

<b>PROYECTO MEMORIAS DE UNA PANDEMIA: TESTIMONIOS, REFLEXIONES Y ANÁLISIS DESDE LAS VIVENCIAS DE AMÉRICA LATINA</b>	
<b>PANDEMNESIS: ARCHIVOS TESTIMONIALES, DIARIOS DE LA EXPERIENCIA, CRÓNICAS Y FUENTES DESDE AMÉRICA LATINA</b>	
<b>FICHA PARA ARCHIVO TESTIMONIAL</b>	
<b>Lugar y fecha:</b> Armenia, 5 de junio de 2020.	<b>Código:</b> AT30JV01
<b>Nombre de quien testimonia:</b> Jesús Román Sánchez Guacarí.	
<b>Actividad que desempeña:</b> Desarrollador software y estudiante periodismo (22 años).	
<b>Entrada:</b> Juego.	<b>Ítem:</b> Videojuegos 01.
<p>Hola, mi nombre es Jesús Sánchez soy desarrollador de software y estudiante de comunicación social y periodismo, el proceso de jugar en casa antes de la cuarentena en el caso mío era algo muy íntimo. Considero que eran unos momentos en los cuales demostraba las personas lo mucho que importaban para mí ya que compartía sus espacios que considero indispensables para mí día a día y para mi formación, para la calidad de vida que considero que tengo, además de eso sí bien me gustaba jugar, no lo hacía muy constante por miedo a cogerle adicción y que dejara de ser una ayuda para convertirse en un problema más.</p> <p>El proceso de jugar en la cuarentena es raro realmente, es algo que disfruto ahora mucho más pero no sé hasta qué punto este bien, considero que se puede convertir en una adicción, en estos momentos es algo que hago casi que en todo momento, lo hago en medio de clases, lo hago en medio del trabajo, lo hago intentando descansar, lo hago en momentos de insomnio, considero que en ese momento los juegos se han convertido en algo muy importante y sí les agradezco porque sin duda alguna de otra manera sería muy agobiado por estar encerrado en 4 paredes durante tanto tiempo sin poder llevar la vida común y corriente como era hasta hace dos o tres meses. Pero por otro lado sé que todo en exceso está mal y de momento no lo he sabido controlar aunque, eso sí, considero que en estos momentos pasar toda circunstancia sin una consola, sin una computadora que corran los videojuegos, sería muchísimo peor y de hecho es algo que he estado viendo en mucha gente que me rodea que no encuentran cómo distraerse, en cómo poder llevar todo esto y están teniendo problemas tanto en sus respectivas responsabilidades como con su familia y demás. En mi casa yo vivo solo, así que no es algo que me quite tiempo de compartir con nadie ya que realmente no me gusta socializar con personas que no tienen ganas, gustos parecidos a los míos y en este caso con los cuales podría estar jugando.</p>	

El proceso de jugar en casa después de la cuarentena considero que si algo debemos de sacar de la cuarentena es ver la importancia que puede llegar a tener [...] tener estos medios de entretenimiento que sí que contamos con múltiples plataformas y múltiples otros servicios y que si los videojuegos en general casi todos los juegos son artículos de lujo y por tanto no es un bien vital, es verdad, pero sin duda alguna para hacer la diferencia por eso considero que esos momentos deben de servir para que toda la gente que siempre ha menospreciado las consolas, en general la industria del entretenimiento, se den cuenta que sí sirve, que obviamente toca saber llevarlo, no dejarse perder en la adicción ni nada, pero que sin duda alguna son una gran compañía y que se encargan de estimular la creatividad, es para que el cliente pase un buen rato, incluso que socialicen los momentos que no podemos salir. Por ejemplo, yo estoy seguro que mis amigos que antes no usaban plataformas como Disscord o Team speak ahora lo van a usar para casi todo porque es lo que hacemos a día de hoy diariamente nos conectamos y hablamos nuestra rutina, nuestro día a día lo que sea esto al final del día es impulsado por videojuegos si viene no jugamos todos compartiendo plataformas que son creadas para los videojuegos en especial y consideró que esto debe servir también para que la gente se dé cuenta de que hay muchas otras maneras de un afronta las responsabilidades, ver si de pronto con esta situación que estamos viviendo se intenta diversfiicar las responsabilidades que podemos llegar a tener de forma que sea mucho más fácil afrontarla sin sentir tanto agobio, estrés o desespero, por cierto aceptó participar en la investigación.

**Anexa:** Audio Juego – Videojuegos 01. Entrada: Juego. Impreso en Antología.

**Código:** AT30JV01

**Levantamiento:** Cristian David Durán Garzón.

**Revisión:** Adrián Serna Dimas y Carlos Reina Rodríguez.

**Citación:** Archivo Testimonial DESUD/CLACSO (2020). Testimonio AT30JV01, 2 fls.

**Entradas relacionadas:** Distracciones (Juego), Relaciones sociales (Amistad, Familiares).