

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 del 2020.	Código: AT30JV11
Nombre de quien testimonia: Julián Albeiro Rojas.	
Actividad que desempeña: Estudiante (20 años).	
Entrada: Juego.	Ítem: Videojuegos 11.
<p>Buenas tardes, mi nombre es Julián Albeiro Rojas y soy estudiante de la Universidad Distrital. [...] Bueno, también quería informar que aceptó que este testimonio sea publicado en cualquier sitio. [...] Me considero un jugador constante de videojuegos, siempre los he jugado desde que soy niño. Cuando era niño generalmente mi acercamiento a los videojuegos fue por familiares que ellos tenían un play, entonces desde ahí yo creo que me empezaron a gustar y siempre me los he jugado como una forma de canalizar todo el estrés o los problemas generados en el día. [...] Digamos en la universidad, con mis amigos jugábamos un juego llamado League of Legends o yo personalmente jugaba uno que se llamaba Fortnite. Y [...] pues esto de siempre nos servía como una manera para despejarnos, digamos, de la academia y de hablar sobre temas diferentes, y no siempre pues lo mismo que es el trabajo, la academia, etc. [...] Pues estos juegos yo creo que son una forma también de fortalecer las relaciones que uno tiene con las personas o con los que juega, esto digamos, no [...] no es una novedad que las personas puedan fortalecer sus relaciones con los videojuegos, porque pues esto permite como acercarse más e incluso a veces fomentar ese como trabajo en equipo, que muchas veces no se da simplemente hablando con las personas el día que se ven en la clase y ya está. [...] Antes de la pandemia, yo recuerdo que generalmente nosotros jugábamos después de clases, más o menos en horas de la noche tarde, pues como una forma así de distracción, porque pues uno generalmente después de un día de clases pues sale bastante agotado mentalmente, y estos juegos realmente a uno sí como que le reconfortan la energía y las ganas otra vez pues de hacer las cosas.</p> <p>Ya recuerdo que para la pandemia, digamos, una diferencia es que antes en estos videojuegos, pues uno veía el jugador caso, o sea, los jugadores que les gustaban las cosas, o sea, el juego como tal y ya, uno no veía gente [...] digamos que nuevos</p>	

jugadores con frecuencia, eso no se veía. Pero con esta pandemia sí hubo un gran flujo, sí se empezó a notar que mucha gente pues que no solía acercarse a los juegos y a este tipo de cosas, se empezó a acercar como nuevas comunidades. Obviamente esto también afectó la parte pues [...] tecnológica, porque antes, digamos yo, por ejemplo, jugaba torneos con los que podía ganar dinero, pero al aumentar esta demanda, pues de tecnología el juego se ponía muy lento en la conexión, por más que tuviera un buen plan, entonces ya no pude digamos seguir jugando torneos porque había una ventaja, pues por ese lado. También se ve que como que hubo un aumento el tipo de personas que se acercaron a los videojuegos antes era algo como bien para: “ah eso es para los que les gustan los computadores y esas cosas, y ya no ahora uno ve por ejemplo, antes que en la comunidad de videojuegos había un factor muy determinante y era que solo se veían más hombres en su mayoría, muy rara vez se encontraban mujeres, ya esto no está ocurriendo, con la cuarentena, pues las personas, al no tener nada más que hacer, pues empezaron a ingresar a estos juegos y se empezó a ver como una variedad que sí, no, no se había visto nunca en los videojuegos.

[...] Para el futuro, yo esperaría que este tipo de [...] como de [...] aislamiento ha permitido que se genere un impulso por la mejoría de las tecnologías. ¿Por qué? Porque antes la gente, no sé, veía un video o cualquier cosa, pero no notaban si esto cargaba rápido, lento, porque no tenían tiempo para pensar en ello, estaban ocupados en otra cosa, mientras que en esto del aislamiento, pues las personas, a diferencia de antes, han tenido el tiempo de ver cómo es la tecnología, qué cosas hace, qué cosas no hace, si está bueno, si no está bueno. Y pues entonces esto ha impulsado a que la gente ahora exija más, ya no vaya a aceptar un servicio que antes seguramente ni le prestaban atención. Este aumento, pues obviamente hace que los gobiernos también vayan a mejorar las conexiones para que este tipo de congestiones no se vuelvan a dar, y pues seguramente todo el mundo esté feliz. Por último, yo sí espero que en el futuro... es decir, la evolución de la que hablaba anteriormente se dé en un plazo de tiempo mucho más corto. Y también va a cambiar algunas [...] algunas modalidades de algunos juegos, porque pues también la comunidad en la que éstos funcionaban pues ha cambiado, ya no son los mismos jugadores de siempre que sólo [...] conocían los videojuegos porque les gustan los computadores o cosas así, sino que ya mucha más gente pues se ha acercado a este entorno y eso ha permitido que hayan diferentes perspectivas y esto cambie pues también seguramente el mundo de los videojuegos. Muchas gracias.

Anexa: Audio Juego – Videojuegos 11. Entrada: Juego.	Código: AT30JV11
Levantamiento: Diego David Romero Quiroga.	
Revisión: Adrián Serna Dimas y Carlos Reina Rodríguez.	
Citación: Archivo Testimonial DESUD/CLACSO (2020). Testimonio AT30JV11, 2 fls.	
Entradas relacionadas: Distracciones (Juego), Relaciones sociales (Amistad, Familiares).	