

PROYECTO MEMORIAS DE UNA PANDEMIA: TESTIMONIOS, REFLEXIONES Y ANÁLISIS DESDE LAS VIVENCIAS DE AMÉRICA LATINA

PANDEMNESIS: ARCHIVOS TESTIMONIALES, DIARIOS DE LA EXPERIENCIA, CRÓNICAS Y FUENTES DESDE AMÉRICA LATINA

FICHA PARA ARCHIVO TESTIMONIAL

Lugar y fecha: Bogotá, 4 de junio de 2020.

Código: AT30JV02

Nombre de quien testimonia: Diego Alejandro Rodríguez.

Actividad que desempeña: Estudiante universitario (22 años).

Entrada: Juego.

Ítem: Videojuegos 02.

Mi nombre es Diego Rodríguez, tengo 22 años. Soy estudiante de la Universidad Distrital y autorizo el uso de esta grabación [...]. Bien, antes de la pandemia jugaba videojuegos [...] pero era de una manera muy esporádica, si bien era una actividad habitual, de ocio, [...] a diario me tomaba más o menos media hora o una hora como máximo. El videojuego que frecuentaba y que sigo frecuentando se llama Brawl Stars, es un multijugador online cuyo objetivo es ganar en diferentes modos, con los brawlers o héroes o héroes del juego. Cada modo tiene [...] una finalidad distintita, un propósito diferente [...] , por ejemplo hay un modo que se llama atrapa gemas, allí se enfrentan dos equipos [...], es un 3 vs 3, y la finalidad es hacerse con 10 gemas que salen del centro del campo, antes que el otro equipo. Hay otro modo, que se llama supervivencia, allí el propósito es ser el último brawler o jugador vivo de los 10 que entran en sala. Hay otro que se llama balonbrawl, [...] aquí se emula un partido fútbol, también es un 3 vs 3 y como en un partido normal, el objetivo es hacer goles. Actualmente hay más o menos 7 modos de juegos, y más de 30 brawlers para jugar. El juego es algo como familia friendly, entonces es apto para todo el público, pero engancha muy rápido y no consume mucha batería en el celular entonces pues, [...] antes lo hacía más que todo porque sabía que no me gastaba mucha batería, que [...] las partidas duraban muy poco porque pues duran dos minutos, dos minutos y medio, máximo tres cuando se alargan mucho, entonces digamos que en esa lógica de la inmediatez [...] virtual, era resultaba muy atractivo.[...] Antes de la pandemia lo jugaba con mi mejor amigo en horas como muy específicas, casi siempre en la noche y sino era con él simplemente lo hacía con desconocidos online pero también en horas muy específicas casi siempre en la noche, ya luego de haber hecho los trabajos para la universidad, de haber dejado todo listo [...] casi siempre era antes de dormir o ya cuando, básicamente sabía que no tenía [ee] nada más por hacer.

Ahora durante la pandemia digamos que la dinámica de juego sí ha cambiado un poco, las horas también han cambiado un poco [...]. También los creadores del juego aprovecharon mucho la situación y empezaron a incluir mucho material nuevo, por ejemplo, incluyeron un pase de

batalla pago que permite pues hacer misiones diarias, [...] unos [...] ahora tiene ambiente nuevo, brawlers nuevos; son muchos elementos que de una u otra manera si influyeron y hacen que el juego sea [ee] sea mucho más tractivo para todos los jugadores y que de alguna u otra manera den más ganas de jugar porque hay recompensas distintas, hay modos distintos, entonces [ee] eso lo hace, eso lo hace más chévere. Al principio de la pandemia el juego lanzó también una campaña muy fuerte para atraer a más jugadores y empezó pues a realizar competiciones a nivel mundial para clasificar a los mejores jugadores por [por] regiones, por países y por continentes. Esto inmediatamente se tradujo en más jugadores y por mi parte, pues en más tiempo jugando online. [...] Si bien antes esto era como una actividad que requería máximo no lo sé, de verdad, máximo una hora. Actualmente le puedo dedicar una hora en la mañana, y otra en la tarde o dos en la tarde o simplemente divido el día, y por ejemplo en la mañana juego 20 minutos, a medio día otros veinte, en la tarde una hora, en la noche 20 minutos; entonces son como partes del día, ya uno no tiene como un horario específico, como lo era antes, sino que ahora [...] uno tiene más disposición, tiene el tiempo, tiene el equipo a la mano pues entonces uno juega mucho, muchas más partidas durante el día, en horas distintas. Pero en total, si calculo que estoy jugando unas dos horas diarias o sí, si digo unas dos horas y media, eso viene siendo el doble de lo que lo hacía antes. [...] Actualmente pues también como el nivel competitivo dentro del videojuego empezó a aumentar, entonces pues resulté metiéndome a un club dentro del juego, pues allí hay obviamente más jugadores, haremos 100 personas en el mismo club y pues con ellos tenemos un grupo en WhatsApp y constantemente nos estamos, digamos comunicando cuando hay torneos locales o competiciones similares y pues así hacemos todos los torneos; bueno eso es un rollo más largo. [...] Digamos que la comunicación, por así decirlo, entre comillas con desconocidos también aumentó mucho, precisamente por estas dinámicas de [...] jugar online, [...] como me metí al club y como estoy en el grupo de WhatsApp, entonces pues empecé a conocer gente de toda Latinoamérica, de todo el mundo incluso, que juegan el mismo videojuego que estamos en el mismo club y que de vez en cuando uno les puede decir como: "Hey necesito jugar en atrapa gemas y que usen tal brawler" entonces la persona que tiene la disposición, que quiere también jugar el mismo modo [...] dice "listo, yo estoy listo a tal hora. Nos vemos a tal hora en ese mapa" entonces pues ya uno sabe que, que cuenta con esa persona; igual para los torneos, entonces antes lo hacía [...] normal, si veía que había un torneo y me podía meter a jugar y ganar alguna recompensa, pues lo hacía [...] ahora si las planeo mucho más, entonces contacto a alguien del grupo, del club por WhatsApp [...] digo que voy a jugar a tal hora, [...] la competición y pues nos hablamos antes de eso, planeamos como una estrategia ya, digamos que ya no es solo el juego como tal, el video juego y ya sino que ahora hay más tiempo digamos de estrategia, de comunicación con los jugadores que hacen parte del equipo de uno y ese tipo de cuestiones.

[...] Ahora bien, después de la pandemia pienso que el tiempo de los videojuegos va a mermar mucho y que por mi parte, voy a preferir hacer otro tipo de cosas a las que estaba acostumbrado, que pero que por obvias razones no he podido realizar. Por ejemplo, salir con mi novia, tomar con mis amigos, ir a cine, [...] pienso que todas esas cosas van a empezar a desplazar mucho el tiempo de ocio virtual que tengo en este momento lo va a remplazar por el tiempo de ocio más físico, más presencial ya no con personas online sino con personas reales, ahí si como dice la canción ya [...] con personas de carne y hueso.

Anexa: Audio Juego – Videojuegos 02. Entrada: Juego.	Código: AT30JV02
Levantamiento: Daniela Erazo Campos.	
Revisión: Adrián Serna Dimas y Carlos Reina Rodríguez.	
Citación: Archivo Testimonial DESUD/CLACSO (2020). Testimonio AT30JV02, 2 fls.	
Entradas relacionadas: Distracciones (Juego), Relaciones sociales (Amistad, Familiares).	