

<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> Bogotá, 03 de junio del 2020.	<b>Código:</b> AT30JV12
<b>Nombre de quien testimonia:</b> Cristian Santiago Pérez Alarcón.	
<b>Actividad que desempeña:</b> Estudiante de Ingeniería Electrónica (20 años).	
<b>Entrada:</b> Juego.	<b>Ítem:</b> Videojuegos 12.
<p>Mi nombre es Christian Santiago Pérez Alarcón y autorizo para que esto sea grabado. Con referencia a la primera pregunta ¿cómo era la práctica de los videojuegos en mi vida antes de la pandemia? Bueno pues [...] cuando yo empecé a jugar [...] que fue más que todo en el colegio, [...] yo podía pues jugar demasiado, entonces pues la mayoría del tiempo me la pasaba jugando [...] aunque pues no descuidaba mis quehaceres, no descuidaba todo lo del colegio, pero sí invertí mucho tiempo en los videojuegos como 'League of Legends' [...]. Pues en esos tiempos jugaba con compañeros y algo así, o sea tranquilo, [...] hasta cuando llegué a la universidad [...] ya pues se dificultó todo, porque ya pues no podía jugar los mismos tiempos, bueno ni siquiera podía jugar por ejemplo en épocas de parciales o cosas así entonces ya pues no podía priorizar cómo divertirme. Y pues sí me tocaba más bajarle a los videojuegos para poder estudiar y pasar las materias que había inscrito, pero pues podía jugar en tiempos por ejemplo iniciando semestre o cosas así que no era tan pesado.</p> <p>Bueno, aquí ya [con la pandemia] yo creo que volvió a subir un poquito, como esos tiempos para jugar pues antes yo por ejemplo debería invertir tiempo [...]por ejemplo para ir a la universidad o cosas así, que pues a veces era difícil invertirlos en estudiar o cosas así, sino uno simplemente como que ya sólo [...] iba de un lado a otro sin [...] sacar algo más de provecho dde eso, entonces pues [...] todo el tiempo de la casa pues se iba pues estudiando, pero ahorita en la pandemia pues no, no tengo que desplazarme a ningún sitio ni nada, simplemente pues me levanto, me medio arreglo y estoy en las clases o estoy estudiando, cosas así, entonces pues eso sí me ha permitido un poquito jugar más, por ejemplo un poquito hasta tarde [...] porque sé que al otro día no tengo que madrugar tanto o cosas así. En momento de parciales, por ejemplo [...] sé que cuento con más herramientas, entonces pues estudio cosas ya esenciales y con</p>	

eso pues también me queda un poquito pa' jugar entonces pues ya uno va repartiendo más los tiempos y pues le va quedando también pues se nota muchísimo que en los juegos en época de pandemia [...] hasta se caen servidores, [...] hay demasiada gente jugando, sí uno conoce muchísimas amistades porque pues obvio son más personas, por ejemplo de Colombia, de México, de muchas partes del mundo que están jugando en los servidores en los que yo juego y pues uno va conociendo amigos y eso hace que pues uno vaya como más cogiéndole cariño a ese hace juego [...]. Pues por ejemplo en ese caso 'League of Legends' o jugando otros con compañeros de la universidad o cosas así, entonces pues [...] yo creo que le ha contribuido hartito la pandemia como a esa línea de los videojuegos. [...] Aparte que pues han sacado videojuegos que antes valía dinero, los han dado gratis entonces, sí uno aprovecha como eso y que pues tiene a veces tiempo para jugarlos y pues aprovecha [...]. Considero que, o por ejemplo a mí me queda tiempo para estudiar y para jugar, entonces [...] yo creo que ha sido en ese punto de vista algo bueno [...].

Bueno [a futuro] pues [...] yo creo que pues en tipo social y cosas así todo no va a ser igual, pero yo creo que [...] con referencia a los videojuegos es más, que va a volver a ser como antes, ¿no?, o sea si por ejemplo yo tengo que desplazarme a la universidad o presencial me van a exigir como un poco más, entonces pues me va a tocar dejar de jugar para invertirle más a la universidad y va como a volver a equilibrar a como estaba antes, aunque cabe la posibilidad de que pues se mantenga el flujo de gente porque pues a veces los juegos se vuelven como adictivos para alguna clase de gente y pues sí, pues quita como ese tiempo, entonces pues yo creo que van a seguir algunos juegos con mucha concurrencia de gente, pero con menos tiempo, es lo que opinó yo.

**Anexa:** Audio Juego – Videojuegos 12. Entrada: Juego. Impreso en Antología.

**Código:** AT30JV12

**Levantamiento:** Paula Lizeth Segura Chísica.

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

**Citación:** Archivo Testimonial DESUD/CLACSO (2020). Testimonio AT30JV12, 2 fls.

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