplio para la pandemia tenia hartas cartas igual."

Abraham

Aumento de consumo de contenido virtual relacionado con MTG

(...) y sí, Youtube sí, empecé a consumir mucho Youtube, ver videos de las mismas personas que jugaban como jugaba yo, con la Webcam como cada uno en su casa, si consumi mucho Youtube"

Abraham

"al día… igual le dedicó su momento en el día, bien seguido, pa' qué venir con cuestiones, cada vez que llegó a la casa por ejemplo, ya va llegando, así como el… cuando se empieza a acabar el día, puta, me doy un momentito para tirarme un rato viendo Youtube, pa' hacer música de fondo no más y para mejorar un poco los mazos, por lo menos un poquitito"

Carlos

"sí, sí, sí, de hecho, sí. Yo no solía ver mucho contenido en internet de Magic, te soy sincero, pero con la pandemia, sí; sí po, empecé a ver "Game Knights" y otras cosas más. Hay mucha gente que hizo contenido, mucha, mucha, mucha gente, y eso sí lo empecé a ver también para tener ideas de mazos po: ver lo que se estaba jugando, ver otras ideas po, ver cómo otras personas construían el mismo mazo que a lo mejor tenía yo, cachai"

Jorge

Aumento en el tiempo dedicado al desarrollo de estrategia y construcción de mazos

"(...), entonces siento que si aumentó más el consumo, a pesar de que las ocupaba menos, wea extraña. No sé es que igual por ejemplo te podi

entretener un día quizás no te juntai a jugar Magic, pero podiai estar en tu casa armando mazos po"

Drigo

"al día… igual le dedicó su momento en el día, bien seguido, pa' qué venir con cuestiones, cada vez que llegó a la casa, por ejemplo, ya va llegando, así como el… cuando se empieza a acabar el día, puta, me doy un momentito para tirarme un rato viendo Youtube, pa' hacer música de fondo no más y para mejorar un poco los mazos, por lo menos un poquitito"

Carlos

"claro, porque todos tienen perspectivas distintas, entonces no sé po, yo estoy jugando un mazo, no sé, de cinco colores Sisay y otra persona tiene el mismo, pero está jugando de otra forma. Entonces sí po, verlo en Youtube me ayudó también a ver cómo, qué yo integrarle a mi estrategia, por eso funciona. Y eso continuó po, de hecho, siguen esas personas haciendo contenido, siguen siendo muy vistas"

Jorge

"*Conocí lo que es la compra online, en realidad la conocía, pero yo no la aplicaba porque no me gusta mucho el tema computacional, meterme a la wea. Me vi forzado a aprender a comprar online y traer cartas, porque si no, no tenía cómo ir haciendo nuevos mazos"*

Felipe

"(...) entonces he comprado mazos pa mi hijo y pa mi nuevos y los he ido arreglando porque voy revisando las páginas, porque leo los foros ahí sale todo el lado nerd y hay mucha información en la red sobre el Magic cachai, me interesa mucho el tema del lore, entonces me voy como en esa, conozco una criatura y quiero cachar de donde viene, de que plano corresponde, de donde

chucha salió…"

Daniela

Proliferación de comunidades por medio de plataformas virtuales (Facebook, Discord, WhatsApp)

"(...) en ese tiempo me metí en unos chats de unos grupos de WhatsApp entonces ahí si veía una carta que me interesaba preguntaba y salían como las observaciones o no, mira en realidad te sirve más esta otra pa eso o si yo la tengo, entonces era como envió, comprar la carta y envió"

Daniela

Los entrevistados expresan sentirse afectados directamente con el proceso de pandemia, tanto en las posibilidades de contagio para ellos y su círculo cercano como en las dificultades que plantea una forma de vivir en confinamiento. Estas nuevas formas de vida afectan la cotidianidad a un punto más alto que sólo la imposibilidad de reunirse a jugar, sino en aspectos más generales como cuidados de familia, hogar y trabajo. Por otro lado, los jugadores se vieron en la necesidad de modificar sus prácticas de consumo a modalidades más lejanas a la presencialidad como son las compras online.

8.2. Describir y analizar las motivaciones de los jugadores de la comunidad para mantener su interés en el juego durante la pandemia

Este objetivo busca descubrir los diferentes aspectos que los jugadores encuentran dentro del juego para seguir activos dentro de él. Entendiendo las dificultades de reunión y la cancelación de torneos oficiales, las categorías están enfocadas en identificar características o emociones que logran mantener continuidad dentro del juego.

Posibilidad de dedicarse al juego sin necesidad de jugarlo

"No sé es que igual por ejemplo te podi entretenter un día quizás no te juntai a jugar Magic, pero podiai estar en tu casa armando mazos po"

Drigo

"Yo no solía ver mucho contenido en internet de Magic, te soy sincero, pero con la pandemia, sí; sí po, empecé a ver Game Knights"

Jorge

"Conocí lo que es la compra online, en realidad la conocía pero yo no la aplicaba porque no me gusta mucho el tema computacional, meterme a la wea. Me vi forzado a aprender a comprar online y traer cartas, porque si no, no tenía cómo ir haciendo nuevos mazos"

Felipe

"ahí agarré más el gustito de ver videos por internet, o consumir páginas que tengan Magic o comprar por internet, eso fue la necesidad"

Felipe

"(...) todos los días llego a ver mis cartas, me pongo a ver mazos o me pongo a buscar un Comandante con el que me gustaría armar un próximo mazo, o ver interacciones dentro del mazo, qué interacciones les dejo, que otras le incorporó… pero siempre, en realidad todos los días consumo Magic: una hora, dos horas que sean en el transcurso del día"

Felipe

“al día… igual le dedicó su momento en el día, bien seguido, pa’ qué venir con cuestiones, cada vez que llego a la casa por ejemplo, ya va llegando, así como el… cuando se empieza a acabar el día, puta, me doy un momentito para tirarme un rato viendo Youtube, pa’ hacer música de fondo no más y para mejorar un poco los mazos, por lo menos un poquitito”

Carlos

“(...) y si Youtube si, empecé a consumir mucho Youtube, ver videos de las mismas personas que jugaban como jugaba yo, con la Webcam como cada uno en su casa, si consumi mucho Youtube”

Abraham

Formas de jugar distintas a la presencial

“Con una aplicación de internet que se llama “Spelltable” (¿) bueno, ahí conectábamos el celular al computador cachai, entonces el celular lo ponía arriba como una cámara… plano sagital cachai, para que se viera la mesa y el computador de pantalla, entonces yo ahí ponía el play cachai, nos poníamos a jugar y obviamente tres o dos amigos más se metían a la aplicación y armábamos unas partidas porque hacíamos partidas cerradas en realidad, no al libre público. “

Felipe

“nos conectábamos a través de una aplicación Spelltable y ahí cada uno ponía su cámara y podíamos ver las mezas de los jugadores no veíamos las caras ni nada, así que no nos importaban las personas (risas) nos importaba el juego”

Drigo

“Reemplazarlo por esta aplicación Spell Table. Y esa huea por último te permitía ponerte el parche de nicotina”

Carlos

“incluso en algunos momentos hasta jugué por WhatsApp por llamada de WhatsApp, hacíamos llamadas grupales y jugábamos”

Daniela

“Así cada uno en su casa con su webcam y ahí jugábamos”

Abraham

Círculo cercano relacionado a MTG (Lazos de amistad)

“el núcleo igual somos seis, siete personas que somos frecuentes y yo los conozco hace los mismos años que juego Magic, entonces igual hay otro tipo de relación: yo tengo amigos dentro del grupo que yo juego Magic, no es solamente con las personas que juego Magic.”

Felipe

“la mayoría (grupo de juego) los considero amigos”

Celso

“*yo tengo varios grupos de amigos que juegan Magic*

Abraham

"*yo consumo el Magic, lo tengo en mi vida, creo que siempre lo voy a consumir, pero también siempre va ligado mucho a mi grupo de amigos. Entonces, de repente jugar con otros locos, no tengo problema, me daría… insisto, quizá, si tengo la necesidad de hacerlo porque no tengo con quién más jugar, lo voy a hacer; pero mientras tenga la opción de jugar con mis amigos, siempre va a ir todo orientado pa' allá.*"

Felipe

"Si juego con más gente, hay como un piño chiquitito que nos juntábamos sobre todo en pandemia, ahora ha estado más difícil juntarse que en pandemia, porque andábamos todos en bicicleta nos movíamos más rápido como de la Florida-Puente y de ahí todavía quedan personas y nos juntamos a jugar. Incluso hay uno de los chiquillos que me paso, me regalo unas cajas con challa, tengo que puro revisarlas"

Daniela

Cómo se logra apreciar, las principales componentes que mantienen el interés por el juego en tiempos de pandemia están ligados a los vínculos de amistad generados por medio del juego, a la capacidad de consumir el juego sin necesidad de jugarlo por medio de contenido creado en redes sociales y partidas públicas, así mismo las alternativas de juego no presencial como jugar por video llamada sirvieron para mantener el interés por MTG.

8.3. Identificar los cambios percibidos por los jugadores en la dinámica de la comunidad MTG durante el periodo pandemia

En este objetivo, se busca identificar todos aquellos aspectos en que los entrevistados han percibido como cambios dentro de la comunidad producto de los efectos tanto directos

como indirectos de la pandemia. Se exploran aristas desde perspectivas personales hacia la visión de la comunidad como visiones individuales en aspectos negativos y positivos según ellos.

Aumento de jugadores de formato “Commander”

> “*en la pandemia el formato Commander creció demasiado, yo creo que fue lo que mantuvo vivo el Magic se puede decir en este caso, que fue lo que más vendió*”
>
> *Abraham*

Incremento en comunidades virtuales

> “*Hay comunidades que se hicieron por Discord, que yo antes de pandemia no sabía que… yo ocupaba Discord pa jugar LoL o algún juego así, y después en el tiempo de pandemia se creó… ósea nació Discord con juegos como Magic.*”
>
> *Abraham*

Modificación de hábitos de consumo

> *“(...), entonces siento que, si aumentó más el consumo, a pesar de que las ocupaba menos, wea extraña. No sé es que igual por ejemplo te podi entretener un día quizás no te juntai a jugar Magic, pero podiai estar en tu casa armando mazos po”*
>
> *Drigo*

"Conocí lo que es la compra online, en realidad la conocía pero yo no la aplicaba porque no me gusta mucho el tema computacional, meterme a la wea. Me vi forzado a aprender a comprar online y traer cartas, porque si no, no tenía cómo ir haciendo nuevos mazos"

Felipe

"sabí que no sé qué pasó, parece que nos pasó a todos, esta hueá como intentar tener así como el cartón bueno luego, no sé, como esa instantaneidad de tener la huea al toque, como que salió la carta y ya la querí al tiro, creo que esa esa una weá que ahora ya con toda la seguidilla de productos, creo que es como una hueá que nos afectó a todos"

Carlos

"Y en ese tiempo me metí en unos chats de unos grupos de WhatsApp entonces ahí si veía una carta que me interesaba preguntaba y salían como las observaciones o no, mira en realidad te sirve más esta otra pa eso o si yo la tengo, entonces era como envió, comprar la carta y envió"

Daniela

Cambios de ánimo de jugadores y relación con grupo de juego

"Más que nada irritables, en el sentido de cuando jugábamos no se po y alguien se equivoca ya no importa, pero si le deciai "no si ya lo hiciste" y se enojaban y se enojaban algunos se iban apagaban la pantalla y chaoo"

Abraham

"(...) encuentro que los hueones son más cariñosos, son más cercanos, son más preocupados. ¡ ya! Igual nos burlamos y nos tiramos tallas pesadas y toda esa vola pero siento que ahora hay más conciencia de quién y con quien nos estamos juntando…"

Celso

"me imagino que a todos nos pasó lo mismo en eso, pero sí, sí afectaba mi ánimo, no sé si específicamente el no poder jugar Magic cachai, pero el no poder jugar o tener la libertad de ir a algún lugar a jugar o eso, sí sí"

Daniela

"(...)los que tienen departamento y viven solos tomaron resguardos también por el tema de los contagios: no aceptar tantas personas en la casa, no sé po, si queríamos ir a jugar cinco, esta persona, no sé po, decía "no, vengan tres no más" cachai, y está bien po, porque había que tener cuidado, "y tratemos de no juntarnos tanto", y claro, yo creo que ahí sí."

Jorge

Cambios positivos

"Todos nos volvimos más buenos y creo que aprendimos caleta del juego en sí. y teníamos muchas ganas de hacer cosas y las ideas que se vienen funcionan. Habían jugadores que siempre lo hacían antes. Ahora hay gente que planifica su mazo con más tiempo, planifica y se …porque me imagino que estás continuamente con tu mazo, modificándolo, testeando ¿cachai? "ya, esto no, esto lo saco" y cada vez se iba puliendo más entonces ese creo que es un

factor positivo que dio la pandemia. La gente se acostumbró a estar con su mazo en la mano, con su biblioteca, y empezar a mecanizar, a musculizar las cartas en su forma de juego ¿Cachai? No solamente "Haa voy a buscar esto y esto y esto otro "No, ya es literalmente robar las 7 cartas y decir "Ya mazo, ¿cómo ganamos con esto? ¿para dónde quieres llevarme? "¿Cachai?"

Celso

"*Y lo bueno del Magic que trajo la pandemia, quizás que jugué…jugai con otras personas que antes no jugabai tanto, es super extraño porque no se po, de repente por distancia no jugábamos y como los dos estábamos desocupados en la casa podíamos jugar po cachai, podíamos ponernos de acuerdo y jugar un rato, pero quizás si nos juntábamos presencial esa persona no podía tener la oportunidad de ir cachai, entonces ahí ya no era un objeto de juego po*."

Drigo

"sí po, el cómo juntarme pa' hacer videollamadas, wear en el computador, yo ahora de repente lo ocupo para trabajar y lo aprendí ahí po. Yo antes de eso, no tenía interacción… me hizo tener reuniones laborales, me hizo entender "ah, me puedo meter acá, aquí/acá y pow, la cámara, ¡ pum! Me veo, reunión" (jaja) entonces, ya dejé de ser tan simio."

Felipe

"yo creo que lo bueno fue el contenido que empezó a surgir, en lo que hablamos de los… porque no había, tal vez no había pensado mucho en eso, en el contenido que se generó, el contenido audiovisual que se generó… que acompaña al juego y le ayuda harto po, porque también… o sea, ayudó al juego para que se masifique más y también para nosotros po, para poder ver otras perspectivas de personas que, no sé po, al otro lado del continente están jugando el mismo mazo que tú po cachai."

Jorge

"O sea, en base a eso del tema de YouTube igual mucha gente consume, no sé si antes de pandemia consumía o no, pero ahora consume y se nota, porque hay gente que pide así como "oye porque no poni esto en YouTube", Yo tengo una tele en el salón de juegos de la tienda y la gente pide que le pongai videos o cuando estás viendo videos la gente se pone ver el video cachai, puede ser una wea del año del níspero, pero como que la gente igual le gusta ver eso, como que ya se metió de la cultura el ver videos…el consumir videos."

Abraham

Cambios negativos

"(*...) el aspecto malo es que, a raíz de nacer jugadores nuevos, hay muchas comunidades que se creen como jugadores pro player, que se creen ser buenos y al ver jugadores nuevos como que los menosprecian; o si los gana como, puta así como, "fue muy fácil" y eso hace que estos mismos jugadores nuevos se alejen, hay comunidades que son muy tóxicas.*"

Abraham

"Lo malo: no había gathering, pero se pudo igual, igual hubo."

Carlos

"Yo creo que se jugó menos (...)"

Celso

"*lo malo, bueno que bajaba la intensidad de juntarse y si bien jugábamos online, algo que a lo mejor no mencione antes, el tema de que las conexiones*

de internet de todas las casas no son iguales cachai; entonces habían instancias donde que ya nos íbamos a juntar a jugar 4 y a uno le empezaba a fallar el internet, después al otro le fallaba la cámara y ahí de repente estábamos media hora si nos juntamos a las 9, empezábamos a jugar a las 9:30 porque ahí todos arreglaron su conexión de internet y están todos online. Entonces eso yo encuentro que eso es lo malo del formato en pandemia."

Drigo

"(...)Porque la empresa siempre te va a tratar de sacar la mayor cantidad de dinero o que tengai la mayor posibilidad de consumir"

Felipe

"Lo malo puede ser el hecho de… el tema de las cartas, el tema de las cartas que ahora… cuando Commander se hizo tan popular hizo que muchas cartas que antes no eran caras subieran de precio cachai. Y eso es complicado porque hay cartas que decíai "oye, yo tenía esta cuestión, la vendí pensando que nunca iba a servir y mira, Commander la hizo subir, no sé, a 20 dólares" es como "chuta, no lo vi venir" me entendí. Entonces eso, yo creo que eso no más. Está afectando harto igual…"

Jorge

Las impresiones dejadas por los entrevistados dan a conocer un cambio en la relación económica con el juego, atribuyéndose a fluctuaciones en la difícil economía de pandemia lo que abrió un mercado e impulsó el aumento en la adquisición de productos. Este crecimiento se vio apoyado por la proliferación de contenido relacionado al juego circulando por internet. Por otro lado, los jugadores sintieron los efectos del estrés producido por las condiciones de encierro y aislamiento, no obstante, rescatan aspectos positivos para la comunidad, como lo es virtualización del juego y su migración a otros medios y tópicos no sólo virtuales y enfocados a juegos de cartas; por otro lado, los aspectos negativos a considerar son la proliferación de estafas dentro del mercado secundario y lo difícil que parece ser entrar en la comunidad y el juego en sí.

9. Conclusiones

Las comunidades en torno a Magic: The gathering desafían las nociones clásicas del concepto de “comunidad”, se desentienden de supuestos teóricos y plantean una relación entre individuos basada estrictamente en el juego. Es la necesidad de otras personas para poder jugar que motiva a individuos a reunirse a jugar. Esto no es un resultado azaroso, en palabras de Jorge Peñailillo, impulsor del juego en Chile y parafraseando al creador del juego Richard Garfield: “El Magic no existe sin el Gathering” (Peñailillo, 2021). Y es que el juego ha sido creado para reunirse a jugar, aspecto que cobra mucho sentido en momentos en donde el formato de juego que engloba más jugadores y dinamismo es el más popular actualmente (Commander/EDH).

Tomando la responsabilidad de explorar investigativamente en ámbitos donde nuestro campo ni otras ciencias sociales tienen investigaciones relevantes, como equipo arrojamos luz sobre esta comunidad que rompe esquemas clásicos en un juego de cartas coleccionables que engloba mucho más que el mismo juego y que lleva a sus jugadores a estudiar y practicar de forma constante un juego diseñado para ser un desafío mental equivalente a los deportes de alto rendimiento. Se ha transcrito la llegada del juego al país desde el relato de sus propios testigos y actores y la naciente comunidad que perdura hasta el día de hoy. Todo esto bajo el flagelo de la pandemia y las condiciones de aislamiento sanitario que ofrecieron resistencias y dificultades al desarrollo de esta investigación y al poder contactar agentes relevantes para este proyecto, lo que derivó en la actualización de una herramienta de recolección de datos ante la situación.

Todo esto nos lleva a las siguientes conclusiones en esta investigación, a continuación, presentadas acorde a los objetivos específicos de la misma.

9.1. Conocer las experiencias de los jugadores de Magic: The gathering durante la crisis sanitaria respecto a sus formas de relacionarse con el juego

La principal experiencia a la que los jugadores se vieron enfrentados durante la pandemia en relación al juego fue la nula posibilidad de reunirse producto de las condiciones de aislamiento durante las fases más críticas de esta en Chile. Esto producto de la sensación de ausencia de la diversión y abstracción que produce el juego identificado por los entrevistados. En un contexto donde las tiendas estaban restringidas de organizar torneos u ofrecer espacio de reunión y el riesgo al contagio estaba latente entre los jugadores, muchos de estos tanto casuales como competitivos se quedaron sin un espacio para desarrollar su juego, para adquirir nuevos productos o relacionarse con otros jugadores.

Debido al carácter social de MTG, en éste deben interactuar dos o más personas para poder dar desenvolvimiento al juego en sí. Dicha limitación dio a luz nuevas formas de interactuar con éste: los jugadores se ven en la obligación de modificar sus prácticas tanto de consumo como de juego para poder satisfacer sus necesidades dentro de éste. Debido a que quienes practican el juego dedican un tramo de tiempo regular con él, y al verse restringida las reuniones presenciales debido al contexto que se atravesaba en aquellos años debieron acudir obligadamente a otro tipo de instancias relacionadas con Magic, pero que distaban de la dinámica constitutiva de su esencia: la presencialidad.

De esta forma, comienzan a emplearse alternativas no presenciales (online) -que existían previo a la situación sanitaria- para poder solventar la necesidad de practicar el juego, destacando el jugar vía videollamada, apoyado en la plataforma virtual “Spelltable”. Este modo de juego no genera el ambiente deseado por la mayoría de los jugadores -que rechazan esta opción- apoyándose en la experiencia incomparable que la presencialidad le da al juego. Es decir, al alejarse del núcleo estructurador del juego -que posee un carácter social- quienes deciden dar una salida a jugar por vías impersonales, no encuentran mayor satisfacción en dicha plataforma.

Debido a lo anterior, la situación decantó en la siguiente disyuntiva: jugar vía online o no jugar. Esto puede relacionarse estrictamente con los planteamientos de Schütz sobre la vida cotidiana dado que los jugadores se enfrentaron con una reconfiguración del **mundo de la vida**, en donde el mundo de la virtualidad cobra más relevancia debido a que comienzan a tomar protagonismo herramientas del ciber-mundo como lo son el trabajo remoto vía Zoom, las compras online de alimentos por medio de aplicaciones de delivery, o como lo fue el caso de Magic, donde los jugadores tuvieron que acudir a las plataformas virtuales para poder mantener el hábito de jugar. El mundo de las relaciones cara a cara fue transmutado por el mundo de las relaciones virtuales.

Dada la insatisfacción que generó el emular partidas presenciales por medio de herramientas cibernéticas, los jugadores comenzaron a gestar nuevas conductas, que, previo a la situación creada por la pandemia del Covid-19, no se venían practicando, y que, dicho sea de paso, no guardan relación con el aspecto social de interacción espectadora que posee el juego. Comenzó a proliferar el consumo de contenido creado por aficionados, partidas grabadas o material audiovisual que Wizards of the coast ponía a disposición en sus redes virtuales y eran subidas a la red. Esto marcó un quiebre dentro de la forma de interacción que se daba entre los sujetos y el juego. Se reemplaza la relación social por la red social. Se pasa de un estado en donde el "cara a cara" es lo central a la hora de hablar de Magic, a uno en donde el juego se relaciona con plataformas como Youtube, Twitch, Discord, Wizard.com, etc. Lo anterior dio como resultado una mayor inversión de tiempo dedicado al estudio de estrategias y líneas de juego dando como resultado una mejora en el desempeño posterior del juego.

En consonancia con lo anterior, y como subproducto de dicho quiebre paradigmático para con la relación entre sujeto-juego, los jugadores tuvieron que valerse de medios online también para la adquisición de productos relacionados con el juego. Previo a la situación creada por el Covid-19, las tiendas eran los puntos de abastecimiento de mercancía relacionada con Magic. Una vez restringido dicho punto, surgieron nuevos mediadores que hicieron de continuadores en el rol de abastecedores de Magic. Comienza a expandirse la modalidad online para la adquisición de productos tales como cartas, sobres, protectores, etc. quedó eliminado el interlocutor personal y presencial y es reemplazado por el

interlocutor impersonal y online, tal como los grupos de compra-venta en Facebook y otras redes y plataformas virtuales.

En síntesis, la ruptura que generó la situación global azotada por la pandemia no dejó indiferente a nadie. Las relaciones sociales fueron desplazadas por las redes sociales (Facebook, Youtube, Discord, WhatsApp, Twitch, Twitter) hablando estrictamente desde un ángulo técnico. Los jugadores, a través de sus experiencias son un relato elocuente de lo acá expuesto. Se resquebrajó la **tribu lúdica** (Pérez, P. s.f) que se reunía en torno al ritual del juego, así como la identidad que va aparejada a éste (practicar el encuentro, "the gathering" cara a cara). Los símbolos y significados que se aprehenden al integrarse a la comunidad, tales como la jerga que se usa al estar en una partida, las actividades recreativas que se conforman en torno a la reunión para jugar quedaron en desuso -por un tiempo- debido a la interrupción abrupta que se generó en dicho periodo.

Los juegos de cartas coleccionables dan lugar a un cierto tipo de comunidad. Se afirma esto en el sentido de que es una forma particular en cuanto a lo comunitario se refiere, porque no reúne los elementos de una comunidad entendido en el sentido sociológico clásico. Los modernos fenómenos sociales, hacen que el concepto deba ampliarse un poco y escapar de la clásica rigidez.

La sociología clásica observaba el fenómeno de **comunidad** como un conglomerado agrupado en torno a una unidad geográfica determinada, con lazos de parentesco, tradiciones ancestrales, etc. Los nuevos hallazgos sociológicos en torno al tema emplean el mismo concepto para un grupo de gente que si bien comparte rasgos en común, no mantienen un lazo tan trascendental como lo pueden ser el lazo territorial que mantienen las comunidades analizadas en la sociología clásica. Según nos explica Krause, a propósito de la misma diferenciación conceptual "la primera en función de características "ideales", tales como trabajo en común, apoyo social, participación, consenso, cooperación, vida colectiva y sentimiento de fraternidad, entre otros, incluyendo la posesión y el goce de bienes comunes y el placer mutuo. En cambio, en la segunda, asociación, no existiría tal unidad entre las personas, primaria el goce y la posesión individual, la competencia y el intercambio." (Krause, 2001:51)

9.2. Describir y analizar las motivaciones de los jugadores de la comunidad para mantener su interés en el juego durante la pandemia

Si bien, se podría pensar que las motivaciones para poder perpetuar la relación jugador-Magic flaquearían producto del contexto vivido en pandemia, debido principalmente por el truncamiento de la relación cara a cara que otorga el juego, esto no fue así. El arraigo que los jugadores poseen con el juego forja un fuerte lazo, que, si bien fue interrumpido por un contexto crítico para este tipo de relaciones sociales, no fue impedimento para que éstos siguieran adelante con prácticas involucradas con el mundo del Magic. El **"hombre que juega"**, tal como lo describe Huizinga (2007), no se vio anulado ante la barrera que significó el confinamiento y el aislamiento con el entorno. Su esencia ligada al jugar fue más fuerte que las barreras sanitarias impuestas por la autoridad, las cuales no solo afectaron al mundo de fantasía del "hombre que juega", que intenta abstraerse de la realidad creada por la cotidianidad, -de acuerdo al paradigma de Schütz-, sino que también afectaron a otros mundos tales como el trabajo, el estudio, las responsabilidades familiares, etc.

En su mayoría, se puede apreciar que los entrevistados presentan una gran pasión y dedicación por este juego, hay grandes componentes emotivos que van relacionados a este último; desde el tiempo que llevan practicando el juego (en referencia a quienes llevan un tiempo prolongado jugando Magic) así como también a quienes el juego los cautivó hace menos tiempo. Ciertamente el componente emocional, de apego a las cartas y lo que éstas significan hacen que Magic sea la cuna de relaciones sociales que parecieran perdurar en el tiempo, como lo demostró el tiempo en que se llevó a cabo la investigación. Esto no quita que existan elementos que invaliden esta afirmación, ya que cabe la posibilidad de que sujetos se hagan parte del juego por un tiempo efímero y abandonen éste por un motivo u otro. Pero la conducta observable por parte de los entrevistados y sus relatos denotaba dicho elemento de lazo perdurable mencionado anteriormente. Por lo tanto, el mantener estos lazos de amistad y camaradería relacionados fuertemente al juego fueron fundamentales para mantener el interés en el juego y actores relacionados.

Existen quienes gustan más de desarrollar el aspecto del **egoísta racional**, descrito en el artículo "Teoría sociológica de juego" (Burns et al., 2021), dentro de las dinámicas emanadas del juego, ya que su objetivo dentro de este círculo de interacción es el de poder ascender a las cúpulas de la victoria obtenida tras la competencia. Otros, por su parte,

asocian el juego como un medio con el cual pueden abstraerse de la cotidianidad, simplemente compartiendo un momento grato de diversión entre pares junto a actividades recreativas de otra índole como lo pueden ser el esparcimiento no relacionado directamente al juego o conversaciones lúdicas, es decir, lo ven una actividad necesaria para gozar del ocio liberador; existen jugadores a quienes les emociona no tan solo jugar el juego. Sino el aprendizaje, creación de estrategias, y el desafío mental que involucra, por lo tanto, al no poder jugar de forma directa, muchos jugadores recurrieron a consumir MTG desde afuera, adquiriendo productos, consumiendo contenido o generando debate entre sus pares. Por otro lado, la opción de versiones online del juego como “Magic Arena” o por plataformas de videollamadas mantuvieron vivo el interés de jugadores más ansiosos por practicar el juego.

Es indudable lo heterogéneo de las motivaciones por las cuales los entrevistados siguen practicando Magic, y justamente esa riqueza de ángulos desde dónde se puede observar esta relación social, es lo que hace una comunidad de interés para la sociología, sobre todo si se toma en cuenta de que el juego es una base de construcción para las relaciones sociales, tal y como lo plantea Huizinga (2007). Para con este caso particular de análisis, Magic, vendría a ser la piedra angular donde se erigen múltiples formas de socialización entre los sujetos que practican el “gathering” (el acto de juntarse a jugar). Dicha piedra angular tiene como base la búsqueda de diversión y esparcimiento por parte de quienes juegan Magic, estos últimos a lo largo de las entrevistas, repetían continuamente que esos eran los elementos que los impulsan a jugar el juego y mantener dicha práctica a través del tiempo.

9.3. Identificar los cambios percibidos por los jugadores en la dinámica de la comunidad Magic durante el periodo pandemia

Una vez la pandemia fue controlada, tiendas y lugares de reunión para jugadores abrieron sus puertas volviendo paulatinamente a la normalidad deseada. Sin embargo, la comunidad general de MTG no volvió a ser la misma y los mismos jugadores pudieron evidenciar ciertos cambios.

Uno de los principales cambios fue el aumento de popularidad del formato Commander, cuyo número de jugadores ya iba en aumento pues ofrece una experiencia de juego más dinámica en donde pueden participar más jugadores en una misma partida. Pasó de ser solo un juego competitivo en formato singles (1 vs 1) a, además, considerarse dentro de los juegos de mesa para jugar en tu casa con tu familia o amigos. Una buena alternativa en periodos de confinamiento. Una vez las tiendas estuvieron listas, muchos nuevos jugadores de Commander empezaron a llenar los eventos viviendo, recién, el aspecto presencial masivo del juego y la cantidad de gente que se mueve en el entorno.

Otro aspecto a considerar es la permanencia de comunidades virtuales que surgieron o sumaron popularidad durante el periodo de pandemia. De fines múltiples pero todas relacionadas con el juego, medios de comunicación y plataformas virtuales cristalizaron grupos de aficionados al juego en torno a la venta, consulta de reglas, juego en línea o presencial. Estas comunidades actualmente tienen la oportunidad de relacionarse de forma presencial, situación que no habían podido experimentar anteriormente. Hoy en día las tiendas también forman su propia comunidad y apoyan sus vías de comunicación entre sus miembros por grupos de WhatsApp, Discord, Facebook entre otros.

Producto de la virtualización de las actividades en torno a MTG durante pandemia, los hábitos de consumo de los jugadores también sufrieron cambios en ese periodo, manifestando la única alternativa de comprar de forma online si se quería continuar al tanto de las constantes ediciones que Hasbro editaba de MTG mes a mes. El comprar desde el hogar y recibir el producto en tu domicilio fue una práctica que se quedó luego de la pandemia por la comodidad que los jugadores encontraban en no tener que ir a tiendas en busca de cartas. Está práctica de consumo es aprovechada por la empresa Hasbro que intenta competir con la venta secundaria de producto ajena a regalías y continúa lanzando productos nuevos de forma mensual para mantener la conducta y favoreciendo la compra remota hasta la actualidad.

El trato y comportamiento entre miembros de comunidades y grupos de juego también fueron aspectos que cambiaron acorde a las experiencias entregadas por los jugadores. Dado la sensibilidad que generó el vivir en un ambiente de peligro e incertidumbre como lo fue la pandemia, muchos jugadores perciben un aumento de empatía desde sus pares. Los grupos de juego estrechan y forman lazos de amistad y las comunidades grandes son más

tolerantes a las diferencias y dificultades de sus miembros, empatizando con los demás. Este ejercicio saca a relucir el aspecto **multi-comunitario** que poseen los individuos, haciéndolos coexistir en diferentes comunidades, ya sea formando parte de comunidades que mantienen una rigidez apegada a las definiciones clásicas de la sociología, como lo puede ser una junta de vecinos o un sindicato, lo que no constituye un criterio excluyente, ya que este mismo individuo puede ser parte de comunidades laxas en cuanto a estatutos y finalidades, como las descritas por Krause, como lo pueden ser las comunidades de Magic u otra ligadas a un TCG (además de Magic, existen otros Juegos de cartas coleccionables con adherentes a nivel global como lo son Yu-gi-oh! o Pokémon).

Finalmente, los jugadores encuentran positivo la expansión de la cultura referente al juego por medios virtuales, la creación de contenido y el consumo de este mantuvo a los jugadores interesados en el juego mientras no podían practicarlo. Esto generó una profundización en el entendimiento del juego elevando el nivel de estrategias en formatos casuales sin incentivos de premios más que la satisfacción de la victoria. El juego se popularizó y reafirma vigencia. Sin embargo, la llegada de más gente a la comunidad da espacio para malas prácticas como estafas a inexpertos y evidencia un remanente de comportamientos machistas propios de las comunidades compuestas principalmente por hombres como lo fue hasta hace poco MTG.

9.4. Ante nuestra pregunta de investigación

¿Cuáles fueron los cambios percibidos por los jugadores de Magic de Santiago de Chile respecto a su experiencia con el juego en contexto de pandemia?

Es concluyente expresar que los jugadores de Magic: The gathering en Santiago de Chile percibieron cambios respecto de su experiencia con el juego en contexto de pandemia.

La gran mayoría de los entrevistados encuentran en el juego un momento de relajo, diversión y abstracción de la realidad inmediata, el principal cambio percibidos por ellos fue la carencia de estas instancias necesarias para el desarrollo sano de la vida social actual. Jugadores experimentaron o fueron testigos de cambios de humor y actitud por parte de otros jugadores cercanos a su grupo de juego, esto se acrecentó en miembros que no

pudieron reemplazar de forma óptima la experiencia de reunirse a jugar, pues, si bien el juego es el argumento medular para la conformación de un grupo o una comunidad en torno a éste, también hay otros factores implicados que se manifiestan con el tiempo como lo es la empatía hacia otros miembros y la creación y fortalecimiento de lazos afectivos como la amistad.

Las medidas de prevención sanitarias durante la pandemia inhabilitaron los espacios usuales de reunión, siendo éste el primordial cambio experimentado por los jugadores, los cuales también manifestaron una preocupación propia a exponerse al contagio. Ante esto, surgen alternativas ya existentes pero que cobran relevancia como opción a la presencialidad, como lo es jugar por plataformas virtuales oficiales que emulan el juego y sus componentes como lo es “Magic: Arena”, jugando por medio de videollamada por plataformas de comunicación o utilizando la aplicación “Spell table” construida para suplir esta necesidad de forma más óptima. Alternativas que no fueron bien recibidas por algunos, sin embargo, abrió la posibilidad de jugar con gente externa al grupo habitual de juego lo que significó un sincretismo de estrategias y visiones de juego a nivel macro.

Además de no poder jugar, los jugadores tampoco pudieron acceder a productos relacionados al juego de su forma habitual como lo era ir a una tienda especializada. Opciones como la venta online con despacho a domicilio aumentaron considerablemente modificando sus hábitos de consumo. Al mismo tiempo, aumentó el consumo y creación de contenido virtual relacionado al juego, surgen canales de difusión de información o transmisión de partidas, este consumo “pasivo” del juego es relacionado por los entrevistados como uno de los motivos de la complejización de estrategias e intenciones de mejorar el rendimiento en el juego. Aprendiendo de otros para aplicarlos cuando se vuelva a la presencialidad.

A pesar de que “El gathering” estaba impedido durante la pandemia, los jugadores lograron mantener su interés por el juego por la posibilidad de consumirlo sin necesidad de jugarlo. El constante lanzamiento de productos mensuales por parte de Hasbro y la gran cantidad de contenido en línea mantuvo vigente un juego que requiere como expresa necesidad otro jugador como mínimo. Además, las relaciones interpersonales que se generan en torno al juego lograron salir de la mera esfera de “jugadores buscando con quien jugar” y acercarse más a un grupo de amigos o de camaradería.

Una vez regresado al periodo normal de endemia, las tiendas volvieron a abrir y a organizar eventos, dándole más importancia a las comunidades, ofreciéndoles espacios de discusión virtuales y presenciales en torno al local y al juego mismo. Las comunidades virtuales que se formaron durante pandemia tuvieron la oportunidad de jugar de forma presencial, así como la gran cantidad de jugadores del formato "Commander/EDH" que vio triplicada su población durante el periodo de encierro que comprendía muchos jugadores que solo había tenido la oportunidad de disfrutar el juego de forma virtual hasta ahora. Las plataformas virtuales de juego como Spell table o Magic: Arena, mantienen la vigencia que tuvieron en la pandemia y comunidades internacionales se conforman en torno a la posibilidad de jugar con personas que de otra manera sería imposible en métodos prácticos.

Finalmente, la comunidad y los grupos de juego en torno a MTG no volvieron a ser los mismos y se han quedado con los aspectos más resilientes que formaron durante el periodo de crisis pasado. Aumentó el interés por mejorar el rendimiento en el juego y las sensaciones esperadas, la comunidad creció y los grupos de juego tomaron independencia de las tiendas generando instancias más dinámicas y recurrentes para llegar al fin último: Jugar.

9.5. Sobre el marco teórico y la perspectiva sociológica adoptada en la investigación

La perspectiva teórica adoptada en esta investigación surgió como resultado de una búsqueda de cómo y por qué una comunidad laxa como lo es la de Magic: the gathering, ha perdurado a través del tiempo, a su vez que se buscó identificar qué modificaciones ha sufrido ésta ante situaciones de crisis como la vivida a nivel global causada por la pandemia del COVID-19. Dada las casi nulas referencias teóricas y de análisis ante este tema es que se decidió abordarlo desde los aspectos más básicos que conforman este ente comunitario: el juego. Ser pioneros en el estudio de un tema muy poco abordado desde la sociología demandó una génesis teórica que incluyera los aspectos medulares de dicho tema. Las pocas referencias bibliográficas halladas sirvieron de apoyo, no así de pilares

estructuradores en cuanto a lo teórico se refiere. Dicha razón empujó a los investigadores a intentar hacer un bosquejo axiomático para comprender a la comunidad Magic: the gathering.

La búsqueda de esta viga teórica dio paso al hallazgo del ludólogo Huizinga (1934) -y su continuador Caillois (1994)-, quién afirmaba que el ser humano, en su práctica, antecediendo incluso a la cultura, a lo que se dedica es al juego; es lo que él denominaba el Homo ludens. Lo anterior cobró especial relevancia, debido a que los sujetos que conforman la comunidad analizada ven en este juego, un eje articulador de su vida, debido a que no es una práctica más de las tantas que ejerce el individuo en la sociedad moderna, sino que es parte de las tareas prioritarias que ejercen a lo largo de diario vivir como lo pueden ser, trabajar o estudiar. Es más, el juego, para ellos, es un espacio justamente para escapar del mundo de la cotidianidad y sus obligaciones.

Este intento de aislarse del mundo de la cotidianidad por medio del juego se relaciona de forma directa con el concepto fenomenológico de “mundo de la vida”, en donde el individuo alterna su experiencia entre diferentes mundos que forman parte de su vida cotidiana. Desde mundos oníricos, de fantasía, hasta otros más estructurados como lo pueden ser el del trabajo o el estudio. Dentro de la vida cotidiana existen múltiples mundos que ocupan la atención y experiencia del individuo, tales como el mundo de la familia, mundo de la cotidianidad, mundo de la comunidad, mundo del trabajo entre otros dándose la dinámica de realidades múltiples. Es aquí donde el individuo, en una búsqueda de goce y diversión construye **experiencias lúdicas**, donde se reúne con un grupo de personas a jugar Magic y desentenderse de lo demás, entrando a un “mundo de los juegos” en donde se aplican las reglas de estas ideas en Huizinga, tal como se explicó en el marco teórico.

El “mundo de los juegos” es un mundo completamente independiente de otros y opera como vía de escape de otros mundos que puedan resultar agobiantes o menos gratificantes dada las circunstancias, como el de la familia, el trabajo o cualquier otro mundo de estas realidades múltiples que demande una situación no deseada por el individuo en este momento. Dicho dinamismo interaccional entre los diferentes mundos sirvió de guía para la comprensión de cómo se desenvuelven los sujetos en el mundo de la vida a través de sus experiencias.

Estas dos piedras angulares fueron centrales para nuestra perspectiva de análisis, cobraron suma relevancia desde el ángulo acá expuesto. Muchas otras teorías podrían haber servido de guía óptica para comprender o explicar este particular fenómeno como lo podría ser la teoría crítica o un paradigma feminista (por mencionar sólo un par de ejemplos). Pero reiterando la primera idea expuesta, la investigación acá desarrollada, posee un mero carácter embrionario y exploratorio. Se abre todo un abanico de posibilidades y ángulos desde la cual podría abordarse, pero la carencia de una base remitió el desarrollo del análisis simplemente a lo medular del asunto. A modo de ejemplificación: enfocar esta investigación desde la Teoría crítica, podría develar porqué estos sujetos buscan suplir carencias que la sociedad neoliberal no puede resolver, como lo puede ser la sensación de aislamiento, debido a que la imperante competencia hace disociar al sujeto del colectivo, dejando atrás todo ese sentir de pertenencia a algo comunitario. Dicho análisis debería partir de nociones ya conquistadas por investigaciones anteriores, que se remitan al estudio de cómo interactúa la comunidad, qué elementos hacen que ésta exista y perdure, en qué medida esta cambia y a la vez se mantiene, etc.

Forjar una pequeña base teórica que sirva de brújula en este océano inexplorado fue lo que motivó a tratar el tema desde sus cimientos. Futuras investigaciones podrán profundizar el tema, pero lo acá expuesto sólo buscó ser la “A” del ABC teórico que en un futuro podría llegar a convertirse el estudio de comunidades conformadas en torno a los TCG.

9.6. Sobre la investigación y los investigadores

9.6.1. Reflexiones en torno a problemas y obstáculos de la investigación

Siendo de carácter exploratoria, la primera barrera que esta investigación tuvo que sortear fue la poca información general que existe con respecto al tema. El carácter aparentemente banal que podría tener una investigación sobre personas que juega se mitiga al momento de conocer el nivel de profundidad de la comunidad, el significado que los miembros le dan al juego y la prioridad que le otorgan en su vida. Resulta evidente el poco desarrollo de las ciencias sociales en el campo de los juegos y el impacto en los grupos sociales actuales, la

carencia de un estado del arte significó otro desafío tan grande que forjó el carácter exploratorio de la investigación misma.

Producto de la pandemia y de las limitaciones sanitarias que trajo, esta investigación adoleció de la posibilidad de realizar un estudio previo a profundidad debido al cierre de tiendas y espacios donde se reunían usualmente jugadores, lo que llevó a buscar jugadores de forma individual hasta alcanzar el efecto bola de nieve. Los cierres de espacios públicos y dependencias de la universidad como bibliotecas o salas de estudio también dificultaron el desarrollo de esta misma, no quedando otra alternativa que realizar el completo de esta investigación vía telemática. Situación que no está exenta de adversidades puesto que el sobreconsumo de internet a nivel nacional colapsó en reiteradas ocasiones los servidores suspendiendo el servicio. Este problema no solo afectó las reuniones de trabajo sino también la coordinación de entrevistas con agentes claves y jugadores en donde se tuvo que reagendar en reiteradas ocasiones ante las claras dificultades no solo de internet sino de aquellas que conlleva el encierro propiamente tal.

Paralelo a lo antes mencionado, existió un problema administrativo a nivel de escuela (producto de la pandemia y el proceso de fusión de escuelas que la facultad experimentaba) que asignó a un profesor con el cual fue imposible mantener un contacto sostenido. Durante este periodo se avanzó sin guía alguna y haciendo uso del conocimiento adquirido durante este proceso formativo y bibliografía disponible en línea. Para cuando se nos asignó un segundo profesor guía el proyecto se encontraba en un estado avanzado y solo en ese entonces se pudieron resolver dudas y terminar de forma más expedita. Sin embargo, resultó imposible compensar de forma adecuada el tiempo perdido y el desgaste emocional que aquello significó.

9.6.2. Resolución de problemas

Estos problemas planteados anteriormente pudieron subsanarse bajo la exigencia de una fuerte coordinación entre los miembros del equipo investigador. Se logró coordinar reuniones telemáticas en horarios fuera del trabajo o de las labores que demandaba el encierro (como el cuidado de familiares y mantención del hogar) con un mínimo de dos participantes por reunión. En muchas ocasiones, y por este mismo problema, se realizaban

reuniones en la mañana, durante la tarde y además en la noche donde miembros del equipo relevaron a sus compañeros en una muestra de empatía inspirada por la misma camaradería que demuestran los miembros entrevistados de la comunidad MTG.

Se tomó contacto con jugadores y agentes claves con anterioridad a las entrevistas y se creó una agenda para coincidir con los tiempos de ellos. Fue necesario el mismo nivel de paciencia y empatía para comprender que, en esos tiempos, cualquier imprevisto podría significar cancelar la entrevista por parte de los jugadores. Estas entrevistas fueron de carácter telemático en su mayoría lo que necesitó un equipo adecuado para grabar y luego reproducir, transcribir y analizar dichas entrevistas.

Por último, y luego de una infructífera campaña de correos hacia personal de la escuela clamando por un profesor guía, se decide ir personalmente a la facultad y esperar al personal adecuado para plantear de forma personal nuestra preocupación. Coincidentemente el proceso ya había sido puesto en marcha asignándose un profesor guía en menos de una semana de nuestra visita.

9.6.3. Autocrítica

Las circunstancias de confinamiento alteraron todo tipo de agenda que se pudiera haber creado para llevar de mejor forma el final de este proceso formativo educacional, procedimos con nuestro proyecto de tesis sin insistir demasiado en comunicarnos con la escuela para confirmar nuestra situación. Una comunicación más temprana con la escuela hubiese solucionado de forma más pronta nuestro problema con el profesor guía previamente asignado, accediendo antes a nuestro profesor guía definitivo y avanzando en nuestras dudas mucho más rápido.

Dado que la completa redacción y ejecución de este proyecto fue realizado por medios telemáticos, nuestros horarios no siempre lograban coincidir generando ventanas de tiempo sin avances. Una mejor organización de tiempo y disposición de horarios hubiese mejorado nuestra eficacia productiva.

Comenzamos esta investigación desde una perspectiva diferente y con el tiempo fuimos modificando aspectos hasta el resultado final actual. No advertimos lo profundo que podría

llegar a ser las comunidades, lo mucho que el juego impacta en los jugadores y las prácticas que se forman en torno a la cultura del juego. Un sondeo previo más a fondo, antes de la llegada de la pandemia y el confinamiento, podría habernos entregado indicios de aspectos relevantes a investigar que logramos recoger durante el análisis. Para cuando nos dimos cuenta ya nos encontrábamos bajo restricciones sanitarias imposibilitando el trabajo de campo.

9.7. Posibles líneas de investigación a futuro

A medida que se avanzaba en la investigación, muchas aristas y problemáticas surgieron con respecto al tema, algunas de ellas nombradas a continuación:

9.7.1. Las comunidades de juego como comunidades no convencionales

A medida que fuimos desarrollando la investigación y su profundidad pudimos percatarnos de que el concepto clásico de comunidad que existe en la sociología no concordaba mucho con lo que estábamos descubriendo. Bajo esa premisa, es que nos fue difícil poder encontrar algún autor y concepto que articula con esta comunidad tan particular, donde muy pocos miembros (en su mayoría gente que inició junto al juego y dueños de tienda) concuerdan que hay una comunidad de Magic, no así la gran mayoría que juega. Debido a eso es que nos pareciese interesante sugerir profundizar en dicha temática y nos hacemos las siguientes preguntas:

- ¿Por qué las comunidades de juego no encajan con los conceptos clásicos de comunidad?
- ¿Es una comunidad en crecimiento? ¿Sus miembros son permanentes?
- ¿Cuál es la finalidad de una comunidad de juego? ¿Son las comunidades virtuales y presenciales compatibles?
- ¿Es el individuo moderno occidental un ser multi comunitario?

9.7.2. Roles de género y discriminación en comunidades de MTG u otros juegos

Desde las fases iniciales de nuestra investigación, resultó evidente la predominancia masculina del juego. Esto puede deberse al público objetivo de este producto: Niños varones a partir de los 13 años. A pesar de que la presencia femenina dentro de las comunidades de Magic ha ido en aumento, el ambiente sigue mostrando señales de machismo en comentarios, prácticas y actitudes. Los desafíos a los que se enfrenta una jugadora en un ambiente machista y los cambios que ha sufrido la comunidad en materia de género y diversidad resulta una variante investigativa relevante. Es por ello que desde dicha problemática surgen diversas interrogantes:

- ¿Mantiene la comunidad de MTG actitudes machistas y/o discriminatorias entre los miembros de su comunidad?
- ¿Cuál es la perspectiva de una mujer al ingresar a un mundo de juegos ocupado principalmente por hombres? ¿Existe una diferencia profunda en las motivaciones para jugar entre hombres y mujeres?
- ¿Es necesario concientizar a las comunidades de juegos sobre miembros pertenecientes a disidencias sexuales?

9.7.3. Magic: The gathering y juegos de mesa como medida de prevención social

Los entrevistados expresan que el juego les ayudó a entender mejor el idioma inglés, la comprensión lectora, el uso de la lógica, la administración de recursos, la estrategia entre otros aspectos. Desde aprender procedimientos y pasos lógicos hasta técnicas de Bluff, los jugadores de cartas sienten que el juego les exige el desarrollo de ciertas competencias para poder practicarlo de mejor forma, impulsando el aprendizaje autodidacta y la investigación, aspectos que pueden ser revisados desde perspectivas de sociología del aprendizaje y la pedagogía. Así como también ver la posibilidad del juego o el juego de cartas como una medida de prevención social, en el sentido de que pudieran existir intervenciones, políticas públicas o talleres de barrio en donde se puede investigar e

incentivar a la población a participar de esos espacios de juegos, para lograr una mayor cohesión entre el barrio además de prevenir que puedan incurrir en el consumo temprano de drogas u actos delictuales. Es decir, si este juego u otros juegos pueden ofrecer a las comunidades, barrios y vecinos, ciertas condiciones de vida social que aporten experiencias de goce, disfrute y juego en comunas donde no existan estas actividades y realidades lúdicas para construir comunidades de juego. En ese sentido surgen otras preguntas que podrían orientar otras futuras investigaciones sobre estos aspectos, así como preguntas de reflexión teórica que permitan considerar al mundo del juego y las experiencias lúdicas y de goce en sociedades despojadas de tiempo por el predominio del régimen de trabajo en una sociedad neoliberal:

- ¿Son los juegos de mesas útiles para alejar a los niños de la delincuencia?
- ¿Entregan los juegos de mesas habilidades útiles para la cotidianidad o el desarrollo social?
- ¿Está el “homo ludens” amenazado por los modos de vida de las sociedades neoliberales?

10. Anexos

10.1. Fotografías

Primera edición de Magic disponible para el público, edición "Alpha". 1993

Cartas de prueba "Playtest" antes del acabado final y lanzamiento al público (1990 – 1992)

Evento "Command Zone", dedicado al formato Commander en Chile, 2024

Segundo aniversario Comunidad Commander San Miguel, 2023

Reunión Comunidad Commander San Miguel, 2023.

Partida de Magic: The Gathering (formatoCommander)

10.2. Batería de preguntas

ENTREVISTA ABIERTA SEMIDIRECTIVA VIRTUAL A JUGADORES DE MAGIC SIN ESPECIFICACIÓN

Introducción: "*Esta entrevista tiene como objetivo recabar información sobre tu relación con Magic, con sus jugadores y el ambiente (pandemia y comunidad). La información entregada es anónima y será usada solo con fines científico-académicos específicamente para esta investigación. Vamos a partir con preguntas sobre << el juego y tu >>"*

1. ¿Cómo conociste Magic?
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando?
3. ¿Cuánto tiempo al día le dedicas al juego?
4. ¿Qué elementos hace que sigas practicando el juego?

Objetivo 1: Conocer las experiencias de la comunidad de Magic: The Gathering en Santiago de Chile que surgen a partir de la pandemia.

1. ¿De qué manera la pandemia y su contexto cambió tu manera de jugar? (guiar pregunta de ser necesario que hable si se reunión o no)
2. ¿Cómo solventaste las situaciones que te generó la pandemia con respecto al juego?
3. ¿Has realizado cambios en tus hábitos de higiene a la hora de reunirte a jugar?
4. ¿Ha surgido alguna dificultad implementando estos cambios (anécdota)?
5. ¿La pandemia te ha afectado en la forma de disfrutar el juego?
6. ¿Ha cambiado la preocupación por tu grupo de juego, debido a la pandemia?
7. ¿Ha cambiado tu forma de adquirir (comprar, vender, cambiar) cartas producto de la pandemia?
8. ¿Crees que el alza de precios de las cartas durante la pandemia es justificado?
9. ¿Tienen modismos, jergas o nombres propios alusivos a Magic que compartas con quienes juegas?
10. ¿Tienen alguna costumbre o rutina cuando te reunes a jugar?
11. ¿De qué manera te informas sobre el juego?
12. ¿Participas de algún grupo o foro virtual en donde se compartan opiniones y experiencias con otros jugadores?
13. ¿Has probado las plataformas virtuales del juego?(spelltable, magicarena, cochratice)
14. ¿Has cambiado tu formato de juego producto de la pandemia?

Objetivo 2: Indagar si los jugadores de Magic: The Gathering de Santiago de Chile se sienten parte de la comunidad.

15. ¿Piensas que existe una comunidad de Magic en Chile? (en caso que si, " ¿te sientes parte de ella? "; en caso que no , "¿Que le hace falta a los jugadores de magic para ser vistos como una comunidad?")
16. ¿Donde es posible encontrar esta comunidad? (localidad física o virtual)
17. ¿Tú o tu grupo de juego aportan de alguna manera a la continuidad y crecimiento del juego?
18. ¿Cual seria tu comunidad de Magic ideal?

Objetivo 3: Identificar la percepción de jugadores/as de Magic: The gathering sobre el futuro del juego y la comunidad

19. ¿Cuanto crees que dure en vigencia el juego y el mercado secundario?
20. En caso de que el juego se acabe, es decir, no lancen más ediciones ni se organicen más torneos, ¿seguirías jugando Magic?
21. ¿Crees que la separación de las modalidades on line y presencial afecten de forma importante el futuro del juego?
22. ¿Volverías a jugar un torneo sin mascarillas ni medidas sanitarias?

23. ¿Cómo ves a la comunidad de aquí a un par de años más?

10.3. Transcripciones

10.1.2. Entrevista a expertos

Entrevista a Jorge Peñailillo

¿Cómo conociste Magic?

En Coquimbo conoció Magic por el año 95, a través de alguien que arrendaba piezas cuando él estaba estudiando Biología Marina, él le presento y enseño a jugar Rol le y mostró unos mazos y ahí empezó a hablarle del juego, aunque al principio no le llamaba mucho la atención como que lo "mareaba", porque "el jugador de Magic no sabe enseñar Magic"

¿Cuánto tiempo llevas jugando?

desde el 1995

¿Cómo terminaste trabajando con Magic?

Luego de fracaso en negocio se pone a vender las cartas que le sobraban, el dueño de la tienda de la serena le pasó cartas a consignación para venderlas en la serena. Con eso empieza a hacer torneos para incentivar. se da cuenta que las reglas que él entendía no eran las mismas que las de santiago o que las de bakania (*programa de inicio de los 1999 que mostraba y explicaba cartas y mazos , en ese momento tenían los permisos para distribuir magic en Chile*). Una mala interpretación de las reglas lo deja fuera de clasificar para el torneo nacional. Ahí decide ser juez de magic y el año 2000 lo logra en un torneo latinoamericano que se hace en chile donde jueces le hacen la prueba y lo dejan trabajando en ese mismo torneo al tiro (*organizadores en chile de ese torneo: "Rambla" distribuidora a cargo de Alvaro Lopez , panelista de bakania*) , luego en argentina toma la prueba y queda de juez oficial. Arregló y formalizó el torneo organizado en Chile.

El año 2004 , luego de una separación, vuelve a santiago donde un amigo tenía el rol de distribuidor de Devir en chile, de forma no oficial puesto que no habían oficinas y nada. Luego de un tiempo Devir (tienda distribuidora) lo despiden y queda a cargo Jorge de la organización de torneos en chile (*Primero fue rambla, luego fue "docco" - no logro pillar bien el nombre de la wea- , luego rambla de nuevo y luego pasó a luciano y luego se forma la tienda Devir con oficinas en Chile*). **Cuando toma magic, quedaban 200 jugadores activos** , todo debido al mal manejo de los

distribuidores pasados y de SALO que hacía competencia desleal para impulsar mitos y leyendas , quiebran muchas tiendas de Magic.

Desde USA le dan la responsabilidad de organizar el torneo nacional, trabaja en devir Chile pero era el encargado de juego organizado (*osea de todos los torneos que se hagan en todas las tiendas*) de latinoamérica.
Ahí se da cuenta cómo funcionaban otras tiendas, por problemas personas no logra pasar la prueba de nivel y también es despedido de Devir.
Sin embargo sigue teniendo los derechos para hacer torneos en Chile.
Empieza la tienda para organizar los torneos y luego lo llaman para organizar un GP (*Grand Prix Magic*) en Chile luego del desastre del GP (2011) pasado calificado como el peor GP del mundo.
En Chile se pagan muchos impuestos y no es rentable *(la voz que se escucha desde atrás es de la persona que atiende la tienda).*
Se preocupa mucho por la experiencia de juez.

Con la tienda cambia el estilo de tiendas en Chile, el tipo nicho pequeño para apretarse a jugar.
Prioriza comodidad y torneos todos los días de forma oficial.

¿Cómo se formó el primer grupo de gente que se reunía a jugar? (comunidad)

100 personas para la reapertura el 2012. Luego del malentendido se rompe la sociedad y la parte se queda con el local el cual se va a pique porque no lo atienden bien. Cuando vuelve a Jorge la tienda se reabre y organiza los espacios para los torneos.
Luego de dejar estar de forma constante perdió el encanto de "la forja de 22e" (*porque no estaba Stone*), sin el, los torneos los organizaban otras personas en la tienda y se forma la idea de que los torneos estaban arreglados, se habla de que atacaba a imperio *(Imperio Games es otra tienda importante que estaba en Quinta normal)*.
A partir del 5 de noviembre se pueden hacer torneos oficiales.

¿De qué manera la pandemia afectó a la tienda?

Lo primero que me afectó fue el estallido social, vendiendo en esos meses 500 lucas y se necesitaba 10 millones para mantenerlo mensualmente. Luego repunta un poco en verano y en marzo parte la pandemia.
Se sobrevive pagando préstamos y más ordenados. Se da cuenta que los torneos no dejan plata , no sale a cuenta el dinero, el espacio y el esfuerzo para las utilidades que dan. La liga commander da 120 lucas mensuales y es la única que hay. habría que hacer torneos todo los días para que salga a cuenta. El torneo es el atractivo para vender un producto. Lo sigue haciendo por la comunidad, porque quiere, porque le da estatus a nivel WPN.
Mismo caso el abrir sobres y vender cartas sueltas. No sale a cuenta. Lo hace porque quiere Magic, por la comunidad que se forma. Por los lazos, los viajes, en el fondo es un club.

¿Cómo fue la relación por parte de Hasbro/Devir con los dueños de tienda durante la pandemia?

Wizard mandó 30 cajas de sobres para vender, que fue el equivalente a 3 millones de pesos. No dejó botadas las tiendas. Sin embargo les pidieron revalidar como tienda WPN con muchas otras exigencias (*las tiendas de Magic como cadena de Starbucks*).

¿Crees que existe una comunidad de Magic en Chile?

Si, hay comunidad. Espero que la política no la destruya..
Todo esto para volver al tema "El Magic une gente", "une gente que jamás se hubiese juntado" . Habla de la comunidad de más de 1000 personas, 60 personas jugando en su casa los fines de semana, los amigos son del grupo de Magic, la pareja de su hija es del grupo de Magic.
"El encuentro, Magic: The Gathering tiene un muy buen nombre", hay una comunidad fuerte. Hubo un tiempo donde una gente se abanderizó con alguna tienda, se refiere a la idea de juntar a todas las tiendas para trabajar mejor. Se ponen de acuerdo con los torneos para no chocar, hubo tiendas que no hicieron eso y rompieron todo lo que se podría haber formado. Un poco de calidad de vida, el vive de esto. Si esto estuviese invertido en otra manera tendría más plata, uno hace esto porque le gusta, hay vocación.Una función de Magic es lo social, el vive de esto porque le gusta esto, hace una alusión importante a la unión.
Llega gente a contarte cosas, temas personales, gente sola que viene a jugar para contactarse con gente, es como un almacén de barrio.

¿Cuál es la dirección que crees que está tomando o tomará Hasbro con respecto al juego?

Quieren que sea una cadena de Starbucks, piden cosas específicas pero permiten que haya cosas que personalicen a tienda. Aún no ve bien para dónde va esa tienda WPN . Una cadena pero con distintos dueños, te piden sillas, baños buenos. Habla de lo malo que eran las tiendas anteriormente a nivel latinoamericano.

Entrevista Greven (punteo)

- 95 / 96 cuando llegó a Chile. Antes se jugaba pero lo traía gente del extrangero.
- Al primero lugar donde llegó era la tienda llamada la Rambla. (distribuidoraExportadora de Barcelona. Traía comics, libros, mangas, y lo de Hasbro. Juegos de mesas y finalmente llegó magic)

- Alvaro Lopez fue el gestor con Wizard para traer Magic a Chile que habló con el dueño de la tienda.
- 13 años en los 90 Greven
- Rambla vendía en Rivendell (tienda stgo centro con mas de 20 años) año 96 (Edición tempestad, V)
- Primer prerelease de edición vientoligero / tempestad

- El sobre el italiano de la edición “3ra / revised” llegó a Chile, por eso hay tantas duales en italiano en Chile.
- En IV edición se traduce Magic al español
- A los 16 años Graven trabajaba en rambla, haciendo demostraciones en feria de libro.
- Tienda “El hobbit” en portal LYon, antes de stronghold y la tercera tienda estaba en los cobres de vitacura
- Se hacía la “Magicton” para jugar toda la noche en la teletón. En los primeros torneos prerelese llegaban 200 personas donde en las tiendas no llegaban mas de 20. Hotel “Galerías nacionales” , primer lugar donde se hacían torneos grandes. Se arrendaban para torneos grandes.
- los primeros torneos eran mazos no meta, no sacados de internet ni copiados
  “te armas un mazo con solo 20 cartas para tratar de ganarle a los otros, lo demas son tierras o las copias de la carta”
  Antes de internet, habían enciclopedias de Magic , revistas donde te daban precios o mazos
  “te tienen que cagar con cartas para aprender en la vida ….”
- Hay de todo, los que van acostados temprano y los que llegan con cañaAntes las reglas eran mas simples , pocas interacciones commander sale para entretenerse, no para hacerte un mazo para que gane. Lo esencial es hacer que te salgan las combinaciones o jugar para divertirse
- Mi hijo debe aprender a jugar contra todos los tipos de juego, mazos azules, rojos y blancos. Sirve para sacarlos de la pantalla
- Magic es bueno para los niños, además les enseña inglés
- Antaño no había mucho para referirse a las reglas , hasta él se equivocaba en sus inicios. Se resolvía según los jugadores y las opiniones. Antes de los jueces y el acceso a las reglas
- La gente nueva que aprende magic lo aprende bien, antes nosotros la aprendíamos según las iban arreglando
- En Chile somos “Clasistas” y en el magic somos igual, si alguien te roba lo catalogas de pobre. A Magic no llega gente malacatosa y no le robas a la gente que le costó lo mismo
- Opinión de PaytoWin (Entre más caro el mazo, más ganas con él): Magic se basa en que tienes que tener una buena estrategia de juego. Hay mazos evaluados en mil dólares pero hay mazos que no son metas y pueden costar 100 y te gana. No corre eso que vas a ganar el que tiene el mejor mazo. Va en otras cosas también. Ahora si tu tienes una carta, tu artefacto cara de mil dólares y yo tengo un”desencantar” de 50 pesos . Ahí caga el paytowin
- Puedes netdeckear con un mazo parecido a ese pero con cambios a cartas que te gustan. Todos van a tener los mismos mazos al final y los mismas ganas armar las mismas estrategias
- Actualmente (pandemia) juego con mi hijo. Igual hago unas juntas y juego con mis amigos. Antes nos juntabamos en casa o tiendas. En tiendas como Magi4ver o OASIS o la tienda del Allan, Imperio. A la forja no porque el ambiente no me gustó mucho. Al final uno es feliz con la gente con la que se junta y es feliz con la gente nomas.
- Problemas de estallido social: No metros , ni tiendas para juntarse a las entregas de las cartas que vendo . Solución: Delivery
- Fome jugar on line, nos gusta juntarnos a dar vuelta las cerveza en las cartas .
- El carrete siempre es jugar cartas. En los carretes se ponían a jugar y dejaban tiradas a las parejas o la gente.
- Magic nos sorprende más, cada vez saca mas y mas cartas , especialmente ahora que es Hasbro

- Hay gente que gusta de jugar y jugar nomas, mientras que otros como yo les gusta tomarse una cerveza y tirar la talla

Entrevista Matías

1. Conoció Magic hace muchos años, año 96-97, a los 7 u 8 años por unos primos mayores, eran 4 hermanos, y ellos jugaban Magic. Cuando lo dejaban a su cuidado los podía ver jugar y ahí le regalaban sus challas.
   El primer mazo que tuvo fue uno pre-construido que lo pidió para navidad.
2. La motivación principal, aunque ya no juega propiamente tal como 1 vs 1, juega Commander, lo que mas le llama la atención de todo esto es un aspecto **social.** Un formato que no es competitivo, con suerte algunas ligas casuales. Es una forma de distensión, de salir un poco de la rutina, conocer gente, por lo general gente con que tienes cosas afines.
3. En un principio no era la intención crear un sitio para generar contenido de Commander. Cuando empezaron a jugar había muy poca información en donde jugar y pocos lugares donde también jugarlo, aproximadamente esto fue a finales del 2014 e inicios del 2015, donde se empieza a desarrollar la idea en que lanzaban el sitio. Querían ser un punto de encuentro para las distintas comunidades de Commander, para informarles en donde y a que hora se iba a jugar Commander y también poder hacer torneos algún fin de semana y conseguirse un lugar. En un principio comenzó todo bien, pero luego de que el jugador de Commander mucho los torneos, le interesa mas jugar y pasarla bien y ahí se dieron cuenta que el sitio tenia potencial para transformarse en un generador de contenido y ahí comenzaron con las columnas. Las cuales se iniciaron por los integrantes de Landfall, luego al crecer tanto decidieron irse a YouTube, pero pensaron como el canal les iba a consumir tanto tiempo, y no querían dejar de lado las columnas, propusieron invitar gente que tenga las ganas y el tiempo de escribir columnas para no perder el lobs?.
4. Son los primeros principales generadores de contenido de Magic Commander en Latinoamérica. Es entretenido poder ser un punto de encuentro para otros países. Se pueden ver diferencias entre distintos países, en México y Chile la gente que comenta apunta a metas más competitivos. Pero por otro lado, Ecuador, Colombia, Perú se juega mucho Leviatan o Commander 1 vs 1 más que multiplayer, sobre todo en el Perú. Llama la atención que acá en Chile el formato multiplayer es el que mas se juega y el que predomina.
   En Argentina como tienen problemas por la compra de dólares y las compras internacionales limitadas, se han migrado mucho a jugar Arena (Magic online)
5. La relación con Wizard es a través de la community manager de latinoamérica la cual nos contacta para colaborar con ellos en ciertas cosas, tales como: spolear cartas, eventos con Magic Arena, cada cierto tiempo también nos mandan algunas cosas que les mandan especialmente a los creadores de contenido .
6. La pandemia fue complicada porque, como se comentó antes, a Matias lo que mas le gusta de todo esto es la parte social del juego, entonces jugar a través de una cámara y pantalla

no le gusto para nada. No fue una experiencia buena jugar por Spelltable. En lo personal jugó muy poco esta modalidad online.
Para mucha gente fue algo bueno poder jugar así a pesar del distanciamiento físico que pudo tener todo esto con el tema de la pandemia. Y también, abrió la posibilidad de jugar con otro tipo de gente, por Spelltable o por discord, el canal de discord que tienen ha logrado generar una especie de "comunidad" donde los mismos jugadores de otros países se organizan para jugar. Por ejemplo, juegan españoles, con argentinos, chilenos, bolivianos etc. Tiene esa ventaja, puede hacerte jugar con personas que jamás podrías haber pensado jugar en forma física. Puedes jugar con el mundo básicamente, eso es super positivo.

Como generador de contenido la pandemia fue dura porque estaban recién partiendo en el canal de YouTube lo grabábamos todo presencial y tuvieron que adaptarse a grabar cada uno desde su casa, fue como partir de cero y aprender a usar todo de cero. Nos costó harto, porque ninguno de quienes estamos detrás de landfall es audiovisual, entonces es todo muy autodidacta.

7. Hablar de comunidad Magic es super grande porque cree que **la comunidad la define el formato**. Hablando únicamente de Commander que es la comunidad donde Matias se encuentra, el cree que en términos generales es una persona super amigable, es alguien que mete conversa, que explica, es un jugador que puede explicar con mucha facilidad los combos o que hace "x" carta, etc. Es anormal, encontrar a un jugador pesado o antipático, personas apáticas con el resto. Y es netamente, porque el formato es casual, porque no hay una competencia detrás no hay un juego horrorizado por la empresa; lo máximo es que si ganas una ligas te ganas un par de sobres, pero nada más, no estas competitiendo por un ranking mundial, ni clasificar a un pro tour ni nada de lo que aspiran los jugadores profesionales. Esto porque el juego es multiplayer, necesitas socializar.
   El fin de semana pasado tuvieron un torneo competitivo y aun así todo el ambiente fue buena onda (aunque habían premios entre medio), a pesar de que eran 46 jugadores. Según recuerda el formato estándar de antes, hace 10 años aprox., había una nula interacción con quien jugabas si es que no lo conocías, básicamente un "hola y chao". Por el contrario si juegas una liga en Commander se termina y luego se sigue conversando y se proponen seguir jugando y bebiendo en la casa de alguno de los integrantes, es un ambiente mas comunitario de por sí,

8. Spelltable se podria transformar una herramienta para testear mazos. El fin de semana se juntaria con sus amigos a jugar cartas y a tomarse algo y en la semana probaria mazos con gente desconocida de manera online. Pero no cree que haya u reemplazo de la modalidad presencial a una online, por razones economicas de la empresa para no hacerlo y por la razon social que hay detras que es muy fuerte. El elemento social es tan fuerte que no cree que pueda ser reemplazado por el tema virtual, hablando en no pandemia. Por otro lado, Commander es lo que sostiene la venta del producto fisico entonces la empresa no va a insentivar que haya una modalidad Commander en Magic Arena porque el jugador de Commander es el que está consumiendo sobres y otras cosas.

9. Hasbro esta apostando a sacar muchos productos de Commander sellados y eso habre la puerta a nuevos jugadores, y cada vez van a venir mejores esos mazos, para que el jugador no tenga que invertir tanto en mejorar el mazo con cartas antiguas, sino que inviertan en cartas de la edicion o cartas que salgan en un tiempo proximo, porque asi le consumen productos a ellos. Ellos ganan con el consumo de productos. En emnos de 2 años pasaron de tener 5 mazos de Commander pre construidos al año a 11-12 el año pasado. Tambien se ha notado el numero de criaturas legendarias en 2011 son 11 y ahora van mas de 100. Estas criaturas legendarias estan siempre mas direccionadas hacia Commander.
10. El publico de Magic es captivo, cuando hay una decision muy muy polemica dan paso atras. Como es el caso de Secrets Lair al final la gente alego tanto que dieron marcha atras a este proyecto

10.1.3. Entrevistas individuales

Entrevista Abraham

E: Partamos para probar el sonido. Dime por favor tu nombre, tu edad y la comuna en la que vives.

A: Ya... ¿Le doy nomas?

E: Si

A: Mi nombre es Abraham Arévalo, tengo 34 años y vivo en la comuna de La Florida

E: Ya bacan, se escucha perfect. Partamos nomas po weon, vamos a partir piola. Así que primero cuéntame más o menos ¿Cómo conociste Magic? ¿Cómo llegaste a Magic?

A: Yo Magic, parti jugando en el año 97, ya por ahí, por un amigo nose si tu te acordai que hubo un juego como de cohete que se llama Boomber que era un cohete que en la punta como que le poniai pólvora, como estas chispitas que tu lo tirabai la wea tocaba el suelo y explotaba. Ya, esos cohetitos venían con unos stickers y si tu completabai todos los sticker te regalaban unos mazos Magic. Y mi amigo lo hizo, y de ahí eh puta se consiguio el mazo , ósea se lo regalaron y ahí conocí Magic. Y ya puta, como un año después 98 recien empecé a jugar yo, porque este loco se compro otro mazo y ahí me pasaba uno cuando iba a su casa y jugábamos. Y de ahí jugué hasta como el 2000 después me retire un tiempo y me puse a jugar otro juego y ya en el 2004 volvi de nuevo así como…como mas cuando, se puede decir, como competitivo quería participar en torneos.

E: Ya, y ¿por qué te retiraste anteriormente?

A: Porque…uno por el colegio, igual en mi casa no me dejaban jugar mucho, porque soy como muy enviciado en este sentido, como que le dedicaba mucho tiempo a las cartas y en mi casa no les gustaba mucho que estuviera metió en las cartas y no tanto en los estudios. Y ya después como ya jugaba torneos igual me iba bien y como que igual me motivo el colegio también po, cachai, como que no falle en ese punto así que fue como "ya juega no mas si no bajai las notas dale nomas".

E: Sipo, porque era tema en el colegio de repente o te quitaban las cartas cuando jugabai en el colegio antiguamente po, era…

A: Si igual era asi, unos compañeros cachai que no se po, por religión tampoco podían jugar porque pensaban que eran cartas malas cachai.

E: Sipo hubo un tiempo que era cuatico el concepto de Magic en sí. Oye y ¿actualmente cuanto tiempo le dedicai al Magic?

A: Ya bueno yo trabajo en una tienda de Magic así que 45 horas a la semana son dedicadas a Magic por netamente trabajo. Y los fines de semana intento jugar harto, pero mas que nada en la noche con amigos cachai. Las semanas trabajo y el fin de semana con amigos.

E: Ya entonces tu trabajo es con respecto a Magic.

A: Si, 100% Magic.

E: ¿De que se trata tu trabajo?

A: Eeh bueno, en la tienda en la que estoy yo veo lo que es la base de datos de las cartas, las cartas que se compran o cuando se habrán productos sellados, todas estas ediciones, se crean ediciones como cada tres meses cachai y estas cartas vienen siempre vienen selladas, en sobres, y después entonces teni que abrirlas después ordenarlas y hacer una base de datos.

E: Esa es tu pega. Y los fines de semana te juntas con amigos, ¿presencial?

A: Si, ahora si po, ahora presencial

E: Ya, bacan. Oye y ¿cuando te juntas a jugar Magic buscas alguna experiencia en especial? ¿Qué es lo que te llama a jugar a Magic a ti? (quede min 3:07)

A: Ósea, yo juego Magic por mas que nada netamente por diversión, igual también busco…eh no se po, yo tengo varios grupos de amigos que juegan Magic, ¿cachai? Igual no se po, hay amigos que le caen mal jugar con mazos combos cachai como le llaman. Así que cuando voy con esos amigos no voy con esos mazos. Y yo busco divertirme, igual siempre busco ganar soy como…igual me gusta eso po, pero mas que nada es divertirme.

E: Es como un hobby, ¿tu podrías decir que te saca un poco de la realidad oh…?

A: Si igual lo que pasa es que igual más allá de ser un hobby que me gusta caleta, también te sirve como una fuente de ingreso. Igual hay momentos que, no se po, he necesitado plata y vender cartas ha sido la salvación.

E: ¿Son cartas que tu has juntado antes?

A: Si po, que llevo juntando de hace muchos años, tengo una colección grande. Al principio era una colección propia pa, mi nomas cachai, y que siempre la dejaba ahí pa guardar armar una baraja y después cambiarla cachai. Pero hay veces que si tengo problemas de lucas saco una carta y la vendo.

E: Ya. Y claro y son cartas que te dan para darte vuelta un rato, para salir de un apuro.

A: Si, sirven harto.

E: Hablando de eso mismo, ¿Qué elementos te ha aportado el Magic como al resto de la vida? Por ejemplo, te ha ayudado a algún tipo de cosa. Hay gente que le ayudo a aprender ingles por ejemplo el Magic.

A: Ya, claro mira a mi el Magic igual me ayudo en inglés, igual netamente porque el ingles del Magic es super igual básico cachai, con palabras claves y todo eso te vay a familiarizar con cualquier carta. Y sipo, me sirvió harto en el inglés y también, igual como que la gente lo mira como un juego "ah un juego de cartitas de niño" pero también la matemática y el pensamiento crítico rápido también sirve de harto, sirve de mucho.

E: ¿Y eso ayuda como llevarlo al exterior?

A: Si po en el mismo trabajo cachai, ahora que estoy estudiando también po, como ver como cuadrar con todo en el sentido de horas, lo que teni que hacer primero, lo que teni que hacer después. Si hago esto, ¿qué me pasa? Si no hago esto, ¿qué me va a pasar? Ah ya me va a pasar esto, esto y esto. Mejor hago esto primero y después esto, cachai. Como ordenarme con las ideas

E: Ya como lógica prioridades, ya bacán. ¿Oye y el Magic ha sido importante en algún episodio de tu vida?

A: Eeh yo creo que si, por como te digo soy una persona super viciosa en el sentido del juego. Yo creo que igual me hubiese perdido en un momento si no hubiese jugado Magic cachai. El Magic, cuando nosotros éramos chicos pasábamos encerrados cachai, casi no salíamos a la calle a jugar como un niño normal y jugábamos Magic nomas estábamos todo el rato jugando Magic, igual a veces salíamos a jugar afuera pero si yo siento que el Magic igual me ayudo a no perderme, como a irme en otros rumbos. Porque igual el lugar donde yo vivía donde chico era super peligroso y las drogas estaban al lado así, vivíamos en San Bernardo en los bloques.

E: Ya entonces te causo por así decirlo, te protegió, te alejo…

A: Claro tuve en un lugar, como mas protegido, no con tanto contacto social, pero estaba con mi grupo se puede decir cachai.

E: Ya se entiende, vale. Ahora vamos a pasar a las preguntas respecto a la pandemia. Ya, principalmente ¿pudiste jugar de manera normal durante el periodo de pandemia?

A: Ya los primeros meses, cero presencial nadie. Porque igual tengo harto amigos que algunos le tenían miedo a la pandemia, otros no tanto, otros nada. Pero como el formato que siempre jugábamos era Commander necesitábamos mas de 2 o 3 personas así que al principio nada, jugamos solo por webcam, todos jugamos por webcam.

E: Ya… ¿Por SpellTable?

A: Primero no, al principio no cachabamos SpellTable, no cachabamos la aplicación. Así cada uno en su casa con su webcam y ahí jugábamos, así como ya, decidamos los turnos y cada uno jugaba, cachai. Ya después conocimos SpellTable y ahí empezamos a jugar por eso.

E: Ya perfecto, entonces como que intentaron jugar antes, porque tenían una rutina… ¿se juntaban semanalmente?

A: Si de echo bueno, como te decía, tengo varios grupos y no se po, uno de estos grupos era una vez al mes cachai. Íbamos a la casa de uno, ven pa la casa del otro cachai. Nos juntábamos todos los meses y con otro grupo también nos juntábamos también casi todos los fines de semana. Así que después todos empezamos a jugar por webcam.

E: ¿Y con ninguno de los 2 te pudiste juntar solamente por webcam?

A: Si, al principio si ya después como a los 6 meses después ya me junté con un puro grupo nomas po, cachai nos juntamos con los que íbamos 1 vez al mes a cada casa con eso nos juntamos.

E: ¿Y se juntaron igual o tuvieron algún tipo de modificación o reparo?

A: Ósea, nos juntamos igual si como que al final los que tenían mas miedo ya si igual si tabamos todos como cuidándonos y precavidos en ese sentido.

E: Ya, ¿pero se preocupan de que al menos la gente con la que iban a compartir estuvieran no se po, vacunados o con algún tipo de cuidado?

A: Eeeh…no nunca hablamos del tema de vacuna, nunca hablamos del tema de la vacuna. Pero si, por ejemplo el distanciamiento, cada uno con su vaso cachai, como manteniendo esos cuidados. Pero ya de la vacuna no, nunca hablamos como de ese tema tampoco.

E: Ya, conceptos básicos noma de cuidado. Y más o menos, ¿cuál fue el cambio mas grande que tuviste que hacer durante pandemia con respecto al Magic?

A: Ósea en cosas como...

E: Aparte del juego, de repente jugar, de repente ver cartas, no se po vender o consumir algo

A: Mmmm…ósea, más que el único… el único cambio que tuve en este caos, porque igual estuve toda la pandemia trabajando cachai, como el único cambio se puede decir que hice fue como de comprar cosas como, no se po, de la webcam o fierritos para colocar la wea, como un setup. Pero cambios… no se a como que cambios se puede referir

E: No más que nada eeem algunos tipos de no se po, hay gente que adquirió cierto tipo de practicas durante la pandemia. Por ejemplo, empezó a consumir youtuber cachai a ver listas de mazos, antes tenía su mazo y no sabía si alguien más tenía ese mazo, empezó a profesionalizarse por decirlo así. Gente que empezó a comprar productos sellados, que antes no lo hacía.

A: Yo bueno en este caso, con respecto a las listas yo siempre he visto listas cachai, como que no soy de las personas…hay mucha cosas que le molesta como ver una lista así como “oooh ya estai copiando” en mi caso no me molesta, no me molesta copiar, aunque suene...y si Youtube si,

empecé a consumir mucho Youtube, ver videos de las mismas personas que jugaban como jugaba yo, con la Webcam como cada uno en su casa, si consumi mucho Youtube

E: Ya bacan. Y todo este tipo de cambio en pandemia todo, esto en la situación de encierro sanitario y todo, ¿cambio tu manera de relacionarte con tu…con la gente? ¿Se formaron más lazos? ¿se afinaron más lazos, te alejaste de gente o te acercaste?

A: Ósea si igual, paso de los dos, me afine más con algunas personas y con otras me aleje. Netamente porque, por ejemplo antes de la pandemia te podías juntar todos los fines de semana como a carretear y llegaban todos. Pero en este caso ya algunos seguimos en el mismo rumbo de jugar, algunos jugaban no se po, algunos no jugaban porque no tenían tiempo , no se po por cualquier factor, o porque netamente no les interesaba jugar por webcam porque no le encontraban como algo…como genuino, así como pa que voy…

E: No era lo mismo

A: Claro, pa que si no te voy a ver, no voy a barajar tu mazo, me tengo que limitar a jugar un tipo de mazo que no me va gustar cachai, porque no podemos cambiar cartas entre nosotros no te puedo quitar algo, así que no…claro, con esos chicos como que igual, ósea no se corto relación, pero jugábamos menos y hablábamos menos

E: Ya y cuando volvió la, no se po, ¿cuándo se pudieron volver a juntar no se po las restricciones ya no eran tantas, la relación fue la misma? ¿Se volvieron a juntar como si no hubiera pasado nada…?

A: Con algunos si, porque algunos vendieron las cartas, porque igual el tiempo de pandemia fueron muchos que quedaron con apuro económico y decidieron vender, retirarse del juego y netamente era como ese nuestro como el tema que nos unía el Magic. Igual seguimos en los mismos grupos de WhatsApp hablando pero mas allá que eso no cachai, así como con algunos si, con los que siguen jugando Magic si, sigo hablando, pero con los que ya vendieron no.

E: Ya perfecto. Oye y todas estas situaciones que pasaban donde podías juntarte, si se juntaban o no, ¿afecto tu estado de ánimo?

A: Eeeh…ósea yo creo que el encierro afecto mi estado de animo en tiempo de pandemia, ósea andar re tarde todo el día, aparte del trabajo, tengo hijos también cachai, así que igual eso me afecto harto de que como yo trabajo en el computador, mis hijos pensaban que yo estaba jugando todo el día. Así que como que si eso netamente el cierro afecto.

E: ¿Y viste gente con la que te juntabas que también le hubiera afectado de alguna manera?

A: Si a varios le afecto, a varios

E: Se mostraban diferentes, inestables algunos, gente…

A: Mas que nada irritables, en el sentido de cuando jugábamos no se po y alguien se equivoca ya no importa, pero si le deciai “no si ya lo hiciste” y se enojaban y se enojaban algunos se iban apagaban la pantalla y chaoo.

E: Ah ya ya ragequit Y pasando un poco en ese aspecto, ¿hubo cambios en tu manera de adquirir productos de Magic en pandemia?

A: En el principio de pandemia igual, para mi igual fue un tipo de suerte porque como te decía anteriormente, cuando hubo hartos con problemas económicos y gente que se retiro vendia a valor mas bajo. Y como yo trabajaba en una tienda como que igual me reconocen como parte de la tienda tienda y me preguntaban si yo compraba cartas y ahí empecé a comprar muchos singles, muchas cartas sueltas a valor de precio de huevo y ahí compre mucho, y ahí me hice un stock pero amplio para la pandemia tenia hartas cartas igual. Como que yo igual por el trabajo, tengo mas acceso a mas a cartas a mas cosas.

E: Entonces a pesar de crisis , no se po tienes un compendium de "singles" para poder tener para ti y tu colección y también para vender en caso de apuro

A: Si tengo un stock grande

E: Ya bacan. Volvamos un poco al concepto del juego, al juego al Magic en si ¿me podrías describir que significa el juego para ti?

A: Eeh..bueno comienzo, ósea partiendo como del comienzo para mi era un juego como cualquier otro cachai, ósea igual estaba la novedad de que era como de los primeros juegos cachai, porque en el tiempo que yo lo conocí ya existía…había salido hace rato Magic como hace 5 años y ya estaba en su tiempo también Mitos y Leyenda. Al principio era como un juego más después con el tiempo cuando empecé a jugar y me fue…me empezó a ir bien, como que igual le agarre confianza del mismo ¿cachai? me sirvió como pa creerme el cuento se puede decir, así como que puedo lograrlo si yo puedo hacer lo hago cachai, si lo voy a hacer lo hago y lo logro y eso como que me dio confianza como persona. Bueno, como también te comente en el tiempo, como que me protegió se puede decir cachai, me mantuvo alejado de otras cosas mientras jugaba Magic también me sirvió, porque en el mundo que estaba en ese momento incerto igual era peligroso, de echo tengo un tema super cercano yo…mi hermano cayo en las drogas en ese tiempo cachai. Y también el Magic me ayudo, y de ahí con el tiempo el siguió jugando y ahora es como una como un trabajo cachai, más allá del hobby que es un gran hobby que me gusta mucho, también es parte de mi trabajo por fuera del trabajo en si, valga la redundancia, del cual tengo un contrato, pero como si yo dejo de trabajar en este lugar, yo puedo seguir viviendo del Magic. Siguiendo comprando, compro y revendo, podría hacer eso, podría vivir de eso.

E: Del negocio…del mercado secundario…

A: Claro, claro cachai, así como, ósea el Magic es un gran aporte en mi vida como que me ha hecho no se mejorar como persona yo creo, en el sentido de confianza personal y monetariamente me ha dado muchas cosas, porque aparte de la venta esta el trueque que puedes cambiar no se po cartas por algún producto tecnológico, por cualquier producto o servicio y también te va a dejar alguna ganancia.

E: Sipo y ¿ese significado que tú le diste no cambio durante la pandemia?

A: No…

E: ¿Siempre fue, siempre fue así, en ningún momento el dejar de jugar te afecto en la manera que tu percibías el Magic?

A: No, no igual he pensao en el dejar de jugar pero con el sentido de que vendería todas mis cartas para hacer un negocio, cachai así como, no se po vendo, voy a tener "x" cantidad de millones de pesos y esto lo voy a invertir en tal cosa, cachai. Pero bueno yo personalmente lo tengo adaptado (inentendible) para hacerlo, pero mi pareja como que me ve y ve que me gusta y ve como porque estoy inserto en este juego y como que lo paso bien me dice que "no que no lo haga, que igual son mis cartas". Como que igual se nota que estoy inserto en este mundo del Magic. Como que otras personas lo ven.

E: Y sientes el apoyo de tu familia. En ningún momento esto es un impedimento para tus relaciones con tu familia

A: Si si. No, no de echo muchos amigos juegan a escondidos, ósea no juegan escondidos como que compran a escondidas como que no se po, no puedo gastar tanta plata porque si saben cuanto cuesta esta carta me van a retar, cachai. Pero en mi caso el Magic me ha ayudado harto, como que mi familia me apoya en ese sentido

E: Ya bacan. Y ¿Qué elementos hacen que sigas jugando el juego? ¿Qué es lo que hace que te mantengai durante tanto tiempo que llevas jugando?

A: La diversión yo creo mas que nada. La diversión que me genera, porque igual juego menos, pero la diversión de estar ahí con tus amigos conversando "oh me mala hice esta wea mala" "oh hermano…", como que el ambiente que genera cuando estas jugando con tus amigos.

E: Ya, pero necesitas tus amigos es parte importante de…

A: Si po si jugara solo, yo creo que no iría a tantos torneos cachai. O a veces no se po, hay un torneo en tal lugar y ya "¿quién va?" no va nadie, ah ya entonces no voy. Si igual es como…los amigos son un factor importante en el juego.

E: Ya importantes. Y del juego en sí, las dinámicas del juego en si ¿Cuáles son los aspectos que mas te pueden llamar la atención? No se po las ilustraciones, el juego la dinámica…

A: Ósea al principio igual eran las ilustraciones, que igual han cambiado harto ahora son mas digitales, pero las ilustraciones eran el principio. Y la dinámica en el sentido de la estrategia me llama mucho la atención porque, llevo muchos años jugando pero siempre voy aprendiendo algo nuevo, siempre como que hay temas de reglas que no cachaba o interacciones que se generan entre dos cartas o más, que no tenia idea que se hacían y eso te genera ver una estrategia nueva, cachai, pensar como mas pasos y siempre como que intento jugar estar como 3 pasos antes del oponente, que esa es como la idea. Puta igual no siempre lo logro, pero como que lo intento, y me da como satisfacción cuando lo hago.

E: Ya te gusta cómo lograr que te propones respecto, al no se po, controlar el juego. Al leer el campo de batalla, el aspecto estratégico del juego. Ya bacán. Mira vamos a pasar a otra parte, como a la última parte como mas de la comunidad del juego en sí, tu percepción con respecto a

la comunidad de Magic o lo que tu percibes como comunidad en sí. Me gustaría preguntarte si ¿sientes que la comunidad en si se vio afectada o se fragmento durante la pandemia? (min 17:59)

A: Ósea…el tema de la pandemia, bueno acá en el Magic hay diferentes formatos de juego. Esta el legacy, vintage, Commander, en la pandemia el formato Commander creció demasiado, yo creo que fue lo que mantuvo vivo el Magic se puede decir en este caso, que fue lo que más vendió

E: ¿Pero a pesar de que no se podía jugar presencial?

A: A pesar de que no se podía jugar presencial, igual mucha gente, muchos amigos se juntaban, quizás, pero Commander fue como el formato mas favorecido con esta pandemia. Standard lo que es el juego presencial como que se murió y ahí Wizard saco lo que es MTG Arena, Magic Arena y ahí los que juegan Standard juegan y ahí nacieron muchos jugadores nuevos, esa plataforma hizo que aparecieran muchos jugadores nuevos de Magic que jugaban netamente Standard. El formato como Legacy y Vintage, tienen como su propio nicho como que ellos no les influye el ambiente comercial, valor de las cartas, porque siempre, como que nunca invierten…ósea si invierten mucha plata pero eeh pocas veces, cachai?

E: Claro, entendamos que Legacy y Vintage son formatos antiguisimos con cartas que ya tienen valores igual bastante difíciles de adquirir, entonces son compras importantes.

A: Claro, y yo creo que no afecta, siendo que el formato físico Standard casi se murió e hicieron la plata en forma de Magic Arena, como que ellos fueron los que quedaron ahí, como en el limbo, así como la gente con sus cartas guardadas, cachai y cuando ya pudimos volver a jugar todos aparecieron desesperados jugando torneos, como que todos querían volver a jugar. De hecho el primer torneo acá de Chile que se hizo post pandemia, el primer torneo sancionado, se jugó en una tienda que se llama Oasis. Fueron 120 personas, ha sido el torneo como mas grande de Pioneer a lo que va de la fecha, esto fue hace como 2 meses el torneo. De hecho yo también fui a jugar a ese torneo po y jugaron gente como que tu veias en el 2000 jugando torneo, como gente que había estado desaparecida del mundo del Magic que quería puro volver a jugar, mucha gente jugo.

E: ¿Hace cuanto fue eso? Importante el dato

A: Esto fue hace como…de hecho lo puedo buscar y te lo doi, pero fue como hace 2 meses.

E: No, pero ahí después…si mas o menos 2 meses, igual es reciente

A: Sipo, igual fue como el peor torneo que se hizo, pero fue como que todos querían jugar todos desesperados, hasta yo. Y después ya los siguientes torneos como que bajo la fluencia del publico 60, 70, pero el primer torneo fueron todos. De hecho, mucha gente que tenía cupos si alguien le vendía cupos, revender…

E: Mmmm con muchas ganas de jugar. Tu trabajai en una tienda, ¿en tu tienda también paso algo parecido cuando empezaron a volver los torneos?

A: Cuando empezaron los torneos si igual si, llegaba harta gente. Igual como que cada tienda tiene siempre su propia comunidad, igual al principio cuando se hizo el primer torneo presencial si fue harta gente.

E: Ya, entonces la comunidad como que estaba esperando que se abrieran las puertas para volver a jugar

A: Claro, y de igual lo que es la compra-venta de cartas mucha gente seguía comprando cartas en la misma tienda se notaba. Salían como 4 ediciones, 5 ediciones, durante el tiempo de pandemia la gente seguía comprando cartas, las compraba pa guardar, esperando que se pudisese volver a jugar presencial, pa…

E: Siempre en la espera de poder ocupar las cartas

A: Claro, siempre en la espera

E: Oye hace poco nombraste Magic Arena en tu opinión, así completamente. ¿Qué piensas tu de Magic Arena? ¿Podría llegar a ser el futuro de Magic eventualmente? ¿El papel el Magic impreso podría acabarse?

A: Ósea, el no sé si… no creo que se llegue a acabar. Pero si fue la solución para captar personas que solamente jugaban Standard porque eso es lo que abarca, quizás en un futuro si abarcara todas las ediciones eeeh puede que le haga la pelea (min 22:02) al Magic en si po, pero hay mucha gente que le gusta lo que es el ambiente presencial, tocar las cartas, barajar, la interacción con el oponente, porque el juego en si es un juego de estrategia (min 22:14) y tu al estar jugando en un computador no podi leer al oponente, si robo mal o si robo bien, cachai o si se equivoco y tu te diste cuenta que se equivoco, puede que tenga no se po, como que no podi ver bien su estrategia en una pantalla, ósea frente a una pantalla. Yo creo que no se si mataría el Magic físico, no creo que lo mate, si van a ver jugadores nuevos, pero no creo que sea tan poderoso como para dejar el Magic presencial, el Magic físico.

E: Ósea, se seguirían imprimiendo cartas

A: Si, si seguirían imprimiendo cartas

E: Tu le vei futuro a Magic en si todavía, no le vei una fecha de termino

A: No, no le veo una fecha de termino aún

E: Sigue siendo…Yo pienso lo mismo en todo caso es como auto…como que aprende de si mismo

A: Yo creo que seria mas peligroso lo que esta pasando ahora, de que están no se po, están imprimiendo cartas cada 1 mes con ediciones especiales y cosas así. Yo creo que eso es mas peligroso que destruyeran el main (min 23:08) a que una plataforma digital

E: Tu deci a que haya demasiado producto…

A: Lo que pasa es que demasiado producto, porque teni ediciones especiales todos los meses y es como un gastadero muy grande que quizás no todos van a poder comprar y va a llegar un punto en que se van a poner como "puta otra vez voy a tener que comprar de nuevo cartas"

E: Existe gente que estaba esperando edición edición se compraba las cartas e iba al día en la edición, hubo un tiempo en pandemia empezó a salir mucho producto seguido, tal vez no se po en el stock de la gente o porque quería consumir más en sus casas y claro mucha gente de repente decía que se aburria porque no le podía seguir el ritmo, no hay billetera que aguantase po.

A: Si si era mucho

E: Es demasiado, es como que te aburri de ganar plata. Oye como pa terminar un poco ¿Qué aspectos crees que de la pandemia que se mantiene todavía actualmente? Como, costumbres que se hayan adquirido en pandemia, comportamientos, por ejemplo, la gente continuo viendo, a priori, videos de youtube, cachai anteriormente la gente no veía partidas de Magic, ahora las partidas de Magic parecen ir al alza

A: Ósea, en base a eso del tema de YouTube igual mucha gente consume, no se si antes de pandemia consumía o no, pero ahora consume y se nota, porque hay gente que pide así como "oye porque no poni esto en YouTube", Yo tengo una tele en el salón de juegos de la tienda y la gente pide que le pongai videos o cuando estas viendo videos la gente se pone ver el video cachai, puede ser una wea del año del níspero, pero como que la gente igual le gusta ver eso, como que ya se metió de la cultura el ver videos…el consumir videos

E: El espectear partidas. ¿Y qué otra cosa de pandemia encuentras tu?

A: Eeh…(silencio) mmm que más

E: Derrepente la gente eeeh el SpellTable se mantiene

A: Si igual hay gente que sigue jugando, de hecho hay comunidades que se hicieron por Discord que yo antes de pandemia no sabia que, yo ocupaba Discord pa jugar LoL o algún juego así, y después en el tiempo de pandemia se creo…ósea nació Discord con juegos como Magic. Ahora todavía hay discord de alguna como se llama Metalisblanco? ellos tienen un Discord como que se juntan en una mesa y se organizar partidas así, eso es como algo nuevo que se mantiene, quizás no tanto como en pandemia, pero se sigue manteniendo.

E: Hay hasta canales de Discord de mazos específicos donde la gente discute

A: Claro como que analizan…

E: Analizan el mismo y mazo y todo como muy muy especifico

A: Y eso que…si como el consumo de la tecnología quizás lo que ayudo en la pandemia, ahora porque claro como no podiai salir, como la única opciones que teniai los cartones ahí

E: Claro, de repente el acercamiento al aspecto más análogo. Porque Magic es completamente análogo, se corta la luz pero podi seguir jugando Magic y la tecnología que es algo que completamente nos va a abordar, tenia que fusionarse en algún momento, teniai que buscar

algún tipo de…Magic lo había intentado antes, había sacado juegos, había sacado pequeñas enciclopedias, recuerdo CD'S que era pa séptima que era pal año 2005-2006

A: Si de echo con el elemental de espinas…

E: Si con elemental de espinas…era famosísimo en ese entonces y hoy es una reliquia, donde tenias un montón de Magic pero era solamente para que pudieras navegar en un computador Magic po, era…

A: Si igual hubieron hartos intentos de…por parte de Wizards, no se si fueron Wizards lo que crearon estos, ósea todos estos juegos digitales

E: Bueno o Wizards mandaba a alguien a hacer a en una compañía hacer los juegos, había un juego de no se, creo que de computador era Duels of planeswalkers (min27:08) parce

A: Claro era ese, salió computador y salió en XBOX creo que tambien

E: Si no se cómo les fue…

A: No no no, cero…el único que tenia como que le fue bien, fue Magic online ahora

E: Claro si, ahora se viene un juego de celular parece

A: Ósea, han salido varios juegos, había un juego que era como de puzle de cartas. También hay un juego tipo Diablo que es de Magic, no le fue muy bien, pero como que los juegos que mejor les ha ido es MOL y Magic Arena que es netamente Magic, porque los otros juegos son como personificar algo y hacer, no se…

E: Exacto ¿Qué opinai del contenido transmediatico que intenta hacer Magic? Por ejemplo la serie de Netflix que se ve, los comics que han sacado, las novelas, los juegos de tableros

A: Ósea, el juego de tablero yo he jugado, jugué, el inentendible (min 28:05) sacaron un juego de tablero que no…no me gusto, en el sentido de…no se otro mundo, es otro nivel también de parte de Magic también, desde Urza, leer la Saga de Urza, saber toda la historia, la guerra de los hermanos, revivi eso también…no la novela de Magic es otro nivel es otra cosa.

E: Pero tu encontrai que acerca mas al jugador a la historia de Magic en si? Atrai a jugadores?

A: Si yo creo que si, porque tu al leer la novela te suma inentendible (min 28:40) dentro de la historia po

E: Que te digan detalles que en las cartas de repente te dan o no te dan pequeños…

A: De hecho después, cuando lei en orden las cartas cachai así como no se po, hasta a veces te comi pequeños spoiler, ediciones nuevas y aparece una carta nueva y tu deci "nooo puta la wea se va a morir este weon" "puta la wea" y ahí como que ahí te dan ganas de leer po cachai

E: Te genera una curiosidad

A: Si, si yo creo que…como que a sido la mayoría cierto, igual como que la novela no es algo que se comercialice mucho no es como que vendan los libros, pero si hay mucha gente pendiente y

buscando en intenret donde poder leerla. Igual a la tienda llegan pocos libros, pero las veces que llegan se van altiro

E: Ya…la serie, por ejemplo, se viene una serie de Netflix

A: Si, no se ahí Netflix no

E: Genera opiniones diferentes siempre po, pa bien pa mal, la van a cagar no la van a cagar, pero todos tienen su opinión. Hay gente que piensa que va a acercar a Magic, no se po, hoy en día calabozos y dragones también están cercados por un tema tan mediático, de repente puede ser que Magic tenga la misma estrategia po

A: Si yo creo igual como que Magic esta como que quiere estar metido en todos lados, cuando saco el tema del juego tipo diablo, tipo…como que quiere estar metido en todos lados. Bueno en este caso es Hasbro es todo los que están haciendo todo esto po, son como más comerciales, como que quieren hacer de todo, de hecho son los que imprimen cartas a…

E: A diestra y siniestra

A: Ellos son mas culpables que…

E: Todo caso. Ya, oye y para terminar, ultima pregunta aspectos buenos y malos de la pandemia con respecto al Magic

A: ¿Como comunidad o como Magic en sí?

E: Como tu quieras

A: Ósea…el, a ver, el aspecto bueno en el tiempo de pandemia es que igual nacieron jugadores nuevos, mucho jugador nuevo y el aspecto malo es que a raíz de nacer jugadores nuevos hay muchas comunidades que se creen como jugadores pro player que se creen ser buenos y al ver jugadores nuevos como que los menos precian o si los gana como, puta así como, “fue muy fácil” y eso hace que estos mismos jugadores nuevos se alejen, hay comunidades que son muy toxicas. El Magic en si de pandemia en mi caso personal fue netamente lo que es Commander, y bueno antes yo creo que el Commander esta mas grande ahora post pandemia que antes de pandemia…

E: Eh si puede ser…

A: En el sentido de que muchos jugadores, no se yo tengo muchos amigos que siempre han jugado competitivo y si siempre han molestado a la gente de Commander y dicen como “por que jugai Commander si no es competitivo” ¿cachai? Siempre han webiado con eso y ahora muchos se cambiaron a Commander, ósea sin decir nada ya así como que estos están jugando ya me voy a armar un mazo como para meterme en la platica, y después los vei así como comprando cartas caras, invirtiendo, mejorando el mazo, cachai

E: Porque les gusta el formato

A: Porque les gusta el formato aparte es divertido si se supone que Commander que es un formato for fun, es algo divertido, no es algo que uno quiere competir, pero siempre te lleva a competir siempre te va a llevar a competir

E: Es que claro es un juego hecho para ganar po. Mientras busque un ganador el juego, vai a buscar la mejor opción po

A: Si yo creo que en si post pandemia eeeh…el Magic se transformo en Commander y ahora ya que esta todo estabilizo, se puede decir, que se vienen torneos grandes los regionales se vienen ahora, van a volver los Grand Prix, yo creo que se van a estabilizar más los otros formatos a los cuales más se les invierte para competir, como que son los que mas se pagan supuestamente

E: Vuelve los Grand Prix entonces, ¿acá a Chile o Latinoamérica?

A: A Brasil, Chile perdió la concesión se puede decir porque acá Chile estaba encargado la forja y Charles ósea no se la quito pero eeh Wizards decidió dárselas a Charles para hacer su evento en Brasil, todos los eventos que se hacen se hacen en Brasil de Latinoamérica.

E: Lamentablemente vamos a tener que ir a Brasil a…

A: Fui a jugar un juego a Brasil…pésimo

E: Pero la experiencia por último po

A: Si la experiencia de viajar, primera vez que iba a Brasil así que igual…

E: Te sirvió pa viajar, te sirven pa viajar también teni una…

A: De hecho fui a conocer porque el esto es 2 días po, montaje y escenario pa pasar el día 2, y yo no pase al día 2 po así que día domingo estuve todo el día conociendo me fui de turista

E: Oye Abraham muchas gracias por el tiempo que nos has dado, porque con esto vamos a sacar hato po cachai y solamente lo vamos a escuchar yo y mis otros dos compañeros y con eso estamos. Así que de verdad muchas gracias te lo agradecemos en nombre de Fabian y Cesar que no están y yo, te lo agradecemos caleta weon

A: Si igual cualquier otra cosa o si quieren repetir o verlo de nuevo puedo hacerlo, tiempo tengo así que cualquier cosa me hablai no mas po

E: Ya bacan voy a detener esto ahora

Entrevista Drigo

D: Alo alo alo
E: Probando probando

E: Ya Drigo cuéntame, ¿Cómo conociste Magic?

D: Cómo conocí Magic, yo conocí Magic por otro juego que ni siquiera era de cartas, era un juego de super Nintendo, ósea, de Nintendo 64 que se llama Excen. Ya y ese juego donde tu podi elegir un mago, un guerrero y uno que era entre mago y guerrero. Y un amigo va y dice "oye en mi colegio juegan…" parece que estaba en el nacional, "en mi colegio juegan un juego de cartas que es como ese juego de Nintendo 64" y ya ya mi amigo llego con cartas me acuerdo que tenia cartas de espejismo de tempestas, de ese tipo de cartas y me explico como se jugaba mas o menos po weon, ya ya bacan, me gusto el juego. Después para mi cumpleaños pedí un mazo de Magic de Portal, el primer Portal, estaba explicado todas las reglas de como se jugaba Magic y venia con dos mazos como pa pelear entre ellos, con las cartas ordenadas en cierta…ese era el mazo dos cartas…dos mazos ordenados que tenían como cierto orden de jugar los hechizos, para explicarte que pasaba con las interacciones po cachai y después si querías lo revolviai nomas y jugabai y…ese fue como mi primer acercamiento al Magic po, el mazo… de jugador inicial

E: ¿Cómo qué año fue esto?

D: En el 97, 1997, estaba en séptimo

E: Ya y has jugado Magic desde ese entonces

D: Casi si, casi todo ese tiempo

E: ¿Cuánto tiempo llevas jugando?

D: Son como 20, 7 esperate…2007, 2017…son 25 años po

E: 25 años jugando

D: 25 año, Magic tiene 30 cierto?

E: Si 30

D: Entonces si pueden ser 25 po weon (risas)

E: Ya es mucho tiempo. ¿Y cuánto tiempo le dedicas al juego durante el día?

D: Durante el día depende po, hay días que le puedo dedicar unas 4 horas, hay días que a lo mejor no le dedico nada, hay días que le puedo dedicarle 1 hora que quizás no sea con las cartas mismas, pero si por ejemplo viendo quizás algún programa, alguna cosa así, yo igual lo considero como dentro del tiempo po, puede ser 1 hora pero igual siempre hay algo un poquito durante el día de Magic, siempre. Pero yo cacho que puedo hasta 8 horas que hemos estado jugando Commander de corrido po

E: 8 de las seguidas

D: Sipo cuando nos vamos a la playa (risas)

E: Todo caso…

D: O mas

E: Incluso más. Pero usualmente

D: ¿Usualmente todos los días? 3 horas

E: ¿Y que experiencias buscas cuando juegas?

D: Que experiencia busco cuando juego, ¿en el juego mismo?

E: En el juego mismo…

D: Divertirme, divertirme, si pasarla bien, como un poquito más adentro, explorar estrategias nuevas y ver interacciones si es que resultan, me pone contento que mis conjuros funcionen como yo creo que pueden funcionar (risas)

E: Ya…

D: Pero eso, no necesariamente ganar…ganarle a la gente, sino que tratar de divertirme y pasarla bien y ver si lo que pensé que podría funcionar en el juego funciona po, eso

E: Ya bacan. Y has tenido sensaciones o emociones experimentados en el jugo en si? Ira, miedo, rabia frustración…

D: No, no ninguna de esas pero de repente senti…eeh como se dice esta cuestión, cuando te focusean, que senti, así como…no es rabia, quizás un poco de decepción, cuando estai jugando y de repente hay personas que empiezan a jugar extraño y como que no deberían estar haciendo este tipo de cosas, como que te da una sensación extraña en el juego

E: Ya…

D: Ósea, la he sentido. También de repente un poquito de emoción o de ansiedad cuando teni como la oportunidad de ganar y queda como…teni que esperar básicamente que de la vuelta pa que…pa que gani sin que nadie se de cuenta igual como que te genera un poquito de aceleración del corazón (risas) ya que "puta que nadie se de cuenta, que nadie se de cuenta, que nadie me descarte las cartas" tonces si, si si he experimentado como esos 2 sentimientos. Alegría también

E: ¿Cuándo senti alegría?

D: Cuando pasan weas chistosas porque igual, hay interacciones divertidas no necesariamente con las cartas, sino que con los jugadores también po. Entonces pueden haber instancias donde uno se ría de lo que está haciendo po

E: Ya entiendo. ¿Oye y que elementos te ha aportado el juego a tu vida?

D: Que elementos… ¿me podrías dar un ejemplo?

E: Por ejemplo, hay gente que aprende ingles con Magic, hay gente que aprende matemática, comprensión lectora, ¿hay algún aspecto que Magic te haya ayudado?

D: Yo creo que Magic junto a los videojuegos me ayudaron a aprender un poco mas de ingles y más que aprender ingles como aprender palabras raras de inglés, cachai. Porque de repente una palabra que tu no ocupai en el día a día en Magic es una carta que ocupai todos los días como no se po la *grebas relámpago*, que voy a saber yo como se dice greba en español ósea en inglés, ¿por qué? Cachai y se como se dice po cachai, porque la jugai en Magic po ese tipo de cosas

E: Claro y tienen…Magic tiene, ¿ósea cuando ustedes juegan tienen modismo, jergas o nombres propios dentro del juego en sí?

D: ¿Nosotros mismos como personas o…dentro, ¿si ocupamos frases propias? Si, se ocupan.

E: Como frases que solamente pueda entender que juega Magic

D: Claro…ah no si po, por ejemplo, cuando hablai de las fases, de algún tipo de criatura o alguna referencia a alguna carta, ahí se hace un montón de situaciones donde si no jugai Magic no entendí lo que está pasando po

E: Ya pero no por ejemplo, ¿no traspasa ese tipo de cosas como al diario vivir o no se po, hablan cosas de la cotidianidad con conceptos de Magic?

D: Cosas de la cotidianidad con conceptos de Magic… ¿entre nosotros?

E: Claro…

D: Es que sabi que, puta, con la gente que nos juntamos a jugar casi lo que más hablamos es Magic (risas) tonces es como al revés, es como, hablando del Magic de repente hablamos de cosas cotidianas, así es la wea…

E: Es más…es mas mucho mas Magic que el resto de las conversaciones

D: Si, 90% Magic y 10% wear a un amigo el frecuente (risas)

E: Oye y… ¿el juego a estado en alguna parte importante de tu vida? ¿En algún momento importante?

D: Mi cumpleaños po, pa mi cumpleaños me dieron el primer mazo así que podríamos decir que si

E: Ya bacán. Eh ya ahora voy a pasar a las preguntas relacionadas con la pandemia

D: Ya

E: Ya, ¿pudiste jugar de forma similar a como lo hacías antes?

D: NO (risas)

E: Obviamente no, ¿que no pudiste hacer?

D: No podíamos juntarnos po, así que no podíamos jugar presencial, después empezamos a evolucionar y empezamos a jugar de otras formas po

E: Que tuviste… ¿cómo evolucionaron?

D: Empezamos a jugar con cámara web o con las cámaras del celular y empezamos a jugar online

E: ¿Y cómo les resulto eso?

D: Bien igual, nos conectábamos a través de una aplicación SpellTable y ahí cada uno ponía su cámara y podíamos ver las mezas de los jugadores no veíamos las caras ni nada, así que no nos importaban las personas (risas) nos importaba el juego. Porque no le veiai la cara a nadie

E: ¿Y sentiai alguna diferencia entre jugar presencial y SpellTable?

D: Eeeeh…si, que el SpellTable siempre podíamos jugar de 4 y nunca de 8 (risas) así que siempre eran como partidas relativamente… parejas, por decirlo de alguna forma, o la hacíamos un poquito mas interactivas, no se hacían tan largas las partidas, así que no es tan malo

E: Ya, mucha gente opina que el SpellTable le quita el…ese toque mas personal que tiene Magic, que de repente tienen que estar viéndolos a los ojos a la persona si relamente están *bluffeando* o no, un componente mucho más personal en si…

D: Si…

E: Que SpellTable en si no lo entregaría, nada nada…

D: Yo creo que si jugai Magic y eri bueno jugando Magic igual podi ver esas jugadas no necesariamente en la cara de la persona, sino que lo podi ver viendo las cartas que están en la mesa, entonces a mi por lo menos me pasaba que…o escuchando la cara de la persona comparando con lo que hay en la mesa podi saber si te pueden *bluffear* o no..si, no creo que en Magic necesiti verle la cara a un weón pa saber si te esta mintiendo si tiene un counter o no, si tiene 2 islas y tiene carta en la mano, ya si, lo puede tener po weon

E: Yaa entiendo (risas)

D: Cachai (risas)

E: ¿Oye y la forma de relacionarte con los miembros de la comunidad cambio durante este periodo de pandemia?

D: Es que no nos veíamos po tonces claro, nos juntábamos con el…con otro grupo, por decirlo entre comillas, los que podían y querían conectarse a internet, porque no a todos les gusta jugar, entonces ahí se perdió la oportunidad quizás de jugar con algunas personas y se jugo con otras que estaban mas lejos, como pelo concha que vive fuera de Santiago casi

E: Verdad…

D: Tonces podíamos jugar con personas así, con Carlos que esta en Puente Alto, podíamos jugar al mismo tiempo tonces eso igual era como…piola poder jugar en tu casa y a la hora que quisieras, era piola

E: Ah ya bacan. ¿Oye y afecto tu estado de animo el no poder jugar? Las dificultades para poder jugar en algún momento

D: No, porque si estoy solo puedo hacer otras cosas po. Tonces…no, en ningún momento fue como "oh que lata no puedo ir a jugar Magic", no, me gusta jugar Magic, pero puta jugaba Play cachai (risas) si podía hacer otra cosa que igual me divertiera po entonces…

E: ¿No extrañabai juntarte a jugar Magic?

D: Si me dicen "juntémonos" si, pero no era así como una wea que andaba buscando necesariamente

E: ¿Y alguien del grupo? ¿Sentiste que alguien del grupo experimento algún tipo de cambio de animo por no juntarse?

D: Es que habían amigos que era rechazaban profundamente jugar online, preferían jugar presencial, tonces claro…

E: ¿Y ante no poder?

D: No jugaban nomas, no se vieron en la pandemia, estuvieron desaparecidos

E: Oye y con respecto al periodo de pandemia en sí, ¿hubo cambio en tu forma de adquirir productos de Magic?

D: Yo creo que sí, no sé por algún motivo quizás tenia uno un poco mas de dinero en la pandemia, porque cambiaron los gastos por ejemplos. Entonces igual empecé a comprar mas productos sellados así como, cajas de repente, sobres, pa…porque me gustaba abrir sobres, era como que aumentaba tu stock de cartas de forma variada, cachai. Entonces siento que sí, que si subió el consumo de eso, antes quizás era mas comprarme los mazos o comprarme cartas sueltas, entonces siento que si aumento más el consumo, a pesar de que las ocupaba menos, wea extraña. No se es que igual por ejemplo te podi entretenter un día quizás no te juntai a jugar Magic, pero podiai estar en tu casa armando mazos po

E: Claro po…

D: Tonces si teniai cartas nuevas te da la posibilidad de armar nuevos mazos po cachai, aunque no los fuerai a ocupar pero podiai divertirte en eso po, si también es divertido ese proceso po, cachai. Eso me paso, oye me dio un poquito de alergia perdón

E: ¿Sentiste que el grupo se fragmento en algún momento durante el periodo de pandemia?

D: No como fragmentarse, porque siento como que eso es una rotura que no se recupera, solo que cambiaron quizás la intensidad con la que veías a ciertas personas. Algunos podi jugar más, otros no se los veias cada 3 meses o más. Y…eso fue lo que siento que cambio po, como la cantidad de veces que veías a las personas, pero no siento que se hayan separado o enojado por eso, no no. Ahora se junta la misma gente ahora que se acabo la pandemia, como si nada, creo que no falta nadie…que no falta nadie

E: Oye eeh y ya volviendo a Magic en sí. ¿Podrías decirme que significa el juego para ti?

D: Eeeeh…oooh es como mi mayor entretención en este momento yo creo. Porque puedo hacer varias cosas relacionadas a el, como decía po, puedo armar mazos, podi jugar con la gente, podi jugar en distintos formatos, podi jugar con distintas formas, podi comprarte cartas si te gusta como la cuestión de abrir sobres, podi ver videos de estrategias nuevas, podi hacer un montón de cosas relacionadas al Magic, podi…ahora tenemos un podcast entonces eeh otra instancia mas de Magic po cachai, son…donde está en el Magic día a día, es una cosa que me entretiene mucho

E: ¿Y ese significado no cambio durante pandemia?

D: No…pero como te digo soy una persona que puede entretenerse de distintas formas po (risas) si se aburre busca algo que hacer po weon, entonces claro, no voy a ver Magic pero todo ese tiempo

que quizás le dedicaba al Magic lo empecé a dedicar a jugar Play, cachai, me termine juegos que no me había terminado, me vi series que no había visto, cosas así po

E: Y a pesar…bueno de todo eso que deci que podias jugar otras cosas. ¿Qué elementos hacen que sigas practicando el juego?

D: Aah porque es mi diversión principal, las otras son secundarias, entonces si es que puedo jugar Magic, voy a preferir quizás jugar Magic a jugar a otras cosas, y si no ahí vemos algo que hacer po, pero siempre tengo prioridad jugar Magic, porque al final es poner a prueba las cosas que hiciste en la semana po, que fue como quizás armarte un mazo, ver cartas, cosas así, entonces cuando ya vay a jugar es comprobar que toda tu teoría se lleva a cabo en la mesa

E: Ya y esos son como aspectos que te gustan, son como elementos para que sigas practicando el juego

D: Si la diversidad de encajar piezas, de armar un rompecabezas en las partidas eso es lo que me entretiene. Como resolver el acertijo de la partida, como ganamos esto cachai, entonces cada partida tiene un significado distinto, cada partida es un rompecabeza distinto, porque cambia la gente, cambia los mazos, cambian las cartas entonces eso es lo divertido, con que te vas a encontrar. La suerte del Magic, que te va a tocar esta vez

E: Ya entiendo (risas). ¿Oye y que aspectos son los que más te gustan del juego? Las ilustraciones, el formato, algún apego emocional que tengan las cartas

D: Si lo comparara como con otros juegos inmediatamente saltan las ilustraciones

E: ¿Sí?

D: A primera instancia sí. Porque hay juegos que quizás también son buenos de cartas, pero no tienen la dedicación y el arte que tiene Magic cachai, entonces tu vey cada carta aunque sea la carta mas challa tiene un dibujo decente po cachai, de una persona que se esforzó en hacer un mono cachai. Tiene alguien que le dijeron "sabi que esta carta tiene que representar tal cosa" y ya esa persona pone todo su esfuerzo en hacer ese zombi derritiéndose con lava, no y lo vey plasmado en la carta po cachai, siento que eso es lo más impresionante del juego desde mi punto de vista. Y después, vendría el hecho de lo que te mencione de la variedad, la variedad de cosas que puede pasar en la partida, la variedad de cartas, la cantidad de combinaciones que son infinitas eeh…eso seria como lo segundo que llama la atención, para mi punto de vista

E: Ya bacan. Oye y ahora como pa ir finalizando un poco, de los cambios que se produjeron durante la pandemia ¿crees que…que elementos nuevos crees que se mantienen actualmente en el presente, ya en este periodo de endemia?

D: De los cambios…bueno los juegos online, se siguieron manteniendo igual en la…en la después de la pandemia y creo que eso, ósea el modo online no demostró ser tan malo y que en instancias que quizás no te podi juntar igual en la semana, no teni tiempo o están las personas en circunstancias distintas se puede arrancar una horita igual podi jugar online como pa quitarte las ganas como dicen los chiquillos cachai. Entonces creo que eso se mantuvo, eso

E: ¿Y pensai que la separación online y presencial podría afectar en el futuro de Magic?

D: No, no es como un complemento a lo presencial diría yo. Osea, porque como comúnmente cuando ocupan el formato online es cuando necesitan…es cuando no pueden usarlo presencial cachai, entonces es como, nose po, se te corta el internet pongo el wifi del teléfono no se(risas) una wea así cachai. Entonces ya es quitarse las ganas de alguna forma, porque igual uno se detiene mucho jugando entonces quiere…le empiezan a dar ganas después en algún momento de jugar y reírse un poco sobre todo si estai con gente que es conocida cachai, con la que te juntai siempre, con la que podi echar la talla eeh eso, ósea un refresco en la semana

E: Entiendo y pa finalizar, lo bueno y lo malo de la pandemia respecto a Magic

D: Lo bueno y lo malo de la pandemia…lo malo, bueno que bajaba la intensidad de juntarse y si bien jugábamos online, algo que alomejor no mencione antes, el tema de que las conexiones de internet de todas las casas no son iguales cachai, entonces habían instancias donde que ya nos íbamos a juntar a jugar 4 y a uno le empezaba a fallar el internet, después al otro le fallaba la cámara y ahí de repente estábamos media hora si nos juntamos a las 9 empezabamos a jugar a las 9:30 porque ahí todos arreglaron su conexión de internet y están todos online, entonces eso yo encuentro que eso es lo malo del formato en pandemia.

Y lo bueno del Magic que trajo la pandemia, quizás que jugué…jugai con otras personas que antes no jugabai tanto, es super extraño porque no se po, de repente por distancia no jugábamos y como los dos estábamos desocupados en la casa podíamos jugar po cachai, podíamos ponernos de acuerdo y jugar un rato, pero quizás si nos juntábamos presencial esa persona no podía tener la oportunidad de ir cachai, entonces ahí ya no era un objeto de juego po.

E: Ya

D: Así que eso po

E: Ya po Drigo muchas gracias

D: De nada don Eduardo

Entrevista a Celso

E : *Partamos, entonces ¿Como conociste Magic? Primero que todo*

C: ¡Bakania¡

E: ¡Bakania¡

C: Bakania me lo presentó

E: *¿En qué año?*
C: No me acuerdo, no me puedo acordar que año fue. Pero fue antes del 2000 porque estaba en la básica. ¿Debo haber tenido unos trece años?

E: Bakania, este programa que daban en el Chilevisión

C: Que daban en Chilevisión que era como una especie de … no sé, daban segmentos de todo: De mangas, películas... la verdad es que no me acuerdo. Me acuerdo de puro Magic … puro magic y animé. Pero daban combos, mostraban cartas, entonces lo primero que vi fue que las cartas tenían interacciones y , obviamente, el arte fue lo que me enganchó mas. Creo que fue el primer juego de cartas, no...¿Como decirlo? No originales como lo que son los naipes ingleses , naipes españoles . Creo que fue el primer juego de cartas que conocí

E: Trading Card Game

C: Exacto

E: *¿Y cuándo empezaste a jugarlo?*

C: A ver, jugarlo, jugarlo … lo conocí mucho tiempo, pero jugarlo así aprender a jugarlo realmente me demoré caleta. ¿Habré tenido veinte años? Mas o menos, desde los trece fue unos siete años que me demoré, por fin, en conocer las reglas. Porque antiguamente no teniai como saber las reglas si no ibai a una tienda y a los tres años ¿Qué iba a estar yendo yo a una tienda?

E: *¿Pero te habían enseñado a jugar o te habían enseñado algo?*

C: Me habían enseñado lo básico, pero literalmente nunca me habían enseñado la esencia del juego. Nunca supe identificar por qué una carta es buena y por qué una no. Nunca entendí realmente cómo funcionaba, hasta que aprendí

E: *¿Y cuanto tiempo llevas jugando Magic?*

C: A ver, jugando . Contando desde la primera vez . Trece años mas o menos

E *¿Y cuanto tiempo le dedicas al juego?*

C: Puta, ahora le dedico casi toda mi vida poh hueon (risas) Trabajo en una tienda de Magic . Pero al juego, puta, me encantaría dedicarle mas tiempo , estoy dándole dos noches a la semana

E: *¿Si?*

C: Si !si es qué ¡

E: *Y metiéndonos mas en el asunto del juego ¿Qué es lo que buscas al jugar magic? ¿Hay alguna sensación que busques ? ¿alguna experiencia que quieras sentir?*

C: Ehhh , si. Me gusta frustrar planes

E: Te gusta frustar planes

C: Si , me gusta ver al cara de la gente al saber que “!Oh¡ !Carajo¡ !Esto no me va a resultar¡” y ser yo la persona causante de esa frase

E: Dentro del juego

C: Dentro del juego, si

E: Entonces tu vas a jugar buscando la experiencia de ser gravitatorio dentro de la partida

C: Exacto, que la gente me tenga miedo

E: ¿Y lo logras?

C: Creo que si
E: ¿Si?
C: Si …

E: ¿Se puede sentir miedo en una partida de Magic?

C: Si …

E: *¿Qué sensaciones has experimentado dentro de una partida de Magic?*

C: No se poh hueon. Tu cachai cuando en la partida hay un weon que literalmente va a ganar y si nadie lo detiene el loco ya gano y es como "Me gustaría tener una respuesta ahora" si, se puede sentir . Pero obviamente no va a ser un miedo real, es como un miedo proporcional al juego

E: Otra emoción, tal vez
C: Claro
E : ¿Hay euforia, hay alegria, hay satisfacción dentro del ganar el juego o frustar algún plan?

C: Sipoh y no, aparte igual la gente con la que juego no es gente que sea mala jugando , cada uno tiene su estrategia diferente y cada uno es bueno en su estrategia

E: *¿se podría decir que hay una recompensa en base al nivel de dificultad que hay entre los jugadores?*

C: Si , siempre, siempre.

E: *Genial, oye y pasando a otro tema, cuando la gente se junta a jugar; tu grupo de amigos , por ejemplo ¿Tienen modismos, tienen frases o algún tipo de costumbres que puedan ser relacinadas con el juego en si? Que solamente lo pueda entender gente que está ahí en ese momento o que juegue magic .*

C: sipoh, tecnisimos

E: Lenguaje técnico
C: Si, hay harto lenguaje técnico en magic

E*: ¿y es solo lenguaje técnico o hay otro tipo?*

C: No, hay otro tipo. La gente le pone nombre a las cartas y dice alguna referencia cuando una carta suena chistosa . Pero eso netamente depende de las personas , del grupo de juego

E: A modo de broma

C: Si, exacto. A modo de broma o completamente externo al juego.

E ¿Y alguna costumbre que se haga? ¿Algo que estén acostumbrados a hacer al jugar ?

C: Fumar marihuana y tomar cerveza (risas)

E: Perfecto, generar un ambiente …

C: Para mi es carrete. Para mi , jugar Magic es carretear

E: es algo que harías algo un sábado por la noche

C: Si

E: *Genial . Vamos a ir al periodo de pandemia y te voy a hacer preguntas sobre tu experiencia jugando magic durante el periodo de pandemia .*

Primero que todo ¿Pudiste jugar Magic durante el periodo de pandemia? Donde estaban todas estas restrincciones para poder jugar, las tiendas estaban cerradas , habían aforos en ciertos departamentos ¿Cómo fue tu experiencia?

C: Tuve la ventaja de que no estuve solo para la pandemia . Pude jugar pero uno versus uno , no eran las condiciones optimas para jugar commander pero aún así podíamos testear lo que estábamos probando . Podía probar lo que estábamos armando , lo que cada uno estaba armando. Si pude consumir harto magic, si pude pulir técnicas pero mas alla , juntarnos con otras personas, no era posible .

E: *Me hablaste de pulir técnica, de probar mazos ¿Eso quiere decir que seguías construyendo mazos en periodo de pandemia a pesar de no poder jugar?*

C: Si , Si yo creo que la construcción de mazos es una de las cosas mas entretenidas de magic . Porque es tu firma . Tu armas el mazo con tus cartas y tu vez que la estrategia sea funcional . Creo que todos los mazos son completamente diferentes salvo los locos que netdeckean

E: *¿y esa costumbre de buscar un mazo que genere ese fin último se lográ a pesar de no jugar con alguien, se logra ese placer igual?*

C: No, obviamente que no . No está la recompenza. Ahí nadie te puede detener entonces no ahí … es como mucha teórica sin práctica , entonces lo ideal siempre es jugar , jugar, jugar para ir mejorando, sinó se queda todo en teória como “ ! Woa¡ Tengo un mazo muy bueno” y a la primera que te enfrentai con el, ganaste “

E: *Entiendo. Hablaste de netdeckear hace algún momento. ¿Podrías explicar de que se trata y por qué eso parece ser algo malo?*

C: El “Netdeckeo” es , literalmente, cuando alguien busca un mazo , optimo, con las mejores optimizaciones, con las mejores cartas, cosa de ya que el mazo si o si juegue y gané solo . Que por si el mazo , en construcción, esté listo para ganar . Con las cartas mas poderosas dentro del meta, dentro de la estrategia y cosas así . Es malo el netdeckeo porque creo que deshumaniza al jugador en ese sentido . Siento que el mazo que es netdeckeado no es un mazo propio del jugador . Y normalmente si tu netdeckeas normalmente estás piloteando el mazo de otra persona, entonces no eres tu quien está jugando commander, sino que otro jugador y lamentablemente la gente no entiende como se puede sentir el otro jugador , entonces no entienden de repente el mazo y por mucho que netdeckeen, les va como el hoyo.

E: ¿Y eso afecta directamente la experiencia del juego?

C: Para el, si

E: Pero para ti, por ejemplo, si te toca jugar con alguien que netdeckea ….

C: (Risas) Casi como una partida regalada

E: ¿SI?

C: ¡Si poh!, ya sabis que va a hacer. No hay sorpresa en sus jugadas.

E: ¿Y eso te aburre, te genera algo?

C: No, no me aburre. Literalmente lo veo como un jugador que tengo estar atento en ciertos momentos y estoy listo, no … “¡Ahora tengo que preocuparme por este jugador!” Pero por lo demás , si le pegai una zancadilla y como a mi me gusta frustrar planes …si le pegai una zancadilla, listo, fue

E: ¿Cómo sería pegarle una zancadilla?

C: Contrarrestarle una roca, romperle una roca, contrarrestarle el tutor que va a tirar los primeros turnos , cachai, contrarrestarle todas esas leseras de alguna forma frenan los planes .

E: Ya, intentar detener la estrategia de él

C: (Asiente) Y como yo juego a frustrar planes siempre tengo cartas para … frenar planes. Mi base se basa …soy tribal en frustrar planes

E: Entonces tu mazo tiene eso, y es tu firma

C: Exacto

E: ¿El mazo pasaría a ser la firma del jugador?

C: Exácto , es que literalmente me pasa que juego mucho Syr Wynn , que es blanco, negro y rojo , que son colores que normalmente no contrarrestan o no tienen esas respuestas tan inmediatas como lo tiene , no se, el azul . Pero tu lo conociste y tu cachai que tengo mas respuestas que la chucha . Entonces es literalmente mi forma de jugar, me costó caleta aceptar eso si . Como quería

probar todas las estrategias y al final y al cabo … nada poh. Tengo que dejarme llevar . Entonces, claro, el que netdeckea no se deja llevar por si mismo y no se entiende a si mismo como jugador

E: Sientes que no es la misma experiencia alguien va con su mazo armado por su cuenta con otro que lo copia

C: Si, pero ¿Sabis que? Yo creo que ahí hay otro detalle. Creo que la mentalidad por la cual alguien está netdeckeando creo que es porque quizás le cuesta un poco mas el Magic

E: ¿Por qué?

C: porque …no se poh. Yo encuentro super entretenido, por ejemplo , si tu me preguntai, pensaba en el tema de que me encanta jugar cuando …me encanta cuando me prestan un mazo para jugar por que descubro literalmente lo que el jugador quiere hacer con su mazo . Si debo sentirme de tal manera ¿Cómo debo sentirme con ese mazo? ¿Cuál es la percepción? Cómo tengo que yo actuar con este mazo

E: ¿habría una suerte de empatía al momento de ….

C: Yo creo que si.

E :¿te refleja algo el jugar con el mazo de otro jugador?

C: Sipoh, y obviamente me gusta, también, no se poh, marcar diferencia en estilos de juego para que la gente que vea como yo estoy jugando el mazo sepa que también hay otras formas de jugarlo

E: *Ya, entiendo . Volviendo un poco al periodo de pandemia ¿Algún habito o modo de juego que tuve que ser drásticamente cambiado durante pandemia? ¿Cuál fue lo mas significante?*

C: No. Literalmente seguí siendo la misma persona solo que no habían reuniones para juntarse. Yo creo que como jugador de magic yo ya solamente agarré mas técnica. Porque armaba y desarmaba mazos

E:*¿ Hubo una necesidad que no pudiste suplir durante ese periodo?*

C: En ese momento no , porque tenía todo super claro. Sabía que esto era así , no me iba a poner así como "!oh! Quiero juntarme con todos mis amigos a jugar magic" . En cualquier momento se iba a dar la oportunidad de juntarse y no estaba preocupado por ese momento . ¿Para qué me voy a preocupar por algo que no se cuando va a pasar?

E: Pero generó un cambió en la percepción o en la manera de tratarse con tu grupo de juego?

C: Sii, yo creo que de partida , el estallido social y seguido por la pandemia y a mi me hizo cambiar completamente la percepción de como ver a las personas. No solamente a los jugadores sino como tratar a las personas

E: Y eso impactó en tu grupo de juego

C: Por supuesto que si . El círculo se achicó y ahora se está agrandando ; que eso es lo bueno. Se hizo una limpieza de gente y está llegando gente muy bacán.

E: ¿Y eso quiere decir que el grupo se modifica o se alinea a la par con algún tipo de tendencia o ideal o postura?

C: Si . Yo creo que , literalmente, hay ciertas posturas políticas que para mi, en mi caso, no son aceptables. Osea, hay detalles que no deberían pasar , que no deberían haber pasado y no podemos hacernos los hueones de que esto no pasó y todo ese atado. Entonces si sentis un rechazo hacia esa persona por ciertos motivos , no voy a disfrutar el juego.

E: *Entonces es relevante, no jugarías de la misma forma con una persona que tiene ideales diferentes o que se oponen a los tuyos.*

C: Por supuesto que no. No tiraría los mismos chistes, no me relajaría, estaría preocupado de él

E: No cumpliría el fin último de

C: Que es para mi, pasarlo bien

E: Claro, tu fin último es pasarlo bien …

C: Reír, compartir con la gente …

E: Entonces tu grupo de juego es gente con la cual te gusta compartir

C: Exacto, es la idea

E: *¿Son tus amigos? ¿Hay amigos dentro de tu grupo?*

C: Si, a la mayoría los considero amigos

E: Y el resto de la gente , a pesar de no ser tus amigos, no es gente que te cae mal

C: Yo creo que, literalmente, quitando la etiqueta de amigo, va en la escala de cercanía nomas. Hay gente con la cual soy mas cercana, hay gente con la cual no, hay gente con la cual puedo hablar ciertas cosas, hay gente con la cual no es necesario hablar ciertas cosas , hay gente con que solamente pasarlo bien. Entonces mi escala de amigos… para mi el concepto de amigo es alguien con quien puedo jugar magic tranquilamente sabiendo que no voy a tener una opinión muy alejada de la que yo tengo . Por mucho que podemos tener opiniones diferentes …refiriéndome a opiniones extremas . Entonces entiendo que mi grupo de amigos, las personas con las que juego Magic … es tan extremo como para ser considerado fascista

E: *¿No has tenido un encontrón con gente , mientras juegas Magic, con respecto a ideales ….*

C: Por ahora , no . Por suerte , no. Creo que ahora se achicó el circulo harto antes de que pasara, lo cual es bueno.

E: *Entiendo. Continuando con pandemia: ¿Notaste algún cambio en tu forma de adquirir productos Magic? Cartas, Mazos, estamos hablando de cajas de sobres de ediciones …*

C: Yo creo que, literalmente, no fue la pandemia la que me hizo madurar de cierta forma la forma de consumir Magic… fue el acceso a tener dinero para comprar los productos (risas) En pandemia con suerte tuve para subsistir , en ningún momento … me ayudó a pensar el cómo adquirir productos, en que cartas comprar ….

E: Ya, entonces no hubo un cambio

C: No, ya tenía cartas

E: ¿No te fue necesario ¿Sentiste necesidad?

C: No

E: *Continuando con esto, ya entrando a un plano mas personal. Tu me contaste de las actividades que seguiste realizando, de Magic , durante la pandemia. Entonces no sentiste una necesidad o una carencia de algún tipo de actividad.*

C: No, pero obviamente es mucho mas bacan jugar con mas amigos. Jugamos un formato que es multiplayer. Entonces lo ideal es que hayan mas jugadores y no sea un duelo.

E: ¿Y al no ser las mismas instancias con los que jugabas habitualmente, afecto tu estado de ánimo?

C: No, no. Siendo sincero, no. Creo que mi vida no depende del Magic, lo disfruto , pero no

E: Aún así ¿Qué elementos consideras tu que hacen que te guste el juego? ¿Qué es lo que hace que lo sigas practicando durante 13 años?

C: La posibilidad de ser el hechicero que quiero ser

E: Te da la posibilidad de interpretar al hechicero que tu quieres ser

Ce: Sipoh, el hechicero…el personaje que yo quiera ser, si pah eso . Pah mi… yo normalmente roleo los mazos , me pongo en la actitud del mazo "!Voy a armar este mazo con esta actitud!" Tengo que comportarme de esta forma para así poder asimilar en sincronía con el mazo

E: ¿Te caracterizas? Por decirlo de alguna manera

C: Teatralmente , si

E: Dramáticamente…

C: Exácto

E: ¿Y cambias eso a medida que cambias mazo y todos tienen una manera y un trato diferente? ¿Una interpretación diferente y un trato diferente?

C: (Asiente)

E: ¿Y también es una manera de expresarse, de tratarse con los demás jugadores? Por ejemplo, ¿Tu forma de tratar a los jugadores cambia cuando cambias de mazo?

C: Si, completamente…

E: ¿De que forma?

C: Hay mazos donde soy mas pesado, soy mas desagradable, soy mas bueno "pah tirar la talla" , soy mas de hostigar al jugador de repente, no de forma … Bueno, si, a veces un poco de alcohol me hecho ser un poco mas eufórico de lo normal . Pero si soy mucho de …de repente , con ciertos

mazos , bromas , quizás tal vez hasta el punto de sentir como … “ya” sobre todo cuando voy ganando . Sobre todo cuando se que puedo ganar . Ya viene una etapa de soberbia donde “!Ya! Lo logré” y antes de ganar poh. No específicamente en el momento en que gané, sino de antes hay una soberbia en mi que dice “Ya, los cabros no tienen que hacer, ya gané”

E: ¿Una sensación de victoria?

C: Claro, una sensación de victoria anticipada ¿Por qué? Porque como soy un jugador de control, me imagino que … mi sensación de victoria empieza , como jugador de control, de “ya, ya controlé” y siempre , normalmente, digo “Cabros, voy a ganar, les doy un turno. Si nadie hace nada voy a ganar”

E: Entonces tienen la posibilidad ahí de ganar, sino, les ganas tu

C: Si , pero esto es todo totalmente en el ámbito del roleo del personaje ….

E: Del mago, ese , que está lanzando esos hechizos

C: Exacto

E: Anterior me habías dicho que te gusta ser ese concepto disruptivo, de fastidiar al oponente. Hablando un poco en general ¿Qué aspecto son los que mas te gustan del juego? ¿Qué es lo que te agrada del juego?

C: Lo que me gusta es que podis hacer lo que querai hacer… es como una Barbie (risas) Podis armarte un mazo sobre lo que querai , sobre todo Commander te deja la opción para armarte mazos con ideas locas que sean funcionales ¿Cachai? Que sean ….así como no se, que tengan un detalle que la gente se sorprensa “Hoo! Nunca me imaginé que hubierai hecho esa jugada” esos detalles, a mi, son los que me gustan . Me gusta la sorpresa, la sorpresa que te podi pillar en el formato mas que nada .

E: *Y en un aspecto mas profundo ¿ Que significa el juego para ti? ¿Podrías darle un significado?*

C: A ver, a diferencia de mis otros hobbies, que son los video juegos , el Magic es una constante . Son reglas que están constantemente fijas. Han cambiado con el paso del tiempo pero estamos hablando de trece años. No es lo mismo que pasar de jugar Mario Kart a Elder Ring. Uno piensa en Magic, no pensar en el producto Magic, piensa como Magic ¿Cachai? Estoy tan acostumbrado al juego que , literealmente, ¡ya! , el juego me hizo darme cuenta de que clase de persona soy, y gracias a darme cuenta de la clase de persona que soy , aprovecho el mismo magic para darme cuenta de cuales son mis herramientas , mis formas que tengo para vivir el día a día . ¿cachai? Es como la forma en que me ha afectado el juego en si, pero ya mas como…. Es que lo vivo el juego . Me hizo… me da…. ¿Cómo decirlo? Me hizo ayudar a encontrarme conmigo mismo . Me hizo descubrir , realmente, quien soy yo , y como me gusta ser y como quiero ser

E: Por medio del juego

C: Por medio del juego . A niveles no solamente técnicos, a niveles, por ejemplo , no sepoh, la historia de una carta, la historia de un personaje, el motivo del mazo , el motivo de la estrategia. Todas esas cosas van relacionadas con lo que soy yo. Entonces, el juego me enseñó a demostrar,

también, cosas, si estoy demostrando cosas que me gustan a mi como cosas que me gustaría hacer , cosas que … mi intención dentro de un mazo , tiendo a manifestarlas en mi persona . Porque , como te digo, el juego ya lo tengo asimilado a mi y es como "!Ya! Así soy yo, así es como soy como jugador y así es como juego "

E: Entonces es una parte de ti

C: (Asiente)

E: Ya, voy a preguntarte sobre tu grupo de juego ahora ¿Sientes que se fragmentó o generó algún tipo de cambio durante las situaciones de pandemia?

C: No, mejoró el grupo de juego . Hay mucha gente que ya no es deseada dentro del grupo …y nada poh, normalmente nos dimos cuenta que nos teníamos cariño poh , el grupo de amigos con que jugamos nos teníamos cariño y dan ganas de juntarse con la gente

E: Los extrañaste

C: No, no me di cuenta que los … no , no los extrañé, si yo no extraño a nadie (risas) , pero si disfrutando estando con la gente . Es una instancia para relajarse y todo ese atado y salir de la realidad.

E: Hablas de cariño, que ya no era solo juntarse en la instancia a jugar , no son solo tus oponentes …

C: Exacto. Ósea, dentro del juego son oponentes pero fuera del juego son personas con las que compartimos el mismo gusto

E: *¿y es importante para ti que tengan gustos similares o ideales parecidos?*

C: Sipo, Exacto

E: *¿Y notaste algún cambio en la forma de relacionarse después?*

C: No, es que sabi que , mira, tengo la experiencia de que como estoy trabajando en una tienda , es completamente diferente a juntarse con amigos en departamento y.. pucha, no se, como nunca fui a tiendas, porque nunca me gustó el ambiente de las tiendas, no se como habrá evolucionado pero cuando yo veo a las personas que van a las tiendas que tenían muchas ganas de juntarse . La gente tiene muchas ganas de juntarse, no es solo que yo haya tenido ganas . la ggente que juega magic lo pasa bien, entonces todo el mundo quiere juntarse y pasarlo bien. Yo no me vi en la necesidad, insisto , yo jugué contigo y jugamos sin ningún problema .

E: Pero sin embargo había gente que si tenía estas ganas de juntarse

C: Sipoh, no toda la gente tuvo un compañero de pandemia que jugara magic

E: ¿Y tu crees que esa soledad, esa abstinencia de magic pudo haber afectado a gente?

C: sii

E: Notaste algún tipo de cambio anímico en la gente por la ausencia de jugar?

C: Si, y como te decía es lo mismo. El grupo de “Los Aristócratas “ , encuentro que los hueones son mas cariñosos, son mas cercanos, son mas preocupados. ¡ya! Igual nos burlamos y nos tiramos tallas pesadas y toda esa vola pero siento que ahora hay mas conciencia de quien y con quien nos estamos juntando…

E: ¿maduró? Por decirlo así …

C: Si, hermano. Estamos mas viejos (risas)

E: ¿Qué elementos nuevos surgen del juego durante la pandemia?

C: Durante la pandemia , no se . Osea se supone que todavía estamos en pandemia . Yo creo que la gente aprovechó y su pulió mas su estrategia . Y tenía mas ganas de mostrarla

E: ¿Se notó un poco mas , se profesionalizó , se hizo mas complejo el juego?

C: ¡Si! Y me alegro. Me alegro que la gente sea mas compleja de pensar … porque que fome ganar siempre

E: Ahora es mas difícil

C: Bueno, yo también. Si yo también he mejorado caleta . Como estuve en un tiempo de pausa sin haber jugado y no tenía cartas y tuve que partir de cero de nuevo. Sipoh, ahora me considero un jugador de temer . Al principio, a pesar de que molestaba… No, ¡en todo caso hueon! Vayanse todos a la mierda, soy terrible de bueno (risas)

E: Y estos elementos que surgieron en pandemia , donde la gente se profesionalizó, se mantienen hasta el día de hoy?

C: Yo creo que si, yo creo que la gente aprendió lo rico que es ser mejor . Cada vez la sensación de satisfacción de que una estrategia que estas haciendo te funcione, es satisfactorio poh, entonces . Haces algo para una recompensa y es satisfactorio obtener esa recompensa y aunque cueste es mas satisfactorio . El profesionalizar tus jugadas no es necesario hacer ver como los profesionales juegan, hacer que tus jugadas tengan coherencia y sean , de una forma estratégica que funcionen a tal punto que tu mazo pueda ganar ¿Cachai? Eso , encuentro yo que es profesionalizar . Que tu mazo corra tranquilamente y no ser como un weon que juega torneo profesionales. Osea, imagino que los hueones que juegan torneos profesionales, lo hacen (risas) yo por lo menos no veo la idea de profesionalizar mi juego como imitar a alguien que juegue un torneo .

E: *Durante la pandemia existieron diferentes maneras de jugar magic a distancia, exitió Spelltable Magic arena que ya estaba peor fue un furor en ese tiempo ¿Cuál fue tu experiencia con esas opciones durante la pandemia?*

C: Para mi el Magic es …voy a decirlo por tirar números 33% mentalidad del jugador, 33% las cartas y 33% blufeo . Lamentablemente , jugar On line no te da espacio para el bluffeo . A pesar de que jugamos por Spell Table , jugamos por cámara . No te da el espacio para el blufeo, no te da …no podis mirar a tu oponente a los ojos y saber si lo que te está diciendo es verdad o mentira

E: Como en el poker

C: Exacto. Que es, creo, una de los factores importantes en el magic

E: Encuentras que es relevante y que no lo rescata ningún aspecto on line, ni Spelltable, ni Magic Arena ….

C: exacto

E: ¿y afecta?

C: Si, para mi si. Creo que es necesario tener al jugador al frente . Sino, no juego

E *¿Y crees que la virtualización y la llegada del Magic On line va a afectar el magic presencial?*

C: No, sabis que no. Creo que va a llamar mas gente . Para mi, la forma virtual de jugar es literalmente un anzuelo . Por ejemplo yo siempre recomiendo Magic Arena pa aprender a jugar , y eso atrae mas gente y la gente que juega en digital , suele querer ir a jugar al físico . Entonces lo que hace todo este tema virtual es atraer mas jugadores

E: Entonces no te da la experiencia completa

C: No, no te da la experiencia completa . y además hay que recordar que es un juego de cartas intercambiables . Si no tienes con quien cambiar y tienes todas las cartas de forma virtual entonces es ¿Dónde está la gracia de este juego de cartas intercambiables?

E: Claramente es un punto a considerar . Celso, para ir finalizando ya ¿Qué podrías rescatar con respecto a magic de todo este tiempo de pandemia ¿ Aspectos positivos y negativos ¿Habría algo que rescatar?

C: Que los cabros se volvieron mas buenos

E: ¿Quiénes son los cabros? ¿tu grupo de juego?

C: Si, incluyéndome . Todos nos volvimos mas buenos y creo que aprendimos caleta del juego en si . y teníamos muchas ganas de hacer cosas y las ideas que se vienen funcionan. Habían jugadores que siempre lo hacían antes . Ahora hay gente que planifica su mazo con mas tiempo, planifica y se …porque me imagino que estás continuamente con tu mazo, modificándolo, testeando ¿cachai? "ya, esto no, esto lo saco" y cada vez se iba puliendo mas entonces ese creo que es un factor positivo que dio la pandemia . La gente se acostumbró a estar con su mazo en la mano, con su biblioteca , y empezar a mecanizar, a musculizar las cartas en su forma de juego ¿Cachai? No solamente "Haa voy a buscar esto y esto y esto otro " No, ya es literalmente robar las 7 cartas y decir "Ya mazo, ¿como ganamos con esto? ¿para donde quieres llevarme?" ¿Cachai?

E: ¿Se volvió mas importante ganar ahora?

C: No, no , ósea yo normalmente jugaba por diversión , no jugaba por ganar, si ganaba era lo que me llevaba … pero si, yo creo que si también. Por que yo también empecé a jugar para ganar y lo disfruto

E: Disfrutas ganando

C: Si, disfruto ganando, a pesar de que sea mas complicado. Y yo creo que es por eso . Satisfacción de vencer en una partida . Es como .. trasladándolo de nuevo a otro juego. Al LOL habían partidas que al minuto 45 , una hora … te daban por perdida la partida. De la nada alguien mató a tres, otro a dos y de la nada dieron vuelta la partida y ganaron. Es esa sensación del "corazón de las cartas" que topdeckear la carta que justo necesitabas y sabías que podías porque armaste el mazo para que tuviera determinadas respuestas . Es satisfactorio, por supuesto que si . Mientras mas dificultad haya, mas satisfactorio es . A mi no me molesta cuando juego contra hueones combo, contra hueones stax, contra hueones … con los que vengan porque la intención es afrontar esos desafíos y ver como preparase frente a ellos .

E: Y eso es algo bueno que sacó la pandemia

C: Si , que ya te empezai a preparar

E: ¿Y negativo? ¿Algo?

C: Yo creo que se jugó menos .

E: Solo eso

C: Si, es que , como te digo, en mi caso yo tenía un sparring para jugar en magic. No lo pasé mal . Si quería jugar magic, jugaba magic. No tuve esa restricción de no jugar, aunque en mi grupo de amigos muchos jugaron on line y la pasaron bien

E: Y crees que le satisfizo …

C: noo, si por algo nos estamos juntamos presencial , sino estaríamos todos on line y no poh

E: Oye celso , muchas gracias por todo (…)

Entrevista a Carlos

E: cuéntame ¿cómo conociste Magic?

C: Magic… ehee… entró en mi vida una vez cuando estaba viendo las noticias en el canal 11, y de repente aparece la noticia de este "juego que podía ser se satánico", y a la Iglesia le estaba llamando la atención po, "cartas magic" y de repente me muestra una de las primeras cartas, era el Tutor Demoniaco. Y luego, en ese mismo canal, el sábado… en ese mismo canal, estaban dando después un loco que estaba hablando de Magic, estaba haciéndole promoción a ese mismo juego. El mismo canal jaja mismo canal 11. Así que ahí empecé, o sea, ahí me llamó la atención por lo menos, "oh, que bacán sería jugar esta cuestión", hasta que un amigo llegó a la casa con un mazo, de quinta edición, y al loco como que le habían dicho cómo se jugaba, como que el loco algo cachaba. Y ese fue mi primer contacto con Magic.

E: ¿y qué año era eso?

C: ¡uf! Pa' un jugador de Magic veterano como yo (jaja) la vida se divide en… expansiones de Magic: en ese momento el mazo era de quinta edición, estamos hablando que, del ¿'96 quizá? No sé

E: sexta es del '96, oh, no sé, me pierdo, no importa… pero en sexta edición

C: sí, pero adónde le puse firme fue en Saga de Urza (01:28), ahí fue mi firme, allá tenía mi primer mazito… 60 cartas

E: ¿y cuánto tiempo llevas jugando entonces?

C: ¡uf!, harto…

E: ¿y no has dejado de jugar?

C: sí, sí, sí, tuve un… también, nuevamente, la vida… me quita "Invasión" hasta más o menos… mm… a no, espera: espiral del bloque, espiral del tiempo, en"Future Sight" el reprint de cartas viejas po huéon

E: te enamoró de nuevo

C: sí po hueón, o sea, ya había adquirido un poco de cartas, ya había empezado un poco a entrarme el bicho porque había adquirido unas cartas de… un montón de challa, un montón de challa de "Mirrodin", y como que ahí me quedé con el bicho de comprarme cartas de nuevo y de repente sale esta edición hueona con puras cartas viejas renovadas, en forma renovada, y…. listo (jaja) de ahí no aflojé más

E: y estás hasta el día de hoy

C: sí

E: ¿y cuánto tiempo le dedicas al juego al día?

C: al día… igual le dedicó su momento en el día, bien seguido, pa' qué venir con cuestiones, cada vez que llego a la casa por ejemplo, ya va llegando, asó como el… cuando se empieza a acabar el día, puta, me doy un momentito para tirarme un rato viendo Youtube, pa' hacer música de fondo no más y para mejorar un poco los mazos, por lo menos un poquitito

E: un rato todos los días

C: sí, casi todos los días, casi todos los días, pero si estoy en la casa es fijo que lo hago

E: cuando tu juegas, ¿buscas algún tipo de experiencia? ¿qué experiencias buscas al jugar?

C: pasarlo bien no más, pa' qué venimos con cuestiones, uno cuando juega este juego quiere quedar "De vivo", esa es la hueá, entonces puta uno viene aquí a buscarse quedarse de vivo un rato

E: ¿y qué sensaciones o emociones puedes experimentar en este juego?

C: mm… puta, a ver, no sé… la emoción de ver una estrategia bien realizada, la forma en que las otras personas ven el mismo juego, también eso es importante, es bacán ver en el… cómo te dan la otra mirada de quizás una estrategia que tú de vei de una forma más distinta, y que a ellos les funciona de una forma distinta

E: y de repente, es… frustraciones, alegría, miedo…

C: ee… sí, pero todo es siempre, siempre sabiendo que la hueá es un juego cachai. Como que uno no viene a perder, pero tampoco te importa… o sea, tampoco estai… querí ganar. Pero no te importa perder, esa es la cuestión

E: ya, entiendo ¿y qué elemento el Magic te ha aportado en tu vida?

C: mm… no sé, quizás ser muy… ¿analítico quizá? No sé cómo expresarlo, como que analizo mucho las cosas antes de ejecutarla. Entonces creo que eso es una huea que me… me quedó como de jugador a la vida cotidiana, como ese pensamiento

E: ¿y el juego ha sido hasta ahora importante en algún momento de tu vida?

C: el juego en sí… mm… puta, como te digo, cuando lo hago casi todos los días, es casi un punto de relajo pa' mí, entonces cada vez que viene un momento brígido en el día, siempre un cartón me ayuda por último a… me ayuda como a tranquilizarse un poco, como a pasar el momento, un momento pesado quizá, un momento pesado que lo pasé… entonces es como… arreglando un poco las cartas, distrayéndote un poco.

E: ya, perfecto. Vamos a pasar al tema directamente de la pandemia, y la experiencia que viviste en pandemia… ¿pudiste jugar de la misma forma, tuviste alguna dificultad para jugar?

C: no, claramente no. Durante pandemia… cambió a todos yo creo, y… no po, estuvimos unas temporadas largas que no pudimos juntarnos…

E: ¿qué no pudiste hacer directamente?

C: juntarnos a jugar con la continuidad que siempre lo hacíamos… terminamos retomando igual, que es juntarse casi una vez a la semana por último a jugar

E: ¿y qué hicieron? ¿qué tuvieron que hacer?

C: bueno, la primera fue mamarnos la huea no más y juntarnos, creo que una vez al mes y como con muchas restricciones, muy avisado, bien complicado, muchas veces se canceló… y… reemplazarlo una versión en línea, claro, reemplazarlo por esta aplicación Spell Table. Y esa huea por último te permitía "ponerte el parche de nicotina", era tu parche de nicotina. Podías jugar desde la casa, si te daba sueño, terminabas la partida hasta ahí no más y te ibai a acostar… igual tenía sus pros y sus contras

E: ¿cuáles serían los pros y los contras que podría tener Spell Table?

C: el pro, es porque estai en tu casa, entonces es como si… si te baja el sueño, cualquier cosa, teni una urgencia, cualquier cuestión, estai en tu casa, no teni que correr en ningún lado, y si te daba sueño, te ibas a acostar, eso. Pero el contra es porque es bacán jugar con gente

E: la sensación de estar presencial…

C: el gathering. El gathering.

E: ¿y cambió tu manera de relacionarte con los miembros de tu grupo de amigos o comunidad?

C: no sé, creo que seguimos… no, no creo que haya cambiado tanto -creo yo-, seguimos tratando de a puras pendejadas hueón, y nos seguimos riendo de puras hueas; nos apoyamos un poco más en las cosas no más, yo creo que eso, eso sí

E: hay un poco más de camaradería

C: claro, sí, porque aparte después de toda la huea de la pandemia y toda la cuestión, igual estaba el bicho de juntarse, a sabiendas que la huea era como complicado, en cierta forma ilegal y todo eso , no, eso no impidió que nos juntáramos, entonces sí, yo creo que creo una buena huea de camaradería

E: en ese momento en que no pudiste jugar ¿afectó tu estado de ánimo?

C: mm… mira, quizás al principio, pero no, no creo que me haya variado mucho… es que, el único que cambió mi vida… porque yo trabajo muy cerca de la… vivo muy cerca de mi trabajo, entonces yo tenía que salir a trabajar igual, entonces pa' mí no fue tanto… el problema era que lo único que

hacía era salir a trabajar no más, y la casa, y nada más, si no hacía nada más. Pero no, no me cambió tanto el… siento yo que no me afectó tanto el… porque no lo sentí tan claustro, tenía que salir igual

E: ¿y alguien del grupo experimentó estrés, algún tipo de cambio de ánimo por no poder juntarse a jugar?

C: puede ser hueón, yo creo que sí, pero la verdad es que no, no he indagado mucho, no les he preguntado, creo que no somos esa clase de… como de… no sé; como que no les he consultado, ahora que me preguntai, es como "oh sí, quizás" jaja pero que sepa a ciencia cierta, no.

E: y en pandemia, ¿hubo algún cambio en tu manera de adquirir productos de Magic?

C: mm… sí hueón, sabí que no sé qué pasó, parece que nos pasó a todos, esta hueá como intentar tener así como el cartón bueno luego, no sé, como esa instantaneidad de tener la huea al toque, como que salió la carta y ya la querí al tiro, creo que esa esa una weá que ahora ya con toda la seguidilla de productos, creo que es como una hueá que nos afectó a todos, yo creo que en todo momento !ya, altiro! carta culiá, y… eso, la voracidad de la hueá, no sé porqué chucha aumentó en el encierro; quizás porque era de las pocas hueas que te mantenían distraído del encierro.

E: y volviendo un poco al Magic ¿qué significa el juego para ti?

C: no sé… me gusta jugar Magic, entonces como que no… es como una parte importante pero no sabría decirte en qué nivel de importante, si más que una hueá para distraerme, como para no hacer el día rutinario, más que eso, no sé que otra cosa podría considerar que fuera más importante del Magic. Lo paso bien, pero no sé en qué más

E: ¿y ese concepto no cambió durante pandemia?

C: mm… no, siempre he sido muy adicto a este juego hueón, entonces es como que la pandemia lo único que hacía que… retardar un poco la adicción no más po, pero… no.

E: hablando de adicción y todo, ¿qué elementos hacen que sigas practicando el juego?

C: no sé hueón, no sé… el intentar mejorar no más, quedar de vio entre los amigos no más po hueón. Como que de repente "este wn se está pasando pal pico" entonces tení que responderle con alguna estrategia, con lo que teni o con lo que podí conseguir po hueón. Entonces te conseguí esas cartas porque te seguí juntando, y como digo, querí ganar, no te importa perder, pero querí ganar.

E: ¿y qué aspectos del juego son los que más te gustan? Ilustraciones, formato, el apego emocional que puedan llevar las cartas, la estrategia…

C: la estrategia, yo soy muy fan de las estrategias, me gusta la estrategia dentro del Magic, y como uno empieza a ver como esa… esquemas dentro del juego que… siento que es difícil como de… manejar, o de entender.

E: tu grupo de amigos con el que te juntaste, o sea, con el que juegas ¿se fragmentó de alguna manera o se separó durante la pandemia?

C: mm… o sea, en número siento que sí, en comparación a como nos juntábamos antes cuando había más libertad pa' juntarse, sí, pero puta, son elementos que igual como que no sé… como que no se. quizás no se extrañan tanto o algo así.

E: de los cambios producidos en pandemia, ¿qué elementos nuevos crees que se mantienen hoy en el presente?

C: de pandemia… puta, eh… la producción tan constante de los locos, esto de sacar edición tras edición, es una cuestión que se adquirió durante pandemia, y… siguió po hueón, siguió con este bombardeo de productos tras productos, y como dije, esa huea de querer el cartón al toque, que esa huea es la que hace subir el precio de la hueá po hueón. Aparentemente todos caímos en eso.

E: y la separación online, este Magic online que hay (Spell table) ¿crees que pueda afectar en algún momento al juego presencial?

C: ¿si afectó?

E: que pueda afectar

C: mm… yo creo que metió a más gente en el juego, conocí como cuatro personas más que jugaban Spell table. Entonces yo creo que hizo más accesible el juego para más personas, porque podí no salir de tu casa y jugar Magic igual con gente, tener el gathering igual.

E: lo bueno y lo malo de la pandemia respecto a Magic

C: puta, lo malo era no poder juntarse, y al final, lo bacán del juego también po hueón: el gathering. El gathering es muy bacán en el juego, entonces ese fue el aspecto más malo de todo el asunto; y lo bueno, es que existieron las formas igual, a pesar de todo igual se pudo, seguimos todos jugando Magic, y seguimos pasándolo igual de bien ahora que se puede, y… listo. Lo malo: no había gathering, pero se pudo igual, pero igual hubo.

Entrevista a Jorge

E: me puedes dar tu nombre, por favor, tu profesión y tu edad

J: me llamo Jorge Durán Rodriguez, tengo 32 años y soy profesor de Historia y Geografía

E: ¿de dónde eres?

J: de Talagante

E: cuéntame, Jorge, muy aspectos generales, ¿cómo conociste Magic?

J: a ver, el Magic yo lo conocí en el año 2008 más o menos, por un amigo que jugaba ahí en el… cómo se llama esta cuestión… Caracol Lo Ovalle, en el Metro Lo Ovalle, justo al lado hay un Caracol, y ahí se juntaban a jugar una tienda que era bien tránsfuga la verdad; se supone que tenía un rol esotérico, pero detrás era la tienda de Magic. Y seguramente era para pagar menos impuestos yo creo, no sé po, pero ahí jugaba mi amigo. Y puta, yo era como un viudo de Mitos cachai, y no sabía qué jugar po, como que unos meses jugando Pokémon y no me gustó, lo encontré muy fome el juego; y este loco un día me dice "¿oye, te tinca jugar Magic?" …" déjame pensarlo" le dije, "lo voy a pensar", y… un día estando ahí en Los Leones caché un mazo y como que vi los dibujos y esa cuestión como que me atrajo, el tema del arte me encantó, antes incluso de leer la habilidad. De ahí yo lo llamé y le dije "oye, enséñame a jugar esto"

E: ¿cuál viste?

J: el Riku of two reflection, de los Commander. Porque yo no sabía que era en ese momento, pero años después lo vi de nuevo y dije "este era el mono que me hizo entrar al Magic". Me gustaron las ilustraciones, las encontré muy bonitas, y como los nombres… la estética de la carta me gustó mucho; y ahí, en serio, fue al tiro, lo llamé y le dije "oye, ¿qué día nos podí enseñar a jugar a mí y a otro amigo más?", "cualquier día po", y nos juntamos en el mall de acá, el Alameda; y después empezamos a ir a esa tienda como te digo, o sea, la tienda tránsfuga. Y ahí po… ahí empecé. Jugaba con mazo Vampiro, muy malo…

E: ¿en qué formato empezaste?

J: El estándar, con esos mazos iniciales, le saqué las tierras y las cosas que eran útiles y empecé a armarme un mazo Vampiro, que era como el mazo Meta de ese año. Pero nunca me lo armé Meta la verdad, puras challas.

E: pero partiste con eso

J: sí, perdiendo, pero todos los días (jaja)

E: ¿qué te llevó a como a intentar mejorar un poco, o avanzar… dejar de perder por ejemplo?

J: ahí hay varias cosas, pero yo creo que una tiene que ver con mi personalidad. El hecho de que yo soy competitivo igual, y me gusta como acercarme al tema de la perfección, de la excelencia, siempre he tenido un rollo con ese tema y lo aplico en todas las cosas. Una vez ya fue en Magic, yo quería alejar el juego de eso pero tarde o temprano igual uno termina enrolándose en eso, así que eso es una cosa; y lo otro, es que igual es fome perder siempre (jaja) yo decía "¿cómo voy a estar perdiendo siempre?" y aparte que yo tenía ganas de seguir el juego, seguir jugando, entonces yo no podía estar años perdiendo, entonces yo dije "voy a intentar mejorarlo", entonces fue ahí como tomando consejos de algunas personas y mejorar el mazo po. Ya después ya no jugaba Vampiro, no me acuerdo qué jugaba después, Blanco / negro debe haber sido. Pero… pero eso, eso -yo creo-… esas dos cosas son: dejar de perder y competir.

E: dijiste que querías seguir jugando, ¿qué fue lo que te llamó la atención para seguir jugando?

J: lo mucho que me gustaba el juego en el sentido de cómo estaba construido… me parece un juego demasiado completo, tiene de todo, o sea tú podí interactuar de muchas formas en el campo de batalla, con el otro jugador, las decisiones que tú tomas siento que son más que en otros juegos, y yo he pasado por hartos juegos de cartas, jugué como te digo Pokémon, un tiempo jugué Yugioh, jugué Mitos, jugué un juego que… cómo se llama… "Leyenda de los siete anillos" creo que se llama, un juego como de facciones japonesas, y he jugado muchos juegos de cartas la verdad. Entonces para mí, Magic fue como el último, porque no hay otro que me llene tanto como ese, tiene de todo: está todo bien armado, la experiencia de juego es distinta de un juego a otro, por eso es tan variada, porque son diferentes aspectos que tú vai abordando; en algún momento tú podi estar… no sé po, enfocado en el tema de… no sé po, ganarle por las vidas como también podí, no sé po, tratar de ganarle por mazo cachai. Entonces hay como diferentes aspectos. Exporar esos aspectos me hizo tratar de querer mejorar y seguir.

E: y tuviste la suerte de comparar diferentes tipos de juegos antes de quedarte con Magic, ¿has probado juegos diferentes, has tratado de cambiarte de Magic a otros juegos después?

J: eee… no, la verdad es que no, por lo que te digo, porque yo había pasado previamente por otros juegos. Entonces, cuando yo conocí Magic… mira, yo Magic lo dejé solamente como 5-6 meses en el dos mil… cuando salió Magic Origins, no sé qué año fue, 2012… 2013, no me acuerdo, por ahí. Lo dejé unos meses para volver a Mitos porque Mitos había revivido, y era como una oportunidad, si al final era como un tema de nostalgia con Mitos. Pero no, ahí me di cuenta de que era como imposible, ahí me di cuenta como lo que estaba dejando de lado, entonces yo dije "no, no puedo". Vendí todo lo de Mitos que alcancé a tener y volví a Magic. Por suerte no vendí nada de Magic, así que tenía varias cosas, entonces por eso pude retomar. Retomé en "Khans of tarkir", ahí volví

E: me acuerdo de esa edición, ¿volviste a jugar el mismo formato?

J: sí, el mismo: estándar. Y volví como parecido, como bien bajo perfil y después fui subiendo de nuevo.

E: la gente que juega estándar generalmente se va con el Meta Game, con los mazos que están ganando, ¿tratabas de estar con el Meta game? ¿tenías un mazo Meta?

J: sí, de hecho, sí. Después me hice el "Esper Dragons" , que era un mazo control de puros dragones con counters y cosas así. Ganaba con "oblitar" me acuerdo, con Silumgar. Sí po, si los revisaba

E: entonces jugabas Meta en Estándar ¿cuánto tiempo le dedicabas al Magic en ese entonces?

J: buena pregunta…. Mucho. Yo entraba a la U a las 08:30 de la mañana, me desocupaba a las 5:00, a las 6:00 ya estaba en la tienda hasta las 10:00 de la noche, todos los días. Y tiempo fuera, en mi casa cuando revisaba los mazos, veía estrategias, cambiaba los sideboard por ejemplo, el Sideboard no sé po, salía ahí… yo le cambiaba 2-3 cartas según el Meta que había en la tienda, igual el Meta que hay aquí es distinto, o sea es como una estructura pero tiene algunos cambios, tú teni que estar como pensando en esos cambios. Pero sí, yo creo que unas 4-5 horas diarias

E: ¿tú encuentras que eso era necesario para estar en juego o era algo porque tú querías?

J: sí es necesario, porque hay un tema con el tema de jugar competitivo: tú teni que tratar de adecuarte a todas las cosas… a ver, por ejemplo puede que en un torneo, algún Invitacional de la forja por ejemplo, el Meta fue puro Monoverde, cachai y tú fuiste con un mazo Control, y no sé po, diste la cacha; y en Magic sur el Meta fue justo el que tú estabas jugando, entonces tení que preparte para eso, teni que estar leyendo lo que ponen los locos en las páginas, teni que estar modificando tu mazo y tratar de prepararlo para todas esas cosas. Entonces, no sé po, tú vai a jugar un día… salió como la conclusión de ese día, al siguiente día tú le modificaste una carta y así tení que estar constantemente jugando. Una, por eso, yo creo que tení que acostumbrarte al mazo, acostumbrarse a un mazo es muy difícil, para jugar competitivo es súper complicado, porque una mala decisión y perdiste. Y en los juegos competitivos, no sé po, las primeras rondas tú estai piola jugando con otros locos, obviamente hay un juez cachai, pero no está al lado tuyo. Cuando tú llegai al Top 8 y se define ya quiénes van a llegar a lo último, el juez está acá al lado y está ahí sentaso, por lo tanto, tú cometís un error y ya es un Warning, entonces dos ya es la partida perdida y después la ronda perdida. Entonces tení que estar muy, muy concentrado; y esa concentración teni que lograrla dedicándole tiempo al mazo po, cachai: descubrís cómo se juega esto, en qué momento es factible jugar esto, por qué esta tierra no la voy a jugar este turno y sí la voy a jugar en el otro, o por qué la voy a jugar dos turnos después, o por qué la voy a ciclar por ejemplo en ese tiempo, que estaban esas tierras que se ciclaban no sé si te acordai. Por ejemplo yo podría ciclarla en turno dos, y me dicen "oye pero que absurdo", pero tiene sentido porque necesito robar cartas para tener yo ventaja de cartas cachai. Eso tení que hacerlo todas las semanas, todas las semanas hay que dedicarle tiempo a eso, porque usualmente los torneos de la semana no son competitivos, o sea en el sentido de "full", así como cuático, sino que son más de entrenamiento. Pero el viernes con el FMN (Friday nigth magic) empieza el tema, y sábado y domingo que se hacen los típicos torneos grandes

E: claro, los PTQ que se hacían antiguamente, cuando se hacían los Grand Prix también eran torneos importantes, los nacionales… ¿participaste en esos torneos?

J: sí po, en varios. Fui de hecho al nacional, estuve en el PTQ de aquí de La Forja, en La Forja jugábamos hartos. Lo organizó Imperio, en el de imperio no me fue tan bien pero en el de La Forja sí me fue súper bien y ahí jugué ese que te digo yo: blanco-azul Control, pero ya no era de dragones. En ese tiempo era de acercamiento al segundo sol

E: ganabas con la pura carta, mostrándola

J: y ahí fue po, ahí fue más o menos lo que te digo. En el de imperio fue un sábado y ahí perdí; todas las semanas traté de mejorar el mazo y fui al de La Forja y ahí gané: llegué a los cuatro primeros.

E: pero era necesario un esfuerzo

J: sí, totalmente

E: ¿y ese esfuerzo te agota en algún momento? De repente, por ejemplo hay gente que se va del Magic porque dice que es demasiado, no pueden estar constantemente estudiando el meta y no puede costearlo mentalmente. ¿hay algún momento que sentiste algún momento de fatiga mental o te aburrió?

J: mira, no sé si aburrir, pero sí fatiga mental. Porque, a ver, se transforma casi como en un trabajo, porque hay otro aspecto que tal vez no te lo mencioné, que es el hecho de que tú en algún momento vai a pertenecer a un Team, a un equipo de gente y ahí sí es como un trabajo, tal cual. Porque teni que ganar, cachai, tení que ganar, para ganarte los sobres, abrirlos pal' Team y eso, tener cartar pa' poder… para que sea un recurso donde vas a invertir muchas noches

E: ¿podrías comentar en qué consiste un Team de Magic?

J: Son grupo de personas, pueden ser varias… diez, doce, como también pueden ser cinco como es el caso de nosotros, donde nosotros ponemos todos nuestro… voy a decir entre comillas arsenal de cartas, obviamente dentro del formato estándar, para crear mazos competitivos. Entonces, lo que nosotros vemos es qué arquetipo le es más fácil jugar a cada uno; por ejemplo a ti te gusta jugar Agro por ejemplo, ya, sabemos que a ti te vamos a hacer puros mazos Agro, porque si te mandamos con Control vas a perder; supongamos a este loco le gusta jugar más estos mazos de tiempo medio, ya te lo preparramos para esos mazos; suponte, a mí me gusta jugar Control, a mí siempre me tiran los mazos Control, porque a mí me gusta, cachai, o sea, yo puedo estar parado frente a alguien -en este caso no sé si está- esperando a que el loco haga algo, para yo responder, puedo estar sin ningún problema, cachai. Pero hay gente que no, tiene que ver con las personalidades po, Magic está muy ligada a la personalidad del jugador, entonces hay un jugador que a lo mejor es muy impulsivo, no puede jugar Control po, porque el loco va a querer jugar algo rápido, cachai, pa' terminar la partida rápido. Porque no sé po, el tiempo lo hace ser ansioso, cachai. Si tu le pasai un mazo Control el loco empieza a tirarte Counter porque sí y se queda sin mano y perdió po, cachai. Entonces hay que darle un mazo Agro, entonces el loco va a tirarte puros trasgos, puros rayos y te va a matar. Porque en eso se basa la idea, pero como te digo, le pasai un mazo control y el loco no va a poder jugar. De eso se tratar "picotear mazos", y eso también conlleva en el Team ir haciendo pruebas. Primero tú dices, ya "qué me gusta jugar: esto; qué me acomoda: esto; ya, probemos." "Te vamos a pasar este mazo,

lo vamos a hacer, que está Meta y ahí vamos cachando". Entonces el Team completo trata de ir a la tienda e ir a observar po" ya, filo, que se está jugando?" , "ya, ¿tú que estai jugando?". Entonces, una vez que se gana, se reparten los premios, entran como a una carpeta general, y así se va sustentando. Entonces… es más que nada eso: un grupo de personas que tienen el mismo ideal de seguir ganando, jugando competitivo y tratar de gastar la menos plata posible. Para eso hay que ganar.

E: entonces tú me dices que se colectivizan todas las cartas que tienen y las que van ganando, entonces a medida que van sacando cartas, son cartas que -entiendo yo- van vendiendo y con esa plata van consiguiendo las cartas nuevas para ir mejorando los mazos y entre todos van puliendo la estrategia por decirlo así

J: justamente, la idea es que no salga mucha plata de los bolsillos de uno. Que se costee solo.

E: claro, porque se entiende que Estándar precisamente es súper caro, porque tienes que estar cada tres meses cambiando los mazos. Sí o sí cambia…

J: sí, y hay un tema con el… por como te decía, que es como un trabajo porque si tú ya perdí mucho en los torneos y no estai resaltando, te sacan del team tonces sí es como eso. Y ahí sí está el tema que te decía, por ahí sí hay un desgaste mental, porque hay que pensar en eso todo el rato, "puta, si sigo perdiendo me van a sacar", ya deja de ser un juego muy divertido

E: cuando se vuelve profesional… cuando intenras ganar premios y todo, deja de ser…

J: es mitad estrés, mitad entretenido, es entretenido mientras ganai, pero igual es estresante

E: ¿y eso tiene relación con que te hayas cambiado de formato?

J: sí po, totalmente

E: hablemos un poco de Commander, pasemos un poco a eso… juegas Commander actualmente, ¿por qué llegaste a Commander, habiendo jugado tanto tiempo competitivo y llegar al formato en realidad tiene el prejuicio de ser el "formato para niños"?

J: está ligado a eso po, a lo que veíamos conversando. En el 2016 yo estaba "full" con el tema competitivo y un día -bueno, no vamos a hacer publicidad aquí porque esa tienda ya no existe, pero era Imperio jaja el dueño de la tienda me dice "¿oye, te tinca jugar Commander? Mira, se trata de esto", me explica, y tenía un mazo a la venta que es el mazo de los encantamientos blanco-negros, el Daxos yo le digo "ya, ese" porque yo estaba familiarizado con esos colores, dije "ya, véndeme ese" y… lo jugué. Bueno, para que decirte que di la cacha la primera vez que jugué Commander, no hice nada, porque no sabía, estaba acostumbrado a jugar Estándar. Paralelamente seguía jugando Estándar, pero Commandar era mi espacio para yo hacer la cuestión que quisiera, permitirme también fallar, yo en Estándar no me permitía fallar, no podía fallar, si fallaba, perdía. Perder en Commander para mí no era terrible, me di cuenta que no era terrible… perdía, ah, todos se reían cachai, como "mira, te mataron con tal criatura jaja que chistoso" más relajado; entonces, es me llevó a jugar Commander

E: ¿pero era la gente o el concepto de competitividad crees tú?

J: mm.. es que es relativo eso igual, porque hay gente en Commander que sí es competitiva, que sí va a ganar en Commander y va como si jugara Estándar, y pasa lo mismo, se estresa porque no gana, desarma mazos al día siguiente, arma otro y es lo mismo; entonces yo diría que eso es relativo respecto a la gente, depende mucho del grupo de juego. Por ejemplo, los grupos de juego que yo habitúo son grupos más casuales, de risa y todas esas cosas y ahí sí se disfruta esa parte que te digo que me gusta del Commander; pero yo he ido a tiendas donde el Commander es sufrimiento, "hay que tener cuidado porque me van a combear en el turno 2" y es recordar eso que te decía, recordar que voy a las tiendas y sé que tengo que preocuparme de ganar porque estos locos me van a combear y no voy a poder jugar mucho, "te voy a bajar una tierra, le va a tocar al otro loco y en esa tierra voy a perder" así que no voy a alcanzar a jugar nada y no pusiste mas tierras en juego entonces sí, pero es relativo el tema de las personas. Si tenemos que dejarlo más homogéneo, te diría que sí, tiene algo que ver con las personas y tambien tiene que ver con el relajo del formato, que te permite también eso que hablamos: no competir tanto, tirar la talla, explorar también tus habilidades como jugador…

E: entonces después del mazo me imagino que te armaste otro…

J: sí po

E: ¿pero te generó un poco de "bichito", te generó alguna diferencia como dentro del juego en sí? Hay cierta gente que jugó Estándar o en Modern que es mi caso por ejemplo… tiene otro tipo de costumbres o hábitos para jugar, "muletillas" si quieres llamarlo, y en Commander es completamente diferente porque es tan casual y de repente es político, porque el hecho de conversar el aspecto político no se da en uno versus uno. A mí me genera un cambio, por ejemplo, no entendía muy bien como jugar un "multijugador" sin pensar que tengo que ganar a uno, a otro y a otro. No sé si a ti te afectó un poco el cambio Estándar, algo tan competitivo al modo de jugar como de pensar el juego en Commandar, que es un aspecto más relajado como dices tú.

J: sí, de hecho lo que dices tú es muy cierto; o sea, yo sé cómo le voy a ganar a cinco personas… piensa que de repente, creo que los más que hemos jugado han sido 6-7 personas, pero una vez en Imperio jugamos 10 personas en la mesa, "¿cómo le gano a 9 personas" decía yo, "¿cómo les voy a ganar?", entonces sí, teni que pensar en un mazo que sea capaz de aguantar po, porque tú sabí que… ya, suponte que este grupo de personas no es asido al combo, por lo tanto saben que las partidas van a ser muy largas, no sé po, teni que pensar en un mazo que aguante, y no estoy exagerando, 40-50 turnos, que aguante esa cantidad de turnos, porque esos son los turnos que va a tener, son muchas personas, entonces no sé po, al turno 15-20 puede que recién caiga uno cachai, y estoy diciendo 50 turnos como amablemente, pueden que sean más. Entonces teni que pensar en sí completamente en un mazo que aguante eso.

INTERRUPCIÓN DEL TIMBRE

E: Ahora que juegas Commander, ¿qué es lo que buscas de Magic?, ¿qué es lo que buscas cuando te juntas con la gente?

J: buena pregunta. Mira, ni siquiera yo me lo había… a lo mejor lo sé, pero ni siquiera yo me lo había cuestionado. Yo creo que sigue siendo eso po, porque te digo que es parte de mi personalidad el tema de competir, yo me lo puedo sacar de encima pero igual voy a querer competir, tal vez no con esa presión del competitivo pero sí tratar de ganar, no volver a lo mismo, no quiero perder siempre , me divierte al volver a hacerlo divertido entonces sí, ganar pero también divertirme, que es distinto al Estándar, Estándar era ganar, punto, no hay más. Ahí no considero tanto la diversión porque sé que tengo que ganar y sé que eso conlleva a prepararme y tal vez no divertirme en eso. Pero Commander sí, quiero ganar pero también quiero divertirme, y puta, si me divertí y no gané, bueno no importa. Si molesté a alguien en la mesa, bacán, me siento pagado. Pero eso, yo creo que eso, yo creo que están esas dos cosas: divertirme y ganar.

E: un poco de las dos

J: sí, más divertirme sí.

E: ¿y algún tipo de noción que te haya generado Magic en algún momento? o sea, en dichas, alegrías, frustración de repente, ira… hay gente que se molesta, se enoja y se lo toma personal ¿te ha asado algo de eso?

J: son varias emociones la verdad. Cuando jugaba competitivo, al principio fue mucha frustración porque perdía mucho, porque me estaba acostumbrando a ser competitivo. Cuando empecé a ganar torneos me causó orgullo… orgullo, porque ganarle a gente que es muy buena también a ti te deja como en alto po; y yo creo que luego que pasé a Commander ha sido diversión no más, diversión, yo creo que es terapéutico incluso, es diversión no más… como tirar la talla, reírse, relajarse un poco. Creo que esas emociones, yo creo que ha sido relajo, alegría, orgullo, frustración en algún momento. Eso lo encierra como bien.

E: ya, pero todo esto en el marco del juego, de las partidas, ¿nada ha sido como un aspecto personal o dentro de jugadores en sí?

J: no, no, no… incluso jugando competitivo, no tampoco, ningún problema. En Commander tampoco… tal vez, ¡tal vez!, ahora que lo veo más a fondo, puede ser cuando me combean mucho, cuando una mesa está llena de combos y yo creo que ahí sí ya, es como aburrimiento, "sabí que mejor chao, me voy pa' la casa". Creo que ahí sí, no alcanzai a jugar po, Ahí la agarrai con una persona INTERRUPCIÓN DEL TIMBRE

E: pero con una persona en particular…

J: sí po, ya me tiene chato

INTERRUPCIÓN

J: sí, en ese caso sí, ahí la agarré con una persona, ahí lo focuseai y lo queri sacar del juego

E: Volviendo al Magic en sí, ¿hay elementos que Magic que te haya dado y que puedes ocupar fuera de la vida real? o sea, fuera, en la "vida real" por decirlo así. No sé, hay gente que aprendió inglés con Magic, gente que aprendió matemáticas…

J: sí, obvio, a tolerancia… porque hay que tolerar todas esas cosas po, tolerai el fracaso, tolerai gente que igual de repente es un poco invasiva, tolerar también una serie de situaciones, me entendí. Eso, la tolerancia es lo primero; y lo segundo, yo siempre me he considera un hueón creativo, pero lo potencié más po, porque me llevó a, cachai, tener que crearme un mazo, crear estrategias y como eso lo hago casi siempre me hace que la vida en general sea igual de creativo, cachai. Entonces, no me cuesta po, no me cuesta crear cosas porque ya estoy acostumbrado gracias al juego. En el juego estoy constantemente creando, entonces crear en la vida cotidiana cosas, no me cuesta. A la gente le cuesta, pero ahí no tanto. Y lo otro también puede ser el hecho de estar frente a más personas, porque teni que compartir con mucha gente: cinco, seis, diez personas, en una tienda hablai con muchas personas y eso también po, aparte en mi pega también hay una preparación en eso, también te facilita el hecho de estar constantemente hablando con personas, entonces "te suelta" un poco más digámoslo así. No te cuesta tanto hablar con las personas, tirar la talla alo mejor con gente que la estai viendo por primera vez, o decirle "te estai pasando para la punta" cachai, y el loco no lo hay visto nunca, es primera vez que lo estai viendo. Pero claro, se da eso po, me entendí; tiene algunos detalles, claro, pero depende de qué persona sea, pero usualmente se puede y eso te lleva a poder hacerlo a otras personas cachai, no sentirte avergonzado de hablar con una persona en la calle y decirle algo, me entendí, ayudarla con algo, hay gente que no puede hacerlo, le cuesta, creo que el juego también me ayudó a eso, a que no me costara…

E: a ser un poco más sociable

J: sí, totalmente

E: y ¿el juego ha estado en partes importantes de tu vida, hay partes donde tú puedes recordar que gracias al juego algo pudo haber… no sé, se logró algo o recuerdas el juego en determinado momento?

J: sí po, sí, también. Dos cosas. La primera: cuando estaba haciendo la práctica. Cuando hacía la práctica profesional, estaba en un colegio cerca ahí de República, y sí po, es estresante porque era la primera vez que estaba haciendo clases de corrido y mucho tiempo seguido; entonces sí po, ahí íbamos a jugar al depa del Wawo (¿) que está cerquita po y yo estaba en Almirante Latorre también po, entonces sí jugamos un poco más allá. Entonces me iba a jugar pa' allá y se juntaron muchos en ese tiempo en ese lugar… estuvo conmigo el Magic todo el tiempo en el que yo estuve en la practica. si yo recuerdo la práctica por algo es también porque siempre jugaba Magic. Ahí fue terapéutico, totalmente, totalmente, y ahí me olvidaba de esa cuestión; y cuando me estaba por titular también, fue lo mismo. Todo eso ahí por 2019

E: te abstraía un poco de la realidad, te daba unas pequeñas vacaciones de ti, por decirlo así…

J: sí po, sí, totalmente. Me olvido de todo en verdad, cuando estoy jugando Magic me olvido de todo, de todo. Si lo único que pa' mí existe, las personas que están ahí, las cartas, el juego y lo que está pasando. Todo lo que pasa al interior del -vamos a decirle- local de juego, es lo que me importa. Pero no me acuerdo de nada, en serio, de verdad hay veces que incluso he tenido que mandarle un mensaje a alguien que se me olvida , lo mando cuando voy en el Metro cachai… y me mandó un mensaje como 5-6 horas atrás (jaja) a ese nivel se me olvidan las cosas cuando estoy jugando Magic.

E: pero te gusta, porque buscas eso

J: sí po, yo busco eso

E: nos pasamos harto con estas preguntas introductorias, pero ahora vamos a hablar un poco más de la pandemia… ¿Cuáles fueron tus principales dificultades para poder jugar Magic durante el periodo de cuarentena? estoy hablando de estos periodos donde había concepto de aforo, ciertas tiendas estaban cerradas… ¿cuál fue tu principal problema durante eso?

J: yo creo el hecho de no poder juntarme con la genteporque yo soy de lejos igual, entonces piensa que si aquí estaba todo cerrado, imagínate allá, no había nada donde ir…

E: ¿de dónde eres tú?

J: te Talagante, son como 37-38 km más o menos (a Santiago). No poder juntarme con la gente fue una dificultad gigante, porque estaba acostumbrado a jugar con… es que suena, tal vez sonaría como muy obvio si no hubiese pasado la pandemia, pero estar frente a una persona después ya se hizo algo extraño, ya no podíai. Entonces como este juego es así, de interactuar en persona, eso me costaba harto po, porque intentamos jugarlo por… no me acuerdo como se llama ese que jugamos una vez con los chiquillos, pero por video llamada y no, no es lo mismo…

E: Spelltable era el otro programa que tenían. No te gustó.

J: no, nunca enganché. Para mí el tema de Magic es en persona, no es digital.

E: pero es porque había aspectos que no podías percibir tú cuando jugabas por videocámara o es porque simplemente el juego no está completo si no es frente a frente

J: sí, las dos cosas. Hay cosas que yo no puedo manejar, por ejemplo el hecho de saber qué está haciendo el oponente po, porque perfectamente podí estar arreglándote la mano (jaja) no sé po, "oh, mira mi cámara se echó a perder" (se arregla la mano), me entendí. Eso por un lado, lo otro es que claro el juego tiene que estar con las persona ahí, tienes que escucharla, verle lo que está expresando con la cara porque también dice información po , es algo que también aprendí en ese tiempo cuando jugué competitivo: la cara también te informa cosas, que el loco esté mirando la mano, como que está medio así complicado es porque no tiene respuestas a lo que tú estás haciendo, por lo tanto te permite también hacer un plan de juego po, esperai que "pasen las mesas" en el caso de Commander. No sé po, yo puedo ver a alguien que está jugando acá, que tiene tres turnos después que yo y yo voy viendo que está haciendo, me entendí, veo cómo se mira las cartas

de la mano y ahí voy diciendo “esta persona debe tener algo en la mano, está esperando alguna cosa” y eso a mí me hace pensar también la jugada cachai.

E: leer a las personas

J: claro po, entonces si yo no puedo ver eso me complica po porque no sé qué va a hacer la persona po, no me puedo preparar para su jugada

E: entonces es una barrera irreconciliable el formato digital y el formato presencial

J: totalmente po , totalmente,por eso Magic Arena es distinto po, Magic Arena tú no sabes que hace la otra persona, teni que jugar por instinto de lo que está pasando en la partida, es “full” la partida po. Pero acá es la partida, con la persona.

E: y eso genera diferencias, tú que jugaste estándar y me imagino que has probado Magic Arena ¿sientes alguna diferencia importante? De repente te gustaría ver al oponente, o ver si está sufriendo con lo que estás haciendo o no

J: sí po, porque quiero saber que es lo que va a hacer, y yo no sé qué va a hacer, me entendí. Puede tener la mano con cinco cartas y eso le cambia el juego po, cachai, pero a lo mejor viéndole el rostro, viendo lo que está tratando de expresar con el cuerpo o digo “ya, este loco está relajándose, entonces algo tiene, algo tiene porque no está preocupado por el jugador” y de verdad hay gente que se le nota mucho, hay gente que menos y otras personas que más, pero a todos se les nota po. Así que sí po, en Magic Arena no podí saber eso

E: Entonces, ¿cómo podríamos interpretar los principales cambios que tú pudiste percibir para ti dentro de la pandemia en sí para jugar Magic? El principal, me imagino, fue el no poder juntarte ¿hubo otro cambio, hubo otra dificultad importante que sentiste dentro de ese periodo?

J: a ver, no poder juntarme… no poder adquirir las cartas po, eso es lo otro importante , no podía conseguirme las artas

E: cambió tu manera de adquirir productos durante…

J: sí, totalmente porque piensa que la pandemia cayó cuando salió Ikoria, y yo no me conseguí casi nada de Ikoria , sólo un mazo commander que me tuvieron que llevar por Starken y fue lo único, y Starken demoró como dos semanas en llevarme la cuestión. Yo estaba acostumbrado a ir a las tiendas con las carpetas y conseguirme cartas así po… no podía po, si las tiendas estaban cerradas. Entonces hubo cartas de… Ikoria yo no conseguí nada, entonces no podía jugar, básicamente cosas nuevas, estaba estancado en los mismos mazos. De hecho, mira, en tiempo de pandemia me hubiese… un mazo nuevo, dos mazos nuevos; al menos en 2020, parte del 2021 armarme como dos mazos nuevos. Y lo normal es que yo me vaya haciendo, no sé po, uno por cada edición, por ejemplo, para ir probando “un mono” que me llama la atención, pero en pandemia era imposible, no podía ir a conseguirme cartas, no podía y eso hacía que también variaran los precios. Entonces cuando me la podía conseguir ya estaba muy cara.

E: ¿y cambió tu manera de relacionarte con los miembros de la comunidad o tu grupo de amigos durante la pandemia?

J: sí, porque no podíamos tener mucho contacto. De hecho, mira, el grupo de aquí que somos todos nosotros habré jugado por cámara unas ¿2-3 veces? Y después de eso era comunicarse un poco por el grupo de Whatsapp, pero al final cuando se concertaban juntas pa' jugar a distancia, yo trataba…. O sea, yo no me metía mucho po, porque no quería po, no me llamaba la atención, no era agradable jugarlo así. Entonces claro, ahí yo trataba como de alejarme un poco de lo que decían para no empezar a ponerme ansioso por jugar, poque quería jugar po. Entonces, de repente dejaba las cartas ahí po o había meses que no las tomaba… en meses cachai, porque no iba a hacer nada con ellas po. Entonces claro, yo veía, decía "no puedo relacionarme con la gente, me voy a alejar un poco", "voy a hablar como cosas más cotidianas o hablar de las ediciones, pero sé que eso no va a llegar a nada porque no voy a juntarme a jugar". Entonces claro, cambiar el hecho de no poder verlos presencialmente y no poder jugar po, cachai. Entonces como hablaban de Magic y yo quería jugar trataba como de no… (risa de entrevistador)

E*: ¿y eso afectó tu estado de ánimo?*

J: bueno, es que la pandemia me iba afectar sí o sí, pero en el caso de no poder jugar Magic sí po, porque como te decía es algo terapéutico igual; no poder jugarlo me hacía tener que pensar en todas las otras cosas que estaban pasando. Por ejemplo, si se podía jugar, tal vez hubiese olvidado en algún momento que estábamos en pandemia, pero como no podía jugar, todo lo que pasaba… lo absorbía, todo po, completo, cachai, entonces. No estaba el espacio que te decía para desconectarme, estaba siempre acá po, y está bien estar siempre acá po, cachai, pero de repente hay que escaparse un poco y no podía po, no podía si no estaban las opciones.

E: ¿y sentiste que alguien en el grupo también pasó por algo parecido a eso?

J: ehee… yo creo que de mi grupo de allá, acá no sé tanto porque nunca hablamos tan a fondo de cómo nos afectó; bueno, en el caso de algunos amigos, sí po, los que tienen departamento y viven solos tomaron resguardos también por el tema de los contagios: no aceptar tantas personas en la casa, no sé po, si queríamos ir a jugar cinco, esta persona, no sé po, decía "no, vengan tres no más" cachai, y está bien po, porque había que tener cuidado, "y tratemos de no juntarnos tanto", y claro, yo creo que ahí sí. El grupo de allá Talagante, también po, porque también hay ciertos miedos po, porque ahí nos juntamos en casas igual y que se junte gente cachai y con todo lo que conlleva el tema de infectarse; así que sí po, sí nos afectó en ese aspecto y no podí jugar po, porque no podí juntarte con todos los que querí po cachai, juntarnos algunos…

E: exacto. y cuando llegó la oportunidad de volver a juntarse ¿sentiste la necesidad imperiosa de juntarte o te tuvieron que nacer?

J: no jaja al tiro

E: no es como que se te apagaron las ganas de jugar Magic, querías jugar Magic

J: no; de hecho, mira: el primer viaje que volví a hacer en micro, de Talagante a Santiago, fue para jugar Magic…

E: ¿cómo fue la experiencia después de estar en un lugar cerrado con tanta gente, después de haber estado aislado?

J: ah no, bacán po, si era como volver a jugar lo que te gusta, volver a ver a la gente, verles la cara cachai, no sé po, escuchar las cosas cuando tú estás haciendo una jugada rota cachai, una jugada como peligrosa y todos como "ooooh" así cachai, escuchando a la gente, de verdad que escuchándome suena raro "oye, me emociona escuchar a la gente" porque igual pasamos por una situación que es compleja, así que sí, sí po, fue muy bacán volver a jugar Magic con gente de verdad jaja no con un computador

E: claro, reunirse con personas, de repente en el mismo grupo de juego volver un poco a la rutina que la gente tenía

J: sí po, eso, tratar de recuperar la normalidad

E: ¿y el Magic fue lo mismo cuando volviste?

J: sí, yo creo que sí, o sea, claro, uno lo aprecia más porque no lo jugaste tan seguido, pero sí, sí, seguía siendo lo mismo en el sentido de la diversión, pero claro, ha cambiado en temas de estrategia: cartas nuevas, cosas que se agregan…

E: ¿crees que cambió algo? ¿los jugadore o el juego cambió durante pandemia?

J: mm… tal vez los jugadores se hicieron un poco más… o sea, un poco menos… tolerantes puede ser, como que de verdad en el Commander lo primero que encontré yendo a tiendas -cuando volví a las tiendas- era mucha gente jugando mazos con combos, todos te quieren "combear", todos

E: un intento de ganar rápido y pronto

J: sí, y rápido, sí que acepte rápida la cuestión. Yo no sé si es porque… por lo que te decía de la ansiedad o porque no sé po, a lo mejor la tienda la iban a cerrar temprano por la weá jaja de los toques de queda y tenían o querían ganarte rápido, no sé po, no sé la verdad, trataban de ganar rápido. Y yo venía con mazos como te digo, que no tienen combos po, y eso hizo que yo tuviera que ponerles combos a los mazos cachai

E: ¿y crees que esos cambios, ciertos tipos de cambios se hayan producido en pandemia que se mantengan durante este periodo ya como de endemia?

J: mm… ¿así cómo cuáles?

E: por ejemplo: se proliferó la cantidad de contenido transmediático, aparecieron muchos youtubesr de Magic, la estrategia empezó a hacer un poco más popular por decirlo así

J: sí, sí, sí, de hecho, sí. Yo no solía ver mucho contenido en internet de Magic, te soy sincero, pero con la pandemia, sí; sí po, empecé a ver Game knigths y otras cosas más. Hay mucha gente que hizo contenido, mucha, mucha, mucha gente, y eso sí lo empecé a ver también para tener ideas de mazos po: ver lo que se estaba jugando, ver otras ideas po, ver cómo otras personas construían el mismo mazo que a lo mejor tenía yo, cachai

E: pero de manera diferente

J: claro, porque todos tienen perspectivas distintas, entonces no sé po, yo estoy jugando un mazo, no sé, de cinco colores cachai, 5 colores sisay y otra persona tiene el mismo, pero está jugando de otra forma. Entonces sí po, verlo en Youtube me ayudó también a ver cómo, qué yo integrarle a mi estrategia, por eso funciona. Y eso continuó po, de hecho, siguen esas personas haciendo contenido, siguen siendo muy vistas.

E: y volviendo un poco a los aspectos de la modalidad online, del Magic Arena que decí tú ¿sientes que la proliferación del Magic online va a permear en algún momento, va a afectar el Magic presencial, el Magic que se imprime, que se juega en tiendas?

J: mira, yo creo que en Estándar lo afecta un poco, en Estándar sí. Antes los torneos de Estándar se llenaban po, por algo te decía yo, 2016-2017 y '18 que yo jugué en el competitivo, se llenaba po, el local se llenaba, se llenaba de gente jugando competitivo. Hoy día… mira, yo he ido algunos viernes a las tiendas y no es tanta gente que va a jugar Estándar… más Commander, y hay tiendas que han dejado el viernes pal' Commander y antes era el FMN cachai. Y ahí te está diciendo algo cachai, que hay un formato que agarró mucha fuerza el último tiempo, y otro que lo dejó pero que agarró fuerza en el formato digital. Estándar se juego mucho en digital, mucho, yo diría que la mayoría de los mazos de Estándar competitivos son de digital: son de Magic online o Magic Arena. Ahí en Arena están casi todos esos torneos de Estándar.

Creo que lo que queda en físico es Commander, Modern y eso… legacy y papuer queda (36:55)

E: ¿y por qué crees que esos formatos se mantienen todavía en aspectos de presenciales? Commander por ejemplo

J: bueno, Commander por el tema de lo que hablamos de la comunidad, tú podí interactuar con más personas cachai, sí o sí. Porque también es un espacio para poder relajarte po, todas las personas viven tan estresadas, tan complicadas en el día a día que Commander… jugar Commander en una tienda es relajante po, yo pienso que va por ese lado y por el tema del tiempo, lo que hablamos al principio de la entrevista: jugar competitivo es mucho tiempo, entonces las personas ya no tienen tanto tiempo, ni yo po, yo ya no tengo tanto tiempo para jugar competitivo porque trabajo y toda la cuestión. Entonces Commander como es más libre, puedo jugarlo cuando yo quiera, cuando la gente diga "juntémonos" nos juntamos, creo que por eso es más… ha proliferado mucho más. El competitivo es, no sé po, si es FMN sabes que es el viernes a las 6-7 de la tarde, no hay más; y si el torneo, el PTQ es a las 9 de la mañana, es a las 9 de la mañana.

E: en una tienda, en cambio Commander poder ser en otro lado

J: cualquier lado. A las 10, 1 de la mañana, 5 de la mañana, a la hora que qerai.

E: Jorge, como para finalizar, para no alargarnos tanto: lo bueno y la malo de la pandemia con respecto a Magic

J: yo creo que lo bueno fue el contenido que empezó a surgir, en lo que hablamos de los… porque no había, tal vez no había pensado mucho en eso, en el contenido que se generó, el contenido audiovisual que se generó… que acompaña al juego y le ayuda harto po, porque también… o sea, ayudó al juego para que se masifique más y también para nosotros po, para poder ver otras perspectivas de personas que, no sé po, al otro lado del continente están jugando el mismo mazo que tú po cachai.

Y pienso que también tiene que ver con las formas de pensar, o sea, aquí jugamos X mazo, allá lo juegan también, pero con otra estrategia. Poder conocer eso en el mismo momento es muy bacán cachai, y poder verlo cuantas veces tú querai también es muy bacán. Creo que eso es lo bueno. Lo bueno es eso y lo bueno también es que logramos apreciar más el juego, apreciar más su dinámica, poder apreciar también el hecho de que si jugai con personas, aunque suene muy redundante.

Lo malo puede ser el hecho de… el tema de las cartas, el tema de las cartas que ahora… cuando Commander se hizo tan popular hizo que muchas cartas que antes no eran caras subieran de precio cachai. Y eso es complicado porque hay cartas que decíai "oye, yo tenía esta cuestión, la vendí pensando que nunca iba a servir y mira, Commander la hizo subir, no sé, a 20 dólares" es como "chuta, no lo vi venir" me entendí. Entonces eso, yo creo que eso no más. Está afectando harto igual…

E: te afecta el precio

J: sí, igual po, porque tú sabí que sale una carta y decí "esta carta va a estar cara por Commander", yo he leído muchas veces, he escuchado muchas veces ese comentario, "oh, mira esta carta va a estar cara por Commander"

E: porque Commander ahora empieza como a determinar el precio dentro de… Commander antiguamente se ocupaban las cartas que sobraban de los formatos cuando rotaban. Hoy en día están saliendo cartas que parecen estar dedicadas netamente a Commander, aunque no vengan en la edición de Commander

J: justamente, y por ejemplo la carta que rota, antes tú sabías que iba a bajar, y ahora la baja no es tan brutal, es una baja leve

E: y se considera Commander como eterna

J: claro, o sea, la gente de Commander la va a seguir comprando

DESPEDIDA

Entrevista Daniela

E: Estoy grabando desde ya. Oye en todo caso muchas gracias por participar porque me ha costado caleta conseguir gente wn

D: No si ya te había dicho si desde hace rato, había sido difícil juntarnos, pero me parece muy interesante

E: Gracias te lo agradezco. Oye entonces partamos contándome tu nombre y a que te dedicas

D: Mi nombre es Daniela, soy trabajadora social, trabajo en el área de infancia para Mejor Niñez ex Sename, es lo mismo en realidad, eso es lo que hago.

E: Ya gracias. Oye cuéntame ¿Cómo conociste el Magic? ¿Cómo llego el Magic a tu vida?

D: Porque tenía una pareja que jugaba Magic, entonces en algún momento vi sus cartas y me parecieron muy interesantes, igual desde antes en mi casa cuando vivía con mis papas, mi papa era muy bueno para los juegos de mesa, pero allá se jugaba mucho ajedrez, entonces si hay eeh…aproximaciones a los juegos en los juegos en general, no al Magic. En una ocasión me acuerdo, mi papa es profe, como que le quito a los cabros en la sala unas cartas de Magic y llegaron a la casa, pero en ese momento mi hermano fue el que las agarro y todo, bueno después las devolvió po obvio, pero como que estuvieron en la casa unas cartas en la casa, pero en ese momento no les puse mucha atención, ahora si lo recuerdo. Después de tiempo

E: Ya ¿Y cómo en que año fue eso?

D: Fue como en el 2018, principios del 2018 quizás, y en algún momento llegue a un lugar donde estaban jugando y me meti po, me prestaron un mazo. Así que empecé a jugar con mazos prestados

E: ¿Y te enseñaron a jugar ahí y todo?

D: Si, si habían niñas también así que me parecía muy interesante

E: Ya era mixto, no era como el tipo arquetipo de juegos de meza que son puros hombres de repente que están jugando o a veces pasa po..Te ha tocado experiencias de…

D: Había una chiquilla que tenía un mazo de puras chiquillas, tenia una comandanta mujer con puras criaturas mujeres, cachai

E: Oooh que bacán

D: Entonces era muy interesante y muy entretenido. Los chiquillos decían que valía callampa y que necesitaba meter otras cartas, porque esa carta en realidad ahí no le servía. Y a ella no le importaba era como “quiero una de mujeres”.

E: Ya bacán. Oye y ¿Cuánto tiempo le dedicas al juego tu? ¿Mas o menos?

D: Ahora juego con mi hijo mayor, entonces yo juego por lo menos 1 vez a la semana

E: Ya ¿y tu le enseñaste a jugar o a el le llamó la atención y te pidió jugar?

D: A él le llamo la atención y me pidió jugar

E: Ya te veía las cartas…de repente hay como maneras

D: Empezó por los dibujitos, empezó por los dibujos si, así que a sido entretenido. Pa la navidad pasa le regale el primer mazo Commander, así que bien

E: Ya ¿Y juegas con más gente de vez en cuando? ¿O solo juegas con tu hijo?

D: Si juego con más gente, hay como un piño chiquitito que nos juntábamos sobre todo en pandemia, ahora ha estado más difícil juntarse que en pandemia, porque andábamos todos en bicicleta nos movíamos más rápido como de la Florida-Puente y de ahí todavía quedan personas y nos juntamos a jugar. Incluso hay uno de los chiquillos que me paso, me regalo unas cajas con challa, tengo que puro revisarlas

E: Aaah bacán, teni que ordenarlas

D: Pa mejorar un poco, si, así que si, si juego con mas personas y juego acá en la casa también

E: Ya buena. Oye y cuando juegas ¿Qué experiencia tratas…que experiencia buscas?

D: Ay que difícil

E: Claro…

D: Entretención, entretención a mi me entretienen mucho los juegos, me ayudan a concentrarme. Es como, me parecen muy interesante y entretenido jugar, además siento que no es un juego mecánico, donde no voy a jugar siempre de la misma forma, porque va a depender de un montón de otros factores, el mazo del otro; las cartas que me salgan; etc. Entonces me parece muy entretenido encuentro cosas nuevas, entonces eso es como entretención yo creo

E: Claro es mas dinámico

D: Ajam

E: ¿Y el juego te ha aportado cosas que puedas ocupar en otro aspecto de tu vida?

D: Si, tengo la frase “en respuesta eso” pegada

E: Y la gente no la entiende

D: No, no

E: Esos son modismos que se ocupan dentro del juego, pero que fuera del contexto en si pueden parecer, no se po, la gente cuando…a mi me pasa por ejemplo que en vez de revolver ocupo barajar. Entonces voy a barajar la olla pa revolver los fideos y la gente “pero por que deci” chucha la costumbre del juego por decirlo así. Y algún otro aspecto, por ejemplo, hay gente que aprendió ingles con el juego, hay gente que aprendió…

D: A mí me cuesta mucho el inglés, a mi me cuesta mucho el inglés en general pero el escrito sobre todo y además están escritas las cartas, no en un inglés…popular, no se cual es…discúlpenme los

profesores de inglés no tengo idea. Entonces si se me hace difícil en eso, pero ocupo la aplicación para traducir y esas cosas, pero si me ha ayudado con el ingles, con mi memoria, soy una persona dispersa, yo creo que soy una adulta con TDH no diagnosticado y me ha ayudado mucho como a enfocarme, en la memoria, el recordar que después se hace natural, pero al principio me costaba mucho entender que era no se po, arrollar, alcance y era como "! ¿y que era esto?¡" "¿! y que es amenaza¡?, pero después vay entendiendo la lógica y te vay metiendo en la dinámica y ya la palabra no te cuesta, porque ya la asimilaste, me parece muy entretenido. Además, es un juego que teni que estar concentrado no solo en tu propio juego, sino en lo que esta pasando en toda la mesa, entonces eso me parece muy bien. Pero muchas veces me equivoco en tonteras, entonces como "oye teniai que darle un contador cuando no se cuándo sacaba la carta" esas cosas a veces se me van, si bien las tengo muy presente se me van, pero me ha ayudado como para eso también para un tema de concentración todo el rato

E: Es que de repente son muchas cosas que hay que estar…muchos aspectos que hay que estar pendientes en el juego y uno se pierde, se pierde, son muchos, especialmente en Commander cuando es multijugador po, suele ser complicado.

D: Hay uno que dice ya, alguien tiene una carta que dice "todos roban una segunda carta después del robo"

E: Ah claro po

D: Hay otro que tiene uno que dice ya "le agrega contadores de no sé que" y yo no, a veces no puedo con todo, entonces a veces necesito enfocarme mucho

E: Es complicado sí. Oye y ¿el Magic ha estado en aspectos importantes de tu vida? ¿Te ha acompañado en algún momento? ¿O ha vivido un episodio en donde tu recuerdes que las cartas te pudieran…estuvieron ahí en alguna manera?

D: Si! He ido con cartas a acampar a la punta del cerro, aparte de todo el peso de la carpa, el agua y la cuestión, con las cartas ahí

E: Con los mazos

D: Si si si si

E: Oye ¿donde ha sido el lugar más raro que hay podido jugar? ya que fuiste como acampar

D: El lugar mas raro…jugamos en…pucha es mi perro, ¿me escucho bien?

E: Si, si te escuchai

D: Fuimos a un funeral, fuimos a un funeral y se alargó muchísimo, era como de una tía de un amigo, tan poco era tan tan tan cercana y estaba el ahí. Entonces como que nos acercamos y no se que, y nosotros después nos íbamos a jugar ese día era día de jugar, entonces pasamos como a estar con él. Y era el funeral, es como cuando vay a visitar y esta la persona muerta ahí y que teni que pasar y estar con la familia, esa era la cuestión, no velorio se llama eso

E: Eso el velorio

D: Y la cosa es que la persona que estaba ahí con la tristeza nuestro amigo es como "¿oye y trajeron los mazos?" y fue como "SI" y vivía como dos cuadras más allá y nos fuimos a la casa a jugar Magic, mientras toda su familia estaba en el… (risas)

E: En el velorio (risas) ya pero igual una buena forma de pasar el momento pero si…

D: Si! (risas)

E: Pero si, no recuerdo que alguien me haya recordado una anécdota sobre jugar Magic en un velorio, la voy a recordar (risas)

D: Ósea no fue ahí mismo al lado del muerto

E: No, no fue al lado del difunto…me imagino la tía muerta y jugando encima del ataúd

D: Fue con el sobrino del muerto

E: Ah si, ya entonces esta todo bien se perdona

D: Claro, Dios nos perdonara (risas)

E: Si nos va a perdonar, Dios debería jugar Magic, oye…

D: Demas que juega con nosotros

E: Si con nosotros, estaba pensando lo mismo (risas). Oye Dani ya pasemos como a unas preguntas con respecto a la pandemia, ¿te parece? Te voy a preguntar con respecto a tu experiencia con la pandemia y jugando Magic ¿Cambio tu forma de jugar producto de todas estas restricciones sanitarias en contexto?

D: Sí, porque además había empezado a jugar muy poquitito tiempo antes de pandemia, lo que juego ahora es mas de lo que jugaba antes. Entonces desde ahí, si si cambio, porque además yo no soy muy buena ni me acomoda, ni quiero jugar en línea.

E: Ya

D: No me provoca ningún estímulo jugar en línea

E: ¿Por qué?

D: Mmmm

E: No te gusta

D: No me gusta jugar Magic en línea, siento que no tienen ningún sentido para mí, respeto mucho a los colegas magos que les gusta jugar en línea. He visto juegos en línea, me parece muy entretenido verlos, pero me gustaría estar opinando con los…

E: Con la gente ahí mismo

D: Si, es distinto jugar Play o jugar con la Xbox o algo así, creo que el Magic no me hace mucho sentido jugar en línea, tonces desde ahí se pusieron mucho más a jugar en línea y como vivo sola pa pandemia se transformó mi casa igual como en el espacio donde nos juntábamos a jugar,

entonces igual yo creo que nos juntábamos con mascarilla y nos bañamos en Lysoform y todo eso, entonces había que tener todas las medidas de seguridad super no sé qué eeh…jugábamos acá. Entonces nos juntábamos, nos empezábamos a juntar porque era muy complejo que yo bajara y me entusiasmara con el juego en línea

D: Ya no si te entiendo. A mucha gente le paso eso, que no le llamo…simplemente no le llamo, no le encontró la magia de jugar Magic en línea. Entonces ustedes se juntaban y se bañaban en lysoform y se ponían a jugar, ¿toman algún tipo de medida?

D: Todas las medidas, todas las medidas, en algún momento yo creo que fui como demasiado extrema con las medidas, pero no era así como, cada uno tenía… sacaba los potes de las cosas de los niños y cada uno tenía su pote con mani y cheetos y los vasos marcados cachai, no si todas las medidas

E: Ya perfecto

D: Los petilubios? (min 11:56)

E: ¿Nunca tuvieron un riesgo de contagio o alguien que haya que tenido que desistir a ir porque estaba con sospecha ni nada?

D: No, tuvimos falsa alarma una vez, pero nunca nada, nunca nada. Incluso lo comentábamos, así como "este que no quiso venir" como que nos pasaba el karma, el que no iba después estaba contagiado o algo, era como el chiste

E: Entonces se juntaba nomas, no había…no es como que hayan tenido algún tipo de restricción para jugar durante la pandemia, simplemente tomaban sus propias medidas sanitarias y jugaban, no hubo un cambio en si, no se podría decir que afecto tu modo de jugar la pandemia, porque tu estabas empezando a jugar

D: Jugué menos, jugué menos, como que fue con menos intervalos de tiempo para jugar pero si jugué, incluso en algunos momentos hasta jugué por WhatsApp por llamada de WhatsApp, hacíamos llamadas grupales y jugábamos, pero no funcionaba nada porque teniai que mostrar las cartas y era como el ponerse, uno de los chiquillos se armo un aparato como de madera con la cuestión pa dejar…a el le funcionaba super bien en WhatsApp, a todo el resto no porque necesitabai como 2 cámaras no era un atao

E: No si era super complicado y ¿andabai con ganas de jugar entonces en ese momento?

D: Siempre, si, si aparte que estaba recién conociendo las cartas entonces me parecía muy entretenido

E: Oye y esa manera…esas ganas de jugar y no poder satisfacerla por ejemplo, ¿afectaba tu estado de ánimo?

D: Yo creo que la pandemia en general afectó mi estado de animo con respecto a las ganas de salir y de hacer cosas que no fuese dentro de la casa, me imagino que a todos nos paso lo mismo en eso, pero si, si afectaba mi ánimo, no se si específicamente el no poder jugar Magic cachai, pero el no poder jugar o tener la libertad de ir a algún lugar a jugar o eso, si si

E: Ya me imagino que sentiai también gente de tu propio grupo que se podía ver afectado por eso ¿no?

D: Si…en ese momento tenía guagüita pequeña y dejo de jugar al final, como que ya no podía asistir a las juntas, yo creo que ahí estábamos como afectados por el, porque sabíamos que tenía muchas ganas y…

E: Y que no podía…

D: Y que no, no podía

E: ¿Oye y en pandemia como lo hacías para conseguir cartas? ¿Para adquirir cartas?

D: Yo ahí debo decir que la plata que gastaba en cartas no ha sido tanta versus las cartas que tengo porque tengo mucha suerte de que me han así como regalado muchas cartas o cambiado cartas, y a aveces "no te cagaron, porque yo te había regalado tal cosa y después te dijeron otra y…" maldición! Debo admitir ahí que yo no sabia muy bien hasta hace poco el costo de las cartas, no me había metido con respecto a la economía del Magic que es un sistema asqueroso (risas). La carta sube después baja, ahora hay que comprarla, cómpratelo completo, si te sale 1 y te sobra yo te la compro esas conversaciones no entiendo nada eeh del pre-list y no se que (risas) me parece muy interesante escucharlo pero no…no me meto en eso, entonces he comprado mazos pa mi hijo y pa mi nuevos y los he ido arreglando porque voy revisando las paginas, porque leo los foros ahí sale todo el lado nerd y hay mucha información en la red sobre el Magic cachai, me interesa mucho el tema del lore, entonces me voy como en esa, conozco una criatura y quiero cachar de donde viene, de que plano corresponde, de donde chucha salió…

E: Yaaa te gusta esa parte

D: Si si si, entonces con respecto a adquirir cartas generalmente he adquirido cartas porque me dicen "oye yo tengo una carta que aquí te haría super bien porque le daría" nose yo ,generalmente jugaba harto verde al principio, "le daría arrollar" a todas tus criaturas y no se que y era como "aaah yaaa" cachai, entonces descubriendo cartas porque otro te las dice o porque dice la tengo en alguna parte. Y en ese tiempo me meti en unos chat's de unos grupos de WhatsApp entonces ahí si veía una carta que me interesaba preguntaba y salían como la observaciones o no, mira enrealidad te sirve mas esta otra pa eso o si yo la tengo, entonces era como envió, comprar la carta y envió

E: Perfecto, entonces se puede decir que consumiste también información sobre Magic, no solamente juega sino que también le dedicas mas tiempo leyendo, aprendiendo al menos de la historia, ¿cierto?

D: Si…si

E: Y ¿Cuáles son elementos que más te gustan de Magic en si? En ese…

D: Todo el lore de Magic po, me gusta mucho…

E: La historia

D: Si la historia me parece muy interesante, al principio el tema de los colores y el cómo trabajaba los colores me parecía muy obvio, ya así el negro son los mas oscuros y van a ser los vampiros y los…no lo había entendido muy bien, hasta no conocer el lore desde el punto de vista de los planos, de los caminantes de plano y todo eso ahí si me hizo mucho mas sentido, de las conjugaciones de los colores

E: Como que empezaste a cuajar mas

D: ¿Qué me preguntaste? Se me olvido la palabra

E: No te estaba preguntando por los elementos que hacen que te guste el juego, ósea los aspectos que hacen que te guste el juego

D: Me gusta mucho la historia de las cartas, me gustan las frases, hay algunas frases que me encantan que obviamente en este momento no me acuerdo de ninguna, hay algunas cartas que me encanta, hay dibujos de cartas que de muchas de muchas que encuentro maravilloso eeh…mmmm me parecen entretenida la dinámica, ¡eeemm me gusta caleta el Magic ah! (risas)

E: Me imagino que si po (risas) ¿por qué lo sigues jugando? ¿Cuál seria tu principal motivo pa seguir jugando Magic? ¿O el gusto en sí?

D: Ay yo me entretengo con el Magic y en general…

E: Oh te muteaste

D: Juegos de mesa pero siento que Magic a respondido mas, como a los gustos que tengo eeeh me parecen entretenido, interesante, me parece que es un juego que se puede conversar, si he tenido experiencias de estar en algunos grupos que han sido super desagradables jugar. Pero como te decía el tema con el Magic no es comprarme las mejores cartas, ni tener los últimos mazos y conocer las cartas y no se qué, y los dólares y no se qué, no es eso juego pa entretenerme, pa tener un momento de distensión, en general no soy la ganadora de las mesas (risas) no, eeh así que pero la paso bien siempre estoy aprendiendo cosas, me parece que es un juego muy entretenido

E: Te divierte, te genera un desafío. ¿Consideras que el Magic se puede considerar un juego desafiante?

D: Si, si todo el rato, por eso te decía que me parece interesante eso que cada partida va a ser distinta cachai a diferencia de otros juegos, que ya los jugai un par de veces y ya sabi que va a pasar entonces…

E: Se vuelve mecánico y repetitivo

D: Claro no si, es un super desafío por el tema del inglés, ahí por la reconocer y entender cual es el juego de cada uno, cachar piola por ti mismo sin conversar al otro cual es seria el más débil o cual seria tu peor contrincante de los que están ahí, según mi propio mazo y según los que tienen, darme el tiempo pa leer no se po los comandantes de cada uno cuando estamos iniciando el juego cachai, como pa entender cómo van a estar siendo las dinámicas me parece muy muy entretenido siempre

E: Ya bacán, yo encuentro parecido. Oye Dani voy a preguntarte un poco…me comentaste hace poco que habías tenido como malas experiencias con respecto a juntarse jugadores, ¿me podriai contar un poquito mas como a grandes rasgos solamente mas o menos que fue lo que te paso o que situaciones pudiste percibir o ser testigo?

D: Bueno en general el Magic es un juego de puros hombres de puros hombres y generalizando son hombres que tienen un poder adquisitivo que les da pa poder jugar Magic o por lo menos es lo que he podido ver yo. Y desde ahí, esa parte de la población no es con la que siempre me junto y además son de géneros masculino entonces en algunos momentos me paso que yo quería jugar y nadie mas de las personas con las que jugaba siempre podían y no se, en un par de ocasiones fui a tiendas y no me senti para nada cómoda, estar así como no se eem no se, no mal como explicándome a mi misma que hacia mi comandante, loco estoy jugando, mal no ooh no se, alguna persona me hizo una pregunta que era algo como siempre estoy abierta a aprender con respecto al Magic, porque me parece muy interesante y se que siempre voy a aprender algo, pero distinto es a que alguien me quiera explicar algo que yo no le pregunte o que no necesito saber o que ya sabía, y que es obvio que sabía, en algún momento en una tienda fui a jugar y me senté y alguien me iba a explicar algo así como "oye el primer turno no se que" pero era algo así como muy…

E: Muy básico…

D: Siiii…y paso como 3 veces como que el me estaba guiando el como tenia que jugar, ya tienes que robar, ahora…(risa desesperada) si lose!, no se cosas así, incomoda. Y aparte por un tema de la aproximación de los hombres para intentar no "yo te voy a enseñar entonces podríamos ir a jugar juntos y si tengo la carta perfecta para ti" (imitación de voz masculina ridícula)

E: El galaneo (risa)

D: SI ME CARGA ESA WEA! No voy a buscar pololi ni que me galanteen ni yo galantear a nadie, era jugar y desde ahí igual conocí un par de personas que ahora hemos seguido jugando uno de los cabros que me regalo unas cajas con challas lo conocí en tienda, pero al final la estrategia era sentarme con los mas ñoños, esos eran los que no me iban a weabiar cachai (risas) porque sabia que era ir jugar y chao me voy

E: Y nada mas po

D: Si porque no se tiene que ver con mi personalidad, no andaba buscando amistades de Magic quería jugar iba pa eso, entonces era como incomodo el que se subentendiera otra cosa por ser mujer solamente

E: Exacto, no y pasa constantemente. Hablando eso ¿tu crees que tu…que esta gente que va y como que te empieza a explicar con detalles sin que tu les hayas preguntado es porque eres mujer? ¿Porque puede tener algún tipo de precondición contigo o llamándolo desde ya un machismo? ¿Implícito dentro de la esfera del juego?

D: Si hay mucho machismo en Magic, hay mucho machismo en el Magic. Incluso si revisai los foros y todo eso, entre las jugadoras que ya son muy poquititas por lo menos las que yo conozco, las que opinan o no se po las que subastan sus cartas y no sé qué también son pocas y son como siempre las mismas las que se mueven, no hay como, no hay como entrada de mujeres nuevas al

Magic, porque si yo digo en un grupo de Magic de desconocidos “oye tengo una amiga que quiera aprender” lo mas posible es que “oooh si” sea así como ” tráela” (imitación de voz masculina ridícula), no po, no sería agradable para mi invitar a una mujer en este momento a jugar Magic, cachai?

E: Entiendo

D: Ta en un grupo conocido, solo así…pero no le diría a una amiga así como “oye vamos a la tienda no se cuanto a jugar”, como podrían hacer los hombres más tranquilos porque si se torna incomodo, si

E: El espacio no se torna como a menos ¿y esto seria parte de la comunidad en sí?

D: Si po, por eso mismo me salí de los grupos Whatsapp por ejemplo, siento que hay un tema de machismo instalado quizás en el Magic se dé mas o porque yo he estado mas cerca, pero no se po, el mandar no se videos de weas pornos, cachai nada que ver o no se que se mandan a hacer las cartas de las…no sé, de Chandra asi con las mansas tetas así como…

E: Aaaah yaa…

D: Relajate…esas cosas fue (risas)

E: Como que te generan rechazo

D: Si…me genera rechazo pensar que una persona que tiene muchas habilidades pa poder diseñar algo, pierda su tiempo pierda su tiempo poniéndole tetas a un personaje que su características son mucho mas importante que el tamaño de sus tetas, entonces con esa persona no me interesa jugar y de ese tipo de personas hay muchas o de mandar asi como comentarios…machistas, misogenos en general. Ahora no estoy como en ningún grupo de esos, estoy como en un grupo de Whatsapp, no perdón de Facebook donde subastan cartas que a veces me meto como pa cachar que cosas hay, que cosas se están moviendo, y ya cuanto se están moviendo, porque como te decía hace poco cache el tema de…

E: De los precios

D: Si, pero no ya no me interesa pertenecer como a comunidades de Magic, ni conocer nueva gente de Magic que en algún momento si, por la misma gente se encargo de defraudarme (risas)

E: Ya tienes como tu grupito, te armaste tu grupito de gente po

D: Yo creo que, yo me meti a un grupo y puse así como el local pa juntarse, no es como que yo lo haya armado, sería muy presuntuoso de mi parte decir eso de los magos que son muy antiguos, porque juego con cabros que jugaban desde el colegio cachai

E: Ah ya

D: Entonces ahí es como distinta la dinámica ellos cachan mucho mas el juego y yo por mas que lleve un rato jugando hay muchas cosas que me faltan y que voy aprendiendo en el tiempo

E: ¿Pero te sientes cómoda jugando con ellos?

D: Si si

E: Completamente diferente a otro tipo de ambiente que me describiai…en otras formas. Ya bacán. Oye Daniela me pasa algo, se me va a acabar el tiempo del zoom así que te voy a mandar el link de nuevo porque hacerte una pregunta pa que se corte a la mitad (risas)

D: Ya oki lo espero(risas)

E: Te voy a cortar y te lo mando altiro

D: Ahí si

E: ¡Ahí sí, buena! Ya se me estaba cortando la reunión y vi puta ojalá no se me corte en un momento crucial me hubiera matado todo el ambiente (risas), pero ya sigamos. Oye me estabas contando que te quedaste con un grupo de personas cachai, que son unos magos que te adoptaron por decirlo así pero tu pusiste la localidad y eso te hizo como eeeh ósea no con eso, pero a consecuencia tu no estai con gran contacto con las comunidades generales en sí, onda con todo lo que pasa como a nivel de Chile no te llama la atención, a ti te interesa jugar con…pasarlo bien nomas po, no…aun asi dentro del tanto del precio y de lo que pasa y todo, ¿cierto?

D: Si, pero no se si estar al tanto es solo meterme pa cachar, porque de repente se conversa mucho de cierta carta y me meto pa cachar que onda

E: Claro, claro porque esta carta vale tanto…porque la gente la esta pidiendo y todo

D: Ajá

E: Me imagino que te, como que te fijaste en todo ese tipo de precio lo fluctuante que es…lo importante que es el dólar acá en chile por ejemplo con la gente que juega Magic yo creo que los economistas y los que jugamos cartas somos los mas preocupados del dólar todos los días para ver a cuanto vender y no…(risas) (min 30:34)

D: (risas) si es verdad

E: Y claro es agobiante, inicialmente. Es un aspecto que…hay gente que le gusta y hay gente que simplemente otra no le gusta, no le da nomas po. Tu sientes que durante pandemia eeh contrasto este aspecto de cosas que pasaban, gente que no podía juntarse, precios de cartas, muchas ediciones que salieron de repente, la comunidad en sí, lo poco que alcanzaste a conocer en ese entonces, ¿empezó a mutar o cambiar de alguna manera?

D: Ay no se si pueda responder esa pregunta porque llevaba poco tiempo jugando, entonces como que conoci a la comunidad Magic en ese momento

E: En ese momento y ¿como la persicibai?, ¿la percibibai como cambiante o como en un sentimiento de crisis como que se estaban ordenando?

D: Sí sí, sobre todo en los Whatsapp se veía eso por las conversaciones del resto, no por mis conversaciones, si ellos comentaban mucho acerca de como la validez de las cartas; no se po, las

nuevas ilustraciones; que se habían sacado demasiado en muy poco tiempo, que esto ya era como que había poco respeto por los magos antiguos

E: Que tiraban demasiados productos

D: Se pasaban quejando por todos los cambios, esto se esta transformando en cualquier otro juego, como que ya no era tan…entonces si, si lo vi, pero no lo senti directamente, como que a mi no…estaba recién entrando

E: Ya lo percibiste. Y sientes…

D: Ahora estoy invalidada para pertenecer en esta tesis, porque necesitábamos…

E: Claro fue un gusto muchas gracias (risas) ¿te cachai?. Y en las últimas preguntas recién así

D: Después de 3 horas de conversación (risas)

E: Claro y tantos meses agendando esto (risas) no mentira si esto sirve. Lo que si me estabas comentado de que también tuviste la oportunidad de percibir la modalidad online o de gustar o no gustar de la modalidad online, ¿jugaste Magic online? No por cámara sino la plataforma para jugar con las cartas virtuales y todo

D: No, no una vez estuve con alguien que jugaba e intente y me aburrio muchísimo, no no…

E: ¿Te genero lo mismo que te generaba jugar por webcam?

D: Si

E: Que no existe como la dinámica. Hay gente que critica este tipo de modalidad, porque no puede ver, por ejemplo, las reacciones del jugador, no puede ver la dinamica…

D: Yo creo que eso es lo que me pasaba, eso es lo que me pasa siento que necesito ver la cara del otro, necesito cachar si va a tener…el que tiene azul necesito cachar si tiene un counter

E: Mirarlo a los ojos

D: Eso pa ver cuando juego las mías, necesito ver eso y no lo siento en las plataformas, por lo tanto eso es lo que me hace que no me llame la atención. A diferencia de otros juegos que puedo jugar por plataforma y que es natural por plataforma. Magic pa mi no tiene sentido en la plataforma, yo creo que tiene que ver con eso, con el no ver al otro y no cachar mas o menos que tiene, las caras, hay una dinámica que se pierde en los juegos

E: Si también, yo opino como tu, me llaman "romántico" por no jugar los formatos online y que me guste solamente presencial, pero yo también necesito ver la cara de la persona para poder jugar po. Entonces estoy de acuerdo con tu opinión, no ere una persona disidente

D: Pucha aah

E: Claro tengo que estar en contra (risas)

D: Así me gusta (risas)

E: Aun así hay harta gente que igual está jugando, hay harta gente que sigue jugando la modalidad online y por webcam y todo. ¿Tu piensas que eso pudiera llegar a afectar el Magic presencial, el Magic impreso en si?

D: Quizás lo que podría afectar es el valor de las cartas impresas pa las personas que son coleccionistas o eso, puede ser eso, pero creo que a las personas que nos gusta jugar eeh presencial lo vamos a seguir haciendo indiferente a que la plataforma o que los juegos se vayan modernizando y que se vayan haciendo mas no sé, interesante o mas atractivo yo creo que a los que nos gusta jugar así, vamos a seguir así. De repente, por ejemplo, mi hijo chico que esta jugando desde el año pasado o desde principio de este año a él si le interesaría jugar en plataforma, la otra vez lo estábamos conversando, porque hay una estructura mental distinta con respecto a como afronto el juego cachai, ta mucho más naturalizado no se

E: Puede ser un aspecto generacional

D: Demas que si po, yo soy una señora ya (voz de penita y risas) pero demás que si po tiene que ver con aspecto generacional, tiene que ver con la dinamica de juego que espero del Magic, si quiero jugar un juego de consola no voy a jugar Magic, tengo 60mil otras opciones de juego cachai, desde plantas versus zombies cachai no se (risas) entonces no…no se si el Magic seria mi solución, pero tiene que ver con eso. Si, y quizás si sea efecto, demás que van a empezar a salir, no se po, aplicaciones pal celular nuevas y cuestiones, porque las que hay igual como no son tan buenas o por lo menos lo que he visto yo, pero insisto que tengo una negación con eso y yo no las encuentro tan buena y alguien las encuentra maravillosa, pero demás que eso se va a ir mejorando y avanzando pero no eeh yo creo que a las personas que les gusta jugar en forma presencial no les va a afectar de mayor manera como de dejar de jugar presencial por eso, no, si la pandemia no lo logro la modernización de los juegos en línea tampoco…

E: Tampoco lo hará. Oye Daniela una ultima pregunta ya pa ir terminando, como pregunta de cierre, como aspectos positivos y negativos que tu hayas podido encontrar de la pandemia hasta el día de hoy con respecto a Magic, a ti a la comunidad, al juego en sí, a la industria, lo que tu quieras

D: Positivo yo creo que se ha abierto por lo menos para mi y pa las personas que yo conozco el juego, yo creo que si no hubiera sido por pandemia, quizás al contrario de otras personas yo no hubiera jugado tanto, a mi la pandemia me hizo poder jugar mas, porque fue hasta el…la forma en que tenia en ese momento de bajar el estrés, cachai? Eeh de nuevo la pregunta, de nuevo, sorry

E: No aspectos negativos…

D: ¿Positivos después de la pandemia? ¿Como era?

E: Durante la pandemia que hayas visto durante la pandemia o ahora que ya estamos llegando como al periodo de endemia

D: Creo que el juego se abre más, me entretiene mucho las nuevas ediciones que están sacando de las cartas, el poder entender eso eeem, negativo me parece el tema de los costos de las cartas es irrisorio; negativo me parecen mucho de las reglas que existen en los torneos, hay cosas que de verdad no les encuentro ningún sentido y que cuando juegas con alguien que tiene experiencia en

torneos como que dan jugo por cosas que de verdad no se, que no son tan importantes según yo eeeh que mas puedo decir, me parece que los nuevos mazos que han sacado, así como nuevas ideas, como por ejemplo las cartas for…las cartas flúor, no se si es flúor la palabra pero sacaron una cosa así, por lo menos a mis hijos les gusto mucho eso entonces engancharon mucho, desde ahí siento que Magic tiene una estrategia de venta que saben como ir agarrando a personas nuevas o ir enganchando de nuevo a los antiguos, aunque los antiguos, los mas viejos encuentren que son horribles, para los nuevos que están recien entrando son super entretenidas po cachai, son brillantes, "yo quiero la que brilla"

E: Va a haber comprándola igual

D: Si! Y hay mucha gente comprándolo, si se mueve mucho el tema de las cartas como cuando hicieron las…devolvieron plata de las AFP's así como que, yo creo todas las personas que conocía que jugaban Magic, gastaron parte o mucha parte de ese dinero comprando cartas, incluida yo, entonces es el momento, ya con esto voy a pagar la deuda, pero con esto (risas)

E: Pero un poquito pa las cartas

D: Siiii! Es necesario

E: Esta bien, la pasta de la magia po, pero está bien. Oye Daniela muchas gracias wm te pasaste, te quiero agradecer en nombre de mi de mi de Fabian y de Cesar, que son las otras dos personas que van a escuchar este audio eeh muchas gracias por participar en nuestro…nuestra batalla de proceso de tesis y ayudarnos en este pasito que queremos lograr pa ser profesionales

D: Vamos chiquillos terminen esto. Vamos vamos!

E: Nos queda super poquito, nos queda super poquito

D: Si si me deciai, me parece bacna, me parece muy interesante esta tesis, me parece mnuy interesante que le puedan dar esta mirada al juego y terminen luego po (risas) no lo hagan eterno

E: No si n o va a ser eterno, ya voy a dejar de grabaar ahora porque ya terminamos la entrevista

Bibliografía

- Caillois, R. (1994). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo.* México: Fondo de cultura económica.
- Coast, W. o. (2019). *Magic: The Gathering. Reglas completas.* Wizards of the Coast.
- Coast, W. o. (10 de junio de 2020). *Magic The Gathering*. Obtenido de https://magic.wizards.com/es/articles/archive/news/representaciones-de-racismo-en-magic-2020-06-10
- Dunning, E., & Elías, N. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización.* Ciudad de México: Fondo de cultura económica.
- *Gobierno de Chile*. (2020). Obtenido de https://www.gob.cl/coronavirus/pasoapaso/
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens.* Madrid: Alianza Editorial/Emecé Editores.
- Ibañez, E., & Álvarez, F. (2016). *Sociología de la comunidad local.* Buenos Aires: CICLOP.
- Rosewater, M. (05 de Julio de 2004). *Magic The Gathering*. Obtenido de https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/where-have-all-demons-gone-2004-07-05
- *The Magic Dojo: MTG Theory.* (1998). Obtenido de http://www.classicdojo.org/boudexold8.html
- Krause Jacob, M. (2001). Hacia una redefinición del concepto de comunidad -cuatro ejes para un análisis crítico y una propuesta-. *Revista de Psicología*, 49-59. doi:10.5354/0719-0581.2001.18572
- Torres Carrillo, A. (2013). *IPECAL.* Obtenido de https://ipecal.edu.mx/wp-content/uploads/EL_RETORNO_A_LA_COMUNIDAD_Problemas_deba.pdf
- Arias, D. (2012). La puesta en juego de la interacción social: notas teóricas sobre el juego y apuntes etnográficos sobre las riñas de gallos. *Maguaré*, *26*, 173-201. https://revistas.unal.edu.co/index.php/maguare/article/view/37916/40153
- Burns, T., Roszkowska, E., Machado, N., & Corte, U. (2021). Teoría sociológica de juego: agencia, estructuras sociales y procesos de interacción. *Sociología, Problemas e Práticas*. https://journals.openedition.org/spp/9555
- Cabeza, M. C., & Casado, M. I. (2010). *Ocio y juegos de azar*. Universidad de Deusto. http://www.deusto-publicaciones.es/deusto/pdfs/ocio/ocio40.pdf#page=9
- Cuenca, M. (2000). *Ocio humanista*. Universidad de Deusto. http://www.deusto-publicaciones.es/deusto/pdfs/ocio/ocio16.pdf

- Gutiérrez, M. (2004). La bondad del juego, pero... *Escuela abierta: revista de Investigación Educativa*, 153-182. https://ea.ceuandalucia.es/index.php/EA/article/view/165/139
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens* (sexta edición ed.). Alianza Editorial/Emecé Editores. https://cursoshistoriavdemexico.files.wordpress.com/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (Fondo de cultura económica ed.). https://tecnoeducativas.files.wordpress.com/2013/03/caillois-los-juegos-y-los-hombres-pages-1-122.pdf
- Trachana, A. (2012). Urbe Ludens: espacios para el juego en la ciudad. *Ciudad y territorio: estudios territoriales*, *44*, 424. https://recyt.fecyt.es/index.php/CyTET/article/view/76143/46531
- Urrutia, A. (2017). *Videojuegos y vida cotidiana: Prácticas y significados de video jugadores/as chilenos/as*. Repositorio Académico de la Universidad de Chile. https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/174101/Videojuegos%20y%20vida%20cotidiana.pdf?sequence=1
- Villagrán, M. (2007). *Juego, tecnología y tiempo libre*. Repositorio académico de la Universidad de Chile. https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106056/villagran_m.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- *Archivo de colecciones de MTG | Magic: The Gathering*. (n.d.). Magic: The Gathering. Retrieved enero 12, 2022, from https://magic.wizards.com/es/products/card-set-archive
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. P. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). Jesús Mares Chacón.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. P. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.).
- *La historia de Wizards of the Coast*. (2015, marzo 16). El Rincón de Magic. https://elrincondemagic.wordpress.com/2015/03/16/la-historia-de-wizards-of-the-coast/
- Wizard of de Coast. (n.d.). Magic: The Gathering | El sitio oficial de las noticias, colecciones y eventos de MTG. Retrieved enero 12, 2022, from https://magic.wizards.com/es
- Canal VICE. (08 de mayo de 2015) *"Magic: The Gathering - Inside the World's Most Played Trading Card Game | American Obsessions"* [Archivo de video]. Youtube. https://youtu.be/Plr81gaUIr0?si=0VH9ucM2qoUMzDdK

- Canal Secret Galaxy. (12 de marzo de 2020). *The History of Magic The Gathering: From Hand-Made Cards to a Billion Dollar Phenomenon.* [Archivo de video]. Youtube. https://youtu.be/o87OoMR0iII?si=819CuB_p6sr-Y4WT
- Tabak, M. (2013). *Magic: The Gathering Reglamento basico*. Wizards of the Coast. https://media.wizards.com/images/magic/resources/rules/SP_MTGM14_Rulebook_Web.pdf
- Canal The Trinket Mage. (18 de diciembre de 2022). MTG: All Formats Explained. [Archivo de video]. Youtube. https://youtu.be/iMDS1YtjFPI?si=USo5rofy7MBmPFri
- Kusumoto, F. (1998). *The Magic Dojo: MTG Theory - Archive*. http://www.classicdojo.org/boudexold8.html
- Peñailillo, J. (2022). *Entrevistas a agentes expertos en MTG en Chile/ Entrevistado por Eduardo Hidalgo.* Investigación para tesis de pregrado de MTG.
- Pérez, P. (s.f). Tribus lúdicas. Revista temas sociológicos n°8. Recuperado en enero del 2022
- Barclay, P., Gottlieb, M., Moursund, B., Rose, B., Shiffrin, E., & Tabak, M. (2019). *Reglas completas de Magic: The Gathering*.
- Schutz, A. (1993). *La construcción significativa del mundo social: Introducción a la sociología.* https://fundacion-rama.com/wp-content/uploads/2023/01/2231.-La-construccion-significativa-del-mundo-%E2%80%A6-Schutz.pdf
- Schutz, A. (2003). *El problema de la realidad social*. Amorrortu Editores España SL.
- Munné, F., & Codina, N. (1996). Psicología social del ocio y el tiempo libre. In *Psicología social aplicada*. McGRAW-HILL/ INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S. A. https://psicuagtab.files.wordpress.com/2012/06/psicologia-social-aplicada-josc3a9-luis-alvaro1.pdf
- González, M. I. (2007). *El cuidado de los vínculos. Mediación familiar y comunitaria*. Editorial Universidad del Rosario. https://editorial.urosario.edu.co/pageflip/acceso-abierto/el-cuidado-de-los-vinculos-mediacion.pdf
- Úcar, X. (2009, Julio). *La comunidad como elección: Teoría y práctica de la acción comunitaria*. Diposit digital de documents de la UAB. https://ddd.uab.cat/pub/recdoc/2009/54267/comele_a2009.pdf
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los metodos cualitativos de investigación*. Ediciones PAIDOS. https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion-Taylor-S-J-Bogdan-R.pdf
- García, M., Ibáñez, J., & Alvira, F. (1986). *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*. Alianza editorial. https://fundacion-rama.com/wp-content/uploads/2023/02/3097.-El-analisis-de-la-realidad-...-Garcia-Ibanez-y-Alvira.pdf

- Canales Cerón, M. (Ed.). (2006). *Metodologías de la investigación social*. LOM Ediciones.