

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, 7 de junio de 2020.

Código: AT30JV10

Nombre de quien testimonia: Diego Fernando Rodríguez.

Actividad que desempeña: Estudiante de Ingeniería Electrónica (años).

Entrada: Juego.

Ítem: Videojuegos 10.

Antes de la pandemia yo consumía relativamente una hora al día, llegaba hasta cinco horas [...] a la semana. La industria de los videojuegos pues me ha beneficiado mucho, me gustan mucho los juegos de shooter, de espadas, de samuráis, [...] de MOBA que son como tipo, pues no sé, [...] como 'League of Legends', 'Dota', el 'Call of Duty', el multijugador. Principalmente todo el tema multijugador es lo que me aparece como más, más relevante. [...] Antes de tener novia pues jugaba muchísimo más, después pues disminuyó mucho el tema del consumo, ahora pues me quedé sin empleo y el consumo de los videojuegos ha sido masivo totalmente. Por ejemplo, he llegado a tener unos días donde juego unas diez horas al día, otros donde ya digo: 'Bueno, debo controlarme' y juego unas dos horas o tres horas, lo importante acá también es tener alguien con quién jugar. Muchas veces uno juega juegos individuales, pues para mí no es tan interesante a veces, aunque también he consumido tiempo mucho así. Pero últimamente me conecto con un amigo y jugamos un juego que es un mundo abierto 'Grand Theft Auto V' y nada, hacemos muchas actividades juntos, llamamos más gente, esto con video-llamada, entonces eso me ha gustado mucho.

Mi relación con los video-juegos es continua, me parece que son muy importantes para la niñez que viene, para las personas que se las pasa formando y hasta para las personas que piensan en un futuro, porque en los videojuegos hay mucho tema de desarrollo, además es una industria muy grande, he llegado a escuchar que [...] la industria de los videojuegos produce más dinero que la industria del cine. Entonces es un área donde hay mucho que explotar, mucha imaginación, mucho diseño, mucho desarrollo, entonces es una industria muy grande, aunque en Colombia no se ve tanto. [...] Ya se ha disminuido la piratería. Entonces esto ayuda que siempre vayamos [...] en continua evolución. Los videojuegos pues nada, siento que están aportando mucho.

Tengo un hijastro y el hijastro cada vez que juega un videojuego yo le digo: 'Bueno, exíjase para superarlo, para pasar los niveles, esto no es fácil, ósea usted tiene que ser dedicado, tiene que sacar una parte más de su cerebro para poder desarrollar los [...] puzzles'. Y claro yo también tengo mis videojuegos donde digo juepucha, ¿Cómo paso este nivel? Entonces nada, esos me enseña a seguir siempre adelante, a ser insistente en los retos que me pone, pues en este caso el videojuego, pero sé que el día de mañana esos videojuegos me generan una lógica que lleva el mundo laboral.

[En el futuro] la industria de los videojuegos surgirá, mucho más, cada día hay más tecnología y nuevos procesadores, nuevas consolas de videojuego y creo que hace poco ya se anunció la nueva generación de consolas, entonces eso va a traer nuevas series de videojuegos, nuevas trilogías, nuevas continuaciones de todos los videojuegos que hay. Las grandes industrias traerán, no sé, traerán un 'God of War 7', ¿sí?, con nuevos gráficos [...]. Me parece que eso está a la expectativa de los *gamers*. Me parece increíble el tema de que ya los juegos se consideren deporte en algunos campos. He tenido la oportunidad de visualizar torneos mundiales de 'League of Legends', un juego muy, muy jugado y donde los premios eran millones y millones de dólares, entonces se considera [un deporte]. Ya hasta en Japón hay carreras dedicadas a los videojuegos. Entonces esta industria está surgiendo en el mundo educativo y pues nada, eso va a trascender muchas barreras en diferentes países. Si en Colombia aún estamos colgados, pero hay ya equipos acá bien formados, bien entrenados, hasta que requieren un coach, entonces temas como eso se van a llevar más adelante. En mi empresa salieron a desarrollar hasta torneos del juego de 'Call of Duty', entonces nada, en la industria va a seguir creciendo y nos va a impactar pues a los que consumimos este tipo de servicios. Qué pena las muletillas.

Anexa: Audio Juego – Videojuegos 10. Entrada: Juego. Impreso en Antología.	Código: AT30JV10
Levantamiento: Cristian Camilo Rodríguez Gutiérrez.	
Revisión: Adrián Serna Dimas y Carlos Reina Rodríguez.	
Citación: Archivo Testimonial DESUD/CLACSO (2020). Testimonio AT30JV10, 2 fls.	
Entradas relacionadas: Distracciones (Juego), Relaciones sociales (Amistad, Familiares).	