

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, 29 de mayo de 2020.	Código: AT30JV09
Nombre de quien testimonia: Natalia Alonso.	
Actividad que desempeña: Streamer de videojuegos (22 años).	
Entrada: Juego.	Ítem: Videojuegos 09.
<p>[...] Bueno, mi nombre es Natalia Alonso, [...] tengo 22 años y pues nada trabajo en la industria de los videojuegos en general, tanto como creadora de contenido como como pues usuario [...] y acepto que tome el testimonio netamente con fines académicos. Bueno, para empezar, antes de la pandemia sí que es cierto que yo consumía videojuegos y de una u otra manera como que gastaba mi tiempo libre en este tipo de pues no sé, entretenimiento. Podríamos decirlo de esta manera, porque pues para mí personalmente es entretenimiento y también un trabajo, ¿vale?, entre trabajo y entretenimiento podría decir que he gastado unas 6-12 horas [...] semanales. Podría decir donde pues el mayor consumo estaba enfocado los fines de semana, porque pues digamos que era el tiempo que me quedaba libre de la universidad o en general. Entonces digamos que era un promedio de 12 horas. Digamos que la gente manejaba su tiempo libre. Pues muy diferente a como es ahora. [...] Digamos que la pandemia también es cierto que le ha cambiado la perspectiva y la vida a muchas personas, o sea, lo que para mí es normal, que es estar seis, seis, siete horas en el computador hablándole a una cámara, básicamente como creadora de contenido de videos en vivo, jugando o hablando sobre tecnología, videojuegos, temas de interés y actuales con respecto a los videojuegos y la tecnología en general, lo que para mí es normal vale hacer durante 6 horas, 8 horas, 9 horas, 10 horas como podcast, como ese tipo de cosas, lo que para mí es normal, para la gran mayoría no. Digamos que es difícil el tema de que la gente acostumbre su vida a algo que no llevan.</p> <p>Entonces, digamos que el tema del aislamiento social y [...] estar encerrados en sus casas es algo difícil para la mayoría, porque la mayoría de personas están acostumbradas los fines de semana o en general a salir y hacer sus cosas, cosa que para mí no es así, porque mi trabajo es eso, es estar en mi computador y jugar o crear videos o streamings</p>	

y ese tipo de cosas. Entonces digamos que yo no estaba tan acostumbrada a salir. En cuanto a los ingresos que yo genero a partir de estas plataformas, que manejo vale, sí es cierto que me he visto afectada en cuanto al número de personas que me ven. Porque pues todo lo contrario que precisa la plataforma y a la pandemia, por decirlo así, pues es una situación que es difícil para mucha gente. Sí es cierto que mucha gente comienza a verme, mis números comienzan a incrementar, pero no mis ganancias. Es decir, tengo muchas personas que me ven, pero no estoy generando los ingresos que generaba antes por el tema de que no todo el mundo tiene un empleo estable en los diferentes países de donde me ven, mayormente me ven de Latinoamérica porque mis contenidos [son] en español. Entonces digamos que de una u otra manera, pues también eso. Pues me vi afectada en ese sentido de que los ingresos claramente bajaron, que genero ingresos por visitas. Claro, eso es legítimo, pero no es lo mismo que una persona llegue y te dé el dinero como tal. Vale que gaste, invierten en tu canal, en tus cosas, en tu contenido. Entonces ahora muchas personas que también están en una situación difícil por el tema del trabajo. [...] Yo puedo trabajar desde mí, desde mi casa, porque tengo un buen computador, porque poseo un buen Internet, porque tengo las herramientas para hacerlo. Estoy acostumbrada, pero sí es cierto que la mayoría no, y para la mayoría es un tema que es [...] no tanto tabú, pero sí es más difícil de llevar porque lo que quiere la sociedad en general es acostumbrada a salir y hacer personas en plan de viajar, de conocer, de ser, de moverse mucho. Por desgracia, mi carrera y mi carrera y a lo que me dedico actualmente trabajando, porque pues eso en un futuro yo sé que va a cambiar, me obligan a estar y a desperdiciar bastantes horas en el computador, ya sea jugando o lo que sea. [...] Sí es cierto que ya están hablando de la industria de los videojuegos, de la gente, de las industrias como tal, que producen videojuegos ellos. He visto que han tomado medidas que son muy buenas, porque pues al estar la gente encerrada tanto tiempo, dos meses, tres meses a nivel mundial, pues la única comunicación que se tiene es el Internet, entonces los juegos, aunque a la gente no le parezca así, los juegos unen a las personas. Tú puedes, no sé, estar jugando con gente de España, gente de Argentina, gente de México o gente de tu misma ciudad, gente de tu mismo país o gente que está en Japón, pues y por medio de vos estás divirtiéndote, estás riéndote, estás hablando con esas personas y lo estás pasando bien. Entonces, digamos que las industrias de juegos también se aprovecharon bastante de esto, en el sentido de que comenzaron a sacar [...] propuestas comerciales vale, con plataformas que venden videojuegos, había bastantes descuentos, regalaban juegos y ese tipo de cosas para que la gente, sabes, como que pudiera pasar el tiempo de una manera muchísimo más sencilla que estar sencillamente en casa, sentados, sin hacer absolutamente nada, incomunicado. Algo que voy a mencionar puntualmente es que más allá de regalar juegos, plataformas como Discord, que es una plataforma de cómo se llama [...] voz y video, es una plataforma donde la gente se conecta para hablar por voz y video y generar sabes, servidores donde hay mucha gente. Ellos tienen una limitación a nivel de servidores, en servidores que no aguantaban muchas personas eran inestables y se caían y por razones de covid a nivel mundial lo que ellos hicieron fue ampliar sus servidores, sus servicios, para que la gente

podiera hablar, comunicarse, verse, entonces Discord es plataforma que dijo: Nosotros somos conscientes de la situación y vamos a hacer algo, porque por la gente entonces es una plataforma que es totalmente gratuita y ellos lo que hacen es como eso, facilitarle a la gente la comunicación y es lo que han hecho no sólo Discord, sino muchas más empresas de juegos. Y es cierto que la comunidad de videojuegos o gamer, como lo quieran llamar, a mí no me gusta usar etiquetas, han ayudado mucho para que las personas se sientan no tan mal, porque sí que es cierto que nosotros estamos acostumbrados a estar en casa todo el tiempo, pero también somos conscientes que la gran mayoría de gente no. Entonces digamos que sí, que se ha generado como un apoyo entre gente, entre comunidades, lo mismo. Yo también sé que a nivel social la gente también se acercó mucho al tema de los videojuegos, ya bien sea de consola o de PC. Por lo mismo, por qué no había nada más que hacer Porque pues yo que sé, sabes en plan las familias jugando con sus hijos o sencillamente dijeron vamos a comprar un PlayStation. Eso en cuanto a las familias que obviamente tenían dinero. El dinero y la facilidad de hacerlo. Entonces digamos que si de una manera u otra los videojuegos, a mi modo de ver, han facilitado bastante este tipo de cosas, pero por lo que ya les digo, las empresas y las plataformas lo han hecho de esa manera o sea o son estrategias comerciales que han surgido a partir de esto.

Anexa: Audio Juego – Videojuegos 09. Entrada: Juego.

Código: AT30JV09

Levantamiento: Kevin Fernando Rocha Santamaría.

Revisión: Adrián Serna Dimas y Carlos Reina Rodríguez.

Citación: Archivo Testimonial DESUD/CLACSO (2020). Testimonio AT30JV09, 3 fls.

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