

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

**USOS Y GRATIFICACIONES DE LOS VIDEOJUEGOS
EN LA CIUDAD DE MÉXICO: EL CASO DE LAS
“ARCADIAS”**

**TRABAJO RECEPCIONAL
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y CULTURA**

**P R E S E N T A:
D A V I D C U E N C A O R O Z C O**

**DIRECTOR DE TRABAJO RECEPCIONAL:
MTRO. JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRÍAS**

MÉXICO, D.F. AGOSTO 2011.

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Índice

INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO 1:	
1. Videojuegos, tomando el control	9
CAPÍTULO 2:	
2. Precursores de los videojuegos	13
2.1. Antecedentes	13
2.1.1. Juego	13
2.1.2. Videojuego	14
2.1.3. Etapas de un videojuego	14
2.1.4. Elementos constitutivos	16
2.1.5. Precursores del videojuego	19
2.1.6. Marco sociohistórico	21
2.1.7. Las generaciones de videojuegos	22
2.2. Contexto actual	30
2.2.1. Arcades	43
2.2.2. Orígenes	43
2.2.3. Contexto	48

CAPÍTULO 3:	
3. El estudio del videojuego en México	55
CAPÍTULO 4:	
4. Marco Teórico	65
4.1. Teoría de Usos y Gratificaciones	65
4.2. Orígenes y contexto	66
4.3. Etapas	67
4.4. Supuestos	75
4.5. Esquemas de Usos y Gratificaciones	76
4.6. Una mirada puntual a los videojuegos	79
CAPÍTULO 5:	
5). Apartado Metodológico	87
5.1. Definición de Método	87
5.1.1. Enfoques metodológicos	88
5.1.2. Elementos metodológicos de investigación	88
5.1.3. El método cualitativo	90
5.2. Definición de técnicas de investigación	95
5.2.1. Observación participante	96
5.2.2. Entrevista en profundidad	100
5.3. Selección de informantes	104
5.4. Instrumentos	110
5.4.1. Diseño de instrumento observación participante	111
5.4.2. Diseño de instrumento entrevista a profundidad	113
5.5. Diseño de Estrategia Metodológica	115

CAPÍTULO 6:

6. Análisis de resultados	117
6.1. Contextualizando a las Arcadias	118
6.1.1. Dentro de Plaza Atenas	121
6.1.2. Plaza Bazar de la Tecnología y el Videojuego	124
6.1.3. En una sala de Arcadias	128
6.1.4. “Cultura Oriental” en la Ciudad de México	129
6.1.5. Caracterizando a los videojugadores	132
6.2. Usos y Gratificaciones de las Arcadias	136
6.2.1. Compensaciones de las Arcadias	138

CAPÍTULO 7:

7. Conclusiones	155
------------------------	-----

8. Bibliografía	163
------------------------	-----

9. Anexos	173
------------------	-----

9.1. Pautas de observación	173
9.2. Entrevistas	219

Agradecimientos.

Se extiende el agradecimiento a la Universidad Autónoma de la Ciudad de México por el apoyo para la impresión de esta tesis.

Se agradece también a los profesores de Comunicación y Cultura de dicha institución por sus sugerencias y comentarios reflejados en el presente documento.

De la misma manera, se muestra gratitud tanto al asesor como al director de esta tesis por su dedicación y sus valiosas contribuciones.

INTRODUCCIÓN:

Los campos que constituyen la comunicación son diversos y toman en cuenta diferentes posturas teóricas para estudiar y comprender la realidad. Los medios de comunicación también se han estudiado desde distintas perspectivas ya que son instancias que se desarrollan a nivel mundial y permiten el flujo de contenidos (y por ende significados) en determinadas sociedades.

Uno de los medios de comunicación electrónicos más innovadores en los últimos veinte años es, sin lugar a dudas, el videojuego. Ha generado diversas polémicas desde sus inicios hasta la actualidad y es considerado por la psicología, la sociología, la antropología, la educación y otros campos como un objeto de estudio importante ya que, entre otras cuestiones, prepara a los sujetos que los juegan a las nuevas tecnologías que existen en la sociedad contemporánea.

Los medios de comunicación, como los videojuegos, son importantes pero también es significativa la necesidad de entender y evaluar las consecuencias que tienen en las sociedades contemporáneas. En la presente tesis se encontrarán diversos apartados que dan seguimiento al fenómeno del juego de video y la manera en que sus usuarios contemplan diversas exigencias que buscan satisfacer al participar de él. Para ello se desarrolla el concepto de videojuego y se acerca a la comunicación. De esta manera se observan sus antecedentes y el contexto en que se desarrolla en la sociedad actual. Además, se hace una revisión de trabajos que contemplan al videojuego y específicamente a aquellos que dan muestra de los usos y las compensaciones que pueden generar en quienes los juegan.

Sin embargo, no sólo se hace un muestreo historiográfico del videojuego así como una búsqueda de las investigaciones que lo abordan desde la comunicación; también se plantea un problema de investigación relacionado con uno de sus soportes, que es el denominado Arcade (Arcadias) o maquinatas. Se desea conocer cuáles son los Usos y Gratificaciones que se

obtienen de este tipo de medio de comunicación por parte de jóvenes de la Ciudad de México.

Esto debido a que los videojuegos son considerados como agentes productores de violencia y agresividad en quienes los juegan por el alto contenido de sangre (ataques, agresiones, golpes, etc.) y otros elementos (pornografía, asesinatos, racismo, extorsión, etc.) incluidos en sus narrativas. Esto puede advertir una cierta pasividad por parte de los videojugadores al utilizar sus juegos.

A pesar de ello y de las polémicas en que se ha visto involucrado, el videojuego se produce actualmente a nivel mundial dando apertura a nuevos mercados cada vez más amplios. Así, se le ha llegado a considerar como una industria cultural productora de grandes ganancias por el nivel elevado de entretenimiento que ofrece. Si bien los contenidos de los videojuegos sugieren conductas violentas en quienes los juegan es cierto además que permiten la liberación de impulsos agresivos, quizás, mediante la representación de escenas de ese tipo y es posible que ahí radique su amplia demanda.

Para identificar las exigencias que pueden satisfacer los usuarios de los videojuegos Arcadias, más allá de la posible influencia o manipulación que estos pudieran sugerir, en esta investigación se ha desarrollado un modelo conceptual basado en la tradición sobre Usos y Gratificaciones. Dicho marco teórico contempla modelos desarrollados por autores como DeFleur, Wolf, McQuail, etc., los cuales sirven de marco de referencia para identificar las distintas compensaciones o gratificaciones que se pueden obtener a través de los medios de comunicación (como pueden ser los videojuegos) al tratar de satisfacer una exigencia o necesidad. De igual manera, se retoman autores que han actualizado las premisas que dan pie a la teoría de Usos y Gratificaciones como Valbuena, Nosnik, Varela y otros.

Posteriormente se desarrollan, tras definir la metodología cualitativa, dos técnicas de investigación que son la observación participante y la entrevista en profundidad. Se contempla así el cruce de dos enfoques distintos para analizar

la realidad, que son el positivista y el naturalista; por un lado, el primero estará presente en el marco teórico y el segundo en la metodología asignada para estudiar el fenómeno en cuestión. Los instrumentos cualitativos son llevados a la práctica en lugares donde existe presencia de videojugadores y de sistemas de juego Arcade en la Ciudad. Se trata de dos plazas comerciales especializadas en la cultura japonesa y que abarcan videojuegos, animación, comics, *mangas*, *cosplay*, *visual kei*, música, artefactos tecnológicos, tarjetas, series, karaoke, comida tradicional oriental, por mencionar algunos aspectos. También se toma en cuenta un establecimiento especializado en sistemas de videojuego Arcade el cual tiene en su totalidad dichos soportes y es frecuentado por videojugadores tanto expertos como novatos.

Las informaciones obtenidas de la aplicación de las pautas de observación en esos lugares se contrastan con los testimonios ofrecidos por seis jugadores que frecuentan las plazas y establecimientos donde juegan maquinitas. De esta manera, esta tesis examina las premisas que dan pie a la teoría de Usos y Gratificaciones relacionándolas con observaciones y entrevistas ofrecidas por videojugadores de Arcadias, caracterizando a la vez elementos de la cultura *gamer* (*maquineros* / videojugadores Arcade) presentes en la Ciudad de México, tratando de discutir sobre la posibilidad de una utilización consciente de los medios (juegos de video) distinta a una pasiva que apunta hacia la manipulación en la conducta y la actitud que pudieran ocasionar.

CAPÍTULO 1:

1. Videojuegos, tomando el control

Un elemento determinante en la Ciudad es la tecnología; se puede llegar a pensar como un fenómeno que permea las relaciones diarias que tiene la gente (acompaña y facilita los procesos de comunicación entre sujetos); por tanto, para estar actualizados y poseer elementos que posibiliten su correcto empleo es necesario tener un constante contacto con los distintos dispositivos que la conforman.

Los videojuegos son dispositivos electrónicos que permiten el acercamiento con las tecnologías ya que se encuentran compuestos por las mismas, su arquitectura interna relaciona características de distintos medios de comunicación en un solo artefacto brindando una experiencia enriquecedora con respecto a la apropiación de las nuevas tecnologías. Además, sus interfaces (*hardware* y *software*) son espacios en que sus usuarios pueden actuar permitiendo así tomar el control de lo que sucede en pantalla hasta determinado punto. Si ello no ocurre por lo menos se puede comprender su funcionamiento así como adquirir una alfabetización audiovisual en relación a la presentación y formato de los contenidos lo que probablemente facilitará actuar con otro tipo de artefactos tecnológicos semejantes.

Por satisfactorio que esto parezca, el videojuego ha tenido una carga negativa desde su aparición (hace más de veinte años) hasta épocas recientes. Se les ha culpado de causar adicción y ataques epilépticos. Incluso, han sido abordados en investigaciones científicas principalmente considerando sus efectos. Existen en México trabajos que los contemplan exclusivamente desde la violencia y el entretenimiento que sugieren sus contenidos. Esto ha hecho que el proceso conductista sea el más tomado en cuenta en diversas investigaciones que se han realizado acerca de dichos juegos. Esta perspectiva sugiere una pasividad por parte de sus usuarios.

A pesar de existir la capacidad de réplica por parte de los videojugadores, mediante los distintos dispositivos de entrada que tienen los juegos de video esta respuesta se encuentra limitada a los protocolos y directrices establecidas dentro de los mismos videojuegos. El usuario no puede hacer algo más allá de los parámetros programados previamente (Incluso la inteligencia Artificial -A.I.- está basada en la codificación de lenguajes con posibles soluciones lógicas limitadas dentro del videojuego).

Aún así, existen expertos en Tecnologías de la Información y la Comunicación que consideran al videojuego como un medio de comunicación debido a que se trata de productos o dispositivos culturales que corresponden a un determinado contexto, sociedad y fines (Levis, 1997). Son además, desde esta perspectiva, capaces de expresar ideas, críticas o consternaciones de determinados autores. Sin embargo, para analistas científicos de la comunicación colectiva estas características más bien apuntan hacia el modelo de un medio de información colectiva antes que a los de un medio de comunicación masivo (Prieto, 1987) ya que la interacción de un usuario y su juego está determinada y limitada por sus diseñadores. Quien juega no puede hacer que el personaje que parece controlar responda a intereses distintos a los establecidos por sus creadores; el juego tampoco permite un puente para dar a conocer los puntos de vista de los videojugadores a sus creadores. Desde esta perspectiva, el videojuego se considera como medio de información ya que se transmiten a través de él informaciones desarrolladas por los programadores las cuales no tienen la capacidad de ser retransmitidas de vuelta a donde fueron elaboradas; el usuario puede responder al videojuego únicamente bajo las directrices establecidas por los propios programadores de dichos juegos.

Sin embargo, fuera de estas contemplaciones, los videojuegos han sido empleados en el campo de la salud y son tomados en cuenta como agentes facilitadores en el desarrollo de funciones motrices y reflejos. Asimismo, son usados para mejorar la resistencia física por medio del ejercicio. Esto quiere decir que a pesar de las ideas negativas asociadas a este dispositivo electrónico o la indeterminación de si es un medio de comunicación o no la

gente sigue prefiriéndolos y usándolos cubriendo determinadas exigencias más allá de los prejuicios que existen a su alrededor.

De esta manera, su utilización con fines específicos pone de manifiesto la capacidad de las audiencias (videojugadores) para elegir directamente sobre su medio y no la primacía del medio sobre sus usuarios. Cabe la posibilidad de que los sujetos que entran en contacto con los videojuegos sean conscientes de sí mismos y de las necesidades que tienen para acudir a estos. Por tal motivo, deben tomarse en cuenta los posibles usos que este medio de comunicación puede ofrecer a sus usuarios y no solamente cuestiones como sus potenciales efectos en la conducta.

Si bien es cierto que los videojuegos han abarcado nuevos mercados y que han tenido una gran apertura en los últimos años reduciendo la problemática de la violencia que sugieren, también es cierto que se les sigue considerando como un mero juguete. Es indispensable pensar al juego de video, y en específico a las Arcadias, más allá de estas dos contemplaciones.

Un abordaje teórico que contemple específicamente a los videojuegos Arcade (ó Arcadias) no se ha ubicado en estudios dentro de la comunicación. Se ha generalizado mucho en el tratamiento del videojuego, sin embargo, las Arcadias no se ubican en los mismos sitios que otros soportes de juegos electrónicos, como las consolas, ni contemplan el mismo tipo de públicos. Por tanto, requieren un abordaje científico específico para entenderlas mejor. Además, estos sistemas de juegos de video se ubican con frecuencia en distintas zonas de la Ciudad de México, resultando este otro motivo fundamental para inclinarse por ellos ya que tienen amplia presencia en la Ciudad: se pueden encontrar diferentes tipos de Arcades en negocios como tiendas, farmacias, papelerías, pastelerías, bares, cafeterías, salones recreativos, plazas y locales comerciales, por mencionar algunos establecimientos. Están presentes en la vida cotidiana en la Ciudad y son frecuentadas por diversas personas.

Dos indicadores que pueden dar cuenta del fenómeno presente en la relación entre los videojuegos y sus usuarios son el tiempo de exposición a los videojuegos, es decir, novatos y expertos (*hard core gamers*), así como la apropiación de juegos anteriores y recientes por parte de jugadores. Ambos elementos pueden ayudar a entender la naturaleza de este medio colectivo ya que cabe la posibilidad de una brecha generacional y de apropiación diferenciada por parte de los usuarios de los videojuegos mismos que no se han considerado de manera amplia. Esto quiere decir que en el contacto con los videojuegos los usuarios frecuentes probablemente contemplen distintas cuestiones y tengan apreciaciones que no poseen aquellos que no juegan. Cabe destacar que los jóvenes son otro marco de estudio que resulta un tanto novedoso para abordar el videojuego desde la comunicación ya que generalmente se ha trabajado más con niños de 6 a 12 años de edad en nuestro país y particularmente en la Ciudad de México. Dentro de esta tesis se toman en cuenta ya que es muy común ver a estos participando del videojuego en sitios públicos.

A pesar de haber tenido bajas en la producción de sistemas Arcadia desde los últimos seis años, recientemente se están produciendo nuevos sistemas gracias a las nuevas tecnologías en dispositivos de salida como monitores planos, bocinas y equipos de audio profesionales que ocupan menos espacio que los artefactos previos brindando una mejor experiencia de juego. Cabe la posibilidad de que en fechas posteriores nuevamente tengan una gran apertura y sean preferidas por diversos públicos. Por ello, es indispensable considerar a generaciones que tienen un acercamiento directo con las nuevas tecnologías tratando de ubicar las exigencias que contemplan al acercarse a los videojuegos ubicando posibles diferencias que pudieran llegar a presentar con los jugadores poco frecuentes.

A continuación, se mencionarán cuestiones específicas sobre el videojuego: el impacto que ha tenido así como el desarrollo y consecuencias que ello ha generado a nivel mundial. Se pretende, de esa manera, elaborar un panorama general sobre el videojuego desde sus orígenes puntualizando específicamente en cuestiones sobre las Arcadias para entenderlas mejor.

CAPÍTULO 2:

2. Precursores de los videojuegos

En el presente apartado se muestran los antecesores o precursores del juego de video y se da cuenta del panorama actual en que este medio se desarrolla. De la misma manera se hace mención específica al soporte de videojuego Arcade para razonar sobre el desarrollo de este sistema tecnológico de comunicación y la importancia que tiene en la sociedad:

2.1. Antecedentes

2.1.1. Juego

El juego es considerado un término polisémico debido a que tiene múltiples acepciones, sin embargo, algunos autores coinciden en que se trata de una actividad en la que sus participantes se entretienen, divierten y disfrutan (Caillois, 1957). Es una actividad libre que se desarrolla ya sea de manera conjunta o individual. El juego se compone de determinadas reglas que deben considerarse para llevarse a cabo.

Es también una actividad que permite la socialización y el reconocimiento entre los sujetos al colaborar con otros semejantes permitiendo así la adquisición de habilidades y destrezas particulares. De esta manera, el juego como actividad requiere de una labor mental y física (en muchas ocasiones una combinación de ambas).

De tal suerte que, mediante el juego se pueden comprender y superar psicológicamente determinadas situaciones por medio de simulaciones e interpretaciones sobre el entorno. De igual manera, el juego puede servir para mejorar funciones motoras e intelectuales en el cuerpo de quienes participan

de él rescatando con ello su utilización para la educación, la enseñanza y la alfabetización (Cagigal, 1996).

2.1.2. Videojuego

Los videojuegos (o *videogames* en inglés) son programas informáticos que se fundamentan en una cierta interacción entre uno o más sujetos con un aparato electrónico, conocido también como plataforma, que se encarga de ejecutarlos (Levis, 1997). Los juegos de video se pueden contemplar con fines de entretenimiento y educativos, aunque en otros casos pueden contribuir a desarrollar funciones motrices y fisiológicas como son los reflejos.

Dentro de la perspectiva del juego, el videojuego es considerado ergódico (trabajo), lúdico, narración, simulación, performance, re-mediación (paso de un medio a otro) y arte; pueden ser una herramienta potencial para la educación o un objeto de estudio para la psicología del comportamiento además de un medio para la interacción social o hasta un juguete y un medio de distracción (Belli-López, 2008). Son un elemento determinante para socializarse en el mundo de las nuevas tecnologías. Esto puede comprobarse al colocar la palabra “juego” en un motor de búsqueda de Internet, el ochenta por ciento de los resultados en imágenes son juegos electrónicos de video, demostrando con ello la amplia presencia que tienen en la actualidad. Además, porque los videojuegos están en relación directa con los artefactos electrónicos más novedosos debido a que están compuestos de ellos.

2.1.3. Etapas de un videojuego

Existen tres instancias en las que el videojuego se desarrolla. En primera se encuentra la plataforma, es donde los datos de los programas informáticos se leen. Las plataformas pueden tener diferentes arquitecturas; pueden ser estacionales como las Arcadias o Arcades (estaciones fijas de juego colectivas ubicadas en locales exclusivos para videojuegos o en tiendas, farmacias, etc.,

mismas que cuentan en muchas de las veces con muebles originales y diseño gráfico alusivo a personajes de los juegos que se proyectan) y consolas caseras (NES, SNES, SEGA Génesis, PlayStation, Wii, Xbox, etc.) o incluso pueden ser portátiles como es el caso de dispositivos móviles (N-gage, I-pod, I-pad, Laptop) o las consolas portátiles (GameBoy, GameGear, PSP, NDS).

Para que los videojuegos sean ejecutados en estos sistemas o plataformas se requieren dispositivos de entrada de información como cartuchos, discos magnéticos y ópticos, tarjetas de memoria, entre otros, los cuales se insertan en las plataformas y son interpretados por ellas para posteriormente poder jugarlos.



1. Diferentes soportes de videojuegos

En segunda instancia se ubican los dispositivos de salida, donde la imagen y los sonidos se despliegan en forma audiovisual. Los videojuegos pueden crear entornos gráficos virtuales en donde los usuarios se desenvuelven e interactúan bajo reglas y parámetros definidos por forma, volumen, color, profundidad, etc. Para lograr emitir dichas señales de video a sus receptores, los videojuegos utilizan dispositivos de salida como televisores, monitores,

cinescopios, proyectores, pantallas LCD y plasma, entre otros aparatos, que logran convertir los datos en señales de video.

En tercera instancia se encuentra la recepción del juego donde los usuarios reciben la señal audiovisual. En esta etapa los usuarios de los videojuegos interactúan con dichos programas y mandan instrucciones nuevamente mediante dispositivos de entrada de datos como controles, pistolas, botones y palancas con sensores, micrófonos, teclados, *mouse's*, por mencionar algunos periféricos.



2. Instancias en que se desarrolla un videojuego

2.1.4.- Elementos constitutivos

Los videojuegos tienen tres elementos que los conforman: elecciones, historia y entretenimiento (Levis, 1997). Las elecciones son aquellas definiciones o parámetros establecidos dentro del juego. Se trata de reglas definidas por los programadores quienes condicionan la interacción del usuario dentro de un

ambiente gráfico determinado. La historia se compone de una trama, un conflicto y un desenlace en los que existen personajes con perfiles definidos, por ejemplo héroes, villanos, víctimas, asistentes, etc.

El entretenimiento se refiere a los efectos especiales que son desplegados por el soporte de juego y pueden ser video secuencias, *displays*, audio, canciones, melodías, etc., que incluyen representaciones gráficas de sangre, violencia, asesinatos, vistas panorámicas, vistas en tercera dimensión, sonidos de llanto, dolor, gritos, risas, etc.

Los juegos electrónicos de video pueden clasificarse según los contenidos o datos que manejan y despliegan (Levis, 1997):

- *Shooters*: Juegos de disparos con distintos tipos de armas tanto reales como ficticias que pueden ser ametralladoras, pistolas, armas de rayos laser, etc.
- *Simuladores*: Semejan la realidad de manera virtual emulando ciertos aspectos de la misma y sus entornos y situaciones tales como aviones en vuelo, automóviles en autopistas, etc.
- *Rol*: Se juegan por medio de turnos en que se alternan las jugadas entre el usuario y el sistema o incluso entre otros posibles jugadores.
- *Plataforma*: En ese tipo de videojuegos se avanza a través de plataformas o acantilados elevados desplazándose de izquierda a derecha.
- *Aventura*: Contienen narrativas con protagonistas y villanos en donde el jugador es el héroe y debe atravesar una serie de conflictos desenlazando una trama y obteniendo un premio tras su victoria.

- *Acción*: Juegos relacionados con los de aventura aunque el héroe puede ser villano y no hay regreso en la narrativa ni en la estructura de la historia.
- *Survival horror*: Inspirados en clásicos de terror de cine y literatura en donde se debe sobrevivir y vencer obstáculos llenos de terror y miedo psicológico como escapar de asesinos, misterios, zombis, etc.
- *Estrategia*: Juegos de movilización de elementos o personajes para obtener un fin determinado. En muchos se puede avanzar por turnos.
- *Musicales*: Están relacionados con la música y pueden ejecutarse por medio de ellos piezas musicales de distintos géneros a través de instrumentos semejantes a los reales y que sirven de controles de mando o pueden ser bailados de forma real a través de tapetes, sensores de movimiento o tableros.
- *Party*: Juegos relacionados con la estrategia aunque a diferencia de estos últimos son individuales. Se buscan objetivos definidos que se transforman en premios.
- *Deportivos*: Se practican distintos deportes de manera virtual ya sea por medio de controles o a través de objetos semejantes a los utilizados en diferentes disciplinas como el box, tenis, basquetbol, fútbol, golf, skate, lucha libre, etc. (raquetas, balones, bastones reales que sirven de control o mando).
- *Carreras*: Juegos en los que se controlan una serie de vehículos como motocicletas, naves espaciales o automóviles que compiten en distintos escenarios para ganar una carrera.
- *Sandbox*: Son videojuegos no lineales en los que no existen historias que desarrollan comienzos y finales. Dentro de ellos se pueden modificar aspectos como el escenario, el clima, la hora, etc.

- *Multi jugador*: Pueden colaborar dos o más sujetos en un mismo espacio físico y geográfico para desarrollar una historia que afecta a todos los participantes.
- *Online*: Mediante interacciones virtuales a distancia se puede jugar con dos o más sujetos ubicados en distintas zonas geográficas simultáneamente.

Un videojuego en muchas ocasiones mezcla en su desarrollo uno o más de estos formatos (Levis, 1997). No existe una regla definida para clasificar a todos los videojuegos, pues muchos conjugan dos, tres o más formas simultáneamente.



3. Videojuego shooter "Wolfenstein 3d" / ID Software (1992) TM

2.1.5. Precursores del videojuego

El primer antecedente de los videojuegos es un simulador que lanzaba proyectiles sobre objetivos definidos inmóviles. Los aparatos con los que se hacía proyectar la imagen eran osciloscopios y radares militares cuyos ciclos

eran alterados. En lugar de marcar oscilaciones conseguían simular de manera básica mediante proyecciones en un solo color verde líneas semejantes a proyectiles o misiles que se dirigían a objetivos fijos (Hernández- Arguelles, 1998). El primer creador de este tipo de dispositivos fue Thomas T. Goldsmith quien desarrolló su aparato en el año de 1947. Sin embargo, este simulador no tuvo impacto en círculos fuera del ámbito militar de Norteamérica.

Otro precursor del videojuego es Alexander Sandy Douglas y su “tres en raya” (también conocido como “juego de gato” ú “OXO”). *Sandy*, para su tesis doctoral en matemáticas en la Universidad de Cambridge en 1952, organizó un programa de video en el que una superficie de dos rayas horizontales y dos verticales de color verde emitidas en pantalla (un tubo de rayos catódicos de 35 x 16 pixeles o unidades de imagen) de manera intermitente, semejando nueve casillas, podían ser ocupadas mientras con ayuda de un dial telefónico el usuario podía elegir entre colocar la cruz o el cero en alguna de dichas casillas de manera personalizada como ocurre con el juego manual de “gato” que se traza con papel y pluma.

Se dice que el “juego de gato” es el primer videojuego de la historia debido a que permite a un humano competir contra una máquina, aunque eso se discute debido a que la pantalla todo el tiempo permanece fija, es decir, sin algún tipo de video animación o modificación excepto cuando las casillas son ocupadas por cruces o ceros (King, 2002).

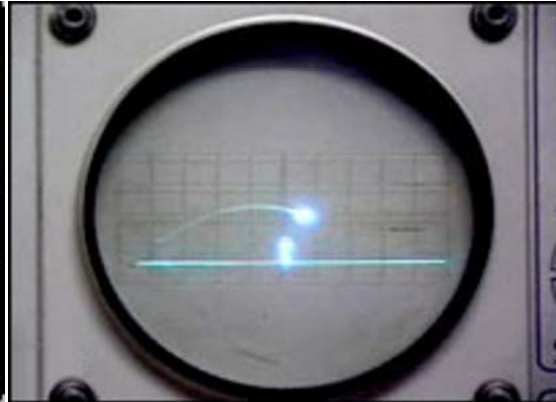
Más adelante, William Higginbotham creó en 1958 un juego llamado “tenis para dos”. Este personaje, de manera semejante al lanzamisiles, utilizó un osciloscopio para desplegar una barra en medio de una pantalla (de computadora analógica) que se movía de arriba hacia abajo para interceptar un círculo parecido a una pelota que se movía de izquierda a derecha. Sin embargo, este dispositivo gráfico no fue comercializado.

Será hasta 1972 en que sea retomado este concepto, pues, aunque el diseño de Higginbotham fue presentado dos veces en el Brookhaven National Laboratory (hoy Departamento de Energía de los Estados Unidos) no fue

tomado en serio a pesar de contar con la inventiva de una señal vectorial dirigida manualmente sobre un objetivo, la cual sería más adelante retomada en videojuegos como “asteroids” o “chooper.”



4. Videojuego “gato” (1952)



5. Videojuego “tenis para dos” (1958)

Debido a que su creador participó en el proyecto Manhattan, cuyos desarrollos dieron lugar a la bomba atómica, su videojuego fue apodado por colegas y algunos pocos jugadores como “juego de misiles” o “juego de las bombas”. Este personaje se declaró así mismo como activista antinuclear más adelante (Belli-López, 2008) lo que hizo que el juego cristalizara ese alias.

2.1.6.- Marco sociohistórico

Los orígenes del videojuego se remontan a un momento histórico de frivolidad mundial generado por las movilizaciones militares en el mundo: La guerra de Vietnam había dejado a muchos sin un objetivo real que perseguir y desencantados con sus gobiernos, quienes justificaban la guerra como un método de pacificación mundial (Newman, 2004).

Los videojuegos surgieron bajo dos circunstancias que tienen que ver con la sociedad y el modo en que es representada.

En primer lugar, los videojuegos aparecieron como una necesidad de la gente por poseer la capacidad de control sobre diferentes tipos de enfrentamientos

bélicos. No sólo las potencias podían luchar contra enemigos sino que ahora, gracias al videojuego, cualquier persona que interactuara con ellos podía incidir en combates de distinta índole (de manera virtual, es decir, no real sino simulada) mediante el uso de *shooters* o juegos de disparos y simuladores (Valleur, 2005).

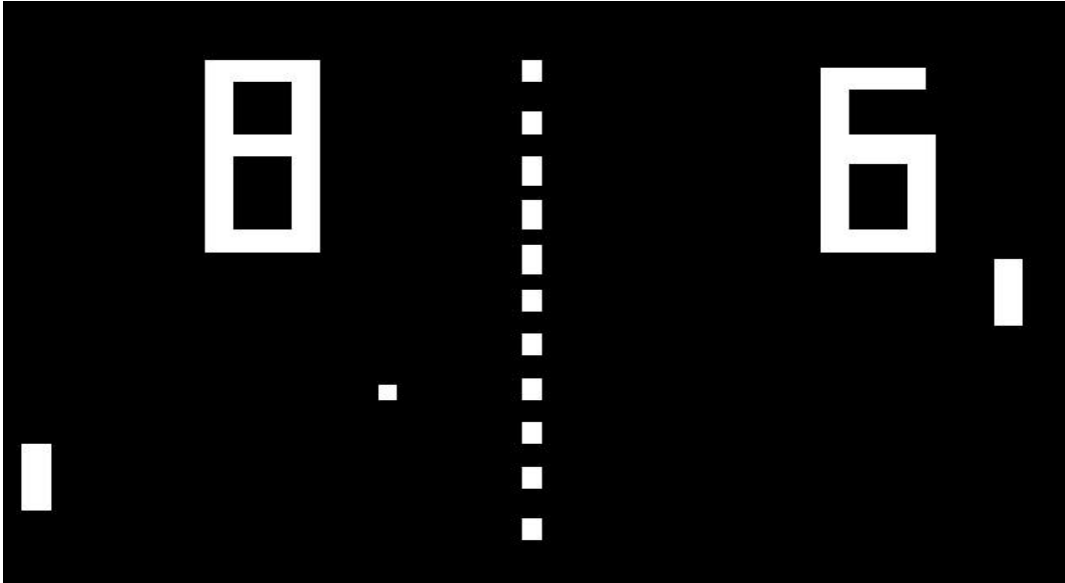
En segunda, los medios de información electrónicos de ese entonces no permitían la capacidad de réplica por parte de sus audiencias, de esta manera los contenidos de los *media* eran un subproducto o resultado de la guerra fría (EUA contra la URSS) casi exclusivamente: los noticieros y programas públicos informaban a la población en cuanto a las nuevas tecnologías y los avances en que su respectivo país era pionero y la distancia que iban guardando así respecto de otras naciones. Por tanto, la gente tenía la necesidad de incidir en los medios de manera que todos pudieran participar y colaborar en ellos (Levis, 1997).

2.1.7.- Las generaciones de videojuegos

La primera generación de los videojuegos (1972-1978) es representada por dos norteamericanos, Nolan Bushnell y Ted Dabney, fundadores de la compañía ATARI en 1972; una empresa dedicada al entretenimiento. Ambos accionistas (empresarios e inventores) crean “pong”, un videojuego que consiste en una versión comercializada de “tenis para dos” con la particularidad de colocar el aparato dentro de una videoconsola cuyo dispositivo de video era un cinescopio semejante a las televisiones de aquella época (Egenfeld-Nielsen, 2008).

El éxito es tal que pronto se distribuyen consolas caseras de ATARI de 2 bits con el juego “pong” en varios estados de ese país. Los bares donde se coloca inicialmente dicho videojuego se descomponen fácilmente debido a la saturación excesiva de monedas demostrando con ello su amplia aceptación por la población en barrios, pueblos, suburbios y condados de toda la nación. La primera generación de videojuegos ocurre entre 1972 y 1977 manteniendo

a la cabeza de la industria a los Estados Unidos y a ATARI como sus más importantes representantes. Muchas generaciones jóvenes comienzan a hacerse de una consola.



6. Videojuego "pong" / ATARI (1972)

La segunda generación de los videojuegos (1978-1984) ocurre entre disputas y guerra por acaparar mercados cada vez más amplios (Egenfeld-Nielsen, 2008). Surgen empresas que compiten por la primacía en el mercado del videojuego: MAGNAVOX, otra empresa dedicada al videojuego, construye la ODYSSEY. Se trata de una consola que también despliega gráficos en 2 bits y que tiene un videojuego con las mismas características de "pong".

Esa compañía sostiene que su "pong" es elaborado meses antes que ATARI. Ambos disputan la autoría de aquel juego resultando ganador MAGNAVOX. Sin embargo, ATARI a pesar de haber perdido la demanda por los derechos de "pong" a la vez gana mucho reconocimiento y prestigio, impulsándolos a desarrollar una consola que los conduce a la fama mundial: ATARI 2600. Es la consola que despliega la mayor cantidad de gráficos de su momento. Se trata de una consola de 8 bits (capacidad de despliegue de datos en una pantalla) que brinda la posibilidad de cambiar de cartucho (de videojuego) ofreciendo así múltiples opciones de juego en un solo sistema.

Aunque MAGNAVOX y otras empresas estadounidenses, como es el caso de INTELLIVISION, compiten con ATARI por el record de ventas estas no tienen éxito a pesar de contar con algunas mejoras como la potencia de 16 bits. ATARI es sinónimo de videojuego en todo Estados Unidos a comienzos de los años ochenta.

Por su parte Japón, influenciado por el holocausto sufrido por la segunda guerra mundial, concibe otro tipo de videojuegos. La empresa TAITO crea "space invaders" bajo la dirección de K. Nishikaido. Este juego tiene grandes ventas no solo en Japón, sino que es el primer juego asiático en comercializarse en América, a tal grado que la licencia es vendida a la norteamericana ATARI quien desarrolla su propio "space invaders".



7. Videojuego "space invaders" / TAITO (1978)

Las salas de juego se ven obligadas a utilizar otra forma de intercambio comercial debido a que todas las monedas de 25 centavos de casi todos los Estados Unidos se encuentran dentro de los sistemas de juego Arcade de

“space invaders”. Así, comienza la era de la ficha, una especie de monedas metálicas con los sellos, grabados y estilos de cada sala de videojuegos.

La tercera generación de videojuegos (1984-1992) trae consigo la ruptura del mercado americano por excelencia en el desarrollo de juegos ubicando de esta manera a Japón como su nuevo productor mundial (Egenfeld-Nielsen, 2008). En 1980 se desarrolla “pacman” por la empresa NAMCO bajo la dirección de Toru Iwatani. Este es un juego en el que el personaje principal, *Pakku man* o *Pacman*, come puntos blancos en un laberinto mientras una serie de fantasmas lo persiguen. Este juego rompe el más alto record de ventas de un videojuego de su tiempo (título que poseía hasta ese momento “space invaders”). La empresa norteamericana MIDWAY se encarga de comercializar ese juego en América.

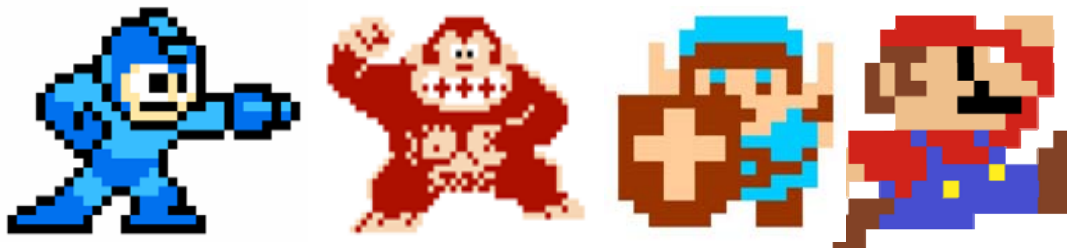
Comienzan en ese momento los primeros contenidos posmasivos relacionados con los videojuegos: una serie de muñecos de acción de plástico y peluche, llaveros, playeras, gorras, carteras, mochilas, discos con canciones alusivas a videojuegos, programas de televisión, etc., se difunden y hacen populares (Herz, 1997).

Sin embargo los videojuegos en esos momentos no se centran exclusivamente en Japón y los Estados Unidos. En la unión soviética, el matemático Alexei Pazhitnov desarrolla en 1984 el videojuego conocido como “tetris”. Este nombre lo obtiene de la palabra griega *tetra*, que significa literalmente cuatro, mismos bloques que conforman todas las figuras geométricas que al acumularse de manera horizontal forman líneas y permiten pasar niveles al acumular determinado puntaje.

A pesar de ser un juego muy difundido las tensiones entre los bloques que mantenían un choque durante la guerra fría no permiten que este videojuego sea comercializado en su tierra natal. Es IBM, una empresa norteamericana encargada de la creación, distribución y mantenimiento de computadoras personales, quien da a conocer “tetris” al mundo.

La compañía NINTENDO, una empresa dedicada al entretenimiento desde 1886 distribuyendo juegos de cartas y de mesa, en 1980 abre operaciones en Tokyo. Shigeru Miyamoto, uno de sus fundadores, desarrolla “donkey kong” en ese año. Esto lo hace en una consola novedosa llamada NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES). Este videojuego tiene la particularidad de manejar personajes centrales y desarrollar sus perfiles mediante movimientos y roles característicos.

Esto hace que la gente adquiera simpatía por ciertos sujetos que ven en las pantallas de sus videojuegos elevando con ello las ventas de títulos que incluyen a dichos personajes entre los que destacan *Donkey Kong*, los hermanos *Luigi y Mario*, la princesa *Peach*, el honguito *Toad*, *Koopa* (o *Bowser* en América), entre otros. Estos personajes dan paso a la obra máxima de Miyamoto llamada “super Mario bros” en 1983. Ese programador explota más adelante las características de 8 bits del NES desarrollando otros títulos como “the legend of Zelda” y “the adventure of Link” en 1987.



8. Personajes presentes en la consola NES / NINTENDO™

La cuarta generación de videojuegos (1988 - 1996) se da en un ambiente donde grandes desarrolladores amplían la capacidad de despliegue de datos a los 16 bits (Egenfeld-Nielsen, 2008). NINTENDO incursiona con el Super Nintendo Entertainment System (SNES). En ese tiempo, no sólo desarrolla sistemas caseros sino Arcadas también. Además, diversas compañías japonesas como SNK, YUMEKOBBO y NEO-GEO desarrollan múltiples juegos para Arcadas por las mismas fechas.

Conocidos también como Arcade, estos sistemas de juego se pueden poner en circulación en locales y establecimientos públicos sin la supervisión de adultos

o autoridades. Mucha gente comienza a pensar que los videojuegos son algo negativo para la sociedad. Los locales de videojuegos llegan a considerarse lugares de ocio y vagancia que los jóvenes frecuentan para ocultarse y organizarse (Sellers, 2001).

Inicia la comercialización de una serie de videojuegos para computadora como “king’s quest”, “mystery quest”, “biomenace”, “agent”, etc., desarrollados por ID Software en 1988. La empresa SEGA, desarrolla en ese mismo año varias consolas y múltiples videojuegos entre los que destaca “Sonic the hedgehog”, un puercoespín de color azul que recorre amplios escenarios recolectando en su camino la mayor cantidad posible de aros dorados. Este personaje, quien es considerado el primer antihéroe de los videojuegos, llega a ser casi tan comercializado y popular como los hermanos *Mario*.



9. “Sonic”, mascota de la empresa japonesa de videojuegos SEGA™

Este momento es el más característico del comienzo de la guerra de consolas y sistemas entre las diferentes compañías. Si bien, en un marco histórico inicial, los videojuegos se encuentran fuertemente marcados por una competitividad dentro de los Estados Unidos exclusivamente, para esta última parte de los años 80 la batalla por el desarrollo de videojuegos se da entre Japón y Norteamérica (y dentro del Japón mismo).

La quinta generación (1997 a 2001) incluye desde los 32 a los 64 bits de capacidad de despliegue de gráficos. Aparece la consola de la empresa japonesa SONY llamada PlayStation dando paso al desarrollo de múltiples

juegos con capacidad para desplegar gráficos poligonales semejando la realidad (Egenfeld-Nielsen, 2008).

Tras la salida del videojuego Arcadia “mortal kombat II” (MKII), creado por la compañía MIDWAY en 1993, se disponen determinadas restricciones a los contenidos de los videojuegos. Entertainment Software Rating Board, Buró de Clasificación de Software de Entretenimiento, ó ESRB, es el organismo gubernamental creado en Norteamérica encargado de regular los videojuegos dependiendo de sus contenidos violentos, sangrientos, eróticos, pornográficos, entre otros (Wolf, 2003).



10. Clasificaciones de videojuegos ESRB presentes en videojuegos a la venta en el mercado.

Se componen grandes bandas sonoras con temas orquestales para acompañar a los videojuegos. Ambas industrias entran en coproducción. Se deja de lado el audio *midi* y *wav* para dar paso al sonido estereofónico de grandes intérpretes, como la Orquesta Sinfónica de Londres. Los juegos portátiles dan paso al desarrollo de consolas por diferentes empresas que compiten por acaparar a sus consumidores quienes prefieren portar sus videojuegos a todos lados y no mostrárselos a sus familias en casa (Wolf, 2008).

La sexta generación (2002 a 2006) incluye los anteriores adelantos tecnológicos y restrictivos en los videojuegos, pero se adicionan además sistemas portátiles que igualan la calidad de todos los antecesores de generaciones previas (Egenfeld-Nielsen, 2008). En el GameBoy Advance se pueden desplegar juegos como “pacman”, “the legend of Zelda”, “excite bike” “super Mario bros” “donkey kong” “space invaders”, etc.

Se agregan a los videojuegos elementos tales como el realismo, la violencia y los contenidos maduros para usuarios que ya son en ese momento multitareas y pueden conectarse a internet mientras juegan un videojuego y escuchan alguna canción de su artista preferido (Jenkins, 2009).

Da comienzo la supuesta guerra de consolas donde principalmente las compañías NINTENDO, SONY y MICROSOFT compiten por desarrollar los sistemas más poderosos del mercado gráficamente y con la mayor velocidad de procesamiento de datos. De esta manera los videojuegos son tomados en cuenta por los licenciarios y desarrolladores de videojuegos más importantes y con más elevadas ventas a nivel mundial (Darley, 2002). Las consolas PlayStation 2, Xbox y GameCube se distribuyen en casi todos los países del mundo por sony, Microsoft y NINTENDO respectivamente.



11. Consolas de sexta generación: “PlayStation2”™, “GameCube”™ y “Xbox”™

2.2. Contexto actual

La séptima generación de videojuegos es la que se considera como más reciente y que representa actualmente el desarrollo y transformación del videojuego (Egenfeld-Nielsen, 2008). Esta ocurre del 2006 a la actualidad e incorpora todos los sistemas actuales de consolas y dispositivos de juego en sus múltiples variantes.

Por una parte este sistema sufre modificaciones y cambios relativamente más avanzados que en otras generaciones anteriores. Los videojugadores también se pueden contemplar como comunidades virtuales que trascienden niveles nacionales y llegan a globalizarse (Levin, 2006).

Se pueden encontrar juegos hechos *remake* basados en viejas sagas o aventuras así como en filmes clásicos y de moda (Bogost, 2006). Además, muchos sistemas de videojuegos cuentan con el *triple play* lo que permite conectarse con múltiples videojugadores en diferentes partes del mundo y organizar encuentros, ingresar en salas de conversaciones y realizar la venta y compra en línea de artículos reales (Kerr, 2006). El videojuego se centra en los términos de sus usuarios pues despliega las características que estos definen y proponen hasta determinado punto.

Los programadores crean plataformas gráficas y los usuarios pueden configurar, modificar o eliminar cambiando los patrones de los videojuegos armando escenarios novedosos o personalizados así como una serie de perfiles (o avatares de sus personajes) con cualidades, atributos físicos, geográficos, sexuales, etc., exclusivos. El usuario deja de ser un consumidor y se convierte en un co-creador del videojuego. A pesar de ello los programadores siguen primando en cuanto al diseño del videojuego, pues, a pesar de que desarrollan plataformas que los usuarios pueden terminar (modificar los avatares, colores, estilos, etc.) serán los protocolos de programación originales los que siguen utilizándose.

Las exposiciones y convenciones sobre videojuegos se internacionalizan y miles de personas pueden asistir a ver los adelantos tecnológicos en materia de consolas y títulos así como apreciar los avances de sus juegos preferidos. Los *hackers* y *crakers* hacen de las suyas mediante software libre y cambian de manera ilegal las formas y condiciones del juego. Sin embargo, nuevamente se hace hincapié en el dominio de reglas previamente diseñadas por programadores originarios de empresas multinacionales (NINTENDO, SEGA, etc.) para que los juegos tengan resonancia debido al arraigo de los personajes incluidos en los videojuegos, y sus estereotipos, en la cultura popular (Taylor, 2006).

El diseño de nuevos soportes en videojuegos ha repercutido en la forma en que se aprecia el comportamiento de la industria ya que se han desarrollado artefactos periféricos para ofrecer a los usuarios nuevas formas de interactuar con el videojuego, como tapetes, sensores de movimiento y captores de imagen digital que proporcionan una experiencia cada vez más novedosa y única con los diferentes sistemas de juego de video. La industria en ese sentido ha apostado por los sistemas más demandados por sus auditorios pero a la vez ha expandido las posibilidades de acción conjunta entre un usuario y su sistema de juego por medio de la tecnología (Garfias, 2010).



12. Consolas de séptima generación: "Xbox 360"™ "Nintendo Wii"™ y "PlayStation 3"™

El alto costo en la realización de videojuegos de los años 80 se ve minimizado actualmente por el uso de la computadora pues a través de lenguajes de programación y entornos gráficos globales permiten a múltiples usuarios crear sus propios videojuegos. Además, el uso educativo de los mismos juegos se ha

proliferado: existen páginas de Internet con videojuegos para la alfabetización (Scolari, 2004).

Desafortunadamente en nuestro país existe muy poca propagación de espacios para el diseño especializado de videojuegos. “AZTEC TECH”, “ALEBRIJE STUDIOS”, “SNAKE & EAGLE”, “SABARASA MÉXICO” Y “3DMX” son casi el total de las pocas instituciones serias dedicadas al diseño y programación digital actualmente, pero cae mencionar que no se dedican exclusivamente al desarrollo de videojuegos.

Además, existe el inconveniente de no tener videojuegos exclusivos para México ya que la mayoría de los títulos y consolas para nuestro continente son contemplados para Estados Unidos y el resto de Latinoamérica en general. Nuestro país es más de consumidores que de creadores o programadores. La desaparición de las tiendas oficiales de venta y reparación de juegos como “Gamela México” es un ejemplo de la extinción de espacios nacionales del videojuego.



13. El videojuego Arcade “marvel vs capcom 2”, / CAPCOM (2000), relaciona personajes de las empresas “marvel Comics”™ y “CAPCOM”™

A pesar de ello, los videojuegos se relacionan con otras industrias directamente, como es el caso del *anime*, el *manga*, las tarjetas, entre otros, conjugando elementos en sus narrativas audiovisuales y ampliando sus propios universos.

Los *mangas* poseen una serie de dibujos que van acompañando a la historia, semejantes a los de los comics norteamericanos (García Fernández, 1995). Los *mangas* vienen desarrollándose en Japón desde el siglo XI y se mantienen vigentes hasta nuestros días. Anteriormente se desarrollaban en papiros de corteza de árbol y mostraban las costumbres de la nobleza o las hazañas de héroes y villanos prominentes del antiguo Japón (Berndt, 1996).



14. *Mangas* inspirados en videojuegos: Izquierda, *manga* “the king of fighters”/ SNK-NEOGEO (1998). Derecha, *manga* “the legend of zelda - oracle of seasons”/ Vizkidz (2001)

A partir de la segunda guerra mundial y de la ocupación estadounidense en Japón se transformaron las condiciones en que se lleva a cabo el *manga*: comenzó a mostrar la decadencia del sistema capitalista y sus efectos negativos como la sobre explotación de recursos, la violencia en las ciudades,

la contaminación y los efectos deshumanizantes de una vida tecnificada y electromecánica (Berndt, 1996).

Uno de los productores más grandes de ese tipo de novelas gráficas es el autor Osamu Tezuka, creador de *Astroboy*, un robot cuyos sentimientos y moral son más humanos que los propios hombres de carne y hueso a quienes debe proteger. De esta manera su autor consigue criticar a las sociedades modernas con niveles cada vez más elevados de modernización.

Los *mangas* desarrollan historias llenas de personajes con perfiles específicos y circunstancias reales o ficticias y cuyos protagonistas, al igual que en la literatura universal, atraviesan una serie de dificultades desarrollando una trama para alcanzar un clímax y desenvolverse en un final exclusivo. El *manga* sirve de conducto comunicante para evidenciar cuestiones filosóficas y políticas, sin embargo, han ganado terreno el amor y las relaciones afectivas. Actualmente existen distintos géneros de este tipo de publicaciones gráficas como los exclusivos de historias románticas entre hombres denominados *yaoi*, los de carácter pornográfico y erótico llamados *hentai*, las historias románticas entre chicas denominados *yuri*, los *mecha* o que tienen presencia de mecanismos electromecánicos robotizados (Berndt: 1996), por mencionar algunos. Muchos videojuegos contienen elementos visuales de este carácter.

El *anime* también es otro elemento presente en los videojuegos. La palabra *anime* se deriva de *animation* que es el estilo de creación que se relaciona con ese formato audiovisual, sin embargo es utilizado para referirse únicamente al estilo, diseño y trazos de animadores orientales: a pesar de ser dibujado a mano, existen avances tecnológicos que permiten realizar trazos animados digitales para darle más realismo y resaltar ciertos elementos audiovisuales (como las animaciones *cell shading*, 3d, poligonal, etc.). Existen *anime's* que van desde los trece episodios de veinte minutos cada uno como "serial experiments Lain", "elfen lied", "Saikano", etc, hasta más de trescientos episodios, como es el caso de "Naruto" o "one piece". Los géneros del *manga* más o menos son los mismos para el *anime* ya que existen una variedad de títulos diseñados para diversos auditorios dependiendo del tipo de historia y

trama que desarrollan (Levy, 1996). En la actualidad el anime se encuentra presente en otras industrias como el cine.



15. Escena *anime* dentro de la cinta Kill Bill Vol. 1 / Miramax Films (2003).

Es común que se hagan conversiones y adaptaciones de series tanto animadas como con personajes reales y se lleven a la pantalla grande como es el caso de “neon genesis evangelion”, “samurái x”, “magic knight rayearth”, etc. Incluso, los personajes de videojuegos relacionados con el *anime* también han incursionado en el cine y es posible ver cintas como “dragon ball”, “street fighter”, “mortal kombat”, por mencionar algunos títulos.

El *anime* es una técnica de producción audiovisual que ha ganado terreno en el mundo y muchos dibujantes y cineastas se han inspirado en ella (Levy, 1996) como es el caso de la cinta norteamericana producida por “miramax films” llamada “kill Bill” o la serie de cortometrajes de la empresa “Warner bros” llamada “The animatrix”. Empresas de ese país, como es el caso de Disney, han comprado derechos de cintas de animación japonesa como “el viaje de Chihiro”, “el castillo vagabundo”, “la princesa Mononoke”, “Ponyo”, entre otras películas.

Estas historias difieren en aspectos centrales de las occidentales al rescatar ciertos elementos éticos, morales, filosóficos, etc., por parte de sus creadores, tal es el caso de la producción audiovisual en las pantallas llamada “la tumba de las luciérnagas” que muestra a la nación japonesa como víctima de los

países aliados quienes ganaron la segunda guerra mundial, evidenciando con ello las masacres que Estados Unidos hizo en oriente equiparables a las cometidas por el ejército alemán en el continente europeo (resaltando así el heroísmo y patriotismo del país del sol naciente).



16. *Anime's* inspirados en videojuegos. Izquierda, *anime* "the darkstalkers" / Madhouse (1997). Derecha, *anime* "school days"/ TNK (2007).

Cabe hacer mención que los videojuegos en muchas ocasiones contienen escenas hechas con estilo *manga* o *anime* dentro de las narrativas que desarrollan lo que permite entender la posibilidad de que muchas industrias se encuentren relacionadas entre sí en un solo producto como es caso del juego de video.

Los videojuegos también se ven acompañados de otras industrias, como es el caso de las tarjetas para juegos de rol conocidas como juego de cartas intercambiables, inspiradas muchas de ellas en juegos o en series animadas orientales. Se trata de la interacción por medio de tarjetas de cartón (de

aproximadamente diez por cinco centímetros) entre dos o más sujetos simultáneamente.



17. Tarjetas pertenecientes al juego de cartas inspirado en el videojuego, *anime* y *manga* – *yugi-oh*"/ TOEI Animation (1996).

Es una actividad que requiere el conocimiento de los atributos de los personajes y avatares que se representan gráficamente dentro de cada carta; como ejemplo puede mencionarse que, algunos personajes son útiles para el agua pero se debilitan con el fuego y otros sirven mediante electricidad pero les asusta el humo. Así, los jugadores mantienen combates entre ellos en los que van perdiendo cartas y ganando los atributos y poderes de otras. Las cartas son manufacturadas en diversos países como Alemania, Francia, Italia, España, y por supuesto, Japón.

Existe similitud entre los videojuegos, los *mangas*, las series *anime* japonesas (como “pokémon” y “yugi-oh”) y el juego de cartas intercambiables debido a que los personajes de las tarjetas tienen atributos semejantes a los de esas industrias culturales y funcionan basándose en esa misma mecánica de

combatir y eliminar personajes representados gráficamente, aunque es llevada a cabo mediante los cartones.

Sin embargo, no sólo las industrias están relacionadas con los videojuegos, también existen representaciones o caracterizaciones físicas de aficionados a los videojuegos y la cultura oriental. Se trata del *cosplay* (derivado de *costumers players*). Muchas personas acostumbran disfrazarse de sus personajes de videojuegos favoritos en convenciones y eventos sobre videojuegos, animación y entretenimiento. El *cosplay* es una práctica en la que sus participantes no sólo se disfrazan de sus personajes que más les gustan, sino que además copian sus movimientos, voces, gestos, gritos y facciones tratando de imitarlos aparentando ser, lo más fielmente posible, iguales a ellos.



18. Izquierda y en medio, una joven realizando un cosplay sobre un personaje de videojuegos; derecha "Tifa", personaje del juego Final Fantasy VII / SQUARESOFT (1999).

Esta práctica se remonta al Japón de la época feudal del siglo XI donde las *geishas*, los actores y bailarines del teatro *kabuki* hacían sus actuaciones utilizando maquillaje, vestidos floreados y perfumados con aromas naturales, etc., rescatando pasajes históricos o escenas románticas y de valor

sentimental. Con el tiempo esa práctica sufrió deformaciones ya que en la actualidad no se acostumbra simbolizar algún momento memorable antiguo o hacer remembranza a una trama romántica del Shogunato (Levy, 1996), como en sus inicios, sino que ahora sus intérpretes tratan de rescatar características, movimientos, atributos y estética más destacados de los protagonistas de *anime*, videojuegos y *mangas*.

Esta manifestación o forma de expresión suele llevarse a cabo en convenciones, reuniones y eventos especializados sobre videojuegos, *anime*, *manga* y distintas industrias sobre entretenimiento y adelantos tecnológicos por distintas personas, adultos, jóvenes y niños de diferentes edades. En la Ciudad de México se realizan convenciones sobre la cultura oriental en nuestro país donde también se concentran esas industrias culturales mismas en las que suelen usarse disfraces semejantes como estrategia mercadotécnica de venta de videojuegos, *anime*, *manga*, etc.

Tal es el caso de la TNT que se acostumbra hacer al menos dos veces por año; es un espacio donde se reúnen los mayores distribuidores de productos sobre *anime*, *manga*, películas, videojuegos, series, música, ropa, accesorios, tecnología, etc., relacionados con la cultura oriental (como son “bandai”, “toei animation”, “kodansha”, “square-enix”, “capcom”, “konami”, etc).

Su duración es de cuatro días, dos veces al año, en los que miles de personas asisten para comprar, vender, cambiar y mostrar los últimos adelantos e informaciones sobre el mundo oriental y las cuestiones que lo representan. Hay conciertos de artistas orientales que rescatan elementos del videojuego y las caricaturas como “Blood”, “Raruku an shieru”, “Kagrra”, “Halcali”, entre otras decenas de intérpretes que son renovados en cada convención.

Existen miles de jóvenes que se disfrazan de sus personajes favoritos e incluso se hacen torneos con premios en efectivo y artículos tecnológicos. También, se realizan desafíos de Arcadias y sistemas caseros de videojuegos; hay hasta 15 Arcadias repletas todo el tiempo en que dura la convención con personas

retándose en videojuegos como “king of fighters”, “fatal fury special”, “street fighter IV”, por mencionar unos títulos.



19. Dentro de la convención TNT en su edición número 18

Otra de las convenciones en la Ciudad de México que rescata la cultura oriental en nuestro país es la llamada La Mole, se trata de una convención anual que reúne a los mejores talentos en comics y *manga*. Además de ser un punto de encuentro para esas cuestiones, sirve también para que los dibujantes amateurs puedan darse a conocer, así como los diseñadores independientes de videojuegos.

Se pueden encontrar dentro de esos eventos a creadores de distintas publicaciones como “death note”, “1’s”, entre cientos de títulos más. Además se venden muñecos de peluche y figuras de acción sobre los héroes de los comics como *thor*, *spiderman*, *wolverine*, *cyclops*, *ironman*, etc. en este lugar hay conferencias que ofrecen la oportunidad de conocer a los sujetos que trabajan

doblando las voces al castellano de las series de animación y caricaturas japonesas como “dragon ball”, “Naruto”, “pokémon”, etc. Incluso, hay concursos de *cosplay* sobre esos personajes. Se venden sistemas y títulos de videojuegos para computadora personal, caseros, portátiles, entre otros.



20. *Cosplay's* dentro de la convención LA MOLE inspirados en videojuegos, *anime* y *manga*.

Exclusivamente en el tema de los juegos de video, cabe hacer mención a las convenciones de videojuegos que se llevan a cabo en nuestro país; existe el EGS o *Electronic Gaming Show* en donde se reúnen los distribuidores y desarrolladores más importantes de esa industria (como Microsoft, Sony, Sun Microsystems, Gameloft, Electronic Arts, etc.) en nuestro país para que miles de personas puedan jugar, comprar y conocer los adelantos más importantes relacionados con el mundo de los videojuegos. Hay conciertos con músicos relacionados con la música de los juegos (“the mini bosses”, por ejemplo) y concursos cuyas remuneraciones son tanto económicas como materiales. Además de poder jugar muchos juegos en distintos soportes, se pueden ver *trailers* y adelantos de juegos que se encuentran próximos a salir al mercado. El lugar en que se han hecho estas convenciones varía en cada emisión.

Cabe hacer mención a los programas televisivos mexicanos que abordan a los videojuegos y que se encuentran representados dentro de las convenciones antes mencionadas por medio de *stands* donde sus protagonistas explican apuntes sobre la industria y los adelantos tecnológicos relacionados. El conglomerado de medios “media com” produce en uno de sus canales de televisión (MTV-LA) una emisión para América Latina llamada “joystickeros”. Se trata de un programa exclusivo en videojuegos donde se muestran reseñas, tips, *trailers*, y adelantos sobre videojuegos novedosos de distintos soportes. Otro de esos programas es “cybernet”, creado por “Capricomm programmes” y emitido en televisión abierta para México a través del canal 11 (once tv) donde se hacen revisiones a los juegos tanto novedosos como reseñas de títulos anteriores. Algunos programas sobre juegos de video han dejado de transmitirse, como es el caso de “nintendomanía” y “atomix tv”, quienes hasta antes de su desaparición tenían presencia en convenciones de videojuegos, *anime*, *manga* y comics.

Sin duda los videojuegos han cambiado nuestras formas de apreciar la realidad y de interactuar con ella (Poole, 2000). Sin embargo no dejan de ser un reflejo del contexto en el que han surgido pues (como se ha dicho) son un subproducto de guerras y tensiones, tanto políticas como económicas, mundiales. En nuestros días las batallas no se libran entre bloques globales por los mejores adelantos tecnológicos, sino por el mayor número de ventas de títulos y sistemas de juego.

2.2.1. Arcades

De entre los diferentes formatos en que se presenta el videojuego existe uno denominado *Arcade (Arcadias/maquinitas)*; se trata de un sistema de juego electrónico de video muy popular y difundido a nivel mundial. Como se ha podido ver en el apartado anterior, ha acompañado a los videojuegos desde su creación y se mantiene vigente hasta nuestros días. A continuación se presentan detalles sobre a las Arcadias:

La palabra *Arcade* se deriva del latín *Arcas - adis* que hace alusión a los pueblos naturales de la Arcadia, provincia de Grecia (Fernández Uriel, 2007) así como a una academia de poesía y letras establecida en Roma en 1690. También se le asocia al término griego *Arkadia* o *Arkadhía*, que significa región de los osos. Se le atribuye este nombre a una prefectura griega en la región del Peloponeso y cuyo héroe mitológico, “Arcas”, diera nombre (Fernández Uriel, 2007).

Sin embargo, dentro del ámbito de los videojuegos la palabra funciona separadamente a estos conceptos y es considerada un término genérico de los juegos electrónicos de video disponibles en lugares públicos como centros comerciales, restaurantes, bares, tiendas, salones recreativos especializados, etc. (Levis, 1997).

2.2.2. Orígenes

Las Arcadias tienen sus antecedentes en las galerías de tiros, en los parques de diversiones y los salones recreativos de los años treinta (Egenfeld-Nielsen, 2008). Las máquinas llamadas “pinballs” cuyos mecanismos electrónicos utilizan dos botones laterales que controlan palancas haciendo que una pelota que se encuentra dentro del aparato se mantenga en constante movimiento chocando con objetos cuyos golpes son traducidos en puntaje dependiendo del objetivo alcanzado. La finalidad de este tipo de juego consiste en lograr el mayor nivel de puntos sin perder las pelotas. Utilizan para su funcionamiento

monedas de baja denominación manejadas internamente por un aparato eléctrico.

Por esas fechas empiezan a circular otro tipo de sistemas electromecánicos de entretenimiento y juego: las llamadas “tragamonedas”, ubicadas en casinos y salones recreativos en diferentes lugares del mundo. Estos aparatos consisten en una caja de madera que contiene una tablilla electromecánica capaz de hacer un conteo probabilístico representado en una pantalla mientras muestra una serie de objetos que giran y pueden repetirse hasta conformar tres elementos del mismo tipo y así poder obtener una ganancia monetaria en efectivo.



21. Precursores de los videojuegos Arcade

Mediante el ingreso de una moneda se obtiene un crédito que se gasta mediante la aplicación de fuerza física por parte de sus usuarios a una manivela que hace que los objetos mostrados en la pantalla avancen constantemente y girando hasta detenerse gradualmente mostrando un resultado que puede llegar a proporcionar un premio traducido en monedas en efectivo (Egenfeld-Nielsen, 2008).

En 1966 SEGA, una empresa que se caracteriza por la producción y circulación de videojuegos, desarrolla “periscope”. Se trata de un simulador de submarino que utiliza luces y olas hechas de plástico para semejar un juego de disparos donde un submarino arroja torpedos sobre objetivos definidos (Sellers. 2001).

Se puede apreciar, en el fondo de este juego, el mar así como una serie de objetos que lo navegan como barcos o buques de guerra que son hundidos por torpedos que el mismo jugador simula lanzar al pulsar botones que se ubican a los costados de un periscopio (parecido al de los submarinos). Cuenta con una pantalla del tamaño de la mitad del aparato así como un mueble en color azul aproximadamente de un metro y medio de altura por un metro de ancho.



22. Primeros juegos electrónicos de video Arcade: / ATARI - Magnavox (1972)

Esa misma compañía desarrolla en Japón tres años más tarde la Arcade llamada "racing game". Este aparato electrónico es parecido a los videojuegos de carreras de Arcadas contemporáneos; se compone de una pantalla y un control semejante al de un automóvil de carreras, además de contar con la inventiva de un pedal en color negro que sirve para aumentar la velocidad de un coche de carreras que se muestra en un cinescopio. Este móvil tiene la capacidad de cambiar el carril de una carretera fija que se muestra fija al fondo a petición del usuario. Utiliza monedas para su funcionamiento y cuenta con un mueble de madera de aproximadamente un metro y medio de alto por un metro de ancho en colores café y amarillo (Sellers. 2001).

Más tarde, ese mismo año, SEGA incursiona en el desarrollo de un sistema novedoso de Arcade. Se trata de un videojuego de simulación de disparos a objetivos definidos llamado "missile" que incluye un radar sintético que semeja ser el de un avión de las fuerzas armadas aéreas y cuenta también con una serie de instrumentos con manecillas y contadores de altitud y combustible aparentando así ser el interior de un avión en movimiento. Dicho avión ficticio apunta a varios objetivos que se mueven en la pantalla del radar. El objetivo es eliminar la mayor cantidad de blancos posibles y así conseguir el mayor puntaje posible mediante una palanca negra o "joystick" que incluye un botón blanco en la parte superior y que sirve de ametralladora mientras dos botones rojos ubicados en su costado izquierdo semejan un par de lanzamisiles.

Muchos de los juegos de SEGA, a pesar de desarrollarse en Japón a finales de los años sesenta, tienen su versión para América a través de la empresa MIDWAY. Desde inicios de esa década los juegos electromecánicos Arcadia dan paso a los videojuegos Arcades cuyo aspecto es similar a los "pinballs" y las "tragamonedas" de los casinos pero con una serie de mejoras tecnológicas inspiradas en los dos últimos juegos arriba mencionados. De esta manera distintas empresas comienzan a enfocarse en la producción de juegos de video.



23. Arcades clásicas: "break out"/ ATARI (1976), "space invaders" / TAITO (1978), "donkey kong" / NINTENDO (1981) y pac man" / NAMCO (1980)

2.2.3. Contexto

Los videojuegos Arcade llegan a ser, través de los años, sistemas con muebles que cuentan con una pantalla y un control de mando por medio de palancas. Por lo general se acompañan de botones, pistolas, sensores, simuladores de volantes de automóviles, flechas de instructores de baile, motocicletas, skies, patinetas, peras de box, etc. (Sellers. 2001). Pueden aceptar monedas de baja denominación o fichas para obtener créditos y participar de ellas (o usar también, en algunos casos, terminales electrónicas lectoras de tarjetas de crédito pre pagado).

La diferencia que tienen con respecto a las Arcadias electromecánicas radica en que son los mecanismos electrónicos que contienen (procesadores de datos, gráficos de video y audio, etc.) los que hacen que los videojuegos Arcade actuales puedan desplegar imágenes y sonidos gradualmente cambiantes e incluso transformables (Egenfeld-Nielsen, 2008) en pantallas que ahora cuentan con tecnología LCD o plasma. Los circuitos electrónicos en su interior hacen que la respuesta en sus dispositivos de salida sea (es decir, entre los datos proporcionados por el usuario y el procesamiento de información por parte del juego) de manera casi instantánea dando una sensación simulada de la realidad.

Los videojuegos Arcades hacen su aparición de manera global, (como se ha mencionado en el apartado de antecedentes del videojuego dentro de esta tesis) con el primer juego electrónico de video comercializado en 1972 llamado "pong" por la compañía ATARI en los Estados Unidos. Sin embargo, no será Norteamérica quien mantenga el liderazgo en producción de este soporte de videojuegos pues Japón apuesta fuertemente desde mediados de los 70, con "space invaders", manteniendo una hegemonía casi total en la fabricación y circulación de dicho sistema de juegos electrónicos de video en todo el mundo hasta la actualidad (Sellers, 2001).



24. Videojuegos Arcade contemporáneos: “pump it up fiesta” / Andamiro (2011) y “guitar hero” / Konami (2009)

Los videojuegos Arcade surgen en la misma época en que se desenvuelven conflictos sociales en todo el mundo como guerras mundiales y tecnológicas. Las Arcadias son, en ese entonces, un tipo específico de sistema que proporciona el mando directo de lo que sucede dentro de él hasta cierto punto. Es una de las pocas certezas que puede tener la gente en sus vidas; la sensación de controlar algo representa un alivio ante el inminente descontento a la tecnología y los discursos que la justifican en ese entonces (Valleur, 2005).

Desde inicios de los setenta, los videojuegos Arcade se acompañan de conflictos legales en los que se reclama la autoría de sus soportes y contenidos. ATARI se convierte así en una empresa fuerte y se consolida como gran creadora de videojuegos Arcade mientras aquellos con quienes mantiene problemas burocráticos pierden credibilidad y prestigio (Egenfeld-Nielsen, 2008). Las Arcadias tienen en ese momento un gran impacto y se convierten en el gran favorito de muchas generaciones jóvenes que acuden a locales y

centros recreativos para jugar las últimas novedades en juegos y sistemas de entretenimiento.

Sin embargo, desde los años ochenta comienza una baja en la producción de Arcades debido a que los locales donde se localizan estos sistemas comienzan a considerarse lugares de vicio. A pesar de ello muchos jóvenes y adultos ubican al salón recreativo Arcade como un sitio alternativo a la vida agitada de las ciudades.

Empresas importantes de Arcade (SNK, ATARI, EIDOS, DATA EAST, NEO-GEO, YUMEKOB, MIDWAY, etc.) desarrollan títulos que se convierten posteriormente en representativos de los videojuegos como son "fatal fury", "mortal kombat", "art of fighting" o "street fighter", mismos que obtienen grandes ventas a nivel mundial y que realizan múltiples secuelas de sus títulos posteriormente (López-Coto, 2008). En ese momento, los locales de videojuegos Arcade se vuelven lugares donde muchas generaciones de jóvenes pasan más de nueve horas diariamente.



25. Títulos Arcade populares en los años 90: "street fighter II" / CAPCOM (1991) y "art of fighting" / SNK (1992)

En 1994 se desarrolla “killer instinct”, el primer videojuego de Arcade que contiene un disco duro para salvar datos y llevar un registro de conteo de créditos aceptados. Mediante ese mecanismo además se desarrolla la mayor cantidad de gráficos poligonales conocidos hasta ese entonces en su novedosa técnica de fondo de película dándole nuevamente impulso a las Arcadas dentro de la industria.

Sin embargo, entrados los noventas las Arcadas pierden nuevamente en el mercado con respecto a otros sistemas de juego ya que se apuesta por crear adelantos tecnológicos para consolas caseras (López-Coto, 2008) que pueden cambiar de cartuchos y seguir utilizando el mismo artefacto para jugar otros títulos, cosa que la Arcade no puede hacer en ese momento.

En 1996 la compañía de videojuegos Arcade SNK desarrolla “metal slug”; es un juego de aventuras y acción que tiene lugar entre guerras ficticias de corte cómico suavizando la crueldad de los conflictos bélicos reales. Se han hecho más de siete secuelas a la actualidad y se ha llevado este juego a otros soportes electrónicos tanto caseros como portátiles.



26. Videojuego bélico Arcade: “metal slug” / SNK (1996)

En 1998 esa misma compañía desarrolla “dance dance revolution”, un videojuego para Arcade compuesto de una pantalla aproximadamente de más de un metro y medio misma que despliega una serie de flechas (izquierda, derecha, abajo y arriba) y ejecuta una melodía así como una serie de botones en el piso semejantes a un tapete metálico para enviar instrucciones a la máquina mientras se procede a pisarlas mientras en pantalla pasan de abajo hacia arriba hasta colocarse en una barra y seguir su camino. Este videojuego es uno de los más representativos de la serie y hasta la actualidad se siguen realizando secuelas debido a la amplia demanda tras su salida.

Para subsistir desde el 2000 en adelante, las Arcadías agregan accesorios y dispositivos de entrada como pistolas, ametralladoras, arcos, bolos, pelotas, patinetas, motocicletas, naves, automóviles de carreras, entre otros para hacer de ese soporte de videojuegos algo exclusivo ya que los sistemas portátiles o caseros no cuentan muchas veces con ellos. Además se vuelve a conformar el salón recreativo como punto de encuentro social nuevamente pero en plazas y centros de entretenimiento cerrados (Sellers, 2001).

Comienza la fusión entre grandes franquicias y consorcios de industrias de videojuegos quienes realizan diversos títulos mezclando e intercalando a sus personajes más representativos exaltando con ello sus atributos más destacados para dar popularidad a sus juegos y tratar de abarcar a distintos mercados (López-Coto, 2008).

A pesar de la reducción en cuanto a su producción a nivel mundial, aún se siguen fabricando Arcadías, sobre todo en Asia, en países como Corea y Japón (López-Coto, 2008). En esos territorios hay una amplia demanda por dichos sistemas de juego y miles de personas frecuentan anualmente locales y puntos de encuentro exclusivos para Arcadías.

Actualmente, las Arcadías cuentan con aceleradores de gráficos en tercera dimensión y se les ha agregado dentro de su arquitectura tecnología semejante a la de las computadoras personales: procesadores de gráficos avanzados, tarjetas aceleradoras de audio y de memoria lógico aritmética. Además de que

se han agregado controles de mando semejantes a los de las consolas caseras más avanzadas como son guitarras, baterías, bajos, micrófonos, etc.

Más aún, existe un género de videojuegos que contempla a todos los soportes en que se puede desplegar: Arcade. Es caracterizado por tener niveles con retos cuya duración es muy corta y se avanza de izquierda a derecha obteniendo objetos valiosos no intercambiables. Por lo general son juegos de peleas o aventuras que han adaptado sus condiciones a las de los más populares títulos de Arcadia como son “final fight”, “bad dudes”, “crude busters”, “crime fighters”, etc., y que no tienen un despliegue avanzado de gráficos y sonido.

Actualmente existen programas informáticos que sirven de emuladores de videojuegos Arcade y pueden ejecutarse en consolas caseras, sistemas portátiles y computadoras resultando ser un bonito recuerdo para generaciones que crecieron con sus juegos (como la saga “the king of fighters”) en las salas recreativas de Arcades.

Una de las innovaciones en ese sector son los denominados “mugen”. Son videojuegos no legales, creados por *hackers* que modifican la arquitectura interna de los juegos conjugando las características de todos los distintos Arcades en el mercado así como los personajes, perfiles, atributos, escenarios, caracteres, etc., de los sistemas portátiles y caseros (y de series animadas, películas, comics y otras industrias culturales populares). Puede verse así a *Krusty el payaso* peleando con *Ken*, a *Peter Griffin* con *Kyo Kusanagi* o a *Pacman* contra *Haomaru* a pesar de que los universos de diseño sean totalmente distintos y atemporales.

Cabe mencionar que en la actualidad no existen títulos Arcade hechos en nuestro país. Se pueden encontrar juegos *hackeados*, como es el caso de “pump it up” que es propiedad de la empresa Ardamiro, adecuándolos a nuestro país dándole atributos y características de la cultura mexicana como canciones, pasos de baile, imágenes (paisajes, sitios arqueológicos, obras de arte) , etc.



27. A la izquierda, logo oficial de la empresa Coreana productora de Arcades “Andamiro”™. A la derecha, versión *hackeada* (alterada) en México de la misma

La versión *hackeada* de ese juego no se acompaña de las melodías originales de Andamiro programadas y mezcladas con música electrónica (de intérpretes clásicos como Vivaldi, Mozart, Bethoveen, entre otros), sino que contiene canciones populares mexicanas como *la cucaracha*, *la bamba*, *el jinete*, *la guaracha sabrosa*, entre otros muchos temas.

CAPÍTULO 3:

3. El estudio del videojuego en México

En el capítulo anterior se pudo ver la existencia de diversas etapas en las que el videojuego ha evolucionado y la importancia que ha adquirido en la sociedad actual debido a los adelantos técnicos y electrónicos de los que se compone, acercando así a muchos usuarios a nuevas tecnologías y formas de comunicación cada vez más avanzadas y en constante transformación. En el presente apartado se muestra un panorama dentro de los estudios de la comunicación que da cuenta de los distintos abordajes que se han hecho a propósito de los videojuegos para comprender de esta manera la importancia que ha tenido el juego de video científicamente y los enfoques desde los que es contemplado.

En un primer acercamiento, los videojuegos han sido abordados de manera internacional dentro del ámbito de la comunicación por unos cuantos reconocidos investigadores, como es el caso del argentino Diego Levis. Según este autor los videojuegos son el primer medio de masas nacido en la era de la informática (Levis, 1997). Esto pone de manifiesto, desde su punto de vista, la necesidad de una serie de elementos teóricos y metodológicos que requiere el videojuego para su apropiado estudio ya que, según él, es un medio colectivo de comunicación que incide sobre las sociedades y tiene impacto a nivel mundial. Incluso, las instancias en las que se desarrolla un juego de video son semejantes a las computadoras personales u ordenadores, los cuales son contemplados de esa manera.

Este autor ha observado al videojuego más allá de sus aspectos técnicos dentro de la comunicación considerándolo un medio masivo que necesita, como la televisión u otros *media*, un estudio profundo pues posee elementos capaces de impactar en la sociedad por su presencia en muchas actividades de las personas.

Los juegos electrónicos de video han sido también definidos por sus contenidos, es decir, por las identidades y por las narrativas que se incluyen en ellos (Esnaola, 2006). Las historias que cuentan son un aspecto medular para poder clasificarlos, ya que dependiendo de lo que se relata en un videojuego será la temática que traten y además se podrá tener idea del tipo de sujetos a quienes puede agradarle. De ahí que a las narrativas dentro del videojuego se les considere como agentes que conforman, por medio de una idea simulada de sociedad, sentido y significación en la vida real transformando la visión que se tiene del espacio real.

Sin embargo, a los videojuegos se les ha mirado sólo un poco por sus posibles contribuciones al mejoramiento de la calidad de las relaciones sociales. Existe la posibilidad de que puedan ayudar a estrechar vínculos sociales a distancia, que potencien la creación de redes de intercambio de conocimiento (Aranda, 2009) y sean además un agente que ponga en común acuerdo a comunidades distanciadas geográficamente.

Los videojuegos cargan con dos hechos que los han marcado no sólo en nuestro continente y México sino también a nivel mundial.

El primero de ellos se refiere a la utilización de los videojuegos con fines exclusivamente de entretenimiento. De esta manera los juegos de video son un mero artefacto para el esparcimiento y un mecanismo por medio del cual los sujetos juegan como pasatiempo. Además, existe una creencia generalizada alrededor del videojuego y de los sujetos mayores de edad que los emplean ya que se les considera en ocasiones a estos últimos como personas inmaduras, una especie de niños grandes que no han terminado de crecer y que usan los juegos como lo hacen los menores.

El segundo suceso es la violencia que estos pueden representar y sugerir. Ambas son una realidad de la que el videojuego no puede escapar, sin embargo se le sigue considerando más por su carácter funcional y los efectos que puede producir (Arreola, 2008).

Sin embargo, existen otras formas en que este medio de comunicación puede abordarse. Pues los videojuegos junto con Internet y otras nuevas tecnologías representan formas contemporáneas del mundo y las ponen de manifiesto mediante escenarios virtuales, avatares personalizados de personas u objetos y otros adelantos técnicos audiovisuales (Bistrain, 1995) brindando con ello la posibilidad de modificar lo que se tiene en pantalla y cambiar las tipificaciones de los sujetos y otras cuestiones dentro del videojuego.

Se han estudiado los videojuegos considerando sus aspectos estéticos ya que sus contenidos y las formas de narrarlos han ido adquiriendo niveles cada vez más complejos. Anteriormente, en los años ochenta y noventa, solamente podía hablarse de un sujeto a cuatro por máximo jugando un videojuego y además en un mismo espacio geográfico. En la actualidad existe la posibilidad de colaboración y de narración colectiva conformando con ello comunidades virtuales a distancia (Tabachnick, 2009).

Además, el estudio de los videojuegos en México ha sido abordado desde la experiencia estética que puede producir sobre quienes lo juegan e interactúan con sus múltiples efectos visuales y sonoros que puede desplegar por medio de la tecnología (Cano Olguín, 2009). Sin embargo, dentro de la comunicación no se han identificado investigaciones que contemplen al videojuego como forma artística.

Otro aspecto importante de los videojuegos es la capacidad de realizar transacciones económicas reales en línea (Rodríguez Jaime, 2009) de ahí su importancia para el ámbito económico y mercantil ya que además se les puede considerar para su estudio como industrias culturales. Incluso, se pueden hacer compras y apartar artículos antes de que salgan a la venta en tiendas virtuales ubicadas dentro de la narrativa de un videojuego.

Otra forma de análisis del videojuego es como industria cultural. Los juegos de video están relacionados con otras formas mediáticas de comunicación como el cine, la música y la televisión. Importantes empresas de entretenimiento han

realizado múltiples adaptaciones y conversiones de esas industrias conjugando lo implícito en sus narrativas (López-Coto, 2008) para obtener así ganancias económicas a nivel mundial. Se han involucrado intelectualmente novelistas famosos (Tom Clancy, Stephen King, etc.), agencias de investigación internacionales (NASA, FBI), orquestas sinfónicas (Londres, Estrasburgo, etc.) y otras instancias con desarrolladores de videojuegos para ofrecer productos cada vez más sofisticados y detallados. Uno de los medios de comunicación más relacionado con los videojuegos es el cine. Los filmes rescatan elementos de videojuegos (“metal gear solid”, “prince of Persia”, “resident evil”, “final fantasy VII”) o viceversa (“Scott Pilgrim vs the world”, “enter the matrix”, “clash of titans”). De esta manera los elementos de ambas industrias se conjugan para brindar una experiencia compartida a sus usuarios. De esta forma los elementos culturales que hay en ambas industrias se mezclan fortaleciendo sus lazos y alcance.

Los videojuegos parecen ser más que cualquier otra industria la forma más efectiva de globalizar a nuevas generaciones (Santacruz, 1993) acercándoles cuestiones de la cultura contemporánea. A pesar de que los niños aseguran distinguir entre lo ficticio y lo real se mantienen restricciones a los contenidos de los juegos por parte de las empresas sobre todo por la violencia y la pornografía implícita en sus contenidos pues, desafortunadamente, los videojuegos siguen siendo estudiados y considerados mayormente como algo negativo en la sociedad por sus contenidos relacionados con la sangre y las agresiones gráficas. Existen estudios que los ubican como causantes de agresiones a la autoridad por parte de quienes los juegan (Baena, 2002) y, por otra parte, como agentes que alfabetizan respecto del orden establecido y las reglas tal como se estipulan en la realidad.

Los videojuegos son una industria que produce mercancías con características simbólicas particulares (Garfias, 2010) que se ven reflejadas en productos. Un elemento a considerar dentro de ello son los contenidos posmasivos de los videojuegos ya que son diversos y se han extendido; de esta manera la industria abarca tanto contextos públicos como privados. Junto con otras nuevas tecnologías, como Internet, las pantallas han sido consideradas como

agentes colonizadores sobre el tiempo y las acciones. Así, el consumo de medios digitales audiovisuales ha impactado fuertemente en las sociedades occidentalizadas.

La industria invierte en consolas colectivas como las denominadas Arcadas pero también ha incursionado en el mercado tanto casero como portátil personalizando los juegos y las tecnologías para su consumo desplazando a las salas de juego como único sitio exclusivo de videojugadores y con ello, dicha industria, ha dejado un tanto de lado a las Arcades para apostar por los sistemas caseros y portátiles de entretenimiento (Kerr, 2006). Todo esto ha sido posible mediante distintas estrategias para posicionar los juegos en diferentes auditorios (Garfias, 2010) mediante, por ejemplo, campañas mediáticas publicitarias y a través de la utilización de los novedosos recursos tecnológicos que se liberan y que pasan a formar parte de la arquitectura interna de los sistemas de juegos. Ello implica apostar por el sistema que pueda desplegar las capacidades audiovisuales y electromecánicas que mejor se ajusten a los sistemas más redituables.

Uno de los sectores que ha sido más estudiado por los investigadores sociales por su contacto con los videojuegos son los niños. Eso es debido a que los videojuegos abarcan gran espacio en la vida de los menores y están presentes en muchas de sus relaciones sociales. Se han realizado investigaciones a nivel nacional que definen al videojuego como un amigo virtual que ayuda al niño a reconocer muchas cosas de su entorno (Vigueras-Garza, 1999) cuyos datos se han obtenido a partir de observación participante y entrevistas a los mismos niños.

Pueden servir en la vida cotidiana para colaborar a la superación de pérdidas tanto de personas como objetos así como servir de lugar de ensayo de la realidad debido a la interacción dentro de espacios virtuales semejantes a los cotidianos (Tisseron, 2006). Los nuevos soportes en que los videojuegos se desarrollan cambian constantemente, de la misma manera la manera de jugar cambia

Los videojuegos no son una pérdida de tiempo, pueden mirarse como agentes de aprendizaje y alfabetización. Paul Gee James ha reunido 36 principios del aprendizaje en ellos (semióticos, intuitivos, culturales, etc.) que afirman su poder cognitivo y educativo más que agresivo y motriz conductual (Gee James, 2004). Los juegos de video son una herramienta indispensable para alfabetizar a las juventudes (el alfabeto, las señales de tránsito, los primeros auxilios, etc.) y para mostrar un panorama real de lugares lejanos (mapas virtuales, hidrografía, orografía, etc.). De esta manera se abordan los usos sociales que los usuarios hacen de los videojuegos y otros adelantos tecnológicos tomando en cuenta fenómenos como la brecha digital y la relación de los juegos de video con adelantos tecnológicos como Internet y la comunicación móvil.

Se ha identificado que interfaces (espacios de interacción) digitales como Internet y los videojuegos no son instancias transparentes y neutras donde los sujetos actúan de manera automática. Se han encontrado procesos, casi ocultos, semióticos y cognitivos dentro de los dispositivos tecnológicos audiovisuales (Scolari, 2004).

Existe un contraste entre los estudios de comunicación de masas y las nuevas formas posmasivas de comunicación debido a que estos últimos sistemas tecnológicos generan procesos comunicativos mediados por tecnologías digitales como Internet y los videojuegos (Scolari, 2008). El abordaje a los medios tradicionales no debe descartarse en las nuevas formas de comunicación, sin embargo la cibercultura y los escenarios virtuales tienen sistemas interactivos que operan bajo otros condicionantes más complejos y entrelazados, como los videojuegos, que utilizan lenguajes tanto auditivos como visuales y mecanismos tecnológicos avanzados.

Los videojuegos además han sido identificados como escape del mundo material y real. Según metodologías de carácter cualitativo basadas en entrevistas a profundidad sobre chicos videojugadores, estos, mediante el juego pueden escapar de las presiones de la escuela y de la familia. Incluso hay quienes aseguran huir de las relaciones afectivas, como noviazgos, a través de los juegos de video.

Esta desconexión con el mundo cotidiano se debe a lo llamativo de los colores y de las formas mejoradas con que se representa a las personas (chicas exuberantes con atributos físicos prominentes, poderes mágicos como volar, saltar leguas de un solo brinco, golpear adversarios con técnicas de kung fu y karate, empleo de armas de guerra como tanques, sables, katanas, armas de rayos laser, naves espaciales, etc.), sus escenarios (tierras mágicas, castillos en las nubes, tierras antiguas de pueblos históricos extintos, etc.) y otras cuestiones (Balaguer, 2010).

Mediante el análisis semiológico, inspirado en los supuestos desarrollados por Umberto Eco, a videojuegos Arcade de tipo bélico y combativo como "street fighter II" se han identificado mensajes autoritarios dentro de esos juegos de video que sugieren una conducta violenta sobre quienes los utilizan (Sánchez-Cázares, 1994). Algunas historias de vida a jóvenes que se consideran adictos a los videojuegos (Baena, 2002) muestran que existen tareas pendientes a propósito del uso de los videojuegos, ya que muchos de estos pueden proponer determinadas lecturas de la realidad más allá de la agresión. Estudios exploratorios sobre el conocimiento de los efectos de los videojuegos en cien niños de la Ciudad de México a través de observación participante y entrevistas han demostrado que estos chicos, de entre 6 y 12 años, toman actitudes agresivas por el alto nivel de violencia contenida en los juegos de video (Alarcón, 1987). Los menores dejan de ayudar a sus mayores y se tornan violentos cuando se les ordena dejar el juego. También, pelean a patadas lanzan puñetazos reales entre jugadores al perder un encuentro o desafío virtual entre sí.

Los videojuegos han sido abordados de manera más abundante en tesis de licenciatura que de cualquier posgrado, como lo demuestra el análisis a bases de datos de las principales instituciones sobre estudios de comunicación durante esta investigación. Hace falta mucho camino por recorrer en el estudio del videojuego en México pues la mirada que de ellos se ha identificado ha dejado ver la violencia que, según los investigadores, pueden sugerir y caracterizar dejando de lado otras cuestiones como las capacidades de enseñanza, aprendizaje y alfabetización que tienen niños y otros usuarios de

los videojuegos. Capacidades consideradas cognitivas donde el pensamiento se desarrolla y la mente adquiere habilidades y destrezas, el razonamiento se complejiza y la toma de decisiones se hace evidente.

Debido a la escasa investigación en jóvenes o adultos (de éstos últimos no se ubicó ningún trabajo específico que los contemplara) parece primar la importancia de exploraciones con niños, de los que, efectivamente, se han identificado tesis de licenciatura y libros. Sobre estos últimos, cabe mencionar que gran parte de la existencia de trabajos sobre videojuegos, así como literatura relacionada a los juegos, mayormente se desarrolló fuera de nuestro país y específicamente por norteamericanos. A pesar de ello, las tesis que se han ubicado en las más importantes escuelas de comunicación en la Ciudad de México principalmente se encuentran en instituciones públicas.

Fuera de sus aspectos técnicos, las investigaciones sobre los videojuegos han utilizado mayormente la metodología cualitativa por medio de entrevistas en profundidad o pautas de observación participante. Se ha estudiado más la recepción del videojuego sobre auditorios de manera aislada considerándolo un medio masivo funcional y separando así a los sujetos de la investigación (los videojugadores) del ambiente donde se desarrolla el fenómeno (el momento y lugar donde juegan cotidianamente).

Sin embargo, parecen quedar pendientes las cuestiones tanto de la producción, como el contexto del videojuego. Además, casi no se han identificado investigaciones que procedan a ubicar a los juegos electrónicos de video más allá de una industria productora de significados que se traduzcan en ganancias económicas. Los medios de comunicación, como es el caso del videojuego, no son más que el reflejo de los valores de la sociedad en la que vivimos; o mejor dicho, de los grupos de poder que controlan los principales medios de comunicación (Levis, 2003). De esta manera puede entenderse que la violencia que aparece en los juegos de video es el reflejo de la existente en una sociedad que resuelve sus conflictos y diferencias mediante guerras y sufrimiento en nombre de la pacificación mundial.

Es momento de complejizar el panorama en torno al videojuego desde teorías o marcos conceptuales pertinentes que ayuden a desarticularlo de concepciones que lo consideran mayormente como generador de efectos violentos en quienes lo juegan. A continuación, se pretenderá acercar una teoría de la comunicación sobre los medios de comunicación a los videojuegos, tratando de contribuir en la medida de lo posible a mirar al videojuego desde otras instancias.

CAPÍTULO 4:

4. Marco Teórico

A través del apartado anterior se ha mostrado el abordaje teórico que se le ha hecho a los videojuegos en nuestro país. Este ha permitido entender las diferentes ópticas en que han sido caracterizados y abordados científicamente evidenciando la existencia de trabajo pendiente a propósito de dichos juegos de video. Es necesario acercarse a este objeto de estudio conceptos que ayuden a comprenderlo desde otras perspectivas posibles.

En este capítulo se describirá la teoría de Usos y Gratificaciones, así mismo se contemplará el desarrollo que ésta ha tenido a través de los años desde sus inicios hasta la actualidad por parte de varios investigadores y se observarán también las aplicaciones que se le han dado en estudios científicos con distintos públicos.

Se pretende acercarse en esta investigación la teoría de los Usos y Gratificaciones con los videojuegos ya que se desea saber específicamente cuáles son algunos tipos de gratificaciones, compensaciones, satisfacciones, etc. que obtienen los jóvenes de la Ciudad de México cuando usan los juegos electrónicos de video conocidos como Arcade y también conocer las posibles diferencias que puedan presentar en términos de usos. De esta manera, se identifican dentro de este capítulo investigaciones relacionadas con los usos de videojuegos.

4.1. Teoría de Usos y Gratificaciones

La teoría de Usos y Gratificaciones da cuenta de cómo la gente utiliza los medios de comunicación para satisfacer necesidades. Por tanto, el abordaje teórico desde esta perspectiva pretende evidenciar a sus audiencias más allá

de unos simples consumidores que reciben informaciones sino como agentes activos capaces de elegir y decidir para qué y cuándo utilizarlos. Por tanto esta teoría aborda la relación que presentan los medios con sus usuarios y con la sociedad.

No importa que tan masificado e influyente sea un medio, éste no podrá ejercer ningún tipo de reacción sobre un individuo al que la información o impacto creado por éste no le resulte útil dentro del contexto social y psicológico en el que se desenvuelve (Nosnik, 1991). Los medios de comunicación colectiva, como es el caso del videojuego, deben ser entendidos tomando en cuenta las exigencias de sus públicos y su estudio debe poner atención a las necesidades de sus usuarios del mismo modo que hace con otras instancias como son sus finalidades persuasivas.

4.2. Orígenes y contexto

Ante la imposibilidad de dar cuenta real de los efectos que tenían los medios masivos de comunicación en investigaciones científicas hacia finales de los años treinta en Norteamérica, se consideraba de manera más o menos generalizada que las audiencias eran pasivas e incapaces de responder, criticar o rechazar los mensajes de dichos medios.

Estas audiencias o receptores se consideraban como masas homogéneas resultantes de un proceso de concentración y aglomeración de gente e informaciones cuyos intereses eran más o menos similares. Existía una generalización de la vida social pues se consideraba que las masas consumían y reproducían los mensajes de una sola manera facilitando la comunicación entre grupos sociales pero sin considerar las características propias de cada sujeto dando con ello mayor importancia a los medios (De Fleur, 1982).

Sin embargo, en la década de los cuarenta inicia un interés por los receptores dentro de investigaciones empíricas sobre la comunicación de masas. Se toman en cuenta a las audiencias antes que los efectos de los medios

cambiando la idea de que los receptores eran pasivos por una distinta que los ubicaba como activos y capaces de utilizar las informaciones contenidas en los mensajes. Empieza a verse al público desde una perspectiva social, cultural y psicológica y no como un todo indiferenciado (De Fleur, 1982).

Resultado de estas suposiciones será una de las preguntas fundamentales que da paso a la teoría de Usos y Gratificaciones y que cambiará la mirada que se preguntaba ¿Qué hacían los medios con sus audiencias? pasando a una que cuestionaba ¿Qué hacían las audiencias con los medios? De esta manera se empezó a considerar que la conducta mediática estaba gobernada por metas, motivos e intenciones, es decir, que existían una serie de factores que guiaban, filtraban y mediaban sobre las percepciones que se tenían de los mensajes de los medios de comunicación y que las audiencias podían elegir los medios y sus contenidos conscientemente (Varela, 2001).

4.3. Etapas

Se rescatan tres periodos o etapas en que se realizan estudios empíricos tomando en cuenta los Usos y Gratificaciones de los medios masivos (Nosnik, 1991).

En un primer periodo o etapa se encuentran estudios que abarcan a grupos de radioescuchas y los usos que éstos hacen de sus programas preferidos. Surge la necesidad de entender que es lo que elaboran las audiencias con sus programas preferidos y de esta manera tratar de ubicar a los sujetos como entes activos capaces de tomar sus propias determinaciones con respecto a los medios.

Herzog realizó (en 1942) un estudio descriptivo para conocer los motivos por los que las audiencias escuchaban concursos radiofónicos de preguntas y respuestas (Valbuena, 1997) encontrando que las mujeres, pero sobre todo amas de casa, que oían programas denominados radionovelas hallaban en sus

tramas una forma de descarga sentimental y emocional que no tenían en su vida cotidiana.

Las circunstancias en torno a las que giraban las historias de la radio eran más agradables para ellas y las satisfacían más que las que vivían cotidianamente pero al mismo tiempo se ajustaban a sus experiencias personales en varias ocasiones ya que sus contenidos explícitos (como romances prohibidos) y las situaciones que anhelaban (como posesiones millonarias, amantes, visitar lugares exóticos, etc.) les daban motivo para seguir escuchando esos programas y satisfacer así la necesidad de evasión de la realidad (Moragas, 1982).

En ese mismo año, Suchman estudió los motivos que tenían los radioescuchas para oír música clásica retransmitida por radio (Moragas, 1982). Esto sirvió para conocer además los índices de audiencias de la gran cadena norteamericana de radio CBS (que posteriormente se convertiría también en empresa televisiva). Suchman se interesó por saber que era lo que la gente buscaba en sus melodías preferidas y qué les brindaban estas composiciones particularmente. Además trató de conocer por qué las elegían por encima de otras piezas musicales, como las canciones de moda de la época y los sonidos extranjeros, tomando la iniciativa de considerar ese formato radiofónico como preferido por encima de otros (Valbuena, 1997).

La segunda etapa de los estudios de corte empírico sobre Usos y Gratificaciones contempla a la prensa escrita y sobre todo el uso que le dan sus lectores, sin embargo también se involucran otros medios como las revistas y la televisión. Los estudios abarcan a las nuevas tecnologías que van surgiendo, mismas que dan cuestionamientos distintos a los investigadores, quienes no las toman en cuenta masivamente para identificar usos y compensaciones sino que realizan estudios focalizados sobre poblaciones definidas.

Wolf y Fiske (en 1949) analizaron por qué los niños gustaban de leer tiras cómicas en los periódicos. La razón principal por la que los menores recurrían a este medio era que dentro de sus comics encontraban héroes con los que se

identificaban, además de que las historias les daban acercamientos de la realidad social (Moragas, 1982). Mediante las tiras cómicas los niños podían aprender sobre la vida cotidiana, lugares y personajes prominentes así como las acciones consideradas buenas y malas por la sociedad en la que se desenvolvían.

Esto abrió la posibilidad de considerar factores psicológicos, es decir motivos, que se encontraban detrás de la conducta mediática. Esto se dedujo posteriormente a que se logró identificar que la exposición excesiva a las tiras cómicas estaba relacionada con deficiencias físicas y neuronales por parte de los niños que recurrían a ellas (Moragas, 1982). A mayor recurrencia a este medio se ubicaron más elevados patrones de comportamientos que mostraban carencias de retención de la información y falta de memoria a corto plazo.

Erich Fromm, a mediados de 1949, trató de investigar sobre el significado que tenía en la vida de las audiencias el hecho de que los ratones siempre le ganaran a los gatos en las tiras cómicas (Moragas, 1982). Las victorias que conseguía el ratón en todas las ocasiones en que enfrentaba al gato hacían que los lectores buscaran satisfacer la ilusión de algún día superar al ratón (Valbuena, 1997). Esto les servía incluso de consejo para enfrentar la vida cotidiana tratando de reconocer la existencia de situaciones de pérdida de las que había que recuperarse y seguir intentándolo.

Berelson en ese mismo año indagó durante una huelga de periódicos a cerca de las funciones que tenía en sus vidas dicho medio y que sensaciones les producía dejar de leerlo debido a un paro en las imprentas durante 17 días. Con ello logró encontrar que más allá de la ausencia física del diario había un vacío emocional y cultural en los lectores que diariamente consultaban ese medio (Valbuena, 1997). Aquellos que todos los días recurrían al periódico a consultar su horóscopo y las noticias que les parecían más relevantes al dejar de tener esa información sentían una falta de certidumbre en sus vidas.

Más adelante Bailyn (en 1959) evidenció la búsqueda de evasión, tanto psicológica como social, de la realidad por parte de los niños que eran asiduos

a leer tiras cómicas y revistas ilustradas. Ellos trataban de alejarse de problemas familiares así como de deberes y obligaciones cotidianos que tenían en la escuela y en sus hogares (Moragas, 1982). Los niños preferían leer sobre aventuras y acción a tener que realizar sus actividades diarias como aprender matemáticas o tender la cama.

Sin embargo, se identificó una variable que permitió darle un rumbo distinto a las investigaciones posteriores ya que el niño además de huir de la carga emocional y buscar ilusiones prefería a los personajes buenos o malos de sus historias gráficas dependiendo de sus pautas individuales en las que se desenvolvía diariamente (McQuail, 1979). Las condiciones personales que cada menor tenía así como el grado de socialización que presentaba eran determinantes en el uso que les daba a los medios masivos.

Schramm realizó un estudio en conjunto con Lyle y Parker (en 1958) tomando en cuenta a niños tanto de comunidades norteamericanas como canadienses tratando de ubicar las diversas causas por las que los menores observaban la televisión. Esta será la primera vez que se logren clasificar diferentes tipos de necesidades que hacen que los sujetos recurran a un medio en busca de satisfacción de objetivos. Enmarcaron a estas compensaciones como gratificaciones inmediatas las cuales eran información, entretenimiento, y utilización social (De Fleur, 1982).

Además, Schramm fue uno de los investigadores más destacados en realizar estudios sobre el consumo de la televisión en los niños debido a que consideraba que la pantalla era más benéfica que dañina para los menores y creía que aquellos que hablaban de efectos hacían víctimas a quienes participaban de los medios. Por el contrario, consideraba que las audiencias debían mostrarse como activas, conscientes y capaces de elegir el medio que mejor llenara sus expectativas (Moragas, 1982). Lo que haría que la televisión afectara a los menores serían factores como la desatención de los padres a los programas que sus hijos observaban o la sobre exposición constante a la pantalla por parte de los menores.

Este investigador (en 1961) identificó que las conductas de los pequeños se habían modificado con la llegada de la televisión a sus vidas y que encendían dicho aparato buscando placer producto tanto de la fantasía incluida en sus contenidos como de la identificación de los niños con los personajes animados de sus programas preferidos (Moragas, 1982). En este estudio ubicó otro tipo de gratificaciones a las que denominó postergadas y que contemplaron la conformación de una identidad personal y el establecimiento de las relaciones personales más directas (De Fleur, 1982).

Las gratificaciones de los medios más comunes que se encontraron en esta segunda etapa fueron las siguientes:

- a) Se obtuvo información sobre la vida cotidiana y la forma de relacionarse con los semejantes en dicho entorno. Una ventana al mundo por los datos y noticias que ofrecían los medios.
- b) Se encontró la posibilidad de un escape de la realidad y relajación superando con ello ansiedad, soledad, problemas individuales, estrés y preocupaciones cotidianas.
- c) Se logró la conformación de una identidad personal y con el entorno, lo que contribuyó a mejorar la autoestima.
- d) Dieron temas relevantes de que hablar lo que ayudó en las conversaciones con los semejantes facilitando la interacción social.
- e) Sirvieron para superar la soledad, como una especie de acompañante en los rituales diarios. (McQuail, 1979).

Estos estudios tuvieron en común la utilización de un enfoque metodológico principalmente de corte cualitativo. Además de que no trataron de indagar en las relaciones que pudieran gestarse entre las gratificaciones y las causas, tanto psicológicas como sociológicas, de las necesidades que se compensaban (Moragas, 1982).

Estas investigaciones además se centraron en comprobar los supuestos que se generaban en relación a las gratificaciones y la exposición a los medios, así como las compensaciones deseadas y las obtenidas. También consideraron de manera general los motivos psicológicos y sociales para usarlos (Varela, 2001).

La última y tercer instancia o periodo en que se pueden clasificar las investigaciones sobre Usos y Gratificaciones es la que aborda categorizaciones más detalladas y profundas no sólo de la utilización de los medios sino también de las compensaciones que se obtienen de estos. Son además las más actuales debido a que consideran al público como activo y con objetivos específicos que desean alcanzar. Estas ocurren de los años sesenta a la actualidad.

En 1960, Wright hace investigaciones sobre los usos de los medios y encuentra que los supuestos que aplicaban a su estudio abarcaban instancias tanto macro como micro sociológicas distinguiendo así la comunicación en grupo y la organizacional con fines y metas definidas. Stephenson, siguiendo a este último autor, sugiere en 1967 que gran parte de los usos de los medios son con fines de entretenimiento tanto individual como grupal asegurando que el recreo y esparcimiento que proporcionan ciertos programas reduce la ansiedad creada por los noticieros (Moragas, 1982).

Katz, Gurevitch y Haas (en 1973) analizan los orígenes sociales y psicológicos de distintas necesidades que satisfacen los medios de comunicación (Moragas, 1982). De esta manera determinan que su uso es una respuesta a las exigencias suscitadas por algún miembro de la audiencia y la iniciativa de utilizar los medios es obra de los mismos receptores como producto de una elección particular. Se identifica la posibilidad de que los medios puedan competir con otras fuentes de satisfacción las cuales no necesariamente deben ser tecnológicas.

Será la combinación de los factores psicológicos de los propios individuos, el contexto en el que se desenvuelven y las condiciones sociales de éstos los que

determinarán los usos específicos que les den a los diferentes medios de comunicación. Además Katz, Gurevitch y Haas afirman que los miembros de la audiencia utilizan los medios masivos para comunicarse a través de relaciones (ya sea instrumentales, de integración o afectivas) con diferentes instancias sociales como puede ser el mismo sujeto, la familia, los amigos, la escuela, etc. (Valbuena, 1997).

Estos autores resaltan cinco tipos de necesidades distintas que los medios de comunicación gratifican:

1) Necesidades cognitivas

Se encuentran en relación directa con la acumulación de conocimientos, saberes, habilidades y destrezas así como su comprensión y reforzamiento al momento de utilizar un medio.

2) Necesidades afectivas

También se les conoce como necesidades estéticas y tienen que ver con el reforzamiento de experiencias placenteras, estéticas, emocionales, afectivas y sentimentales.

3) Necesidades de integración a nivel personal

Están relacionadas con aquellas experiencias que contribuyen a nivel individual en el reforzamiento de la credibilidad, la estabilidad, la confianza, el estatus social, etc.

4) Necesidades de integración a nivel social

Tienen que ver con el fortalecimiento de los lazos de un miembro de la audiencia con la familia, los amigos, las autoridades y con las personas con las que se tiene contacto directo constantemente.

5) Necesidades de evasión

Están relacionadas con la supresión de estrés y tensiones así como la búsqueda de escape a problemas y situaciones desagradables de la vida cotidiana. Además, se encuentran relacionadas con el deseo de diversión (Wolf, 1987).

Estos autores determinan también dos maneras de gratificar necesidades: la primera de estas son las denominadas gratificaciones culturales resultantes de una sensación de placer que brindan los contenidos de los medios durante el proceso de consumo. La segunda son las denominadas gratificaciones de contenido o cognitivas que se obtienen al adquirir cierto conocimiento de las informaciones de los medios y emplearlo en situaciones de la vida cotidiana (Varela, 2001).

Katz y Cols (en 1974) sugieren que los medios de comunicación masiva hacen una división de las ocupaciones de acuerdo a las necesidades de sus usuarios; una separación temporal de sus actividades. Esta dependerá de las características que satisfaga un medio y las posibilidades que tenga de gratificar las mismas necesidades que un *media* similar o distinto (Nosnik, 1991).

En ese mismo año Greenberg realiza un estudio a menores ingleses para saber qué motivos tienen para utilizar la televisión. Descubre que la usan para dos razones fundamentales las cuales son tanto para aprender sobre sí mismos como para aprender sobre los demás. A partir de ahí ubica un esquema que abarca dos momentos en los que los medios pueden ser empleados por los miembros de la audiencia. Una primera noción que desarrolla una compensación particular personal y otra que la trata de satisfacer.

De esta manera, Greenberg desarrolla dos concepciones relacionadas entre sí sobre las compensaciones, mismas que denomina gratificaciones buscadas y

recibidas (Nosnik, 1991). Las primeras son todas aquellas convicciones y expectativas que los usuarios tienen cuando van a consumir un medio, y las segundas son todas aquellas compensaciones o recompensas que se obtienen y ganan tras haber consumido un medio. A grandes rasgos las segundas son resultado de las primeras tras haber buscado una necesidad particular y haberla cubierto de manera precisa.

Chaffee y Tims elaboran en 1976 un estudio que contempla a un grupo de adolescentes y su consumo televisivo encontrando que el grado de selección y percepción de dicho medio se encuentra en relación directa no sólo con el contexto social, sino que además importa mucho el hecho de ver sus programas preferidos con las amistades, la familia, novia/o, etc. y también es importante del grado de sociabilidad que se tiene con el mundo exterior. (Nosnik, 1991).

4.4. Supuestos

De las tres anteriores etapas de esa teoría se rescatan cinco supuestos fundamentales que conforman los Usos y Gratificaciones:

- 1) Se concibe a los receptores como activos.

Parte del uso de los medios está dirigido a una finalidad. No todo contacto con ellos es sin propósito pues una gran parte de su consumo es una necesidad. Dicha utilización es resultado de una interacción que pone de manifiesto la relación entre los contenidos de los medios y las pautas personales y sociales de los sujetos.

- 2) En el proceso de comunicación colectiva, el miembro de la audiencia tiene gran parte de la iniciativa para relacionar la gratificación de una necesidad y la elección de un medio.

La gente ajusta los medios a sus propias necesidades. Son ellos mismos quienes tienen poder sobre lo que opinan pública y personalmente de los medios. Los *media* no proporcionan gratificaciones por sí mismos, sino que la gente las deriva dependiendo de sus exigencias.

- 3) Los medios compiten con otras fuentes que también proporcionan satisfacción de necesidades.

Las necesidades que compensan los medios de comunicación masiva abarcan solo un grupo de necesidades que tienen las personas. Existen incluso necesidades que parecen contradecir los modelos de los medios como la soledad, la intimidad, el sueño, la continencia, etc.

- 4) Muchos de los objetivos del uso de los medios pueden derivarse de datos aportados por la misma audiencia.

Las audiencias son conscientes de los motivos y los intereses que tienen para acudir a un medio. La gente sabe lo que busca y lo que necesita o por lo menos tiene la capacidad para identificarlo si le es aclarado y así posteriormente poder comentar acerca de ello.

- 5) Los juicios de valor de la comunicación deben permanecer suspendidos mientras se analizan las orientaciones de los receptores.

La gente debe ser consciente de los medios masivos y mientras no se conozcan realmente las orientaciones que tienen desde sus propias definiciones, todas las afirmaciones o supuestos sobre la importancia que le dan a un medio deben restringirse y omitirse (Moragas, 1982).

4.5. Esquemas de Usos y Gratificaciones

Las investigaciones realizadas en la actualidad sobre los Usos y Gratificaciones se ocupan a grandes rasgos de:

1. Los orígenes tanto psicológicos como sociales sobre
2. Las necesidades que generan
3. Expectativas acerca de
4. Los medios de masas y otras fuentes que conllevan a
5. Esquemas diferenciados de exposición a los medios y que dan como resultado
6. Compensación de necesidades o
7. Necesidades gratificadas por otras fuentes (Varela, 2001).

Siguiendo el modelo de Katz desarrollado 1974 se incluyen una serie de situaciones sociales que se presentan en el contacto entre un receptor y su medio:

- 1) Las situaciones sociales crean un grado de conflicto y tensiones los cuales pueden liberarse cuando se recurre a un medio.
- 2) Se concientiza a los públicos de los medios sobre sus conductas y problemáticas lo que hace que recurran a buscar información a los programas y contenidos que consideran necesarios para resolver conflictos y problemas.
- 3) Los medios de comunicación poseen la capacidad de gratificar ya sea parcial o totalmente ciertas necesidades que no se compensan en las situaciones sociales de la vida cotidiana.
- 4) Existe la posibilidad de refuerzo y afirmación de valores o percepciones de la realidad que se adquieren mediante el contacto con los medios. (Nosnik, 1991).

De lo anterior, Katz dedujo que los grupos sociales con los que tienen contacto directo los miembros de la audiencia cotidianamente los empujan para que

utilicen los medios para satisfacer necesidades constantemente (Nosnik, 1991). El grado de familiaridad con un medio hará que un miembro de la audiencia lo utilice para un fin determinado, sin embargo, serán las experiencias diarias y la gente con la que conviva dicho receptor las que también influyan en la utilidad que le dé a un medio.

De tal manera, se clasifican las compensaciones que los receptores tratan de satisfacer al momento de consumir un medio de la siguiente forma:

1) Información

- Para informarse sobre la realidad y el entorno que los rodea, además de una exploración sobre el mundo, su pasado, presente y futuro.
- Se buscan consejos, sugerencias y opiniones sobre las actividades diarias y la toma de decisiones.
- Para la alfabetización y el aprendizaje de manera personal.
- Satisfacción de la curiosidad y el interés en general.
- Para sentirse seguros estando preparados e informados.

2) Identidad personal

- Para el reforzamiento de los valores y convicciones personales.
- Reforzamiento de las pautas de conducta sociales.
- Reflejo e Identificación con otros semejantes.
- Exploración de la realidad.
- Obtener información personal y autoconocimiento.

3) Integración e interacción social

- Conseguir información sobre los semejantes y sus pautas de comportamiento.
- Desarrollo del sentido de pertenencia mediante la identificación con otros semejantes del entorno inmediato.

- Obtención de información para la interacción social al servir de plataforma para las conversaciones dando de qué hablar con los semejantes.
- Facilitar el desarrollo de modelos de roles sociales, costumbres, hábitos y rituales.
- Ayudar en las relaciones sociales como son la familia, los amigos, la escuela, el trabajo, etc.
- Reemplazo de compañía genuina.

4) Entretenimiento

- Evadir la rutina y los problemas.
- Para evitar el aburrimiento.
- Relajamiento emocional y descanso.
- Obtención de placer y experiencia estética-cultural.
- Esparcimiento y ocupación del tiempo libre.
- Estimulación sexual.

5) Vigilancia

- Obtención de información sobre acontecimientos que pueden cambiar el entorno.
- Datos sobre los semejantes que ayudan a completar o realizar alguna actividad (McQuail, 1983).

4.6. Una mirada puntual a videojuegos

Los videojuegos son el primer medio de masas nacido en la era de la informática (Levis, 1997). Esto pone de manifiesto la necesidad de abordar teóricamente los juegos electrónicos de video en México enmarcándolos en la teoría de Usos y Gratificaciones para mostrar otras conceptualizaciones más allá de las que tienen desde los efectos tales como:

- Los niños se tornan agresivos por el alto nivel de violencia que incluyen los videojuegos, y entre ellos las Arcadias “double dragon” e “ikari warriors” (Alarcón, 1987).
- Videojuegos Arcade como “street fighter II” y “mortal kombat”, contienen mensajes autoritarios que sugieren una conducta violenta en los jugadores (Sánchez-Cázares, 1994).

Por tanto, las premisas de Usos y Gratificaciones se ponen en relación con los videojuegos (un medio de comunicación) para ubicar a sus audiencias no como sujetos pasivos que responden automáticamente a los mensajes emitidos por los medios, sino como entes activos cuyas capacidades de elección propia crean exigencias específicas:

- 1) La elección y el uso que le dan los usuarios a los medios están dirigidos a objetivos, motivos e intenciones definidos (Moragas, 1982). Los usuarios de videojuegos en línea tienen la posibilidad de ejercer colaboraciones colectivas formando comunidades virtuales (Tabachnick, 2009).

Los sujetos que utilizan los videojuegos tienen la finalidad de acercarse a otros y de esta manera socializar de manera tanto parcial como física para alcanzar metas definidas. Esto sucede en la mayoría de juegos en línea o conectados a redes locales.

- 2) El usuario de los medios es quien toma la iniciativa de seleccionar y utilizar los medios (Moragas, 1982). Los videojuegos de computadora sirven en la vida cotidiana para superar pérdidas y como lugar de ensayo de la realidad. (Tisseron, 2006).

Aquellas personas que recurren al videojuego toman la iniciativa de hacerlo conscientemente, debido, por ejemplo, a insuficiencias que tienen y pérdidas de las cuales es difícil salir adelante y desean superar.

- 3) El uso y la gratificación obtenida de un medio por parte de un miembro de la audiencia están regulados por factores sociales y psicológicos (Moragas, 1982). El videojuego, principalmente de computadora, es un acompañante virtual que usan los niños para reconocer cosas de su entorno (Vigueras-Garza, 1999).

Las conductas de los propios sujetos y su contexto hacen que estos participen de los videojuegos y otros medios personalizando las expectativas y las experiencias que tienen de ellos.

- 4) Los medios compiten con otras fuentes de satisfacción de necesidades (Moragas, 1982). Se pueden hacer movimientos financieros reales en los escenarios virtuales de los videojuegos (Rodríguez Jaime, 2009).

Los videojuegos, así como otros medios de comunicación colectiva, poseen varios usos simultáneos (como la posibilidad de realizar transacciones económicas, divertirse, escapar de la realidad, etc.) y dependerá de los usuarios decidir cual medio o plataforma cumple sus exigencias con mayor eficiencia.

Estas premisas pueden ayudar a entender la relación que tienen los videojuegos con los miembros de su audiencia debido a que sitúan a estos últimos como capaces de seleccionar y buscar satisfacer exigencias particulares. También se identifican autores que, siguiendo la tradición de Usos y Gratificaciones, han colaborado a entender la relación que tienen los medios de comunicación (como los videojuegos) con sus usuarios:

Katz en 1974 argumenta que son las experiencias cotidianas y la gente con la que convive el receptor las cuestiones que influyen en la utilidad que se le da a un medio. (Nosnik, 1991). A propósito de ello, Chaffee y Tims en 1976 aseguran que el uso de los medios está influido por el contexto social y psicológico de cada individuo y además por el cruce de esas informaciones con personas con las que se tiene contacto a diario como la familia, los amigos, etc. (Nosnik, 1991).

Dentro del ámbito de los videojuegos esto puede ser valioso ya que cabe la posibilidad de que dicho soporte tecnológico pueda ser utilizado de manera grupal pues permite colaboraciones e intervenciones entre varios jugadores conformando así comunidades que pueden estar presentes físicamente o a distancia de manera virtual (Tabachnick, 2009). Las gratificaciones que pueda cubrir un miembro de la audiencia posiblemente estén influenciadas por quienes participan e interactúan con él.

Gurevitch, Katz y Haas en 1973 determinan dos maneras de gratificar necesidades. La primera de estas son las denominadas gratificaciones culturales que son resultado de una sensación de placer que brindan los contenidos de los medios durante el proceso de consumo. La segunda son las denominadas gratificaciones de contenido o cognitivas y que son resultado de adquirir cierto conocimiento a través de las informaciones de los medios y emplearlo en situaciones de la vida cotidiana (Varela, 2001).

Estas dos formas de compensación serán importantes para abordar los videojuegos debido a que, como se sabe, que los juegos compensan cuestiones placenteras y de escape, pero también sirven para conocer el entorno y como una herramienta para la educación (Belli-López, 2008).

De entre los tipos de necesidades que Katz, Gurevitch y Haas reúnen en 1973 a propósito del uso de los medios (mismas que serán valiosas para entender la conducta mediática respecto a los videojuegos) se pueden encontrar en investigaciones sobre juegos electrónicos de video las siguientes:

- Necesidades cognitivas: Desarrollo y acumulación de conocimientos, saberes y habilidades (Wolf, 1987). Los videojuegos de computadora pueden crear vínculos sociales y aseguran la creación de redes de intercambio de conocimiento (Aranda, 2009)
- Necesidades afectivas o estéticas: Generan experiencia estética, emocional, afectiva y sentimental (Wolf, 1987). Los videojuegos pueden producir una experiencia estética sobre sus jugadores a través de la

interacción con los efectos visuales y sonoros que despliegan, como es el caso del videojuego para computadora "Max Payne" (Cano Olguín, 2009).

- Necesidades de integración a nivel personal: Contribuyen a reforzar la credibilidad, la estabilidad, la confianza, el estatus social, etc. (Wolf, 1987). El videojuego para computadora, a través de sus escenarios virtuales, ayuda a sus usuarios a conocer sobre el entorno (Vigueras-Garza, 1999)
- Necesidades de integración a nivel social: Fortalecen los lazos con las personas con las que se tiene contacto directo (Wolf, 1987). Los videojuegos tanto portátiles como de consolas caseras representan formas contemporáneas del mundo y muestran roles y pautas de comportamientos sociales mismas que se socializan compartiendo narrativas y retos a vencer (Bistrain, 1995).
- Necesidades de evasión: supresión de tensión y escape de problemas cotidianos. (Wolf, 1987). Los videojuegos de rol sirven de escape del mundo material; mediante el juego se escapa de las presiones de la escuela y de la familia (Balaguer, 2010).

Respecto a las compensaciones o gratificaciones que pueden realizar los videojuegos, siguiendo el esquema de McQuail desarrollado en 1983, se pueden enmarcar las siguientes:

Para informarse sobre la realidad y el entorno, la alfabetización y aprendizaje personal así como la satisfacción de curiosidad e interés general (McQuail, 1983). Ya que el videojuego ayuda a niños a reconocer muchas cosas de su entorno (Vigueras-Garza, 1999); sirve de acompañante en el descubrimiento de la realidad y el entorno inmediato de manera virtual. Los videojuegos son también agentes de enseñanza y alfabetización. Hay una serie de principios en el aprendizaje con ese medio (Gee James, 2004).

Respecto a las cuestiones de la identidad personal, colaboran con el reforzamiento de la conducta, la identificación de otros semejantes y sirven para explorar la realidad (McQuail, 1983). Esto debido a que los videojuegos emulan y sirven de ensayo de la realidad a través del desarrollo de personajes y pautas sociales virtuales (Bistrain, 1995) logrando así, quienes participan de ellos, observar las pautas de comportamiento de los semejantes.

En la integración a nivel social, se les puede considerar para informarse sobre los semejantes, desarrollar un sentido de pertenencia y modelos de roles sociales, así como servir de ayuda en las relaciones sociales. Pueden servir de reemplazo de compañía genuina (McQuail, 1983). Mediante los videojuegos los usuarios pueden colaborar (tanto físicamente como en línea) en la obtención de objetivos y el desarrollo de narraciones colectivas (Tabachnick, 2009). Los videojuegos para computadora son un amigo virtual que ayuda a niños a entender a sus semejantes y su contexto (Vigueras-Garza, 1999). Se crean perfiles y avatares virtuales que pueden suplir hasta determinado punto a personas que llevan a cabo situaciones reales.

A propósito de las cuestiones consideradas como entretenimiento, se puede obtener evasión de rutina y problemas, evitar el aburrimiento obteniendo así relajamiento emocional y descanso. También se puede adquirir placer y una experiencia ya sea de carácter cultural o estética. Se puede ocupar el tiempo libre (McQuail, 1983). Los videojuegos generan experiencia estética en sus usuarios al momento de participar de estos (Cano Olguín, 2009). Esto lo consiguen por medio de los efectos audiovisuales llevados a cabo en sus narrativas. Los videojuegos permiten desconectarse del mundo cotidiano (Balaguer, 2010) ya que, sus usuarios, pueden evadir problemas momentáneamente al involucrarse en las problemáticas presentadas en sus contenidos y jugar en ocasiones una situación ajena a la realidad.

Los elementos arriba señalados dan muestra de diferentes soportes de videojuego que pueden emplearse para compensar necesidades específicas. En ese sentido, es sabido también que los videojuegos pueden ser utilizados

para el refinar y mejorar cuestiones motrices y fisiológicas, sin embargo las Arcadias han tenido escasa participación en investigaciones que consideren sus Usos y Gratificaciones. Por tanto es indispensable su abordaje desde esta perspectiva teórica.

La teorización y el estudio empírico sobre los medios y sus usuarios es fundamental en los campos de conocimiento que dan pie a la comunicación. Una de sus preocupaciones centrales es el impacto que tienen esos dispositivos en diferentes sociedades, de qué manera influyen, manipulan o afectan a sus auditorios. De esta forma, se encuentran posturas sobre su abordaje que van desde una tradición positivista hasta otra más crítica y etnográfica (Lozano, 2004).

De tal suerte que se piensa como optimista a la tradición de Usos y Gratificaciones respecto a otras que no dan crédito a las audiencias y su capacidad para utilizar los medios (Lozano, 2004) (aquellas que consideran que estos últimos tienen una capacidad casi absoluta para manipular y crear una falsa conciencia en sus auditorios, como la bala mágica por ejemplo) ya que trata de identificar, evaluar y predecir el impacto de los medios en sus auditorios. Pero, no será lo mismo que las audiencias de los medios (como es el caso del videojuego) tengan poder sobre cuándo, cómo, por qué y para qué utilizarlos a que dichos auditorios tengan poder para influir en la estructura de los mismos. Tras el anterior razonamiento, a continuación, se mencionará la estrategia metodológica a emplearse para estudiar el videojuego Arcade.

CAPÍTULO 5:

5. Apartado Metodológico

En el capítulo anterior se han desarrollado los conceptos sobre la teoría de Usos y Gratificaciones elaborados desde sus orígenes abordando también nuevos esquemas propuestos por diferentes autores. Este abordaje pretende ser una herramienta teórica para poder hacer un análisis a los videojuegos poniendo énfasis en sus usuarios.

En el presente apartado se definirá y explicará la estrategia metodológica a seguir dentro de esta investigación. Se ha considerado el enfoque metodológico de corte cualitativo ya que se pretende analizar y entender un fenómeno comunicativo específico tratándolo de estudiar a través de una perspectiva naturalista que interpreta los hechos: se trata de los Usos y Gratificaciones de videojuegos Arcade por parte de jóvenes de la Ciudad de México.

5.1. Definición de Método

Mediante la metodología de investigación cualitativa se pueden analizar los escenarios y las personas dentro de un contexto determinado. Los sujetos se toman en cuenta en este paradigma como agentes activos que inciden y determinan las situaciones en las que se encuentran inscritos en vez de actuar de manera automática e inconsciente debido al rol establecido en una estructura social (Bisquerra, 1996).

Eso será de importancia debido a que la teoría de Usos y Gratificaciones asegura de la misma manera (desde la óptica de los *media*) que los sujetos son quienes deciden utilizar deliberadamente los medios para satisfacer alguna necesidad.

5.1.1. Enfoques metodológicos

La metodología hace referencia a una serie de estrategias para responder a distintas preguntas de una investigación y así producir diversos tipos de información y conocimiento empíricos (Pardinas, 1980). El método de análisis cualitativo comprende estudios sobre fenómenos desde un punto de vista humanista por medio de la descripción y la documentación de hechos que generan conocimientos, los cuales pueden ayudar a entender la complejidad de la realidad. Sin embargo, existe otro tipo de enfoque metodológico que ayuda a entender lo diverso del entorno, se trata de la perspectiva cuantitativa la cual confía en la medición numérica, el conteo y la estadística para establecer patrones de comportamiento sobre los fenómenos de la realidad (Pardinas, 1980).

5.1.2. Elementos metodológicos de investigación

La metodología cuantitativa descansa en un “paradigma positivista” para representar la realidad social (Hammersley-Atkinson, 2001). Se trata de un esquema cuyos conocimientos están orientados hacia la comprobación de hechos de manera objetiva, dejando de lado el sentido común para apostar por la medición rigurosa de variables que pueden cuantificarse y así construir verdades verificables. El enfoque positivista analiza además los hechos desde focos o subconjuntos de la realidad que pueden medirse como parte de una estructura.

El positivismo toma en cuenta más a los hechos sociales que al posible significado que llegaran a tener desde una perspectiva humana. La metodología cuantitativa inspirada en ese paradigma es sistemática y lógica (Bisquerra, 1996). También parte de leyes universales para conformar cuerpos de estudio estandarizados y sólidos.

Por otro lado, la metodología cualitativa está inscrita a un “paradigma naturalista” que considera la reconstrucción y asimilación de significados antes

que su medición numérica (Hammersley-Atkinson, 2001). Dicho esquema de conocimientos apuesta por la descripción detallada de las experiencias y los hechos proporcionando flexibilidad en su estudio ya que deja de lado hasta cierto punto leyes universales para explicar la realidad.

Bajo el naturalismo pueden hacerse estudios desde una perspectiva que trata de comprender la naturaleza de los fenómenos desde dónde son producidos y no desde reconstrucciones. La metodología cualitativa, bajo ese punto de vista, se centra en las interpretaciones y descripciones de los fenómenos para explorar desde dónde son producidos asumiendo que la realidad es dinámica y cambiante.

La metodología cuantitativa asume una postura positivista de medición constante y controlada. Se fundamenta en la realidad y la comprobación de hechos e hipótesis medibles y cuantificables (Pardinas, 1980). Por otro lado, la metodología cualitativa se basa en la observación naturalista y sin control de fenómenos que muchas de las veces no parten de una hipótesis (Pardinas, 1980). Incluso, en ocasiones recolecta datos sin medición numérica como pueden ser las observaciones y las descripciones moviéndose entre los eventos y su interpretación, por tanto tratando de reconstruir la realidad tal como es observada.

Mientras que la perspectiva cuantitativa es particularista y asume que existe una realidad estable y fija, la cualitativa aboga por una realidad dinámica y en constante transformación (Bisquerra, 1996). De esta manera, la primera se orienta al resultado por medio de datos sólidos y repetibles mientras que la segunda toma en cuenta procesos que analiza por medio de la obtención de datos profundos y subjetivos.

Mediante el paradigma cuantitativo se da cuenta de hechos y fenómenos sociales considerando escasamente las percepciones subjetivas de los individuos. Por su parte, la metodología cualitativa toma en cuenta las apreciaciones de los sujetos para entender cómo observan e interpretan el entorno ellos mismos (Hammersley-Atkinson, 2001). Sin embargo, pretende

también entender el significado de la realidad (comportamientos, procesos, usos, necesidades, etc.) más allá de su simple descripción.

La metodología cualitativa y la cuantitativa no deben descartarse o mostrarse como antagónicas; su uso se encuentra en relación a la postura que puede tener un investigador respecto a la realidad, a su objeto de estudio y a los objetivos que pretende. Ambos paradigmas de conocimientos son importantes ya que uno mira y da cuenta de los hechos y el otro los interpreta. Además existe compatibilidad entre ambos enfoques ya que pueden estar presentes en investigaciones que las combinan (Bisquerra, 1996).

El método cualitativo realiza investigaciones en el lugar donde se llevan a cabo y desarrollan los problemas que estudia. Además propone una visión realista y humanista de la realidad (Sampieri-Baptista-Collado, 2006). Debido a su flexibilidad y otros elementos mencionados será el paradigma metodológico de carácter cualitativo el que se ha considerado en esta investigación ya que empata con los objetivos contemplados en la presente.

La tradición de Usos y Gratificaciones, desde sus orígenes, se llevó a cabo mediante la aplicación de baterías de preguntas y encuestas a diferentes auditorios con la finalidad de conocer sobre sus gustos y preferencias respecto a los medios de comunicación. Estos instrumentos de investigación forman parte de la metodología cuantitativa. Sin embargo, la presente investigación se encamina hacia el método cualitativo. Para ello es necesario definirla mostrando sus elementos constitutivos.

5.1.3. El método cualitativo

Este método de acercamiento a la realidad es una observación, una descripción y una explicación detallada que aproxima los hechos desde donde se gestan tratando de definir un fenómeno desde su contexto real. Tiene las siguientes características:

- I. El investigador es instrumento de medida: Cabe la posibilidad de que los datos sean filtrados por el propio criterio del investigador obteniendo información subjetiva. Mediante la comparación de diferentes fuentes cualitativas es posible aproximarse de manera más acertada a un fenómeno social.
- II. Se realizan estudios intensivos a pequeña escala: En ocasiones suelen estudiarse ciertos casos específicos en su entorno natural de manera intensiva.
- III. No suele comprobar hipótesis: Se considera más como un método para generar distintas teorías e hipótesis que un instrumento para probarlas.
- IV. No tiene reglas de procedimiento: Debido a que la investigación es de naturaleza flexible los datos no necesariamente se recogen mediante el establecimiento de variables definidas operativamente y en ocasiones no pueden cuantificarse.
- V. Es holística: Mediante este método se puede abarcar un fenómeno en su conjunto sin detenerse a dividirlo en sus variables.
- VI. Es recursiva: El modelo de la investigación se puede desarrollar a medida que la investigación sigue su curso. Se pueden replantear ajustes cuando existen anomalías dentro del modelo analítico.
- VII. Se puede categorizar: Se pueden clasificar datos y agrupar dependiendo de las características y propiedades que cumplan para ello.
- VIII. No es estadístico: Solamente cuando se tiene certeza de lo que se cuenta se pueden hacer frecuencias y estimaciones pero por lo general no permite el análisis de manera estadística.

- IX. *Serendipity*: A lo largo de la investigación pueden presentarse hallazgos e informaciones de manera no prevista que pueden incluirse para obtener otra perspectiva sobre el fenómeno.
- X. Da satisfacción emocional: Tiene que ser democrática e incluir lo más posible la voz y las percepciones de quienes están hablando, tratando con ello de no ser una investigación populista e interesada (Bisquerra, 1996).

Así mismo, la investigación cualitativa comprende tres fases como parte de un proceso en el que se desarrolla para la mejor comprensión y estudio de fenómenos:

1) Preparatoria.

Se compone de dos fases que son tanto de reflexión como de diseño:

- a) Reflexión: En esta etapa se debe tener en cuenta el tipo de investigación, los alcances y objetivos que se pretenden. Se establece primeramente un marco conceptual desde las propias referencias y formación del investigador, es decir, se reflexiona sobre un tema u objeto de estudio y se argumenta su relevancia.
- b) Diseño: Se procede a la construcción de una herramienta que explica las principales preocupaciones que se van a estudiar y su relación con el fenómeno. Suele llamársele marco teórico o conceptual.

En la presente investigación se ha tomado en cuenta el modelo teórico sobre Usos y Gratificaciones ya que puede ayudar a entender las exigencias y compensaciones que presentan aquellos sujetos que se acercan a los videojuegos Arcade. Se ha considerado esta teoría además en función de la metodología cualitativa ya que se pretenden conocer las diferencias en

términos de usos que puedan presentar los videojugadores, cuestión que puede abordarse mediante este método de investigación.

2) Trabajo de campo.

Es la etapa en que debe salir a donde se produce el problema que se va a estudiar. Se debe describir de manera profunda mediante algún instrumento desarrollado previamente y un diario de campo que servirá de vehículo paralelo a las informaciones obtenidas en la investigación. Existen diversas técnicas desde las que se puede abordar y obtener datos e informaciones sobre un fenómeno en su ambiente natural como son:

a) Observación participante: Se trata del estudio de un suceso en el lugar en que se produce. Debido a que la observación es una construcción cultural, el propósito general de la investigación desde esta perspectiva es ayudar a comprender un problema desde donde se gesta y aportar elementos que puedan transformar la realidad con la mayor imparcialidad posible. Existe la posibilidad de que el observador participe directamente con los sujetos que está investigando y tenga contacto con ellos, aunque puede que no se involucre y preste atención al fenómeno de manera incógnita. Debido a que la mirada del analista se encuentra en relación a las conclusiones que deduzca de su observación, es posible que sus informaciones sean demasiado subjetivas. Sin embargo, de esta manera se pueden estudiar cuestiones que de otra forma serían inaccesibles.

b) Entrevista a profundidad: La entrevista de manera profunda permite conocer detalladamente las percepciones que tienen algunos sujetos de un grupo determinado. Mediante este método se puede recopilar gran cantidad de información ya que se trata de instrumentos flexibles y dinámicos. Las cuestiones que se abordan bajo esta perspectiva son abiertas y no siguen un modelo estándar para su desarrollo. La entrevista a profundidad se lleva a cabo mediante encuentros cara a cara entre el investigador y sus informantes para conocer ampliamente

cuales son los motivos, causas, experiencias, etc., en torno a la problemática a tratar. Deben desarrollarse como una interacción entre iguales para poder obtener la mayoría de información.

c) Estudios de caso: Se trata de una recopilación de informaciones y referencias de la mayor cantidad de fuentes posibles para ayudar a entender y explicar un fenómeno. Se puede hacer la extracción de documentos de carácter científico tales como revistas electrónicas, libros, manuales, tesis, etc., para dar cuenta de posibles asimetrías o paralelismos que existan entre los distintos enfoques desde los que se pueda observar una cuestión particular.

d) Grupos de enfoque: Esta estrategia consiste en una entrevista aplicada a un grupo de personas que son cuestionados en un mismo sitio mientras un moderador controla los tiempos aproximados de las participaciones de cada miembro del conjunto. Pueden entrevistarse de seis a doce personas simultáneamente para conocer sus ideas respecto a un mismo tema mediante un cuestionario previamente desarrollado. En muchas ocasiones este tipo de investigaciones deja ver a un líder entre los entrevistados que guía la información, siendo la responsabilidad del moderador controlar esa situación y continuar el cuestionario.

3) Analítica

Se trata de la etapa donde se deben reunir las informaciones obtenidas de los distintos instrumentos metodológicos, se deben comparar y analizar para poder hacer una reducción de datos y así disponer de ellos. En la medida de lo posible se deben conocer las probables semejanzas o diferencias que pueden presentar entre sí, mediante triangulaciones, para poder empatar dicha información con los objetivos perseguidos y con la teoría que sustenta la investigación. Esto podrá contribuir a obtener resultados y poder verificar las conclusiones a las que se lleguen. Existe la posibilidad de pasar el nivel descriptivo de una investigación y proponer modelos teóricos, conceptos, tipologías e indicadores mediante la información recabada y su apropiado

estudio. Por último, el análisis de la información debe realizarse de manera reflexiva considerando la posibilidad de que puede ser retomada para posteriores investigaciones.

4) Informativa

Es un informe detallado sobre las etapas de la investigación que da cuenta de los hallazgos encontrados y las deducciones finales a las que se llegaron. También debe contar los distintos problemas y alcances en su exploración y desarrollo. Debido a que la representación y reconstrucción del mundo depende de cómo es construido, es preciso comprobar que las informaciones sean verídicas. Cabe la posibilidad de que el diario de campo y sus informaciones subjetivas puedan ayudar a colaborar con el desarrollo del informe debido a que todo el tiempo en que se lleva a cabo la investigación debe dar cuenta de los acontecimientos y el contexto en los que se desarrolla el trabajo de campo (Rodríguez-García, 1999).

5.2. Definición de técnicas de investigación

Existen tres actividades que deben considerarse en el trabajo de campo en función del método elegido para recopilar información:

1. Debe haber interacción y contacto no ofensivo. Se debe ganar la confianza y aceptación de los informantes para que se sientan cómodos.
2. Al salir a donde se está produciendo un problema deben de realizarse tácticas y métodos para trabajar en el campo y poder registrar la mayor cantidad de información.
3. Se deben realizar notas de campo mediante un instrumento de manera escrita y comparar los datos obtenidos con la estrategia de análisis correspondiente (Rockwell, 1999).

Para esta investigación se han considerado dos técnicas de investigación de carácter cualitativo las cuales son la observación participante y la entrevista en profundidad. En su conjunto estos dos instrumentos metodológicos pueden ayudar a entender y analizar los motivos, intenciones, percepciones, etc., que tienen los sujetos que utilizan un medio de comunicación, como es el caso del videojuego. A continuación se procederá a describir cada una de estas técnicas.

5.2.1. Observación participante

La observación es una actividad que lleva a cabo un individuo para dar cuenta de un hecho y poder obtener información de él mediante su asimilación y el registro de datos (Hammersley-Atkinson, 2001). La observación participante es una técnica de investigación cualitativa en la que el propio observador se involucra en el campo, contexto y situaciones cotidianas de aquellos sujetos que va a estudiar para poder conocer de manera directa las condiciones y formas en que se organizan dentro de un grupo determinado (Rojas, 1987).

La observación participante da cuenta de forma clara de lo que sucede dentro de un grupo. Cabe la posibilidad de que los sujetos que son observados puedan reconocer al investigador y comportarse de manera normal pudiendo posteriormente entablar relaciones y proceder a otro tipo de investigaciones, como pueden ser las entrevistas en profundidad (Evertson-Green, 1989). Las investigaciones a través de la observación participante son consecutivas, es decir, el proceso de observar se lleva a cabo en distintas fechas para dar seguimiento a un suceso y comprobar su veracidad.

Sin embargo, un investigador puede no involucrarse de manera directa con los sujetos a los que desea analizar. Esta técnica es conocida como observación no participante ya que el observador actúa de manera neutral y sin tener contacto directo con sus observados (Pardinas, 1980). Es una forma de indagación de los hechos sociales menos íntima que la observación participante ya que no se mira personalmente a los sujetos a los que se va a estudiar.

El investigador puede situarse de manera estratégica en algún punto en que alcance a ver las condiciones en que se presentan los fenómenos sin que sea visto por quienes participan en ellos. Además puede observar desde distintas áreas un fenómeno y así poder tener en cuenta que los hechos ocurridos sean o no verificables con los supuestos de la investigación.

Para la investigación de un fenómeno mediante alguna de esas dos formas de observación deben considerarse los siguientes aspectos:

- a) El fenómeno a estudiar.
- b) Un lugar en el que se llevará a cabo la observación (un parque, una sala de hospital, una convención, un local de videojuegos).
- c) Un aspecto particular de la realidad a observar dentro de ese lugar.
- d) Una pauta de observación para registrar y almacenar la información sobre ese fenómeno.
- e) Un procedimiento de colocación y tiempo estratégico para la observación.
- f) Aquellos sujetos que se han de observar (individuo, grupo, conductas).
- g) Analizar el registro de observación obtenido.
- h) Realizar un informe de observación por escrito (Evertson-Green, 1989).

En la observación participante se observa al mismo tiempo en que se participa en las actividades de un grupo asignado como objeto de estudio. Han de desarrollarse habilidades que permitan la entrada a los lugares naturales que conforman el fenómeno a investigar tales como:

- Acceso: Es indispensable contar con el acceso a ese conjunto de individuos. Deben entablarse relaciones con los representantes de un grupo para poder desenvolverse dentro de él con facilidad.
- Lenguaje: Debe tenerse cuidado con el uso del lenguaje. Éste debe ser lo más similar al del grupo a estudiar tomando en cuenta que los significados de las expresiones atribuidas por un grupo no son las mismas para otros.
- La cultura: Los individuos de un determinado grupo tienen prácticas, costumbres y rituales que los caracterizan y dan sentido a sus vidas de una forma particular. Al introducirse a una cultura el observador debe tomar en cuenta esas características o por lo menos tener una noción sobre lo específico de ese grupo humano y sus modos de representar el mundo.
- Registro: El registro de las actividades diarias de los sujetos en ocasiones debe realizarse de manera oculta, si así lo requiere la investigación, por lo que es recomendable utilizar mecanismos electrónicos de grabación de manera imperceptible y no alterar de alguna manera a los sujetos de una comunidad (Evertson-Green, 1989).

Es indispensable poner atención a todo lo que los sujetos dicen, sienten, expresan, hacen, etc., por ello deben tomarse en cuenta las siguientes instrucciones:

- Prestar atención a lo que ocurre.
- Cambiar de punto de vista y acercarse lo más posible cuando sea necesario.
- Buscar palabras claves en lo que dice la gente.
- Ubicar en las conversaciones los roles que desempeñan los sujetos.

- Memorizar y grabar lo más posible las observaciones de actividades, escenas y testimonios.
- Abandonar el campo al terminar la observación.
- Transcribir todo lo observado realizando esquemas y diagramas sobre lo suscitado en el lugar (Evertson-Green, 1989).

Cabe mencionar que no existe un tiempo determinado para investigar mediante la observación. El periodo que dure la investigación de campo debe tomarse en consideración dependiendo del comportamiento del fenómeno a estudiar pero debe ser persistente y de manera continua (Hammersley-Atkinson, 2001). Los principales objetivos de una observación participante son:

1. Espacio: El contexto en el que se desarrolla una investigación; pueden ser las condiciones ambientales y materiales del lugar así como la ubicación y distribución de los sujetos a observar. También, deben establecerse los sitios que ocupa el investigador en cada observación, sus movimientos y cambios de escenarios.
2. Sujetos: Describir el perfil que representan socioculturalmente en el sitio a observar como vestimenta, género, artículos que portan y determinar de manera subjetiva su rol dentro del grupo.
3. Prácticas: Los tipos de interacciones y contactos que pueden desarrollar con otros semejantes o ajenos, como puede ser el mismo observador (Pardinas, 1980).

5.2.2. Entrevista en profundidad

La entrevista en profundidad es una técnica de investigación relacionada con la observación participante ya que permite conocer ampliamente las percepciones que tienen los sujetos de una determinada comunidad sobre la vida social (Taylor-Bogdan, 1987).

Las entrevistas cualitativas no son directas, se trata de indagaciones abiertas acerca de situaciones o experiencias tal como las expresan los sujetos entrevistados con sus propias palabras (Taylor-Bogdan, 1987). Aparentan una conversación entre iguales (entrevistador y entrevistado) antes que un intercambio rígido y formal de cuestionamientos y contestaciones.

El investigador puede ganarse la confianza del informante generando empatía al ponerse en el mismo nivel que su entrevistado. Se conoce éste proceso como *Rapport* y se lleva a cabo mediante el trato directo constante con los sujetos desarrollando con ello una comprensión interpretativa sobre sus experiencias y puntos de vista (Sampieri-Baptista-Collado, 2006).

También, puede ganarse la simpatía y confianza en el momento de la entrevista cuestionando de manera indirecta al principio a los informantes para adentrarse posteriormente a los intereses más profundos del fenómeno que se va a estudiar.

Mientras que los observadores participantes recopilan su información en el campo de manera natural mediante la observación de hechos, los entrevistadores preparan las condiciones en que se pueden generar los diálogos testimoniales (Pardinas, 1980).

El observador participante obtiene conocimiento sobre algún fenómeno de manera directa en el lugar donde se desarrollan los hechos y la entrevista tiene su fundamento sobre la realidad de manera indirecta a través de los relatos de los otros.

Se pueden destacar tres tipos principales de entrevistas en profundidad las cuales tienen relación entre sí:

1. Entrevistas sobre historias de vida: Se trata de una entrevista que tiene el fin de conocer las experiencias y modos de vida de un sujeto determinado cuya prominencia se encuentra en relación al fenómeno observado. Representa el punto de vista interior de la vida de un sujeto a través de sus propias palabras a manera de biografía sobre un punto o tema específico.
2. Entrevistas de apreciaciones indirectas: Se trata de obtener información mediante cuestionamientos acerca de las actividades, los sucesos y los acontecimientos que no se pueden observar de manera directa. Da cuenta de relatos de personas que presenciaron algo de manera casi exclusiva e inédita para tratar de ser los oídos y ojos de ellos mientras fueron testigos de un fenómeno y proporcionan su testimonio.
3. Entrevistas a un cuadro amplio sobre un tema: Algunas entrevistas requieren el punto de vista de los posibles involucrados en un fenómeno para asegurar la veracidad de las declaraciones que ofrezcan. Estas entrevistas están destinadas a un número grande de sujetos y son llevadas a cabo en un lapso de tiempo relativamente corto (Taylor-Bogdan, 1987).

Las entrevistas en profundidad pueden llevarse a cabo de manera eficiente cuando:

- Los intereses de la investigación son claros.
- Los entrevistados y sus locaciones no son accesibles de otra forma.
- La investigación tiene tiempo limitado.
- La investigación contempla grandes cantidades de informantes.
- El investigador quiere determinar sobre experiencias humanas subjetivas (Taylor-Bogdan, 1987).

En el caso de los Usos y Gratificaciones sobre videojuegos Arcade es importante considerar a la entrevista por el último elemento arriba señalado ya que el estudio sobre las motivaciones, las compensaciones y las apreciaciones subjetivas de los sujetos pueden responderse mediante su propio testimonio.

Sin embargo la entrevista puede verse influenciada por respuestas irreales mostrando su ineficacia hasta cierto punto. Incluso puede que los informantes respondan mal a los cuestionamientos que se les hagan en determinado momento de la entrevista por no conocer las preguntas ni los temas de manera abierta. Para corregir ese error sobre sus puntos de vista y la veracidad de sus testimonios es necesario observar de manera continua a los sujetos para corroborar los datos de la investigación (Pardinas, 1980). Se debe conocer a la gente lo suficiente o en profundidad para obtener una descripción precisa desde sus propias palabras.

En ese sentido, los informantes deben seleccionarse cuidadosamente tomando en cuenta:

- Las intenciones y objetivos del investigador.
- El posible anonimato de los sujetos seleccionados.
- Darles oportunidad de comentar sobre la investigación finalizada.
- Algún tipo de remuneración u honorario.
- Horarios y fechas para investigar (Taylor-Bogdan, 1987).

El investigador debe abrir de manera amena el proceso de la entrevista procurando que los testimonios no sean forzados ni incoherentes (Hammersley-Atkinson, 2001). Para ello debe considerar aproximadamente un tiempo específico para cada pregunta y asegurarse de que la respuesta lleve un tiempo determinado para no dejar vacíos en los testimonios ni repetir lo ya dicho anteriormente.

Durante la entrevista, el investigador debe tratar de omitir sus propias opiniones y puntos de vista sobre el fenómeno a estudiar cuidando de no arrojar juicios

negativos. Debido a que la conversación durante su desarrollo es confidencial debe además mantener las informaciones y las identidades, si así lo requiere, en privado.

El método cualitativo de entrevista no reconoce un modelo específico para desarrollar preguntas (Pardinas, 1980), sin embargo, se deben tomar algunas consideraciones principales en su aplicación:

1) Preguntas descriptivas

Son aquellas que permiten ofrecer un bosquejo sobre acontecimientos, sucesos y fenómenos de la vida particular del sujeto entrevistado. Con ello se puede saber la prominencia que tiene un acontecimiento en la vida del informante.

2) Solicitar relatos

Se trata de cronologías, remembranzas o pautas biográficas de los mismos informantes relacionadas con el suceso a investigar para conocer su perspectiva personal y el contexto en que éstos se encontraban cuando ocurrió. Sin embargo, se debe tener en cuenta que no todos los informantes pueden ofrecer datos sobre sus experiencias.

3) Entrevista con bitácora

Es un método de entrevista donde los informantes poseen un registro sobre sus actividades en diarios, notas o bitácoras que pueden ser utilizadas durante la investigación para corroborar sus testimonios y ayudar a enriquecerlos.

4) Documentos personales

Las cartas, dibujos, diagramas, fotografías, etc. pueden ayudar a los informantes durante la entrevista recordándoles momentos en que sucedió

un determinado fenómeno a estudiar y además evocarles sensaciones y sentimientos anteriores (Taylor-Bogdan, 1987).

5.3. Selección de informantes

Los informantes de una investigación cualitativa deben tomarse en cuenta tras elegirse, en muchas ocasiones, los instrumentos metodológicos a través de los cuales se buscará obtener información sobre el fenómeno a estudiar. Una vez definida la herramienta, su aplicación dependerá de las características que reúnan determinados sujetos.

Dichos informantes pueden ser los representantes formales o informales de un grupo y sus opiniones deben reflejar las condiciones en las que se encuentra la comunidad en la que viven. También pueden ser aquellos que tienen una determinada posición social, económica, cultural, política, religiosa, etc., cuestión que les permite tener más información y conocer sobre su grupo de manera más completa y abierta que otros sujetos dentro de ese nicho (Rojas, 1987).

Además, pueden seleccionarse personas ajenas a la comunidad pero cuya ocupación o situación social hace que tengan conocimiento de ese grupo. En esos casos los informantes serán especialistas, representantes sindicales, ejidales, campesinos, médicos, empresarios, maestros, sacerdotes, curanderos o aquellas personas consideradas líderes dentro de su comunidad (Rojas, 1987).

Sin embargo, los informantes también pueden ser aquellas personas que hayan participado en un evento o que hayan sido testigos de algún suceso en particular (Taylor-Bogdan, 1987). Pueden ser personas que tengan contacto directo con el fenómeno a estudiar, más allá del prestigio dentro de su comunidad, y su utilidad se encuentra en función de la experiencia directa que tengan con ese suceso.

Los informantes contemplados para la observación participante y la entrevista en profundidad dentro de la presente investigación serán aquellas personas que sean videojugadores de Arcade: Se trata de un grupo de jóvenes de entre 15 y 25 años que radican en la Ciudad de México.

Para identificar y seleccionar a los informantes, es necesario ubicarse en el sitio donde se desarrolla un fenómeno que se desea investigar y empezar a observar a los sujetos que participan en él (Taylor-Bogdan, 1987) y, en el mejor de los casos, tener contacto directo o indirecto con ellos.

Para la presente investigación se han considerado seis sujetos que juegan videojuegos Arcade y que acuden a locales especializados para ello. El motivo por el que se seleccionaron es porque todos ellos pueden dar cuenta de los diferentes Usos y Gratificaciones que pueden obtener al participar de ese soporte de juegos electrónicos de video de manera constante.

El investigador debe tener relación directa con su informante para poder obtener información profunda y valiosa para la investigación que pretende (Taylor-Bogdan, 1987). Considerando lo anterior, se ha elaborado un instrumento de observación que podrá dar cuenta de manera periódica y continua sobre los comportamientos, actitudes, preferencias, acciones, etc., de esos seis sujetos.

También, se ha desarrollado una guía de entrevista en profundidad que consiste en un cuestionario dirigido a esas personas seleccionadas como informantes para obtener información sobre la utilidad que le dan a los videojuegos. Mediante estos dos instrumentos se podrá hacer una comparación de la información observada y testimoniada por los propios informantes comprobando su veracidad.

Dichos informantes tienen las siguientes características:

- Sus rangos de edad se estiman entre los 15 y los 25 años.
- Viven en la Ciudad de México o el área metropolitana.

- Tienen noción de los videojuegos; son videojugadores.
- Frecuentan locales o establecimientos que cuentan con Arcades.
- Tienen conocimiento sobre las Arcadias y las han usado.

Para localizar a los informantes se acudió a locales de Arcadias que hay en la Ciudad de México y en el área metropolitana. En un local ubicado en la colonia Zacatenco se contactó un conocido videojugador quien argumentó que los únicos buenos lugares de Arcadias que quedaban se encontraban dentro de las plazas comerciales. Recomendó una de ellas llamada Plaza Atenas. En ese sitio se encontró jugando a “Tobi”, el primer informante. En esa misma plaza se ubicó al segundo informante, “Arikado”, también conocido como “Alucard”. Este último aseguró conocer a “Tobi” desde hace tiempo pero no tener gran contacto con él. Sin embargo, confesó conocer a otros *maquineros*. Fue necesario acudir a la plaza conocida como Bazar de la Computación y el Videojuego, ubicada en frente de Plaza Atenas (ambas en eje central Lázaro Cárdenas) donde se identificó al tercer informante, “Cabo”. Éste personaje conoce a “Tobi”, ambos son conocidos de la Universidad en la que estudian. Para dar con el cuarto informante se tuvo que subir un piso en esa plaza y acudir al área de Arcadias; se halló en ese sitio a Fernando. Él aseguró conocer a un videojugador de Arcadias que participaba en torneos y que a él le hablaba debido a que a ambos les agrada música muy parecida. El quinto informante no se ubicó en alguna de esas plazas sino que fue necesario acudir a un local de videojuegos ubicado en la colonia San Juan Ixhuatepec, donde se rastreó a Jorge o “Pokemón”. El sexto informante se encontró afuera de ese mismo local ubicado en el municipio de Tlalnepantla (entre la colonia Zacatenco y la unidad CTM Risco).

A continuación se explican algunas características de cada uno de los informantes:

1. El primer informante es conocido en su círculo social como “Tobi”. Se le conoce con ese seudónimo debido a que en las convenciones de comics como TNT gusta de disfrazarse (*cosplay*) como los personajes de sus series de dibujos animados y videojuegos. Nació en la Ciudad de México

y actualmente es estudiante de la carrera de veterinaria en la FES Cuautitlán. También es cinta negra en karate y da clases a nivel principiante e intermedio a ocho alumnos. Tiene 22 años y actualmente trabaja en las tardes en una veterinaria en la Colonia CTM Risco donde hace las prácticas correspondientes a su tarea. En su casa tiene cuatro mascotas caninas, tres gatos y dos gansos. Los fines de semana se reúne en Plaza Atenas y en Plaza de la Computación y el Videojuego ubicadas en el eje central en la colonia Cuauhtémoc donde juega cartas y videojuegos Arcade con otros jóvenes de edades semejantes a la suya. En esos sitios hay una serie de locales relacionados con la cultura japonesa en los que degusta platillos tradicionales orientales y compra series televisivas y películas animadas. Es conocido en esos dos sitios también como “Ark”.

2. “Arikado” es el sobrenombre del segundo informante. Vive en la zona metropolitana y conoció a “Tobi” en el local de videojuegos que el mismo tiene actualmente. Vende juegos “piratas” en cd para “PlayStation” y “Xbox”. Tiene un puesto en el mercado de su comunidad en Tlalnepantla donde además de vender cd’s intercambia tarjetas de cartón sobre sus series favoritas. Actualmente se encuentra estudiando los fines de semana en el Centro de Lenguas Extranjeras en la unidad Zacatenco y trabaja de asistente en computación. Él mismo asegura que el negocio de los videojuegos solo lo hace por diversión y no espera prosperar ni superarse mediante esa actividad, aunque no cree dejar de jugar sus videojuegos preferidos jamás. Obtuvo su sobrenombre porque se considera uno de los pocos videojugadores que tiene un porcentaje muy elevado de progreso en “castlevania: symphony of the night”. Le gusta la subcultura oscura como la literatura de vampiros y licántropos. Además le agrada el cine de terror de los años veinte. Actualmente acude a plaza Atenas a jugar videojuegos Arcade y cartas con otros jóvenes y le ayuda a su papá además en la reparación de equipos portátiles de cómputo.
3. “Cabo” es el sobrenombre del tercer informante. Es estudiante de medicina veterinaria en la Facultad de Estudios Superiores de la

Universidad Nacional Autónoma de México sede Cuautitlán. Es amigo de “Tobi” y también practica artes marciales al igual que éste, sin embargo la disciplina que lleva a cabo recientemente la ha dejado para dedicarse a sus estudios de tiempo completo. Vive cerca de plaza Aragón ubicada en el municipio de Ecatepec en el Estado de México. Le gustan los comics japoneses denominados mangas y se declara fan de la industria Nintendo. Se dedica los domingos a jugar videojuegos en Plaza Atenas y en la Plaza Bazar de la Computación y el Videojuego en el Centro Histórico del Distrito Federal. En ese sitio come productos japoneses como chocolates, dulces y caramelos. Además reconoce ampliamente los juegos de tarjetas y cuenta con más de doscientos *cartones* mismos que intercambia con otros sujetos con los que compete en el área especializada para ello dentro de las dos plazas antes mencionadas. Le gusta la computación y asegura conectarse a Internet varias horas al día tratando de averiguar sobre los adelantos tecnológicos y audiovisuales japoneses y estar al día en cuanto a la producción de series, aparatos, etc. A pesar de ello confiesa que le gusta *spiderman* y tiene en su recámara figuras de acción sobre ese personaje animado.

4. El cuarto informante es Fernando, es estudiante de Historia en la Universidad Nacional Autónoma de México en su sede en Ciudad Universitaria, dentro de la Facultad de Filosofía y Letras de esa casa de estudios. Tiene 20 años y vive en el municipio de Ecatepec en el Estado de México. Le gusta la música clásica y electrónica y a la fecha arma canciones en su computadora con software especializados para músicos *dj's*. Considera esa actividad como un *hobbie* pero le gustaría que fuera más que eso para poder viajar por el mundo, conocer lugares y mujeres de todas partes debido a que nunca ha tenido la oportunidad de tener una novia. Actualmente se encuentra trabajando para un profesor dentro del Archivo Histórico del Hospital Psiquiátrico de la Castañeda ubicado en el Archivo General de la Nación. Asegura haber tenido distintas experiencias con los documentos que se encuentran en ese lugar y cree

conocer secretos sobre esa institución que nadie sabe. Los fines de semana acostumbra reunirse con sus amigos en la Plaza conocida como Bazar de la Computación y el Videojuego ubicada en eje central Lázaro Cárdenas número 38, donde frecuentemente gusta de comprar series de animación japonesa y videojuegos para PlayStation Portable.

5. El quinto informante se llama Jorge, mejor conocido por sus amigos como “Pokemón”. Es un joven de 23 años que vive en la Zona Metropolitana de la Ciudad de México en Tlalnepantla. Actualmente vive con su pareja y tiene un bebé recién nacido. Es programador de software en la empresa GAENZ de México ubicada al Sur del Distrito Federal. Estudia además una ingeniería en Comunicaciones y Electrónica en el Instituto Politécnico Nacional. Hasta hace unos meses se dedicaba a jugar en sus tiempos libres en las maquinitas ubicadas enfrente de su casa, sin embargo, además cuenta con un cibercafé que atiende y ha dejado de ir constantemente a ese local de videojuegos. Su familia tiene cinco tiendas de abarrotes en la plaza central de su comunidad y él ayuda a atender algunas de ellas en los demás ratos libres que tiene. De esta manera, casi no tiene tiempo para sí mismo. Se considera una persona alegre, pero con muchas responsabilidades. Hasta hace unos meses practicaba fútbol en el parque ubicado cerca de su casa, sin embargo, ha sufrido una lesión en el tobillo izquierdo y para poder continuar con sus actividades físicas requiere una operación quirúrgica.

6. El sexto informante es Iván. Vive en la zona metropolitana de la Ciudad de México, en la colonia San Juan Ixhuatepec. Actualmente predica en congregaciones de templos religiosos de los testigos de *Jehová*, mismas a las que acude en los fines de semana. Tiene 24 años y trabaja actualmente en una empresa de televisión por cable conocida como “megacable” en el puesto de almacenista. Asegura acudir algunos días después de la comida a jugar una hora a las maquinitas a jugar para después regresar a su trabajo el resto del horario. Practica fútbol en el parque ubicado cerca de su casa. Asegura que le gustaría cambiar de

lugar de residencia debido a que en su colonia hay muchas deficiencias sanitarias y de protección civil. En ocasiones, monta su motoneta color rojo y negro para ir a colonias cercanas a su casa donde acude a locales de videojuegos Arcadias. Le gustan las revistas de tecnología y los muñecos de acción de la serie japonesa conocida en nuestro continente como “los caballeros del zodiaco”. Tiene un hermano dos años menor a él, con el que juega maquinitas en el local de maquinitas ubicado cerca de su casa. Actualmente no tiene novia ni pareja sentimental pero le gustaría tenerla ya que en ocasiones confiesa sentirse muy solo.

Cabe mencionar no se discriminó en ningún sentido sobre videojugadores hombres o mujeres. No es intencional que se hayan seleccionado únicamente hombres (sujetos de sexo masculino) dentro de esta investigación; se consideraron los mencionados arriba por su prominencia dentro su comunidad *gamer* y además de tener prestigio en sus círculos por lo difícil que resulta encontrarlos.

5.4. Instrumentos

Se presentan a continuación los instrumentos metodológicos empleados en la parte correspondiente al trabajo de campo, es decir, la recopilación de información sobre los videojugadores arriba señalados. El primero de estos instrumentos es una pauta de observación participante y el segundo es un cuestionario con preguntas estratégicas acerca de los Usos y Gratificaciones de los videojuegos.

5.4.1. Diseño de instrumento para observación participante

INFORME DE OBSERVACIÓN

Lugar de observación: _____

Fecha: _____

Hora de inicio de observación: _____

Hora de finalización de observación: _____

Observador: _____

Materiales: _____

Nº de informe: _____

1 Espacio.

1.1 Croquis del espacio observado.

1.2 Distribución de los elementos que lo componen.

1.3 Ubicación del investigador en el espacio.

1.4 Tipo de iluminación (natural, artificial, tenue, etc.).

1.5 Sonido (presencia de sonido ambiental, música, etc.).

1.6 Ruido (conversaciones en voz alta, risas, gritos, tono de voz, etc.).

1.7 Mobiliario.

1.8 Decoración.

2 Sujetos.

2.1 Género.

2.2 Por grupos de edad (personas que conviven con el videojugador).

2.3 Vestimenta.

2.4 Artículos que portan.

3 Prácticas sociales.

3.1. Sobre sus interacciones:

3.3.1 Videojugador con su entorno (movimiento / cambios de lugar).

3.3.2. Videojugador con el juego de video.

3.3.3. Entre grupos (relación de videojugador con otros grupos).

3.2. Sobre sus rituales (actividades / costumbres / hábitos)

5.4.2. Diseño de instrumento para entrevista a profundidad

GUÍA DE PREGUNTAS

Buenos días/tardes/noches, soy estudiante de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México y vengo a pedir tu apoyo para realizar la siguiente entrevista con la finalidad de realizar un trabajo final en Comunicación. Agradezco tu atención.

Fecha: _____

Hora de inicio de entrevista: _____

Hora de finalización de entrevista: _____

Materiales: _____

Nº de entrevista: _____

▪ Caracterización del informante

- 1.- ¿Cómo te llamas? (si lo solicita el informante permanecerá anónimo)
- 2.- ¿De dónde eres?
- 3.- ¿Casado, soltero o con pareja?
- 4.- ¿A qué te dedicas?
- 5.- ¿Alguna virtud que tengas?
- 6.- ¿Y, que tal sobre algún defecto?
- 7.- ¿Posees alguna habilidad o destreza?
- 8.- ¿Existe alguna labor social que hayas hecho?

▪ Sentido de pertenencia

- 1.- ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?
- 2.- ¿Te gustan las maquinitas?
- 3.- ¿Qué tipo de arcadías te gustan?
- 4.- ¿Crees que hay algún motivo?
- 5.- ¿Hay alguna maquinita que sea tu preferida?
- 6.- ¿Te da satisfacción jugarla?

- 7.- Cuéntame alguna anécdota relacionada con las maquinas
- 8.- ¿Te metiste alguna vez en problemas por jugar maquinitas?

- Consumo de medios

- 1.- ¿Recuerdas tu primer Arcade?
- 2.- ¿Desde cuándo juegas maquinitas?
- 3.- ¿Qué tan seguido las juegas?
- 4.- ¿Te divierte jugar videojuegos?
- 5.- ¿Qué sientes cuando juegas maquinitas?
- 6.- ¿Qué requisitos debe tener una maquinita para que te agrade?
- 7.- ¿Crees que en las maquinitas hay información sobre la vida real?
- 8.- ¿Crees que las maquinitas te ayuden a adquirir alguna destreza?
- 9.- ¿Has resuelto alguna situación real inspirado en los retos de las maquinas?
- 10.- ¿Qué pasa cuando no puedes ganarle a la maquina?
- 11.- ¿Has escapado a tus deberes jugando maquinas?
- 12.- ¿Has dejado de hacer alguna actividad por jugar maquinitas?
- 13.- ¿Qué tan importantes son las maquinas en tu vida?
- 14.- ¿Te gustan más las Arcadias antiguas que las nuevas?
- 15.- ¿Has notado cambios en las maquinitas en los últimos años?

- Prácticas sociales

- 1.- ¿Te gusta jugar contra la maquinita o contra otro jugador?
- 2.- ¿Te gusta jugar solo o acompañado?
- 3.- ¿Qué piensas de que otros te vean jugando maquinitas?
- 4.- ¿Comentas con otros tus logros en las maquinitas?
- 5.- ¿Has hecho relaciones con quienes juegas maquinitas?
- 6.- ¿Cuando juegas y alguien se te une tratas de ganarle o le das ventaja?
- 7.- ¿Por qué?
- 8.- ¿Qué haces cuando juegas con una persona inexperta?
- 9.- ¿Y cuando juegas con uno muy “vago”?
- 10.- ¿Hay algo más que te guste hacer mientras juegas maquinitas?
- 11.- ¿Hay alguna costumbre que tengas al jugar videojuegos?

5.5. Diseño de Estrategia Metodológica

El desarrollo de la estrategia metodológica comprende una calendarización de las actividades que se llevarán a cabo para la aplicación y el desarrollo de las técnicas metodológicas:

ACTIVIDAD	FECHA	LUGAR	SUJETOS
1er. informe de observación	20 de febrero	Plaza Atenas	“Tobi” - “Arikado”
2do. informe de observación	27 de febrero	Bazar de la Computación y el Videojuego	“Cabo” – Fernando
3er. Informe de observación	5 de marzo	Local “Arcadias”	Jorge - Iván
4to. Informe de observación	6 de marzo	Plaza Atenas	“Tobi” - “Arikado”
1er. Entrevista	7 de marzo	Trabajo de “Tobi”	“Tobi”
2da. Entrevista	12 de marzo	Negocio de “Arikado”	“Arikado”
5to. Informe de observación	13 de marzo	Bazar de la Computación y el Videojuego	“Cabo” - Fernando
3er. Entrevista	19 de marzo	Bazar de la Computación y el Videojuego	“Cabo”

4ta. Entrevista	20 de marzo	Bazar de la Computación y el Videojuego	“Fernando”
6to. Informe de observación	19 de marzo	Local “Arcadias”	Jorge - Iván
5ta. Entrevista	20 de marzo	Hogar de Jorge	Jorge
6ta. Entrevista	21 de marzo	Parque de la colonia	Iván

Calendarización de actividades de la estrategia metodológica.

Así mismo, junto a las actividades de la estrategia metodológica, se anexa un calendario de actividades para el desarrollo del análisis y de las conclusiones del presente proyecto de investigación:

ACTIVIDAD	FECHA
Aplicación de técnicas metodológicas	20 de febrero 27 de marzo
Análisis de Resultados	28 de marzo 29 de abril
Conclusiones	30 de abril 27 de mayo

Calendarización de etapas de tratamiento de las informaciones.

CAPÍTULO 6:

6. Análisis de resultados

En el capítulo anterior se ha mostrado la metodología utilizada para realizar el trabajo de campo (misma que se desarrolló para, posteriormente, describir a los sujetos seleccionados) y que consistió básicamente en dos etapas: la primera se fundamentó en la observación participante a un grupo de jóvenes que juegan videojuegos Arcadias y la segunda fue un conjunto de cuestionamientos a profundidad sobre esos sujetos.

La observación participante fue resultado de una serie de interacciones directas con los seis individuos en tiempos y lugares distintos. Todos ellos realizan múltiples actividades, por lo que prestarles atención fue una tarea laboriosa. Para observar junto con ellos aquellas actividades en las que tienen contacto con videojuegos fue necesario entablar una relación personal y hacerse pasar como novato en el tema, haciendo constantemente cuestionamientos, ya que todos esos sujetos son muy orgullosos y no comentan sobre sus conocimientos y percepciones cuando alguien les enseña algo sobre un videojuego o sobre tecnologías e industrias culturales japonesas.

Sin embargo, para las entrevistas en profundidad la labor fue más amena debido a que, tras haber tenido contacto previamente con ellos, se sintieron más cómodos. Esto se debió a que durante la etapa de cuestionamientos se entabló una relación informal congruente con la llevada a cabo mediante la observación participante para lograr que sus testimonios fueran lo más desinteresados e imparciales posibles.

Eso quiere decir que se llegó a hacer *rapport* con los entrevistados. Se ganó su confianza para que ofrecieran testimonios que comúnmente no habrían brindado a otra persona que no estuviera involucrada en el ambiente en que se desenvuelven y que no tuviera conocimiento sobre su cultura, pero sobre todo,

se obtuvo debido a que el investigador permaneció como ignorante y con ganas de aprender, cosa que a los entrevistados les agrada.

En el apartado siguiente se hace un análisis de las informaciones que se obtuvieron sobre esos individuos en relación a dichas técnicas de investigación. Así mismo, debido a que el objeto de estudio en esta investigación son aquellos jóvenes que juegan Arcades, se hace necesario caracterizar su perfil específico como partícipes de ese medio en particular y entender la relación con otras cuestiones dentro de los lugares en los que participan de los juegos de video.

La información obtenida mediante los instrumentos metodológicos se debe analizar tomando en cuenta la teoría de Usos y Gratificaciones ya que sus supuestos pueden ayudar a identificar cuáles de ellos se observan con los videojuegos Arcade por parte de jóvenes de la Ciudad de México, así como los posibles usos colectivos que le dan a las maquinitas. De esta manera, se tratarán de identificar rasgos que caracterizan a los videojugadores y el contexto en que se desenvuelven.

6.1. Contextualizando a las Arcadias

Para abordar lo anterior es necesario entender el contexto en que se lleva a cabo dicha actividad. Las maquinitas o Arcadias, a diferencia de otro tipo de soportes de juegos electrónicos de video, se juegan en lugares públicos y no en los hogares. Es común encontrarlas en establecimientos destinados para ello, así como en sitios tales como tiendas, farmacias, papelerías, y otros negocios comerciales públicos.

En la presente investigación se observaron tres lugares en los que hay videojuegos Arcadias mismos que son frecuentados por jóvenes de diversos puntos de la Ciudad de México. Esos sitios son un espacio de encuentro para sujetos que, como los entrevistados, tienen una opción para participar y conocer los adelantos tecnológicos así como las novedades referentes a

industrias culturales orientales como son *mangas* o comics japoneses, películas, series televisivas y videojuegos, por mencionar algunas.

El primero de esos sitios se encuentra ubicado en una de las arterias más importantes del Centro Histórico, se trata del eje central Lázaro Cárdenas, en la Ciudad de México. En ese sitio hay una plaza llamada Bazar de la Computación y el Videojuego (también se le conoce como plaza Bazar del Entretenimiento y el Videojuego). Este sitio cuenta con tres pisos llenos de artículos y servicios relacionados con la cultura japonesa como son *manga*, *anime*, *cosplay*, comida oriental y, por supuesto, videojuegos tanto de consolas como Arcadas. Existen tres locales de esas últimas maquinitas en el tercer piso. Desde las diez de la mañana entre semana y a las nueve horas los fines de semana se abren y es común encontrar a muchos jóvenes dentro de ellos participando de sus videojuegos favoritos, retándose entre ellos y compartiendo e interactuando entre sí y mediante distintos títulos de ese sistema de juego electrónico de video. Se hacen filas de jóvenes que se forman para poder participar de las Arcadas y retar a quien resulte ganador de encuentros de hasta cinco minutos.

Lo mismo sucede con la plaza que se encuentra casi en frente (de la anterior) llamada Plaza Atenas (igualmente se le denomina Atenas Plaza); en ese lugar también hay una serie de establecimientos en los que se ofrecen a la venta diversos artículos de la cultura oriental y también hay jóvenes que se reúnen para jugar videojuegos y cartas relacionadas con la serie japonesa animada “yugi-oh”. En esta plaza, existen distintos objetos relacionados con la tecnología, pero además se pueden jugar videojuegos de consolas y las Arcadas. En ese sitio los jóvenes no se forman a retarse, sino que eligen sus juegos favoritos y por lo general participan en retas de hasta cinco minutos sin necesidad de formarse y esperar hasta quince minutos, como en la plaza de enfrente.

El tercer lugar en donde se ha llevado a cabo el análisis es un local de videojuegos ubicado en el área metropolitana, donde viven dos de los entrevistados, quienes han sido estudiados mientras jugaban con las Arcadas.

Ese lugar cuenta con sistemas de maquinitas exclusivamente, incluso los sistemas portátiles como Xbox que se encuentran dentro del establecimiento han sufrido modificaciones para hacerse Arcadías con límite de tiempo dependiendo del monto agregado a sus sistemas. El lugar cuenta con videojuegos Arcadia que incluyen simuladores de taxi, automóviles de carreras, motocicletas y sistemas de baile, etc., con sus respectivos muebles originales. Ese sitio casi nunca se encuentra vacío, es decir, todo el día llegan jóvenes a jugar maquinitas y a retarse entre ellos.

En los tres lugares existe la presencia de gente participando de las Arcadías de diferente manera: algunos juegan con sus maquinitas en solitario desarrollando historias que tienen varias escenas en su recorrido y que contienen un final tras terminarlas, unos más juegan contra otros semejantes en turnos de aproximadamente cinco minutos entre sí y al perder el encuentro vuelven a esperar un turno para continuar un desafío, que por lo general es de peleas o combates con personajes definidos y cuyos estereotipos definen ciertos rasgos de regiones físicas reales del mundo (*E-Honda* dentro de “street fighter” es un peleador japonés de sumo, *Goro Daimon* en “king of fighters” es maestro de judo, *Mitsurugui* es un maestro samurai, etc.) o que hacen alusión a otras industrias culturales (“spiderman” pelea contra “wolverine”, ambos personajes de la compañía norteamericana productora de comics Marvel).

Estos lugares tienen un ambiente concurrido, lleno de gente de varias edades: hay niños, jóvenes, adultos, hombres, mujeres, etc., quienes comparten entre sí distintos videojuegos sin importar sus edades o condiciones socioculturales y demográficas. En esos lugares se han podido observar a varios sujetos pertenecientes a diferentes estilos culturales compartiendo Arcadías. De esta manera, uno de los factores que cohesiona a los distintos grupos humanos dentro de las plazas y locales de videojuegos es la maquinita misma ya que grupos sociales como *darks*, *emos*, *rockeros*, *metaleros*, *skatos*, *punk's*, *cholos* y algunos otros, coinciden en esos lugares y participan mutuamente jugando videojuegos Arcadías.

6.1.1. Dentro de Plaza Atenas

En esa plaza se pueden encontrar a la venta artículos tecnológicos manufacturados en oriente de países como Japón, China, Corea, Taiwán y Tailandia. El primer piso de la plaza Atenas está compuesto por una serie de locales que ofrecen objetos tales como teléfonos celulares, memorias digitales y de almacenamiento masivo, reproductores de mp3 y mp4, tarjetas de cartón coleccionables relativas a la serie televisión animada “yu gi-oh”, videojuegos de consolas “Xbox 360” y “PlayStation” 1 y 2, series, películas animadas (y *live action*), entre otros. También cuenta con servicio de reparación de celulares y consolas de videojuegos.

Además, hay locales de atención a clientes de “Movistar” y un área de sanitarios. A través de unos altavoces se escuchan a personas promocionando sus productos (por lo general cuando se trata de celulares y reproductores de mp3 y mp4).

Al subir las escaleras lo primero que se encuentra es la renta de videojuegos tales como “Xbox 360”, tiene una batería y se renta el videojuego de “rock band”, además se venden e intercambian cartas relativas a las serie animada japonesa llamada “yugi – oh”. Más adelante se encuentra una tienda de comics americanos y productos relacionados como figuras de acción de superhéroes de las compañías “dc” y “marvel”, playeras, comics y revistas.

En el siguiente establecimiento se venden videojuegos, consolas y discos de “Xbox” y accesorios para el sistema “Xbox 360” entre los que se pueden encontrar guitarras, micrófonos, baterías, baquetas, por mencionar algunos. Ese piso de la plaza se divide en dos corredores que ofrecen distintas actividades, servicios y productos cada uno.



28. Dentro de Plaza Atenas

En la esquina derecha del sitio hay una Arcadia multijuegos que cuenta con un mueble en color gris y un monitor de aproximadamente treinta pulgadas. En el corredor del lado derecho se encuentran una serie de establecimientos (tres) en los que se venden tarjetas de “yu gi-oh” de países como Italia, Francia, Alemania, Japón, Corea y también nacionales. En esos locales se venden figuras de acción de videojuegos como “resident evil”, “devil may cry”, “street fighter”, “megaman”, entre otros. En el fondo existe un último corredor compuesto por varios locales; el primero de estos establecimientos vende cartas de “yu gi-oh” en su totalidad. El siguiente local vende muñecos de peluche relativos a series animadas japonesas como “domo”, “Naruto”, “one piece”, “dragon ball” por mencionar algunos de ellos.

El local contiguo es de un especialista en *mangas* japoneses el cual cuenta con más de ochenta títulos en sus idiomas originales. Además, ofrece disfraces confeccionados (denominados *cosplay*) de personajes como “Naruto” e “Inuyasha”; vende posters y cromos relativos a *mangas* y *anime* japonés. El local contiguo renta videojuegos de Xbox 360 cuyos títulos japoneses pueden ser “left for dead”, “gears of wars”, etc. En frente de ese local hay un

establecimiento que vende mantas, *mads*, o tapetes cuya serigrafía hace alusión a diseños de series japonesas como “high school of dead”. En ese local además se venden dulces japoneses llamados “pokis”, los cuales son tubos cilíndricos de 15 centímetros hechos de galleta con chocolate. En ocasiones, en un local de enfrente ponen canciones de música japonesa conocida como “J - pop”. A pesar de ello, el sonido de la Arcadia en el primer piso y el “rock band” son los más presentes en el lugar. Casi todos los locales, a excepción del último que da hacia el balcón, cuentan con mostradores metálicos y vitrinas en color blanco, de aproximadamente dos metros por un metro de longitud, en los que se venden distintos productos tecnológicos.



29. Muñecos de peluche de *anime*, *manga* y videojuegos a la venta dentro de Plaza Atenas

Existen dos mantas en la planta baja alusivas a la serie de videojuegos de “castlevania” con el personaje animado “León Belmont”, además hay diferentes carteles de los productos que se venden que incluyen celulares, servicio de *flexeos* y reparación de los mismos, así como descuentos en reproductores de audio y video. El primer piso tiene letreros de reparación de videojuegos. Hay

señalamientos que ofrecen venta de cartas, así como preventas exclusivas. Sobre estas tarjetas también se venden tanto expansiones como nuevos personajes de animación japonesa entre los que se encuentran “naruto” y “one piece”.

6.1.2. La Plaza Bazar de la Computación y el Videojuego

La plaza Bazar de la Computación y Videojuego se compone de distintos locales que venden productos relacionados con la tecnología y la cultura oriental. El primer piso se compone de más de cuarenta locales de aproximadamente cuatro metros por cuatro y medio los cuales contienen diferentes artículos concernientes a la computación como telcados, mouses, tarjetas lectoras de bluetooth, memorias externas de distintas capacidades. Se ofrecen también productos tales como televisiones de plasma y con tecnología LCD, reproductores mp3 y mp4, computadoras de escritorio, *laptops*, *notebook*, *netbooks*, por mencionar algunas, de marcas Lenovo, Sony, Macintosh, Samsung, Lg, entre otras.

Ese mismo piso se encuentra dividido en dos secciones, la primera se compone de aquellos dispositivos que dan ejecución a distintas operaciones lógico aritméticas desplegadas en sistemas de salida como monitores, reproductores, equipos de audio y video, etc. La segunda son aquellos dispositivos de entrada tales como dvd's, blu ray's, y cd's, memorias externas, discos duros externos, etc., de países como Japón, Corea y Taiwán. En el segundo piso, la mayoría de los negocios son de venta de peluches y muñecos de series televisivas japonesas, chinas y coreanas, así como venta de discos no originales sobre series televisivas y películas animadas de esos mismos lugares de procedencia.

Todos los negocios cuentan con televisores ya sea para mostrar las series televisivas animadas más novedosas o con videojuegos cuyos títulos se encuentran a la venta o próximos a salir al mercado. También se venden

dulces y golosinas japonesas. Existe un establecimiento con servicio de tatuajes y perforaciones corporales atendido por dos especialistas que realizan diseños exclusivos sobre personajes de las series japonesas y los videojuegos. Al lado de ese establecimiento existe un negocio de venta de corsetería, medias, botas altas con plataforma (en colores blanco, morado y negro), pantalones y faldas de terciopelo negro y púrpura utilizados en los *cosplay* y el *visual kei*.



30. Fachada de la plaza Bazar de la Computación y el Videojuego

En el tercer piso también hay locales que tienen productos orientales como gorras, playeras, tarjetas, videojuegos, discos no originales de animación, música y películas *anime*. En algunos locales de ese piso no se encuentra la luz encendida lo que hace que los monitores de las pantallas iluminen los locales que se encuentran rodeados de jóvenes jugando videojuegos como Xbox y PlayStation mismos que se rentan en un precio de entre quince y veinte pesos la hora.



31. Personas jugando cartas dentro de plaza Bazar de la Computación y el Videojuego

La plaza se encuentra acompañada de sonidos provenientes de diferentes locales desde el primer piso hasta el tercero. Pueden encontrarse monitores encendidos anunciando las series televisivas orientales tales como telenovelas, *sit com's*, dibujos animados conocidos como anime, o películas coreanas, chinas, y japonesas. En el segundo y tercer piso hay locales con videojuegos Arcadas que tienen encendidos sus sistemas; la música proveniente de esos aparatos emite sonidos que llegan a escucharse siete u ocho locales más adelante. Las personas que se ubican en las mesas (que se encuentran en la parte central del segundo y tercer piso) juegan cartas y platican entre ellos mientras intercambian tarjetas y discuten sobre las habilidades que posee cada cartón sin moverse del sitio donde se encuentran.

En el tercer piso hay servicio de karaoke en el que hasta cuatro personas simultáneamente pueden participar cantando alguna canción de su serie oriental televisiva preferida. Algunos locales del segundo y el tercer piso muestran los nuevos videojuegos para consolas caseras mediante monitores

planos, así como informes en japonés sobre las últimas noticias relacionadas con la modernización tecnológica en oriente.



32. Jóvenes jugando Arcadías dentro de plaza Bazar de la Computación y el Videojuego

El área de Arcadías del tercer piso está compuesta por cuatro locales que contienen muebles clásicos de esos sistemas de juegos en color verde y cuyos monitores son planos. Cada local de Arcades contiene aproximadamente el mismo número de soportes sumando siete en cada lugar acomodados en las esquinas de cada local para permitir el paso entre otros locales.

El primer piso en su mayoría contiene mantas que tienen las marcas de los aparatos electrónicos que venden. Los pisos dos y tres tienen cromos y mantas con personajes animados de series, películas y videojuegos con distintos colores como “Rorouni Kenshin”, “Kyo Kusanagi”, “Naruto”, etc. Algunos locales se encuentran decorados con peluches alusivos a los videojuegos que rentan o venden. Los locales relacionados con comida oriental tienen una serie de grabados en los respectivos idiomas en que se prepara la comida tradicional

de lugares como Japón, Tailandia, China, Corea y Taiwán. Dos de esos establecimientos tienen jarrones de porcelana blancos con diseños de dragones en color rojo.

6.1.3. En una sala de Arcadías

Ese lugar tiene en la parte de afuera un decorado en color azul marino con un personaje de comics americanos, se trata de *spiderman*. Fuera de las maquinitas hay una cabina de servicio donde un despachador recibe cambio, quejas y aclaraciones sobre los videojuegos Arcadías.

En la primer puerta del local, de izquierda a derecha se encuentran cuatro videojuegos, todos ellos iguales, correspondientes a la saga “king of fighters 2002”, enfrente de estas maquinas hay dos Xbox convertidos en Arcadías y que están dentro de muebles de maquinita pero cuentan con el control de Xbox en su tablero en lugar de botones y palancas. También hay tres videojuegos Arcade multijuegos con más de quinientos títulos por sistema de juego.

Existen dos videojuegos de automóviles de carreras llamados “cruisin’ world” con asientos semejantes a los de los automóviles en color rojo, palancas de velocidades y pantallas que muestran un sistema de control, manecillas, y aparatos de medición de combustible y velocidad semejando un automóvil de carreras.

Más adelante, hay un videojuego de *shooter* llamado “house of death” en donde se tienen que destruir cientos de *zombies* y monstruos, semejantes a los de la literatura clásica europea de horror del siglo XIX, mediante dos pistolas azules de plástico atadas a tubos flexibles metálicos en color plateado y que sirven de controles para mandar información a la maquina y eliminar a los objetivos.

En su mayoría, los sistemas de Arcadias funcionan con monedas de un peso, menos la “pump it up”, que se maneja con tres monedas de a peso y “cruisin’ world” que funciona con dos de estas monedas. La “pump” se encuentra justo a un costado de la segunda puerta (que es la de la derecha); consiste en un sistema de juego de la empresa coreana Andamiro y cuenta con dos tapetes compuestos por flechas que sirven de botones y dos agarraderas metálicas en color rojo de aproximadamente un metro cada una.

Los botones del tablero son conducidos hacia el sistema de juego por medio de dos tubos metálicos flexibles (de aproximadamente cuarenta centímetros de largo y cinco centímetros de ancho). Se compone además por un monitor (de aproximadamente dos metros por metro y medio) y justo debajo de él hay un par de bocinas en color negro (de setenta centímetros cuadrados cada una).

A un costado y viendo hacia la cabina de cambio (cuya dimensión es de un metro por dos metros aproximadamente) hay una maquinita de boxeo que tiene un costal de box y un guante del mismo deporte en color rojo atado con una cadena metálica plateada y una pantalla (de aproximadamente un metro por un metro y medio).

Continuando el recorrido dentro del establecimiento se encuentran dos maquinitas de apuestas las cuales funcionan con un peso y con ello proceden a mover un cursor hasta colocarse en una determinada posición que hace que se obtengan premios en efectivo tales como la devolución del propio crédito o diez, veinte, cuarenta o hasta ochenta veces el monto ingresado.

6.1.4. “Cultura Oriental” en la Ciudad de México

Debido a que los videojugadores de Arcadias analizados frecuentan lugares donde existen diversos aspectos de la cultura japonesa y oriental se propone la caracterización de aquellos elementos que se encuentran más presentes en las dos plazas observadas y que son *anime*, *manga*, *cosplay*, y, por supuesto,

juegos de video, sin embargo, muchos de estos elementos ya han sido descritos anteriormente dentro de la presente tesis:

Los videojuegos Arcadia forman parte de la denominada cultura oriental, y en particular de Japón, debido a que es el país productor de casi todos los títulos concernientes a videojuegos que han salido a la venta desde 1979 hasta la fecha (King, 2002). Es oriente el lugar que tiene el mayor número de juegos electrónicos de video y quien sigue creando y construyendo sistemas (y soportes para jugarlos) por excelencia.

En los locales de Arcadias se pueden encontrar maquinitas procedentes de Japón, como es el caso de “king of fighters”, “marvel vs capcom”, “house of dead”, etc, pero además existe la participación de Corea ya que la empresa Andamiro ha desarrollado el videojuego de baile llamado “pump it up”.

Sin embargo, la cultura oriental se extiende más allá de los videojuegos en esos sitios: Se pueden encontrar muñecos de peluche, tarjetas, cromos, música, mantas, posters y otros artículos relacionados con series animadas y *live action* (con personas). Estos personajes tienen su origen en Japón, ya que en ese país se han creado múltiples productos inspirándose en el *manga*, el *anime* y otras industrias culturales.

Los *mangas*, como primer ejemplo de ello, son publicaciones escritas que se venden mensualmente en todo el mundo y que han sido llevadas a nuestro país a través de Grupo Editorial Vid. Existen títulos como “video girl Ai”, “Nana”, “love Hina”, etc., los cuales son vendidos dentro de las dos plazas arriba mencionadas.

Por su parte, el *anime* es un género para las pantallas que se desarrolla en un formato audiovisual y que tiene relación con el *manga* y los dibujos animados. Es semejante a las caricaturas norteamericanas y al igual que estas desarrolla historias periódicas cuyos personajes tienen perfiles y roles que son definidos dentro de tramas que se van desarrollando con el paso de los episodios en que se llevan a cabo. También vende *anime* en las dos plazas mencionadas.

Las tarjetas intercambiables o cartones de juego son otra de las actividades que se practican dentro de las plazas mencionadas. Se trata de mazos de cartas con personajes que tienen atributos característicos y perfiles definidos. Con ellas se puede jugar en una batalla contra otro personaje, tal como se lleva a cabo en las historias en el *anime* y los *mangas*. Dentro de Plaza Atenas se realizan torneos de cartas y se dan premios en efectivo o en tarjetas a los ganadores cada fin de semana, por lo regular los domingos. Sin embargo, se puede jugar cualquier día de la semana en las mesas destinadas para ello.

Otra de las “prácticas orientales” llevadas a cabo en la Ciudad de México es el *cosplay*. Se trata de la caracterización de personajes y sus atributos por parte de aficionados a las series, películas, videojuegos, música, etc., producidos en oriente. Las personas que gustan de realizar esta práctica acostumbran disfrazarse con ropa, accesorios, pelucas y otros artículos relacionados con sus personajes favoritos; también se le emparenta con el movimiento visual japonés llamado *visual kei* a esta forma de disfraz o representación. Muchos jóvenes acuden a la plaza Bazar de la Computación y el Videojuego realizando caracterizaciones de “Naruto”, “Wolverine”, “Iori Yagami “Ryu”, “Sakura”, “Narusegawa” y otros personajes. Dentro de la Plaza Atenas y Bazar de la Computación y el Videojuego se ha permitido el acceso a personas disfrazadas, lo que hace que aquellos que gustan del *cosplay* se reúnan y puedan hablar, discutir y aprender sobre esta práctica sin tener el inconveniente que no sean utilizados en la calle esos atuendos con frecuencia, a menos que se trate de convenciones sobre comics y derivados.

Dentro de la Plaza Bazar de la Computación y el Videojuego se encuentran esos productos, pero además hay telenovelas y series en formato *sit com* procedentes de Corea, Japón y China cuyas tramas y aspectos tienen semejanza con las mexicanas y norteamericanas (como es el caso de “Densha Otoko”, “you are beautiful”, “dream high”, etc.).

Estos elementos arriba mencionados pueden ayudar a caracterizar a los videojugadores, ya que se ha observado que estos conocen y prefieren

productos y servicios de la cultura oriental, pero particularmente de Japón, mismos que encuentran en las plazas mencionadas (Atenas y Bazar de la Computación y el Videojuego). De esta manera, a continuación se presentan aspectos considerables sobre ellos.

A las personas que asisten a las convenciones donde se relacionan videojuegos, animación, *manga*, *cosplay* y otros elementos de la cultura japonesa suele decirseles *otaku*. Se trata de sujetos fanáticos a sus series favoritas y los videojuegos quienes tienen seguimiento a sus personajes tratando de actualizarse constantemente en torno a cualquier modificación en sus aspectos estéticos y dramáticos. Incluso, se visten como ellos y llegan a interpretar sus movimientos (y ejecutar sus técnicas y poderes especiales).

El término en oriente se emplea para referirse a cualquier tipo de fanático, alguien que se apasiona y le interesa cualquier cosa, no sólo el mundo del videojuego, *anime*, *manga*, etc. El término *otaku* se consideraba despectivo hasta inicios de los años ochentas en Japón (Levy, 1996), sin embargo, ahora sirve de estereotipo para categorizar a este grupo sociocultural conformado en relación a estas industrias culturales audiovisuales virtuales (*anime*, *manga*, videojuegos, *cosplay*). En nuestro país pocas personas se refieren entre sí o identifican con este término. Un tópico parecido que los identifica de manera similar sería *friki's* que se deriva de *freak*, extraño o fanático y que en su comienzo se utilizaba para describir a personas raras o extravagantes y ahora es sinónimo de personas que gustan de la ciencia ficción, los videojuegos, el *manga*, *anime* y derivados.

6.1.5. Caracterizando a los videojugadores

Los sujetos que juegan videojuegos tienen contacto con otras industrias culturales orientales. Estas personas gustan de disfrazarse de sus personajes favoritos de animación y juegos electrónicos de video. De esta manera se les puede considerar como *otakus* o *friki's*. Estos sujetos también juegan cartas y

conviven con más personas en otras actividades como consumir alimentos, comprar aparatos tecnológicos y hojear revistas sobre electrónica. Dentro de las plazas señaladas anteriormente puede verse que los jugadores de Arcadias son sujetos jóvenes aproximadamente entre catorce y veintiocho años.

Muchos de los videojugadores tienen conocimiento sobre los aparatos tecnológicos además de jugar videojuegos pues ellos mismos han confesado que les gustan artefactos electrónicos:

-Algunos mangas, jugar mis videojuegos, escuchar mi música o aprender cómo funciona más la computadora porque últimamente le he estado moviendo más- (“Cabo”).

Los soportes de los videojuegos tienen relación directa con la tecnología ya que se trata de sistemas electrónicos semejantes a computadoras. Incluso, uno de los cuatro soportes básicos en los que se desarrolla un videojuego es una computadora u ordenador (Levis: 1997).

Se ha observado también (y los mismos entrevistados lo han confesado) que muchos sujetos videojugadores son muy orgullosos y tienen un ego que comparten solamente con otros agremiados cercanos a ellos. Por tanto son sujetos selectivos en cuanto a sus relaciones sociales. Esto puede cristalizarse a través de los testimonios de los propios jugadores ya que ellos aseguran que existen otras personas que no los comprenden cuando les comentan sobre videojuegos y los catalogan como personas inmaduras.

Sin embargo, el nivel de reto que ocasiona jugar videojuegos Arcadia y el alto grado de competitividad y perfeccionamiento que incluyen sus narrativas hace que los videojugadores puedan ser considerados como sujetos competitivos y perfeccionistas y que además conocen la sensación de pérdida y saben cómo superarla: volviéndolo a intentar.

Los jugadores de Arcadias tienen un conocimiento de los personajes y de las historias que ocurren dentro del videojuego y conocen los términos en los que

han sido creados, así como las tecnologías con las que son llevados a las pantallas:

-La resolución de gráficos y lo que sería un poco el nivel de los colores porque antes sólo tenían muy pocos colores, ahora ya no; ahora ya tiene un poco más de combinación de colores- ("Cabo").

-En primer lugar las gráficas, como se vea, ya sea 2d, primera persona o algo así. Las gráficas deben estar bien...en el 2d...todo más fijo porque en el 3d todo se mueve demasiado y...se te dificulta un poco más la perspectiva, porque aunque sigue siendo 3d se sigue viendo como 2d y sigues pensando que es 3d en lugar que sea 2d- ("Tobi").

Estos sujetos tienen conocimiento de las tecnologías y los aparatos electrónicos, además conocen sobre aspectos generales de la sociedad que pueden ser considerados como cultura general. Algunos consideran más importante la literatura que los videojuegos, aunque no se han observado videojugadores que carguen consigo textos o artículos impresos semejantes cuando juegan Arcadias.

Un videojugador de Arcadias es un sujeto que además tiene monedas para agregarle a sus sistema de juego favorito e iniciar una partida, ya que es indispensable tener cambio (en este caso monedas de a peso) para poder participar de un videojuego. Las Arcadias aunque cuenten con ranuras para fichas o tarjetas electrónicas de prepago deben recibir un monto en efectivo en cualquiera de sus presentaciones.

Un jugador de Arcadia tiene un conocimiento básico, proporcionado en ocasiones por la misma maquinita, sobre la cultura japonesa. Esto se debe a que para poder jugar se deben seleccionar a distintos personajes o escenarios dentro de la trama. Para realizar esto no sólo se debe distinguir al sujeto gráficamente, sino que se repiten en constantes ocasiones las características y atributos de esos personajes así como su nombre y el videojugador decide, en muchas de las veces, en base a ese conocimiento.

Los videojugadores de Arcadias, además, poseen una destreza y coordinación por encima del grueso de la población que no recurre a estos sistemas audiovisuales. Se ha observado que también tienen una elevada capacidad de reacción ante un imprevisto suscitado dentro del juego y pueden resolver distintos problemas que presenta su estructura narrativa interna.

Los videojugadores de Arcadias analizados reparten su tiempo en varias actividades al día entre las que se encuentran trabajo, estudio, pasatiempos, etc. Utilizan el videojuego para cumplir sus exigencias en lugar de recurrir a sustancias u otros medios particulares. Estos les toman parte de su tiempo y su vida. Más aún, una característica común a tres de esos seis sujetos es que poseen habilidades de disciplinas marciales orientales. Incluso, algunos de ellos confiesan haberse inspirado en los videojuegos para desarrollar algún aspecto de esas técnicas de combate.

Los sujetos que juegan Arcadias prefieren usar videojuegos para encontrar en ellos alguna cuestión que está fuera de la realidad. Gustan de salir de los parámetros bajo los que se encuentra establecida y, mediante ellos, pueden convertirse en peleadores expertos, los mejores asesinos, los más experimentados y habilidosos exploradores, misioneros, policías, criminales, soldados, etc.

Los videojugadores asiduos son sujetos perfeccionistas que buscan los trucos y los imperfectos o errores que se presentan a lo largo del desarrollo de un juego (también conocidos como *bugs*) para mostrárselos a otros sujetos afines a ellos. En los torneos tratan de competir para ganar. Al videojugador de Arcadia no le gusta perder y siempre apuesta a ganar a pesar de que tienen en muchas ocasiones conocimiento de las habilidades de sus contrincantes. Esto quiere decir que este tipo de jugadores apuestan gran parte de su intelecto a estos sistemas de juego.

Los jugadores de maquinitas son sujetos que imitan ciertos patrones de comportamiento (estrategias, actitudes, trucos y secuencias) de los juegos de

otros individuos semejantes a ellos. Adquieren muchos de sus conocimientos y destrezas en el videojuego imitando a otros jugadores mientras participan de las Arcadias, ya sea en solitario o no.

Los videojugadores de Arcadias se reúnen entre sí conformando un grupo social definido. Incluso, muchas personas los identifican con calificativos como *gamers*, *maquineros* u *otakus* y ellos mismos se nombran a sí mismos como *friki's*. Estos sujetos se reúnen con otros semejantes para convivir y compartir auto segregándose y conformando un gremio exclusivo.

6.2. Usos y Gratificaciones de las Arcadias

Por lo anterior, puede verse que los sujetos que recurren a un juego de video Arcadia lo hacen de manera consciente y con un fin particular. Esto corrobora el supuesto que afirma que el contacto con un medio en muchas ocasiones se lleva a cabo con un propósito (Moragas, 1982). Los sujetos que juegan maquinas en los centros comerciales o en los locales especializados prefieren hacerlo sin la supervisión de sus padres, maestros o aquellas autoridades que regulan los contenidos que les gustan:

-Cuando...empezaron que las maquinas. Primero era en la casa... de papá, -no, que -nada más una hora sino te privas-, y ya después me fui a la calle y ahí es donde me pasaba más tiempo y yo decía -pues para que no me molesten, a la calle- (Iván).

De esta manera se puede decir que la gente sabe lo que busca y las exigencias que necesita satisfacer en un momento determinado. Esto tiene relación con la idea de que las audiencias de los medios son conscientes de los motivos e intereses que tienen para recurrir a un medio y serán ellos mismos quienes deriven los usos que le puedan dar a un medio, como es el caso del videojuego (Moragas, 1982).

Siguiendo los supuestos que constituyen a la teoría de Usos y Gratificaciones, mismos que dan pauta a esta investigación, cabe mencionar que los medios de comunicación compiten con otras fuentes que también satisfacen necesidades (Moragas, 1982):

Como leer un libro pero más acción...pero la verdad los libros. (Fernando).

A pesar de que los videojuegos contienen elementos audiovisuales que captan al nervio óptico y producen procesos cognitivos en quienes los juegan, es posible que presenten una subordinación con respecto a otros medios en determinado momento que, quizás, puedan gratificar más efectivamente una necesidad específica que tengan sus usuarios.

Cuando se observó a los sujetos dentro de Plaza Atenas, se pudo ver que ellos prefieren en muchas de las ocasiones frecuentar los pasajes donde se ubican series japonesas animadas o los juegos de cartas y no necesariamente recurren a un medio exclusivo, como es el videojuego Arcadia, para satisfacer una necesidad. Se observó que los sujetos entrevistados interactuaban y se comunicaban en otras instancias diferentes a las maquinitas como las bancas mientras se hallaban jugando cartas o dentro de establecimientos donde venden artículos electrónicos.

Los mismos acompañantes de los sujetos observados seleccionaban diferentes fuentes para satisfacer sus posibles exigencias informativas como fueron comics, *mangas*, revistas especializadas en diferentes ámbitos de la cultura oriental, películas, series animadas, discos de música, entre otras fuentes de conocimiento.

Debido a lo anterior se puede decir que la gente ajusta los medios a sus propias necesidades (Moragas, 1982). Son los usuarios mismos de los videojuegos, entre otros medios, quienes tienen el poder de seleccionar las necesidades que desean cubrir:

Se ha observado a “Cabo” y a Fernando cuando se aproximan a jugar maquinitas en el momento en que (respectivamente con cada uno en momentos distintos) una mujer comienza a jugar Arcadias. Cuando ellas dejan de jugar ellos también lo hacen. Esto sugiere que ambos entrevistados participan del videojuego de manera consciente en un momento determinado porque buscan compañía femenina. Dicho ejemplo sirve para poder afirmar que la gente tiene la iniciativa de relacionar una necesidad con un medio que pueda satisfacerla.

6.2.1. Compensaciones de las Arcadias

Debido a que, entre los motivos que tienen los sujetos para usar un medio es para gratificar una necesidad que presentan, se rescatan a continuación una serie de exigencias que la gente puede compensar utilizando los medios de comunicación, como es el caso de los videojuegos:

La primera de ellas es la de evasión de la realidad, ya que, los medios de comunicación sirven como escape de la realidad y la rutina cotidiana que se tiene en el hogar y en los ambientes cerrados convencionales (trabajo, escuela, iglesia, templo o religión, hogar, etc.) que los mismos sujetos consideran aburridos (McQuail, 1983) buscando así diversión y entretenimiento:

- Sin videojuegos... veo la vida muy aburrida. Siento la vida muy aburrida sin ellos. Parece que estoy entrando en un mundo así, de otra realidad que yo pueda manejar....sí, no es realidad, así que puedes hacer lo que a ti te dé la gana en ese mundo, lo que no puedes hacer...en el mundo real- (“Arikado”).

-Yo los juego porque me gustan, para distraerme de algunos problemas que me aturden y pues en sí porque me divierte- (“Cabo”).

-El distraje... porque luego uno se desespera de lo cotidiano... ya que uno mete la moneda en la Arcadia y ya deja de ser cotidiano- (“Tobi”).

-La variedad de personajes igual te da variedad de escenarios en tu mente. Tú te imaginas lo que podría pasar después con ese mismo personaje. A veces empiezo a divagar y crear historias- (Fernando).

Los colores fosforescentes e intermitentes de sus gráficos, los personajes que exaltan atributos y poderes especiales fuera de la realidad (como volar, arrojar poderes mágicos, contar con vidas extras, iniciar nuevos desafíos con una moneda, pelear contra maestros de disciplinas marciales, etc.), los escenarios y las opciones múltiples de historias (vastas extensiones de territorio, cambio de colores y formas en los escenarios, enemigos con atributos sobrenaturales y fantásticos) y otras cualidades hacen que el videojuego sea utilizado para evadir la vida real.

Los sujetos observados, sobre todo dentro de las plazas comerciales Bazar de la Tecnología y el Videojuego y Plaza Atenas, acuden mayormente a los videojuegos que muestran las más amplias gamas de recursos tecnológicos visuales, como aquellos con tecnología *cell shading*, composiciones sonoras estereofónicas, gráficos poligonales, *display's* y secuencias animadas por computadora, por mencionar algunos.

Otra de las compensaciones que se pueden obtener en el contacto y uso de los *media* es la siguiente: a través de los medios colectivos de comunicación se puede obtener relajación de los problemas de la vida diaria (McQuail, 1983) tanto emocional como física:

-Cuando tuve una semana tediosa e incluso mala...de mi escuela... y llego a mi casa y digo me siento cansado y luego tengo algunos problemas ahí con mi madre, peleándome, y que de plano no me quiere hablar, digo –voy a jugar un ratito, así me desestreso un poco y olvido un poco los problemas- (“Cabo”).

-Pues me relajo prácticamente...de hecho a mí me relaja mucho. La escuela me estresa bastante y con un peso ya como que se me baja el estrés de las tareas y de la escuela y ya, llega como que uno más contento a hacer la tarea o hacer tus demás deberes- (“Tobi”).

-Eso es lo único que me mantiene desestresado... me relaja, me relaja de todo el trabajo que hago- ("Arikado").

-Yo me voy a desahogar en las máquinas, y yo me voy a los videojuegos...me pongo a jugar y me siento tranquilo en vez de, no sé, en vez de irme a drogar o a chupar, como que yo he agarrado eso para sentirme, pues sentirme bien, desahogarme de, si me siento triste, y en lo que estoy jugando ya se me olvidó lo que, lo que estaba pasando- (Iván).

Mediante las Arcadias se pueden liberar tensiones cotidianas y se puede obtener la sensación emocional y mental de relajación y descanso. El estrés y otros factores pueden ayudar a suprimirse o al menos reducirse usando las maquinatas. Sin embargo, el último testimonio arriba señalado sugiere que las maquinatas pueden además inhibir o suspender las funciones normales, ya sean mentales o físicas, de los sujetos que las juegan.

Esto puede corroborarse al observar a "Tobi" jugando dentro de Plaza Atenas ya que se percibe un movimiento agitado de sus manos al comenzar a jugar Arcadias: sacude los dedos sin mover las muñecas, sugiriendo la presencia de alteraciones emocionales y físicas. Cuando juega, además comienza a reír, sus cavidades nasales se dilatan y se escucha su respiración más fuerte y rápida que de costumbre y empieza a sudar de la frente y nariz lo que puede sugerir una alteración de las funciones orgánicas. Cuando termina de jugar esas alteraciones físicas y emocionales se detienen y su respiración deja de ser más rápida, sus movimientos disminuyen su velocidad y él mismo deja de sonreír y sudar.

Por otro lado, pero en el mismo sentido de las gratificaciones, existe la posibilidad de que las situaciones de la vida cotidiana creen un grado de conflicto y tensión los cuales se pueden liberar al momento de recurrir a un medio (Nosnik, 1991), aunque puede apreciarse lo contrario cuando "Tobi juega" ya que parece elevar su respiración y la velocidad de sus movimientos,

así como segregar sudor lo que sugiere que las Arcadias a él lo ponen nervioso en vez de liberar tensión. Respecto a este supuesto puede apreciarse que:

-Los de fútbol siempre quería ganarle y siempre salía perdiendo, luego me ponía de nervios- (“Arikado”).

-Sí, las presiones... digo, -ahora me toca con tal persona, a ver si le gano- , da un poco de nervios- (Iván).

-Más que nada adrenalina...me daban las ansias de jugar y de no equivocarme - (Jorge).

-A veces, sorpresa, en ratos frustración- (Fernando).

-Uno se frustra. En primer lugar uno se frustra, -no pues le voy a seguir aventando otro peso- o hasta que salga, ¿no? Regularmente uno se frustra (“Tobi”).

Es posible que, además de buscar relajación y escape de los problemas que causan tensiones, los sujetos cubran una necesidad contraria por medio de las maquinatas. Los testimonios anteriores y la observación a “Tobi” sugieren que el videojuego proporciona tensión, nerviosismo, frustración y libera adrenalina cuando se participa de él.

Continuando con las necesidades consideradas de entretenimiento que se cubren mediante los medios colectivos de comunicación se encuentra la obtención tanto de placer estético así como la estimulación de carácter sexual (McQuail, 1983):

-Me gusta jugarlas más las que son de fantasía, las que no están muy apegadas a la realidad...no siempre tienen que ser las cosas apegadas a la realidad porque en sí ahorita la realidad que vivimos es muy gris, muy gris- (“Cabo”).

-Hay personajes que son chicas y... se ven algo sexys y me gustan- ("Tobi").

Existe la posibilidad de que los videojuegos Arcade contengan elementos en sus narrativas y en sus aspectos audiovisuales (colores, formas, sonidos, atributos y estilos de personajes, etc.) a los que la gente recurre para satisfacer la necesidad de placer estético, y además pueden estimularse eróticamente ya sea por sus personajes, los efectos tecnológicos, gráficos, auditivos, entre otros elementos, que exaltan la realidad y superan los parámetros bajo los que se encuentra constituida.

Existe otro tipo de exigencia que cubren los medios de comunicación, se trata de la necesidad de información la cual consiste en obtener datos y aprendizajes sobre el mundo real (McQuail, 1983). Esto quiere decir que los videojuegos, como otros medios, pueden ofrecer informaciones sobre la realidad y el entorno inmediato:

-Un examen de inglés. El videojuego venía en inglés, iba traduciendo los objetos, las fechas y la hora. Entonces en el examen que presenté venía una fecha...entonces me empecé a acordar de lo que decía y con eso. De hecho saqué diez en el examen por poner la fecha bien- ("Tobi").

-Trae información completa de cada coche; se inventó en tal año, tiene influencia de tal lugar, tiene mucho que ver con la realidad- (Fernando).

Mediante las maquinitas el sujeto puede aprender cuestiones sobre la educación, sus disciplinas y campos de conocimiento, así como diversos aspectos de la sociedad, como puede ser el caso de la instrucción del idioma inglés o nombres, propiedades y características de objetos, sujetos o lugares, entre otras cuestiones.

Los medios de comunicación pueden emplearse para alfabetizarse de manera personal (McQuail, 1983), sin embargo, sirven también para obtener distintas habilidades y destrezas que se pueden usar o emplear en la vida cotidiana y con los semejantes:

-Eso de andar conduciendo, desarrollas...crear un poco de reflejos, capacidad de reacción lo de pensar antes de actuar, tejer bien estrategias para situaciones- (Fernando).

-Con el tiempo uno adquiere reflejos un poco más rápidos...como que soy más bueno para la lógica y para las secuencias, osea, en las cosas de secuencias mejoré bastante, y para destrezas manuales y en movimientos sí he mejorado también porque antes era, ¡uy!, bien torpe...para mejorar coordinación y destreza, básicamente, coordinación y destreza resistencia y agilidad-("Tobi").

-Para habilidad, eh, ahora sí que mentalmente. Y también a lo mejor en habilidad de ser un poco más...tener reflejos- (Iván).

-Tu pensamiento es más rápido, tus movimientos igual son más rápidos, te anticipas a los movimientos...para conocer...- (Jorge).

-Pues a pensarle y a razonarle para hacer las cosas porque uno muchas veces se desespera y ya sabes que con esos juegos hay que tenerle paciencia y buscarle el modo y el truco. Pues eso es lo que me ha enseñado-. ("Arikado").

-Cuando ya tienes un tiempo jugando los de carreras, ya tienes un poco más de, bueno... ya tienes un poco más de expectativa como manejar, cómo manejar en las calles, aquí en la Ciudad son un poco, bastante complicadas- ("Cabo").

Existen una serie de aptitudes que pueden adquirirse mediante el uso de los videojuegos Arcade. Se pueden adquirir ciertas habilidades, como la conducción de automóviles, ya que estos sistemas de juego permiten la simulación de aparatos electromecánicos por medio de sus soportes y muebles especializados para ello.

En los medios colectivos de comunicación se buscan sugerencias y distintas opiniones sobre la vida diaria, así como consejos acerca de la toma de

decisiones que deben elegirse constantemente en la sociedad y con los semejantes (McQuail, 1983):

-Conoces diferentes tipos de juegos, a lo mejor unos juegan nada más a esperarte, un estarte ataque y ataque, arrinconarte, entonces aprendes varias, ahora sí que varios tipos para, como quitártelos y todo eso- (Iván).

- Los consejos en cuanto a la toma de decisiones. Estar mirando el contexto... ponerte a decir...-que hay a mi alrededor, como puede reaccionar esta persona, en que va a desencadenar-, pensar antes de actuar, más que nada- (Jorge).

-Yo antes solía practicar karate y pues en ese...juego sale un karateka y... yo siempre me acordaba cuando estaba en torneos de karate, que los personajes siempre tenían la guardia arriba, y yo normalmente estaba así, exponiéndome, diciéndole al oponente – oye puedes pegarme, estoy libre- y siempre procuraba poner mi guardia. Y claro algunos combos que venían ahí en ese... Una patada que giras, 360 grados pero tienes que darle en el casco al oponente, yo lo relacionaba eso con... el karate con los videojuegos- (“Cabo”).

Mediante el uso de las maquinitas se pueden obtener estrategias para la toma de decisiones de la vida real; los distintos caminos a los que puede llevar algún videojuego Arcade hacen que puedan elegir o seleccionar distintas situaciones y se obtengan finales dependiendo de la historia por la que se opte. Incluso la selección de determinados personajes indica el rumbo en que se desenvuelve una historia. Es posible que la gente se inspire en los videojuegos para tomar una decisión en la vida real.

En el mismo sentido de las compensaciones de los *media* se puede afirmar que los grupos sociales con los que tiene contacto directo un miembro de la audiencia lo llevan a utilizar los medios y así compensar necesidades (Nosnik, 1991).

Cuando se observa a “Tobi” jugando “ultra ballon”, dos sujetos que se acercan al ver el movimiento constante de sus manos le sugieren que seleccione una determinada ruta y estrategia para avanzar a través de los niveles (al ver que pierde hasta en diez ocasiones consecutivas en diez minutos). Si elige un determinado camino podrá eliminar los estorbos que impiden su progreso, sin embargo, si decide hacer caso omiso no podrá avanzar a través del recorrido de la trama. “Tobi” decide tomar el camino sugerido por ambos sujetos y pierde, momento en que golpea el tablero de los botones y la palanca. Entonces, en ese momento los dos sujetos que le habían sugerido esa opción se retiran.

Otro factor por el cual se recurre a un medio es para la consolidación de la identidad personal. Se pueden reforzar tanto valores como convicciones personales (McQuail, 1983), eso quiere decir que existe la posibilidad de que el sujeto mediante un medio pueda encontrar el reflejo y la identificación con otros semejantes:

-Tiene que haber elementos reales que se distingan, por ejemplo, lo héroes de las historias regularmente los videojugadores se identifican con él. Yo me identifico con el personaje que elijo al jugar y es algo así como que muy real; es lo que te llama la atención (“Tobi”).

-A la vez te sientes emocionado de que otros te vean, no sé, este, y tengan una opinión respecto a ti. Por ejemplo, te alimenta tu ego- (Jorge).

-Me lo han dicho mis padres –deja eso, no te va a dejar nada bueno- y les digo – yo te puedo dejar todo lo que quieras, te puedo dejar las cartas, puedo dejar varias cosas que a ti no te gustan pero no me pidas los videojuegos porque eso ya tiene tiempo, osea, ya es una parte de mí persona que dice –yo así me reconozco- (“Cabo”).

Los medios de comunicación pueden ser utilizados, además, para explorar la realidad y el entorno inmediato en que se desenvuelve un sujeto reforzando con ello las conductas sociales y las pautas de comportamiento (McQuail, 1983):

-Toda la variedad de personajes que podías encontrar, ¿no? En ratos dependiendo de tu ánimo querías ser el bárbaro que todo lo desmadraba o el hechicero que hacía todo con la mente, hacías fuego o explotar cosas o el frey que los curabas y eras bueno con todos- (Fernando).

-Me gustaban los personajes, en especial las armas curiosas que sacaban que eran un yoyo que las estrellas ninja, que la bomba, que el pico de hielo...la flamita. Bueno, cada quien tenía como que su arma favorita- ("Tobi")

Las Arcadias permiten (por medio de la variedad de personajes, atributos, características y escenarios que poseen) observar los roles y patrones de conducta para ayudar a entender cómo se llevan a cabo en la realidad. De esta manera, los videojuegos son un sitio de ensayo y exploración para cuestiones de la vida real ya que contienen elementos que se encuentran en la sociedad y en la realidad.

Los medios de comunicación pueden ser utilizados para la integración e interacción social (McQuail, 1983). Pueden ayudar en las relaciones sociales como son, la familia, los amigos y con los sujetos con los que se tiene contacto diariamente:

-En las retas de ese tipo de videojuegos toda la gente está viendo o todos los chavos están viendo y si a lo mejor los que antes veían que ese cuate se rifa y llega otro y le pone en la torre como que lo ponen en, como que lo humillan, delante de los que lo hacía, a lo mejor, de más- (Iván).

-Los videojugadores de Arcadia tienen como que cosas muy en común todos aunque no se conozcan, tienen algo que ya aprendieron de alguien más y que lo han ido transmitiendo hacia otros jugadores como hábitos o costumbres- ("Tobi").

-Son importantes...para ir por ejemplo con los cuates a jugar un rato y todo eso...socializar un poco...los shooters los llegué a jugar... para hacerle compañía a unos amigos que les gustan- (“Cabo”).

Mediante los videojuegos se pueden fortalecer lazos sociales con los semejantes ya sean personas con las que se tenga contacto diariamente, amistades, familiares, autoridades y otros grupos. Los videojuegos ponen de manifiesto cuestiones que son de interés para los miembros de un grupo.

Se han observado a múltiples sujetos jugando Arcadías en las plazas comerciales señaladas anteriormente quienes comparten con otros desconocidos a ellos sus experiencias y apreciaciones sobre algún videojuego. Particularmente, dentro de la observación realizada a los sujetos dentro del local de maquinitas del área metropolitana, Jorge, al terminar de jugar y disponerse a retirar del lugar se despide de dos mujeres que lo observaban jugar “pump it up” con un beso en la mejilla y a una de ellas la toma de la mano mientras le sonrío y la abraza tomándola de la cintura y colocando sus manos alrededor de ella mientras aproxima su cabeza a la de ella.

Por su parte, Iván platica casi todo el tiempo sobre videojuegos con el compañero que lo acompaña desde que ingresa al establecimiento. Sin embargo en un momento determinado, después de retar en la maquinita de baile a Jorge, vuelve a ver a una de las dos chicas que observan a éste último y comenta con ella sobre los pasos del videojuego y su punto de vista respecto a las canciones que ejecuta la Arcadia mientras sonrío y ambos se miran directamente a los ojos. El sonrío y se retira a jugar “king of fighters”.

Incluso, se pueden fortalecer los lazos entre los individuos que conforman un grupo debido a que por medio de ellos se obtienen informaciones que pueden servir de plataforma en las conversaciones e interacciones sociales dando de qué hablar con los demás (McQuail, 1983):

-Una vez estaba yo en el negocio de mi papá jugando y entonces como era tan bueno jugando acá, me dicen, -cómo haces esto-, y yo le digo – no pues es

esto ¿y tú?, ¿no te sabes este truco?-, -no, pues sí- y así nos pasamos información hasta volvernos amigos- (“Arikado”).

-Para echar debraye con los cuates...llegas y –no que quien tiene el score más alto en el videojuego-, -no pues es mío-, presumes tus logros de –con una moneda yo me termino el juego entero con mis tres vidas-. Y llega el otro y dice –ah ¿sí?, pues yo con una moneda saco, no sé, los niveles ocultos, las vidas ocultas, y si tú llegas con tres vidas al final y no te matan ninguna yo saco las cinco del juego con la comida oculta, con los ítems ocultos y saco hasta el final oculto- y así como -¡oh!, ¡superó al primero!- (“Tobi”).

-Conocí a gente nueva ahí, me relacionaba, conocía mucha gente... una amiga... llegó, igual estaba yo en la mañana jugando la “pump” y llegó ella, ¿no? y de repente le salió de ella que si le enseñaba a jugar, a hacerle más fácil aprender ese, ese juego. Es una amistad que aún tengo y sí, se me hizo algo interesante hacerla mediante el videojuego... (Jorge).

- Conozco gente que también le gusta y eso y, por ejemplo, nos gusta hablar de ese tipo de cosas ¿no?...en los videojuegos conoces gente y como sabes tú si ellos están ahí es porque sabes que les gusta eso... Empecé a hacer amistades. A lo mejor en vez de enojarme y a lo mejor de picudear, no, hasta hice amistad, y sí, me hace sentir bien. Tanto hago amigos, tanto puedo hacer enemigos- (Iván).

Las Arcadias pueden ayudar a fortalecer o crear lazos entre los miembros de un grupo. Sin embargo el último testimonio sugiere que cabe la posibilidad de que, mediante el uso de las maquinitas, se puedan romper contactos o nexos entre videojugadores debido a la intolerancia que surge ante la pérdida de un desafío con los semejantes o como resultado de la tensión y desesperación que resulta del juego.

La observación a “Arikado” mientras jugaba Arcadias evidencia que hay un punto en que la tolerancia con los semejantes se debilita al participar de una maquinita; un sujeto con el que compartía una Arcadia le dirige unas palabras

tras perder en el videojuego: en la sexta victoria al derrotarlo, ese mismo sujeto le refiere unas palabras y “Arikado” no le contesta sino que alza la mirada y sonr e. Entonces en ese instante el otro jugador lo empuja con ambas manos movi ndolo un par de cent metros de su lugar y le dice *-pinche chamaco,  nada m s sabes trabar?-*. “Arikado” no dice nada ante ese comentario y contin a jugando contra la maquina observando fijamente la pantalla y entonces el otro sujeto se aleja.

Sin embargo en un comentario ofrecido por  l mismo, asegura que sucede lo contrario, es decir, que en vez de romper lazos y distanciarlo de otros semejantes, el videojuego puede ser un elemento cohesionador en las relaciones sociales que  l desarrolla:

-cuando iba yo con unos amigos que ten a all  por Ecatepec ah  las iba a jugar, ya me ense aban y hac amos las retas, de hecho el “mortal kombat” y el “street fighter” eran las de pelea que m s me gustaban- (“Arikado”).

El reto que existe entre videojugadores por tener la mayor experiencia, poseer los mejores atributos de personajes, historias o puntuaciones y *scores*, hace que exista competitividad y se desee retar directamente a un contrario. Los videojuegos Arcade poseen esa capacidad debido, en primera, a que permiten la introducci n de retadores constantemente, quienes tienen que esperar turnos para competir nuevamente con el ganador que los ha vencido anteriormente y, en segunda, porque muchas de sus historias se limitan a no m s de media hora desde su comienzo hasta el t rmino de  stas. Incluso existen sujetos que agregan monedas y participan del videojuego para esperar a que otros los reten nada m s.

Siguiendo con los motivos para recurrir a ellos, los medios de comunicaci n pueden ser usados para ayudar a facilitar el desarrollo de modelos de conductas, roles sociales, costumbres y h bitos que se llevan a cabo dentro de un grupo (McQuail, 1983):

-La mayoría de los gamers... tenemos un ego. Entonces el ego se mide entre más logros o más proezas tú puedas hacer...de una Arcadia. El chiste es que llegas y tú demuestras que tienes ese logro, esa característica que la otra persona no tiene. Ese es el ego de los gamers, de –yo puedo hacer algo que tú no puedes- o –tengo algo que tú no tienes- o –tengo ese conocimiento que a ti te hace falta para lograr algo y que no te voy a pasar o no me conviene que lo tengas o si me conviene que tú lo tengas es porque yo tengo algo mejor- (“Tobi”).

-Porque ahí demuestras lo que has aprendido, o sea, los trucos, todo eso, y ya dices –no, pues ya tengo un grado de nivel, ya, ya lo demostré-, ya si hay alguien mayor que yo pues lo voy a intentar para ganarle- (“Arikado”).

-Si le echas es para competir ¿no?, obviamente, este, ahí se trata de ver quién es el mejor- (Jorge).

El ego, el reto y el desafío se interpretan como resultado de patrones que son convencionalizados socialmente. Cuando hay un ganador por ende hay un perdedor, a partir de ello, los sujetos que compiten dentro de un marco social determinado pueden llegar a seleccionar en qué términos la competencia es exitosa o hasta qué punto se considera una derrota o pérdida. Esto puede entenderse (llevarse a cabo e incluso practicarse) cuando se juegan las Arcadias. Los jugadores pueden desafiarse entre sí en las maquinitas para ver cuál es su mejor puntaje, sus mayores logros y avances, etc.

Sin embargo, no siempre se juega para competir contra otros jugadores sino que surge la necesidad de competir contra la maquinita para alcanzar ciertos objetivos, vencer a determinados enemigos, desarrollar finales exclusivos, así como obtener puntajes personales que no son proporcionados mediante la competencia contra otros individuos:

-Para qué compensar tu sentimiento de inferioridad contra otra persona, mejor verlo contra la máquina, eso es lo que creo- (Fernando).

Los medios de comunicación sirven para gratificar ciertas necesidades (como las denominadas postergadas) que no son directas, como adquirir habilidades y destrezas, sino que son aquellas con las que se conforma la identidad personal y se establecen relaciones personales directas con las personas que se tiene contacto cotidianamente (DeFleur, 1982). Así, los medios de comunicación, como los videojuegos, sirven de plataforma para socializar con los semejantes:

-Ahorita que...entré a la universidad acompañé a unas compañeras y me volvieron a recordar cómo jugarlo...son importantes... para ir por ejemplo con los cuates a jugar un rato...un ratito y todo eso, socializar un poco- ("Cabo").

-Entonces, conocí a varios chavillos, chavillos que ahora sí que empezamos a conocernos y hacernos amigos...jugando- (Iván).

-Cuando tienen en común un juego... los gamers, no importa que no se hablen mucho, se vuelven amigos de toda la vida, se hacen amistades ahí de toda la vida, –nos vemos mañana a la misma hora- y –traes tu varo para continuarle-, y quien sabe qué y acá, se vuelven súper cuatísimos- ("Tobi").

Las necesidades postergadas se refieren a aquellas exigencias que no son inmediatas, de esta manera los videojuegos sirven de manera gradual para el conocimiento de otros y sus pautas de comportamiento. Así, las maquinitas pueden servir para aprender (y aprehender) cuestiones relacionadas con la socialización e interacción con los semejantes consiguiendo identificarse con otros semejantes.

Dentro de esas necesidades cubiertas por los *media* que son denominadas postergadas se puede identificar el uso de los videojuegos, así como otros medios de comunicación, como elementos relacionales del entorno y las personas que conforman un contexto determinado (DeFleur, 1982):

-Desde chiquito como a la edad de seis, siete años, mi papá tenía un negocio y entonces muchos llegaban de sus amigos y me retaban a cual es la puntuación

más alta y apostábamos dinero. Ahí siempre llegaba yo y les quitaba su... los retaba yo y les ganaba- ("Arikado").

-Uno sale de la escuela en los locales y yo nunca jugué, yo sólo me detenía a ver porque en un principio yo no jugaba. Ya después cuando tuve como diez, doce años, ya fue cuando empecé a jugar- ("Tobi").

-Pues cuando les cuento luego me emociono porque luego, porque vuelvo a revivir lo que yo pasé y sinceramente es algo que me emocionó, me gustó y a veces hasta me aceleró el corazón- ("Cabo").

-En ese tipo de videojuegos nadie es mejor, porque a lo mejor tú eres mejor y de repente puede llegar otro y te puede tumbar y así sucesivamente. Hasta el que era que mejor jugaba ya subió de nivel y puede llegarle a dar en la torre a los que le ganaban- (Iván).

Los jugadores de Arcadias aseguran que adquieren en repetidas ocasiones y en un lapso de tiempo no muy breve distintas percepciones del videojuego y entienden que para ganar en ellos es necesario tener ciertas habilidades, desarrollar puntajes, ganarle a otros compañeros, etc. De esta manera, relacionan el videojuego Arcadia con las personas que participaban de él lo que les ayuda a entender las preferencias y percepciones que tienen esos semejantes. Algo similar sucede respecto a la forma en que convencionalizan la idea de cómo debe ser para ellos un buen juego o un buen retador de maquinitas.

Mediante la observación a Jorge e Iván, se pudo entender que ambos videojugadores tienen una noción del reto que está implícito al jugar con otros semejantes y contra la maquinita. Para comprender eso, ambos informantes se han visto en varias ocasiones y han usado en diferentes momentos las maquinitas Arcadias.

Por otro lado, una compensación observada que se encuentra presente en la utilización de los medios y que contribuye a nivel individual en el reforzamiento

de la confianza y la estabilidad (Wolf, 1987) puede verse de la siguiente manera:

-Me dan a tener esa sensación de no rendirte. Sí, de –siempre hay un camino para llegar a donde quieres- (Fernando).

-En un principio uno no sabe y se divierte. Bueno, yo me divertía viendo como el tipo que estaba jugando que tenía el doble de habilidad que yo, se rifaba mucho más que yo, y ya después uno va viendo y aprende las mañas del tipo que está jugando y ya uno como que mejora su estilo de juego por así decirlo- (“Tobi”).

Los videojuegos Arcadia pueden servir como una plataforma para el desarrollo de patrones de estabilidad, seguridad y confianza ya que mediante la observación y la misma participación sus usuarios van adquiriendo mayor habilidad y estabilidad en el dominio del sistema. Sin embargo, además se ha observado que los mismos jugadores son capaces de atribuirles calificativos afirmativos o reprobables a quienes consideran como buenos videojugadores o no.

Si bien es cierto que los videojuegos, como otros medios de comunicación, poseen la capacidad de gratificar de manera parcial o total algunas necesidades que no se compensan en situaciones de la vida cotidiana (Nosnik, 1991) como la necesidad de reto y desafío, por otro lado, queda pendiente hasta qué punto las Arcadias son más eficientes que otros medios para compensar esa sensación.

Mediante estas apreciaciones es posible tener conclusiones respecto a los Usos y Gratificaciones de los videojuegos Arcade por parte de jóvenes de la Ciudad de México. En el siguiente capítulo se proporcionarán los aspectos más importantes de los resultados del trabajo de campo y se propondrán modelos de análisis posteriores pendientes sobre determinados aspectos dentro de la presente investigación.

CAPÍTULO 7:

7. Conclusiones

A pesar de que los esquemas y modelos sobre los Usos y Gratificaciones se han puesto de manifiesto para entender la conducta *mediática* con respecto a la televisión, la radio y la prensa (en su mayoría), los supuestos bajo los que se articula su teoría han servido también, como pudo verse en la presente investigación, en el ámbito de los videojuegos Arcade. Existen distintas necesidades que compensa la gente mediante las maquinitas o juegos de video Arcadia.

Las Arcadias influyen tanto en un nivel cognitivo (aprendizaje, memoria, intelecto) como en uno afectivo (emociones y sentimientos) y se desarrollan ya sea a nivel personal como social. Existen pues, una serie de cuestiones que gratifican, compensan o satisfacen las cuales se han evidenciado en el capítulo anterior y que pueden ser tomadas en cuenta en un primer momento a nivel individual:

- Se ha observado que los sujetos entrevistados evaden la rutina y el aburrimiento mediante las Arcadias, además ese tipo de juego electrónico de video les sirve de escape de la realidad generando entretenimiento y diversión.
- El empleo de las maquinitas produce una relajación a los problemas de la vida cotidiana tanto mental como física generando con ello la sensación de descanso.
- Contrariamente a lo anterior, el videojuego Arcade genera en quienes participan de él nerviosismo, frustración y es un agente liberador de adrenalina.

- Los videojuegos Arcadia son capaces de liberar tanto placer de carácter estético así como una estimulación de carácter sexual.
- A través de las Arcadias se pueden obtener informaciones sobre la realidad y el entorno inmediato sirviendo como un agente que ayuda en la exploración sobre el mundo.
- Las maquinitas son usadas para adquirir habilidades y destrezas a nivel personal, como los reflejos. Estas destrezas pueden ser empleadas en la vida real.
- Pueden servir para la alfabetización y el aprendizaje personal de cuestiones convencionalizadas socialmente.
- A través de dichos juegos se pueden adquirir opiniones y sugerencias acerca de la realidad así como las opciones que pueden elegirse en una determinada situación de la vida real.
- Por medio de los videojuegos Arcadia, sus usuarios pueden encontrar un reflejo con los semejantes en la realidad lo que probablemente les facilitará identificarse con ellos.
- Las Arcadias permiten que, mediante su empleo, se pueda explorar la realidad; son un lugar de ensayo de situaciones virtuales que ayudan a entender cómo se llevan a cabo en la realidad con otros sujetos.
- Mediante el uso de las maquinitas, sus usuarios pueden reforzar la confianza y de esta manera obtener estabilidad y seguridad en su persona.

Por otro lado, pero en el mismo sentido de las compensaciones proporcionadas por los videojuegos Arcadia encontradas a nivel social son:

- Los videojuegos Arcade ayudan a desarrollar el sentido de pertenencia mediante la identificación con otras personas con las que conviven sus usuarios.
- A través de las Arcadias se pueden obtener informaciones que sirven para socializar con otros semejantes sirviendo de plataforma para la interacción social.
- Sin embargo, el videojuego Arcade puede ser un agente que deteriore e impida las relaciones sociales debido al grado de reto y de desafío que puede generar en quienes participan de él.
- El uso de las maquinitas puede colaborar en el desarrollo de modelos de roles sociales, conductas y costumbres.
- A través del empleo de las Arcadias se pueden facilitar las relaciones sociales sirviendo de plataforma para interactuar con los semejantes.

Los datos arrojados mediante la investigación cualitativa no deben generalizarse o considerarse definitivos para el caso de los jóvenes de la Ciudad de México y el uso que tienen de los videojuegos, sino que deben ser tomados en cuenta como significativos y representativos de distintos jóvenes que participan de las Arcadias.

Si bien es cierto que mediante la presente investigación sobre los Usos y las Gratificaciones de las maquinitas se ha podido dar cuenta de que son los sujetos (usuarios o videojugadores) quienes deciden cuándo y de qué manera utilizar ese medio de comunicación, es cierto también que es momento de señalar que el camino de la investigación acerca de la exigencias y compensaciones del videojuego deben ampliarse y dirigirse no sólo a este tipo de soporte en particular; debe tomar en cuenta a otras plataformas de videojuego como las caseras, las portátiles, las computadoras, etc.

Es necesario, posteriormente, trabajar y analizar al videojuego Arcade desde otras instancias de los campos que conforman la comunicación, como las representaciones socioculturales que se incluyen en los personajes, la semiótica presente en las tramas y sus protagonistas, los rituales que comprende el universo del jugador al interactuar con las maquinitas, por mencionar algunos tópicos pertinentes. A estas se les considera como líneas de acción para futuras investigaciones relacionadas con el videojuego.

Esto debido a que, por ejemplo, se han observado a personas que juegan Arcadías (como la maquina de baile “pump it up”) de manera personalizada; se han identificado a personas jugando descalzas encima del tape de baile y otras que colocan objetos sobre los tableros de los botones como muñecos de peluche, lo que sugiere que en la interacción con las Arcades existen una serie de rituales, costumbres, hábitos, etc., implícitos y que es posible analizar tras entender que son los mismos sujetos quienes deciden cómo y en qué circunstancias usar un videojuego.

Los juegos de video Arcadia no son exclusivamente aparatos de entretenimiento y ocio o máquinas que causan efectos violentos en quienes los juegan. Se les ha hecho responsables por asesinatos, conductas violentas y adicción. Sin embargo, en esta investigación se ha podido ver que existen distintas exigencias y compensaciones que pueden proporcionar más allá de su carácter sangriento y homicida.

Estos Usos y Gratificaciones son producto de diferentes motivaciones que la gente tiene cuando recurre a ellos ya que no se les emplea solamente de forma deliberada, sino que, en muchas de las ocasiones hay un proceso mental derivado. Esto coincide con la idea de que las interfaces o los espacios de interacción digitales, como los videojuegos, no son instancias transparentes y neutras donde los sujetos actúen de manera automática (Scolari, 2004). Existen procesos, casi ocultos, cognitivos que los sujetos realizan dentro de los dispositivos tecnológicos audiovisuales.

Los usuarios de las Arcadias tienen motivaciones tanto psicológicas como sociales para emplear un medio y será mediante un proceso mental de selección que contemplen a las maquinitas como el medio indicado para satisfacer alguna necesidad. Esto tiene relación directa con el supuesto que asegura que en el proceso de comunicación colectiva, el miembro de la audiencia será quien tenga gran parte de la iniciativa para relacionar la gratificación de una necesidad y la elección de un medio (Moragas, 1982).

Se han identificado gratificaciones culturales (Varela, 2001), mismas que se definen como una sensación de placer producto del consumo de los contenidos de las Arcadias. Pero además existe la presencia de gratificaciones de contenido o cognitivas que son resultado de la obtención de determinada información a través de los medios y su empleo en situaciones específicas de la vida cotidiana (Varela, 2001). Sobre estas últimas se ha observado que los sujetos observados y entrevistados en esta investigación hacen algo con aquello que aprenden de los medios, eso que hacen se ve reflejado en la manera en la que se desenvuelven con los demás y con lo que ellos mismos aseguran les ha servido en la vida cotidiana.

En cuanto a las diferencias en términos de usos que pueden presentar los videojugadores expertos respecto de los novatos, los mismos sujetos experimentados en las Arcadias aseguran que las Arcadias no compensan lo mismo ni son utilizados para lo mismo por unos y otros; uno de los sujetos observados, Jorge, considera lo siguiente: *Yo creo que no, bueno, no creo que tengan la misma finalidad, a lo mejor el inexperto nada más es para entretenerse y el experto no, es para seguir siendo mejor, no, no creo que haya la misma... finalidad.* A pesar de que los videojugadores con experiencia y nivel elevado de destreza utilizan de manera más veloz y con mayor agilidad las maquinitas (en cuanto a la calidad de sus gráficos, botones, personajes e historias) los novatos también buscan cuestiones similares que contemplen sus exigencias cuando interactúan con un videojuego (personajes que cubran sus exigencias estéticas, historias elaboradas, botones en condiciones óptimas).

Uno de los aspectos que diferencia los usos que tienen los expertos con respecto a los novatos es que los primeros juegan más en solitario; en varias de las ocasiones observadas tanto en las plazas como en el local de videojuegos se han podido identificar a expertos videojugadores de Arcadia (conocen los botones y los soportes y además de que se mueven a través de las historias de manera constante sin detenerse a considerar opciones y caminos detalladamente) quienes prefieren satisfacer necesidades estéticas y de evasión. Los entrevistados forman parte de este grupo ya que gracias a sus testimonios y la observación de ellos en locales de videojuegos Acacias se ha podido entender que también satisfacen necesidades consideradas de integración e interacción social, así como de entretenimiento. Sin embargo la idea de que gustan los expertos jugar en solitario se debilita debido a que se han observado a los mismos sujetos entrevistados jugando maquinitas y se ha descubierto que gustan de participar de ese soporte de videojuegos únicamente cuando hay mujeres jugando o cuando van a retar a otro oponente.

Se ha observado que los novatos (quienes se destacan por no conocer los botones ni los muebles de los juegos en los que participan, así como no saber poderes, atributos y movimientos de los personajes que eligen) también buscan una experiencia estética al elegir a los personajes por los efectos visuales que más les atraen y los atributos más destacados para ellos. Estos novatos participan del videojuego acompañados de otras personas a diferencia de los experimentados (que prefieren jugar solos y posiblemente satisfacer necesidades de integración a nivel personal).

La observación dentro de los establecimientos donde se juegan Arcacias ha mostrado que tanto mayores como jóvenes (y niños) participan conjuntamente de las maquinitas. Tanto adultos como menores usan los videojuegos compensando múltiples exigencias. Incluso, respecto a las Arcacias multijuegos, algunos sujetos no conocen muchos de los títulos de hace más de diez años, sin embargo por los colores llamativos y los personajes que semejan a otros títulos más actuales hacen que ellos opten esos sujetos.

Siguiendo esta idea, se sugiere una posterior investigación que contemple el uso de videojuegos Arcade de diferentes épocas en un solo establecimiento, ya que, en un principio se consideró como uno de los objetivos particulares a rescatar en la presente investigación y que ha quedado de alguna manera descartado ya que, cada vez hay menos locales de Arcadias que tengan esos sistemas de juego en un solo lugar. Incluso, en plazas donde se ubican exclusivamente artículos, objetos y demás cuestiones relacionadas con el videojuego y la animación japonesa no hay gran variedad de estos títulos.

Debido a que los videojuegos Arcade producen una sensación de placer y excitación cuando son usados, existe la posibilidad de que generen cierta dependencia. Sin embargo, cabe mencionar que si bien no sea dependencia es posible que se presente por lo menos un consumo descontrolado. Se sugiere una investigación posterior sobre este asunto relacionado con los videojuegos.

Los mercados orientales tienen una importancia en nuestra sociedad, y sobre todo en los jóvenes, debido a que están presentes distintas industrias culturales en la Ciudad y son reconocidas, aceptadas y resignificadas por los sujetos que tienen contacto con ellas. De alguna manera, la presencia de videojuegos orientales y otras industrias han incidido en la forma en que se aprecia la cultura. Muchos jóvenes de la Ciudad de México utilizan videojuegos Arcadia provenientes de Japón y Corea personalizando sus exigencias a través de estos soportes electrónicos de video. La cultura *otaku*, a la que pertenece el videojugador asiduo, se ha personalizado en nuestro país. Era un término despectivo que evidenciaba a un grupo humano segregado por su condición antisocial. Se decía incluso, hace no muchos años, que era una cuestión de hombres retraídos incapaces de conseguir relaciones afectivas (Levy, 1996) personas inmaduras que seguían jugando “juguetitos”. Sin embargo, se ha visto que dentro de los lugares observados hay mujeres y hombres participando del videojuego. Incluso, en las plazas se considera a las personas que tienen un alto grado de conocimientos sobre distintos elementos de la cultura oriental (tal es el caso de los videojugadores de Arcadias) como personas distinguidas y se les atribuye un estatus que les proporciona respeto y prestigio entre los miembros de su grupo, conformando así un gremio elitista

en el que muchas personas jóvenes desean formar parte. Se requiere indagar respecto a la transformación cultural de los videojugadores y los categóricos en los que se les involucra.

Existe una necesidad de la gente a recurrir a las industrias culturales orientales, y en particular de las maquinitas, lo que ha creado una demanda cada vez más grande de productos y servicios relacionados a ello. Esto lo demuestran las convenciones de animación, comics y videojuegos que se realizan en nuestro país y la cada vez más creciente incorporación de elementos culturales orientales en las plazas observadas. Cada vez hay una mayor introducción de esos mercados y sistemas de juego en nuestro país. Muchos títulos se personalizan para México y se doblan al español incluyendo a sujetos representativos del deporte y otras actividades nacionales, sin embargo, hay muy pocos títulos adaptados a México. Tal parece que el videojugador tiene poder sobre cuándo y para qué usar los medios pero es incapaz de tener el poder para organizar e influir en su contenido. Esto sugiere la existencia de una posible subordinación en la resignificación de la experiencia cultural oriental en el cruce con los elementos que configuran la identidad mexicana por parte de sus usuarios. Debe ponerse énfasis en las consecuencias que esto puede representar, se sugiere investigar sobre ese aspecto.

8. Bibliografía

Libros

Aranda, D. y J. Navarro (2009), *Aprovecha el tiempo y juega, algunas claves para entender los videojuegos*, UOC Press, Barcelona, p.260.

Baena, Guillermina (2002), *Impacto de los videojuegos en los usuarios: Usos y abusos de las nuevas tecnologías*, México, p. 47.

Belli, S. y L. Cristian (2008), *Breve historia de los videojuegos*, Athenea Digital, Universidad Autónoma de Barcelona, p. 179.

Berndt, Jacqueline (1996), *El fenómeno manga*, Ediciones Martínez Roca, Barcelona, p. 204.

Bisquerra, Rafael (1996), "Metodología Cualitativa" en *Métodos cuantitativos aplicados 2* (2008), Antología del Centro de Investigación y Docencia, Maestría en Educación Secretaría de Educación y Cultura. Servicios Educativos del Estado de Chihuahua, p. 216.

Bogost, Ian (2006), *Unit operations: an approach to videogame criticism*, The MIT Press, Massachusetts, p. 243.

Cagigal, Manuel (1996), *Obras selectas*, Comité Olímpico Español, Madrid, p. 231.

Caillois, Roger (1957), *los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, CFE, México, p. 97.

Darley, Andrew (2002), *Visual digital culture: surface and spectacle in new media genres*, Routledge, London, p. 225.

De Fleur M. y S. Rokeach (1982), *Teorías de la comunicación de masas*, Paidós, Buenos Aires, p. 463.

Egenfeld, Simón (2008), *Understanding videogames: the essential introduction*, Routledge, New York, p. 293.

Esnaola, Graciela (2006), *Claves culturales en la organización del conocimiento: ¿Qué nos enseñan los videojuegos?*, Alfagrama, Buenos Aires, p.157.

Evertson M. y J. Green (1989), "La observación como indagación y método" en *Métodos cuantitativos aplicados 2* (2008), Antología del Centro de Investigación y Docencia, Maestría en Educación Secretaría de Educación y Cultura. Servicios Educativos del Estado de Chihuahua, p. 216.

Fernández, Pilar (2007), *Historia antigua universal II: El mundo griego*, UNED, Madrid, p. 562.

García, Santiago (1995), *Mangavisión: guía del cómic japonés*, Ediciones Glénat, Barcelona, p. 149.

Gee James, Paul (2009), *What videogames have to teach us about learning and literacy*, Palgrave MacMillan, New York, p. 178.

Hammersley M. y P. Atkinson (2001), *Etnografía, métodos de investigación*, Paidós, Barcelona, p. 344.

Hernández, Cesar (1998), *Breve historia del videojuego*, A. Madrid Vicente, Madrid, p. 128.

Herz, Cameron (1997), *Joystick nation: how videogames ate our quarters, won our hearts and rewired our minds*, Little Brown and Co., Boston, p. 230.

Jenkins, Henry (2009), *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*, Paidós, Barcelona, p. 333.

Kerr, Aphra (2006), *The business and culture of digital games: gamework / gameplay*, Sage publications Ltd., London, p. 169.

King, Lucien (2002), *Game on: The history and culture of videogames*, Lawrence king, London, p.144.

Levin, esteban (2006), *¿Hacia una infancia virtual?: la imagen corporal sin cuerpo*, Nueva Visión, Buenos Aires, p. 160.

Levis, Diego (1997), *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Paidós, Barcelona, p.222.

Levy, Antonia (1996), *Samurai from outer space: understanding Japanese animation*, Open Court Publishing Company, Chicago, p. 169.

López R. y M. Coto (2008), *De Second Life al marketing en metaversos: el futuro de los negocios tridimensionales*, Pearson Educación, Madrid, p.218.

Poole, Steven (2000), *Trigger Happy: videogames and the entertainment revolution*, Arcade Editorial, Nueva York, p. 242.

McQuail, Denis (1979), *Sociología de los medios masivos de comunicación* Paidós, Buenos Aires, p. 165.

McQuail, Denis (1983), *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*, Paidós, Barcelona, p. 320.

Moragas, Miquel (1982), *Sociología de la comunicación de masas*, Gustavo Gili, Barcelona, p. 614.

Nosnik, Abraham (1991), *El desarrollo de la comunicación social. Un enfoque metodológico*, Trillas, México, p. 166.

Prieto, Daniel (1987), *Discurso autoritario y comunicación alternativa*, Prima Editora, México, p. 182.

Pardinas, Felipe (1980), *Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales*, Siglo XXI editores, México, p. 212.

Rockwell, Elsie (1999), "Sobre el trabajo de campo etnográfico" en *Métodos cuantitativos aplicados 2* (2008), Antología del Centro de Investigación y Docencia, Maestría en Educación Secretaría de Educación y Cultura. Servicios Educativos del Estado de Chihuahua, p. 216.

Rojas, Raúl (1987), *Guía para realizar investigaciones sociales*, Plaza y Valdés editores, México, p. 276.

Sampieri, R., C. Collado y P. Baptista (2006), *Metodología de la investigación*, McGraw Hill, México, p 506.

Scolari, Carlos (2004), *Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, Gedisa, Barcelona, p. 254.

Scolari, Carlos (2008), *Hipermediaciones, elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, Gedisa, Barcelona, p. 317.

Sellers, John (2001), *Arcade fever: the fans guide to the golden age of video games*, Running Edit., Philadelphia, p. 159.

Taylor S. y R. Bogdan (1987), "La entrevista en profundidad" en *Métodos cuantitativos aplicados 2* (2008), Antología del Centro de Investigación y Docencia, Maestría en Educación Secretaría de Educación y Cultura. Servicios Educativos del Estado de Chihuahua, p. 216.

Taylor, Tom (2006), *Play Between Worlds: exploring online game culture*, The MIT Press, Massachusetts, p. 197.

Tisseron, Jorge (2006), *Internet, videojuegos, televisión: manual para padres preocupados*, Editorial Graó, Barcelona, p. 137.

Valbuena, Felicísimo (1997), *Teoría general de la información*, Noesis, Madrid, p. 625.

Valleur, Marc (2005), *Las nuevas adicciones del siglo XXI: sexo, pasión y videojuegos*, Paidós, Barcelona, p. 262

Wolf, Mark (2003), *The videogame theory reader*, Routledge edit., New York, p. 134.

Wolf, Mark (2008), *The videogame explosion: a history from Pong to PlayStation and beyond*, Greenwood Press, London, p. 380.

Wolf, Mauro (1987), *La investigación de la comunicación de masas, crítica y perspectivas*, Paidós Barcelona, p. 320.

Tesis

Alarcón, Federico (1987), *Análisis de contenido del videojuego y los posibles efectos en el niño mexicano de 6 a 12 años*, Tesis de licenciatura, Universidad Intercontinental, México, p. 235.

Arreola, Eugenio (2008), *Relación entretenimiento-violencia que existe en los videojuegos*, Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco, México, p. 149.

Bistrain, Jorge (1995), *Videojuegos y realidad virtual: un acercamiento a las nuevas formas de representación*, Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco, México, p.203.

Cano, Gerardo (2009), *La experiencia estética en el videojuego Max payne: un análisis formal e ideológico*. Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco, México, p. 127.

Sanchez, María (1994), *los videojuegos, un nuevo medio de comunicación*, Tesis de licenciatura en Periodismo, Escuela de Periodismo Carlos Septién García, México, p. 134.

Vigueras, Erika (1999), *Las implicaciones de los videojuegos en la vida cotidiana de los niños mexicanos: el amigo virtual*, Tesis de licenciatura, Universidad Iberoamericana, México, p. 234.

Revistas

Levis, Diego (2003), "Videojuegos: cambios y permanencias" en *Comunicación y pedagogía*, Número 184, enero 2003, pp. 12-24.

Rodríguez, Jaime (2009), "¿Cibercultura o morir?: la narrativa en tiempos de la cibercultura" en *Versión: Estudios de Comunicación y Política*, Número 22, 2009, pp. 11-26.

Tabachnick, Silvia (2009) "Juegos de narración colectiva en las comunidades virtuales" en *Versión: Estudios de Comunicación y Política*, Número 22, 2009, pp. 27-48.

Revistas electrónicas

Balaguer, Roberto (2010), "Videojuegos: recreación del espacio y el tiempo y entrada en los flujos" en *Razón y palabra* (en línea), Número 73 agosto – noviembre 2010, México, p. 36. Sitio consultado el día 16 de marzo del 2011.
<http://www.razonypalabra.org.mx/Roberto%20Balaguer%20Prestes/2010/videojuegos.html>

Garfias, José (2010), "La industria del videojuego a través de las consolas" en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales* (en línea), núm. 209, mayo-agosto 2010, México, p. 18. Sitio consultado el día 21 de Mayo del 2011.
<http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=42116235010>

Santacruz, Lino (1993), "Videojuegos y nueva generación" en *Revista Mexicana de Comunicación* (en línea), núm. 32 noviembre-diciembre 1993, México, p. 25. Sitio consultado el día 12 de marzo del 2011.
http://www.mexicanadecomunicacion.com.mx/rmc_32.htm

Varela, José (2001), "La dura realidad: Usos y Gratificaciones aplicada a los Reality Shows" en *Razón y palabra* (en línea), núm. 24 diciembre 2001 - enero 2002, México, p. 24. Sitio consultado el día 4 de abril de 2011.
http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n24/24_jvarela.html

Lozano, Carlos (2004), "¿Usos o efectos de la comunicación de masas? Convergencias y divergencias entre la economía política, los estudios culturales y los enfoques de los efectos cognitivos" en *Revista redes* (en línea), núm. 1 enero 2004, Sevilla, p. 57. Sitio consultado el día 21 de junio del 2011.
<http://revista-redes.com/ojs/index.php/Redes-com/article/view/35>

Material audiovisual

I, Videogame, (2007), película dirigida por Hug Whitworth, Estados Unidos, Leopard Films LTD to TLC under license of Discovery Channel Films, (DVD).

Rise of the Videogame, episodio 1- Level 1 (2007), Estados Unidos Discovery Channel, (DVD) 21 noviembre de 2007.

Videojuegos citados

Andamiro (2011): *Pump it up Fiesta*. Andamiro.

ATARI (1972): *Pong*. ATARI.

ATARI (1976): *Breakout*. ATARI.

ATARI (2003): *Enter the matrix*. ATARI/Warner Brothers Interactive.

BANDAI / NAMCO (2010): *Clash of titans*. BANDAI / NAMCO.

Brøderbund Software (1989): *Prince of Persia*. IBM Software.

CAPCOM (1987): *Street fighter*. CAPCOM.

CAPCOM (1989): *Final Fight*. CAPCOM.

CAPCOM (1991): *Street fighter II: the world warrior*. CAPCOM.

CAPCOM (1996): *Resident evil*. CAPCOM.

CAPCOM (2000): *Marvel vs. Capcom 2*. CAPCOM.

Data East (1988): *Bad dudes vs. dragon ninja*. NINTENDO.

Data East (1991): *Crude busters*. Data East.

IBM Software (1984): *Tetris*. IBM Software.

ID Software (1988): *Agent*. Apogee Software.

ID Software (1988): *Biomenace*. Apogee Software.

ID Software (1992): *Wolfenstein 3D*. Apogee Software.

KCE Tokyo (1997): *Castlevania: symphony of the night*. KONAMI.

KONAMI (1986): *The goonies*. NINTENDO.

KONAMI (1989): *Crime fighters*. KONAMI.

KONAMI (1998): *Dance dance revolution*. KONAMI.

KONAMI (1998): *Metal gear Solid*. KONAMI.

KONAMI (2009): *Guitar hero*. Betson.

MIDWAY (1992): *Mortal kombat*. MIDWAY.

MIDWAY (1993): *Mortal kombat II*. MIDWAY.

NAMCO (1980): *Pac-man*. NAMCO.

NINTENDO (1981): *Donkey kong*. NINTENDO.

NINTENDO (1983): *Super Mario bros.* NINTENDO.
NINTENDO (1984): *Excite bike.* NINTENDO.
NINTENDO (1994): *Killer instinct.* NINTENDO.
NINTENDO (1987): *The legend of Zelda.* NINTENDO.
Remedy Entertainment (2001): *Max Payne.* Rockstar games.
SEGA (1966): *Periscope.* SEGA.
SEGA (1969): *Missile.* SEGA.
SEGA (1969): *Racing game.* SEGA.
SEGA (1991): *Sonic the hedgehog.* SEGA.
Sierra Entertainment (1988): *King's quest.* ID Software.
Sierra Entertainment (1988): *Mistery quest.* ID Software.
SQUARESOFT (1999): *Final fantasy VII.* SQUARESOFT.
SNK (1986): *Ikari warriors.* Tradewest.
SNK (1991): *Fatal fury: King of fighters.* SNK.
SNK (1992): *Art of fighting.* SNK.
SNK (1994): *The king of fighters '94.* SNK.
SNK (1996): *Metal slug.* SNK.
TAITO (1978): *Space invaders.* MIDWAY.
Technos Japan (1987): *Double Dragon.* TAITO.
UBISOFT (2010): *Scott Pilgrim vs. the world.* UBISOFT.

9 Anexos

9.1 Informes de Observación

INFORME DE OBSERVACIÓN

Lugar de observación: Plaza Atenas, Eje central Lázaro Cárdenas #10, colonia Centro, delegación Cuauhtémoc, Distrito Federal

Fecha: 20 de febrero del 2011

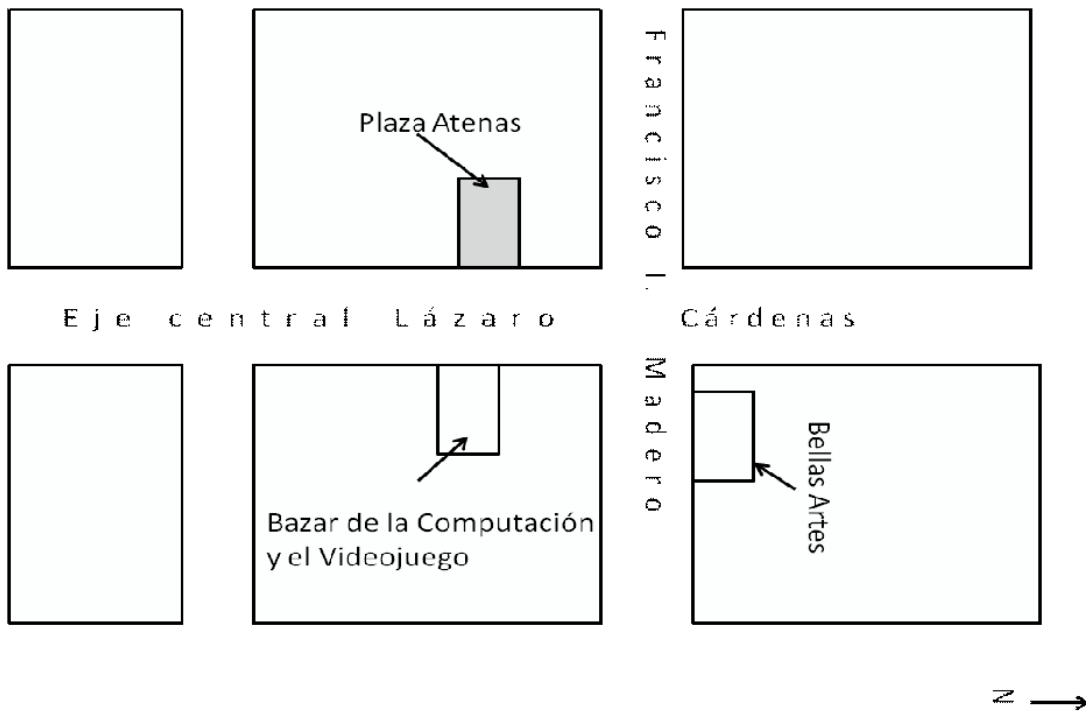
Hora de inicio de observación: 10:00 hrs.

Hora de finalización de observación: 12:00 hrs.

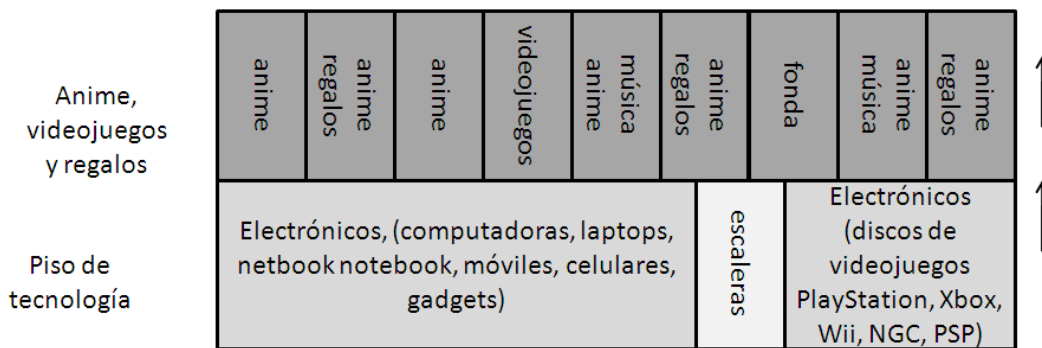
Observador: David Cuenca Orozco

Nº de informe 1

1. ESPACIO



Croquis de ubicación de Plaza Atenas.



Plano del interior de Plaza Atenas

1.1. Distribución de los elementos que lo componen.

La entrada de Plaza Atenas tiene un letrero en color blanco que anuncia la plaza y sugiere los tipos de artículos que se pueden encontrar en su interior. Algunos de estos son, celulares, tarjetas relativas a la serie televisión animada “yu gi-oh”, videojuegos, series y películas orientales, entre otros. No cuenta con servicio de estacionamiento ni de *valet parking*. El primer piso se compone de distintos artículos que se venden en locales de cuatro metros por cuatro aproximadamente, contando todos con vitrinas que dejan ver artículos y *gadgets* sobre aparatos tecnológicos como celulares, reproductores de mp3 y mp4. También se cuenta con el servicio de reparación de celulares y consolas de videojuegos. Además hay locales de atención a clientes de movistar y un área de sanitarios. Existe un solo vigilante para la planta baja y el primer piso quien viste con botas altas negras, un pantalón y una camisola, ambas negras, una macana, gas pimienta y un revólver. El primer piso de la plaza Atenas está compuesto por una serie de locales cuyo diámetro es de cuatro metros por cuatro aproximadamente. Al subir las escaleras lo primero que se encuentra es la renta de videojuegos tales como Xbox 360, tiene una batería y se renta el videojuego de “rock band”, en frente a ese local hay un establecimiento de licuados y venta e intercambio de cartas relativas a las serie “yugi – oh”. Enseguida se encuentra una fonda donde se ofrece comida corrida, quesadillas, gorditas, hamburguesas y refrescos, entre otros. Más adelante se

encuentra una tienda de comics americanos y productos relacionados a la cultura del comic como son figuras de acción de superhéroes de las compañías “dc” y “marvel”, playeras, comics y revistas. En el siguiente establecimiento se venden videojuegos, tanto consolas como discos de “Xbox” y accesorios para el sistema “Xbox 360” entre los que se pueden encontrar guitarras, micrófonos, baterías, baquetas, por mencionar algunos. Ese piso de la plaza se divide en dos corredores que ofrecen distintas actividades, servicios y productos cada uno. Del lado izquierdo se encuentran seis mesas de madera en color blanco de dos metros por sesenta centímetros en las que se pueden hallar a diversas personas jugando e intercambiando tarjetas. En la esquina derecha del sitio donde se encuentran las mesas hay una Arcadia multijuegos. En el corredor del lado derecho se encuentra una serie de establecimientos (tres) en los que se venden tarjetas de “yu gi-oh” de países como Italia, Francia, Alemania, Japón y también nacionales. En esos locales se venden figuras de acción de videojuegos como “resident evil”, “devil may cry”, “street fighter”, “megaman”, entre otros. En el fondo existe un último corredor compuesto por varios locales, el primero de estos establecimientos vende cartas de “yu gi-oh” en su totalidad. El siguiente local es de “punto joven”, ellos ofrecen una tarjeta en setenta o cien pesos cuya finalidad es permitir el acceso al dos por uno a convenciones como “la Mole” y “TNT”. Además te ofrece veinte por ciento de descuento en muñecos de peluche relativos a series animadas como “domo”, “naruto”, “one piece”, por mencionar algunos de ellos. El local contiguo es de un especialista en mangas japoneses, tiene más de ochenta títulos en sus idiomas originales, ofrece disfraces confeccionados, denominados *cosplay*, de personajes como “naruto” e “inuyasha”, vende posters y cromos relativos a mangas y anime japonés. El local contiguo renta videojuegos de Xbox 360 cuyos títulos pueden ser “left for dead”, “gears of wars”, etc. En frente de ese local hay un local que vende mantas, *mads*, o tapetes cuya serigrafía hace alusión a diseños de series japonesos como “high school of dead”. En ese local además se venden dulces japoneses como son “pokis”, tubos de 15 centímetros de galleta con chocolate. La plaza cuenta con un balcón metálico en color verde al final del último corredor que tiene vista hacia el eje central y deja entrar luz natural al establecimiento.

1.2. Ubicación del investigador en el espacio.

En la presente pauta se procede a investigar a “tobi” y a “arikado”. Ambos sujetos frecuentan Plaza Atenas, por lo que se ha entablado contacto con ambos informantes, quienes se mueven por las distintas partes de la plaza permaneciendo poco tiempo en un lugar establecido. De esta manera, la ubicación para observarlos depende del sitio en que se encuentren aunque generalmente es dentro del primer piso de esa plaza. Ya que la primera ni repararon en caminarla.

1.3. Tipo de iluminación (natural, artificial, tenue, etc.).

La iluminación de la planta baja es por medio de la entrada de luz natural a través de la puerta central cuyo diámetro es ocho por seis metros aproximadamente. Sin embargo, el interior de la plaza no se encuentra iluminado de esta manera, solamente el área del balcón tiene luz natural. La luz que acondiciona el resto del interior de la planta baja y el primer piso es artificial en color blanco de lámparas fluorescentes de un metro y medio por cuatro centímetros aproximadamente.

1.4. Sonido (presencia de sonido ambiental, música).

Gente platica cuando juega con sus tarjetas. En ocasiones en un local de enfrente ponen canciones de música japonesa conocida como “J - pop”. El sonido de la Arcadia en el primer piso y el “rock band” son los videojuegos más presentes en el lugar. Cerca del balcón se escuchan los ruidos del exterior como autos, gente pasando y comentándose entre sí, silbatos de agentes de tránsito, etc.

1.5. Ruido (conversaciones en voz alta, risas, gritos, tono de voz, etc.).

En plaza Atenas se pueden escuchar algunos sonidos con niveles de decibelios no convencionales, como son el ruido de los motores de los automóviles, camiones y motocicletas que atraviesan el eje central en ambos lados. Se escuchan a personas promocionando sus productos a través de altavoces, por lo general cuando se trata de celulares y reproductores de mp3 y mp4.

1.6. Mobiliario.

Casi todos los locales, a excepción del último que da hacia el balcón, cuentan con mostradores metálicos en color blanco, de aproximadamente dos metros por un metro de longitud, llamados vitrinas en los que se venden distintos productos. Las escaleras del primer piso son metálicas y suenan cada vez que son pisadas. La fonda tiene mesas cuadradas de plástico y acompañadas de sillas de plástico blancas con logotipos de la empresa multinacional *coca cola*. El barandal para acceder al primer piso es metálico en color amarillo.

1.7. Decoración.

Hay mantas en la planta baja alusiva la serie de videojuegos de "castlevania" con el personaje animado "León Belmont", además hay diferentes carteles de los productos que se venden, celulares, *flexeos* y reparación, así como descuentos en reproductores de audio y video. El primer piso tiene letreros de reparación de videojuegos. La fonda tiene letreros alusivos a los precios de los productos y alimentos que venden. Hay letreros de cartas de ventas y preventas exclusivas de expansiones de cartas y se muestran fotografías sobre los productos que se venden como hamburguesas, orden de quesadillas y papas a la francesa.

2. Sujetos.

2.1 Género.

La mayoría de las personas dentro de Plaza Atenas son hombres. En la planta baja hay mujeres atendiendo los negocios concernientes a la tecnología, incluso se pueden apreciar mujeres consultando y observando los accesorios y teléfonos que se venden en ese sitio. Sin embargo, en el primer piso no se pudo observar a ninguna mujer. Todos los sujetos que se encuentran en los negocios, en las mesas, en los videojuegos, comprando cartas o vendiéndolas, son en su totalidad hombres de entre 16 y 28 años aproximadamente.

La plaza Bazar de la computación y videojuego se compone de distintos locales que venden productos relacionados con la tecnología y la cultura japonesa. El primer piso se compone de 45 locales de aproximadamente cuatro metros por cuatro y medio los cuales contienen diferentes artículos concernientes a la computación como telcados, mouses, tarjetas lectoras de bluetooth, memorias externas de distintas capacidades, entre otros. Se ofrecen también productos tales como televisiones de plasma y con tecnología LCD, reproductores mp3 y mp4, computadoras de escritorio, *laptops*, *notebook*, *netbooks*, por mencionar algunas, de marcas Lenovo, Sony, Macintosh, Samsung, Lg, entre otras. Ese mismo piso se encuentra dividido en dos secciones, la primera se compone de aquellos dispositivos que dan ejecución a distintas operaciones lógicas aritméticas desplegadas en dispositivos de salida como monitores, reproductores, equipos de audio y video, etc. La segunda son aquellos dispositivos de entrada tales como dvd's, blu ray's, y cd's, memorias externas, discos duros externos, etc. Entre esas dos distintas secciones se encuentran unas escaleras eléctricas que llevan al segundo piso de la plaza. Cabe mencionar que la plaza no cuenta con ningún tipo de estacionamiento ni agentes de *valet parking*. El segundo piso se compone de 45 locales de aproximadamente cuatro metros por cuatro y medio cada uno ubicados de forma que permiten el paso central a seis mesas acompañadas de bancos metálicos de aproximadamente seis metros por cincuenta centímetros color

blanco. La mayoría de los negocios son de venta de peluches y muñecos de series televisivas, así como venta de discos no originales sobre series televisivas y películas animadas orientales. Todos los negocios cuentan con televisores de diferente tipo, ya sea para mostrar las series televisivas animadas más novedosas o con videojuegos cuyos títulos se encuentran a la venta o próximos a salir al mercado. En ese piso existe el servicio de sanitarios públicos y hay cuatro vendedoras de dulces y golosinas japonesas de aproximadamente 18 años de edad con atuendos iguales en color azul cielo compuestos por mini faldas, gorros azules y botines cortos. Enfrente de ese local se encuentra un establecimiento con servicio de tatuajes y perforaciones corporales atendido por dos especialistas que realizan diseños exclusivos sobre personajes de las series japonesas y los videojuegos. Al lado de ese establecimiento existe un negocio de venta de corsetería, medias, botas altas con plataforma en colores blanco, morado y negro, así como venta de pantalones y faldas de terciopelo negro y púrpura. En la parte central de ese piso existen otras escaleras para acceder al tercer piso compuesto por 45 locales de cuatro metros por cuatro y medio aproximadamente. La mayoría de locales tienen productos orientales como gorras, playeras, tarjetas, videojuegos, discos no originales de animación, música y películas anime. Todos los pisos cuentan con elementos de seguridad que portan macanas y gas pimienta en colores negro y cuya vestimenta es un pantalón negro de corte militar metido dentro de unas botas negras altas, camisola negra con letras "ELIM". Estos sujetos se encuentran dando rondas aproximadamente cada diez minutos por las instalaciones dentro del respectivo piso en que se ubican y no suben o bajan a otros pisos. Portan un radio de onda corta en su hombro derecho en color negro. Todos los pisos cuentan en las cuatro esquinas con equipos anti incendios tales como extintores en color rojo, guantes, hachas y botas de hule en color negro, camisolas y pantalones impermeables en color amarillo ubicados todos dentro de vitrinas en los muros de todos los pisos sumando cuatro en total dentro de los primeros tres pisos. El cuarto piso se encuentra en construcción y no se permite el acceso, incluso no es posible identificar algún tipo de medio para transportarse ahí. La plaza cuenta con un ascensor en color gris metálico cuya capacidad máxima es para 6 personas y puede llevar a cualquiera de los tres primeros pisos.

La iluminación dentro de los tres pisos a los que se puede tener acceso dentro de la plaza es artificial compuesta por lámparas blancas de aproximadamente un metro con veinte centímetros ubicadas en el techo y que funcionan a base de balastras en su interior. En cada piso se ubican veinte. Sin embargo, cada uno de los locales o establecimientos puede contar con sus respectivas fuentes de luz tales como lámparas de halógeno y neón. En algunos locales del tercer piso no hay luz y los monitores de las pantallas iluminan los locales que se encuentran rodeados de jóvenes jugando videojuegos como Xbox y PlayStation que rentan a quince pesos la hora. A partir del segundo piso no existe ninguna fuente de luz natural que pueda entrar al establecimiento. Solamente el primer piso tiene una entrada de luz natural y es la de la entrada que da hacia la calle por alguna de sus dos puertas de aproximadamente dos metros y medio por dos metros y medio cada una.

La plaza se encuentra acompañada de sonidos provenientes de diferentes locales desde el primer piso hasta el tercero. Pueden encontrarse monitores encendidos anunciando las series televisivas orientales tales como telenovelas, *sit com's*, dibujos animados conocidos como anime, o películas coreanas, chinas, y japonesas. En el segundo y tercer piso hay locales con videojuegos Arcadias que tienen encendidos sus sistemas y la música y proveniente de esos aparatos emite sonidos que llegan a escucharse siete u ocho locales más adelante. Las personas que se ubican en las mesas jugando cartas platican entre ellos mientras intercambian tarjetas y discuten sobre las habilidades que posee cada cartón sin moverse del sitio donde se encuentran. En el tercer piso hay servicio de karaoke en el que hasta cuatro personas simultáneamente pueden participar cantando alguna canción de su serie oriental televisiva preferida. Algunos locales del segundo y el tercer piso muestran los nuevos videojuegos para consolas caseras mediante monitores planos, así como informes en japonés sobre las últimas noticias relacionadas con la modernización tecnológica en oriente. Otros monitores ejecutan proyecciones que cantan mediante sujetos virtuales que emiten canciones en escenarios ficticios.

No se aprecia ningún ruido del exterior de la plaza como pueden ser los sonidos de los motores de los automóviles, los silbatos de los agentes de tránsito ni algún otro tipo de interferencia. Sin embargo, dentro de la plaza el ruido es muy bajo a comparación de afuera, ya que los decibelios dentro del bazar son inferiores a pesar de la gran cantidad de monitores anunciando series televisivas orientales o los videojuegos Arcadías y de renta de consolas. La gente ríe y utiliza tonos de voz moderados, lo que permite hablar sin tener que subir el tono de la voz a niveles altos. Solamente en un local del tercer piso donde se anuncia el videojuego “marvel versus capcom 3” existe un monitor con el volumen elevado al nivel 45, produciendo sonidos relativos a ese juego mientras mantiene una batalla entre sus personajes y causando que en tres metros a la redonda aproximadamente la gente cercana a ese lugar tenga que hablar en voz alta e incluso acercarse y conversar al oído entre ella.

Los locales de cuatro metros por cuatro y medio aproximadamente cuentan casi todos ellos con un mostrador que ofrece artículos de peluche, playeras o discos tanto originales como copias no registradas sobre películas, series, música, videojuegos, etc. En las paredes de los establecimientos existen mostradores de pared que ofrecen otros artículos semejantes. En el centro del segundo y el tercer piso hay seis mesas rectangulares de seis metros por un metro en color gris acompañadas de bancos metálicos de aproximadamente seis metros por cincuenta centímetros. El área de Arcadías del tercer piso está compuesta por tres locales que contienen muebles clásicos de esos sistemas de juegos en color verde y cuyos monitores son planos. Cada local de Arcades contiene aproximadamente el mismo número de soportes sumando siete en cada lugar acomodados en las esquinas de cada local para permitir el paso entre otros locales. El área de comida de ese mismo piso cuenta con cuatro bancas metálicas de dos metros por noventa centímetros aproximadamente en color blanco que se acompañan de cuatro bancos metálicos en color blanco que están al lado de cada una.

El Bazar de la Computación y el Videojuego tiene un letrero amarillo con negro de aproximadamente tres metros por cuatro metros en la fachada que dice su nombre y puede apreciarse desde el otro lado del eje central. En el interior de esas instalaciones cada local tiene serigrafía alusiva a los productos que

venden. El primer piso en su mayoría contiene mantas que tienen las marcas de los aparatos electrónicos que venden. Los pisos dos y tres tienen cromos y mantas con personajes animados de series, películas y videojuegos en mantas con distintos colores como “rorouni kenshin”, “kyo kusanagi”, “naruto”, etc. Algunos locales se encuentran decorados con peluches alusivos a los videojuegos que rentan o venden. Cada uno de los locales tiene una pestaña no mayor a veinte centímetros por veinte y que tiene inscrito el número de local que le corresponde a cada establecimiento. Los locales relacionados con comida oriental tienen una serie de grabados en los respectivos idiomas en que se prepara la comida tradicional de esa región. Dos de esos establecimientos tienen jarrones de porcelana blancos con diseños de dragones en color rojo

Existen tanto vendedores de productos de género masculino como femenino de entre 18 años hasta 45 aproximadamente. Las personas que se encuentran comprando son tanto hombres como mujeres y tienen contacto entre ambos géneros de manera constante. Los policías, todos ellos de sexo masculino, no tienen contacto con ningún sujeto dentro de la plaza. Las vendedoras de dulces y golosinas son todas de sexo femenino, conversan entre ellas y tienen contacto con personas que se acercan a comprar, casi todos ellos hombres.

2.2 Por grupos de edad (personas que conviven con el videojugador).

“Tobi” conoce y tiene contacto con cuatro sujetos dentro de Plaza Atenas, con quienes intercambia tarjetas y acompaña a buscar cartones de novedad provenientes de otras partes del mundo. Todos los sujetos que acompañan a “tobi” son aproximadamente de su misma edad, menos un sujeto de aproximadamente diez años que acompaña a uno de sus conocidos y que responde al nombre de Christian. Sin embargo realiza las mismas actividades que “tobi” y su grupo. Todos juegan en la Arcadia “marvel versus capcom 2” y esperan su turno para pelear contra el ganador mientras comentan sobre los poderes y técnicas de cada personaje. Algunos de los vendedores de tarjetas con quienes tienen contacto tiene aproximadamente 35 a 40 años y los asesoran sobre los atributos de sus tarjetas e indican sobre los comics americanos más vendidos y los menos solicitados.

“Arikado” es uno de los sujetos con quienes “tobi” tiene contacto dentro de ese grupo. A pesar de parecer conocer sobre las Arcadias se abstiene de jugar cuando “tobi” juega. Sin embargo cuando los demás miembros de su grupo u otros desconocidos agregan monedas para jugar él también lo hace. Gana siete veces consecutivas y algunos individuos desconocidos a él o su grupo, de edades semejantes a la suya, le preguntan sobre los poderes y técnicas de los personajes que elige para jugar. El responde a todos ellos sin mirarlos a los ojos, es decir, lo hace mientras observa al monitor de la maquina.

2.1. Vestimenta.

“Tobi” viste con una chamarra azul marino de mezclilla cuyo cuello tiene borrega en color blanco. Lleva puesto un pantalón del mismo color y material que la chamarra. Debajo porta un suéter de color gris con una franja roja en el pecho de forma horizontal de aproximadamente cuatro centímetros de diámetro. Porta unas botas negras con el logotipo de “Telmex”.

“Arikado” lleva puesta una camisa blanca de manga larga y unos pantalones de vestir rectos en color gris acompañados de unos zapatos lisos negros sin agujetas con terminación en punta en el frente.

2.2. Artículos que portan.

Tobi usa una bufanda negra con borlas rojas en forma de nubes. Además trae una mochila negra con seis cierres metálicos color dorado cuyo contenido es un tapete de aproximadamente setenta centímetros por cuarenta y cinco y que tiene estampado en serigrafía un diseño sobre una serie televisiva animada japonesa. Porta dentro de la mochila una lata rectangular de unos sesenta centímetros por cuarenta aproximadamente que tiene en su interior más de doscientas tarjetas de la serie animada de televisión Yugi-oh.

Arikado tiene una cartera dentro de su bolsillo trasero derecho en color negro de piel. Lleva una pluma metálica en color rojo dentro del bolsillo izquierdo de la camisa.

3. Prácticas sociales.

3.1 Videojugador con su entorno (movimiento / cambios de lugar).

“Tobi” se mueve constantemente en la plaza, no permanece en un lugar más de diez minutos. Recorre todos los puntos del primer piso de la plaza acompañado de sus cuatro acompañantes. En el local de comics permanece observando y abriendo hasta diez revistas en cinco minutos, entre y sale de los locales donde se venden tarjetas sin comprar alguna. En las mesas para juego de cartas habla mucho tiempo mientras los demás lo escuchan sin contestarle.

Por su parte, “arikado” sube las escaleras y se acerca al balcón al fondo de los locales y permanece proximalmente 10 minutos en ese sitio, se perciben algunos suspiros y posteriormente se retira de ese lugar para acercarse al grupo que acompaña a “tobi” y comentar con ellos. Juega Arcadias y tarjetas con ellos. Sin embargo, no entra a los establecimientos, permanece en la entrada de cada uno de los locales que sus conocidos frecuentan, que son cinco en total, y observa desde afuera lo que venden o los productos y servicios que se ofrecen sin entrar.

3.2. Videojugador con el juego de video.

“Tobi” Mueve constantemente las manos, aproximadamente cada cinco segundo hace diez movimientos con las palmas hacia arriba, sobre todo cuando le explica a otros personajes con los que juega. Asegura que el videojuego “no sirve, esos botones están mal acomodados” y sonrío dejando ver líneas amplias en la piel contiguas a los ojos. Golpea el tablero donde se encuentran los botones y deja de jugar. Cuando juega uno de sus compañeros consolas Xbox se abstiene de hacerlo.

“Arikado” hace lo mismo cuando se aproxima a jugar Arcadias, sin embargo cuando juega permanece quieto y no realiza movimientos, únicamente sube un pie, el izquierdo, en el mueble de la Arcadia y juega posicionado no de frente a la maquina, sino en ángulo izquierdo treinta grados aproximadamente. Cuando gana observa hacia el techo del establecimiento y cierra los ojos aproximadamente cuatro segundos y los vuelve a abrir y comienza a jugar con el siguiente retador. Esto lo hace cada vez que obtiene una victoria. Que en total serán siete hasta que sea derrotado y se retire de ese videojuego.

3.3. Entre grupos (relación de videojugador con otros grupos).

Tobi se relaciona con los vendedores, les pregunta sobre los nuevos adelantos en materia de comics y tarjetas de sus series animadas preferidas. Conoce al dueño de la Arcadia multijuegos y le pregunta –por qué se han llevado las otras dos maquinatas- a lo que no obtiene respuesta del dueño. Además tiene contacto con los vendedores de tarjetas de los dos últimos locales cercanos al balcón; les dirige una serie de preguntas, como por qué no han traído los nuevos tapetes con diseños de sus personajes preferidos. Se relaciona con otros sujetos en el área destinada para jugar e intercambiar cartas y dirige varias conversaciones que intercambia con otros sujetos ajenos al grupo en donde se encuentra “arikado”.

“Arikado” solamente comenta con las personas del grupo que acompañan a “tobi” y tiene contacto o entabla conversación sólo con otros individuos que juegan videojuegos Arcadias. Incluso un retador en las maquinatas le dirige unas palabras mientras lo observa a los ojos, sin embargo él contesta sin mirarlo y permanece en silencio mientras juega.

3.4. Sobre sus rituales (actividades / costumbres / hábitos)

Tobi realiza una serie de movimientos con las manos cuando juega Arcadias, y lleva a cabo otras acciones más veloces con ellas cuando explica a Christian y

a los otros tres sujetos que lo acompañan la naturaleza de los personajes, sus poderes, sus atributos, los colores de sus vestimentas, las forma de cambiarlas dependiendo del botón con que se seleccionen y los movimientos especiales que realizan.

En cuanto a “arikado”, él mira hacia el techo del establecimiento y cierra los ojos cada vez que derrota a un retador. A los sujetos que le preguntan algo en la Arcadia les responde sin mirarlos a los ojos. Permanece fuera de los establecimientos, no entra a locales como lo hacen aquellos que lo acompañan, sin pronunciar una sola palabra y no realiza movimientos corporales evidentes.

INFORME DE OBSERVACIÓN

Lugar de observación: Bazar de la computación y el videojuego. Lázaro Cárdenas # 9, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, Distrito Federal

Fecha: 27 de febrero del 2011

Hora de inicio de observación: 10: 00 hrs.

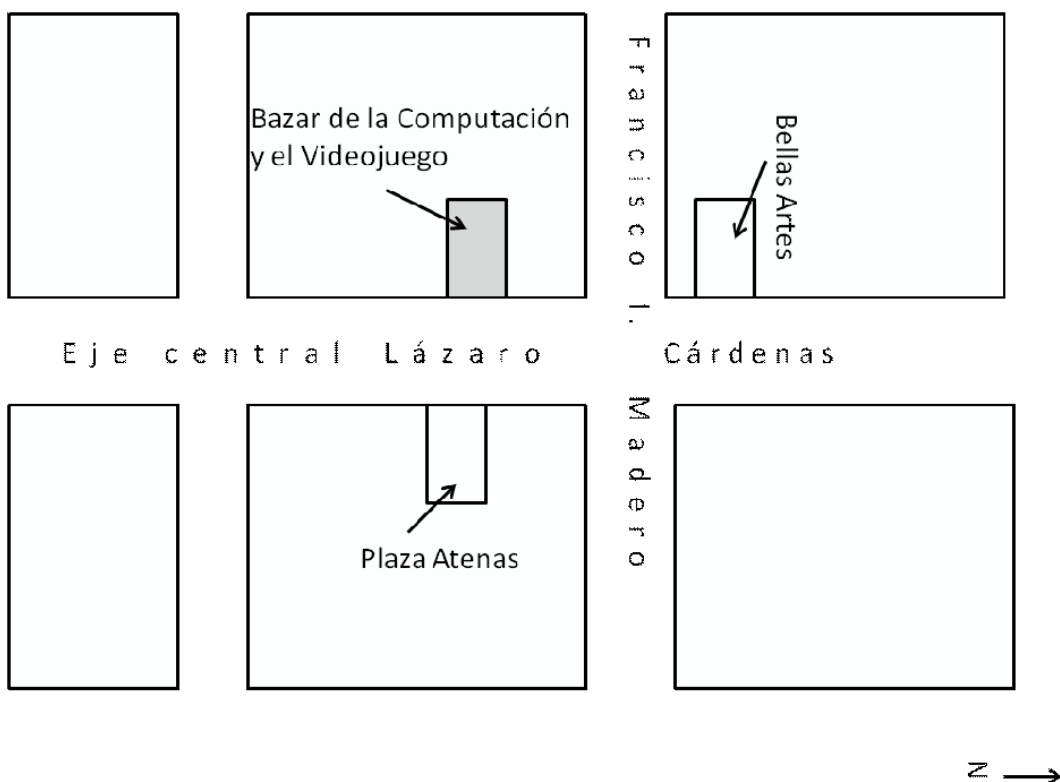
Hora de finalización de observación: 13:00 hrs.

Observador: David Cuenca Orozco

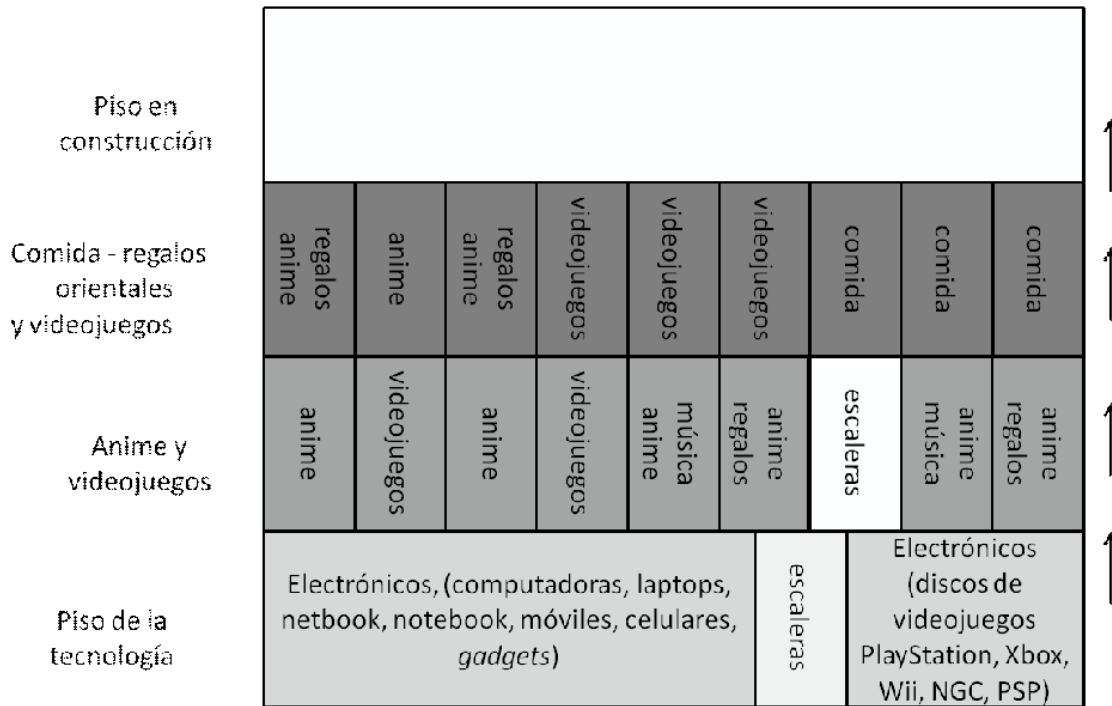
Nº de informe: 2

1. Espacio.

1.1. Croquis del espacio observado:



Croquis de ubicación geográfica del Bazar de la Computación y el Videojuego



Mapa del interior de plaza Bazar de la Computación y el videojuego.

1.2. Distribución de los elementos que lo componen:

La plaza Bazar de la computación y videojuego se compone de distintos locales que venden productos relacionados con la tecnología y la cultura japonesa. El primer piso se compone de 45 locales de aproximadamente cuatro metros por cuatro y medio los cuales contienen diferentes artículos concernientes a la computación como telcados, mouses, tarjetas lectoras de bluetooth, memorias externas de distintas capacidades, entre otros. Se ofrecen también productos tales como televisiones de plasma y con tecnología LCD, reproductores mp3 y mp4, computadoras de escritorio, *laptops*, *notebook*, *netbooks*, por mencionar algunas, de marcas Lenovo, Sony, Macintosh, Samsung, Lg, entre otras. Ese mismo piso se encuentra dividido en dos secciones, la primera se compone de aquellos dispositivos que dan ejecución a distinta operaciones lógico aritméticas desplegadas en dispositivos de salida como monitores, reproductores, equipos de audio y video, etc. La segunda son aquellos dispositivos de entrada tales como dvd's, blu ray's, y cd's, memorias externas, discos duros externos, etc. Ente esas dos distintas secciones es encuentran unas escaleras eléctricas que llevan al segundo piso de la plaza. Cabe

mencionar que la plaza no cuenta con ningún tipo de estacionamiento ni agentes de *valet parking*. El segundo piso se compone de 45 locales de aproximadamente cuatro metros por cuatro y medio cada uno ubicados de forma que permiten el paso central a seis mesas acompañadas de bancos metálicos de aproximadamente seis metros por cincuenta centímetros color blanco. La mayoría de los negocios son de venta de peluches y muñecos de series televisivas, así como venta de discos no originales sobre series televisivas y películas animadas orientales. Todos los negocios cuentan con televisores de diferente tipo, ya sea para mostrar las series televisivas animadas más novedosas o con videojuegos cuyos títulos se encuentran a la venta o próximos a salir al mercado. En ese piso existe el servicio de sanitarios públicos y hay cuatro vendedoras de dulces y golosinas japonesas de aproximadamente 18 años de edad con atuendos iguales en color azul cielo compuestos por mini faldas, gorros azules y botines cortos. Enfrente de ese local se encuentra un establecimiento con servicio de tatuajes y perforaciones corporales atendido por dos especialistas que realizan diseños exclusivos sobre personajes de las series japonesas y los videojuegos. Al lado de ese establecimiento existe un negocio de venta de corsetería, medias, botas altas con plataforma en colores blanco, morado y negro, así como venta de pantalones y faldas de terciopelo negro y púrpura. En la parte central de ese piso existen otras escaleras para acceder al tercer piso compuesto por 45 locales de cuatro metros por cuatro y medio aproximadamente. La mayoría de locales tienen productos orientales como gorras, playeras, tarjetas, videojuegos, discos no originales de animación, música y películas anime. Todos los pisos cuentan con elementos de seguridad que portan macanas y gas pimienta en colores negro y cuya vestimenta es un pantalón negro de corte militar metido dentro de unas botas negras altas, camisola negra con letras "ELIM". Estos sujetos se encuentran dando rondas aproximadamente cada diez minutos por las instalaciones dentro del respectivo piso en que se ubican y no suben o bajan a otros pisos. Portan un radio de onda corta en su hombro derecho en color negro. Todos los pisos cuentan en las cuatro esquinas con equipos anti incendios tales como extintores en color rojo, guantes, hachas y botas de hule en color negro, camisolas y pantalones impermeables en color amarillo ubicados todos dentro de vitrinas en los muros de todos los pisos

sumando cuatro en total dentro de los primeros tres pisos. El cuarto piso se encuentra en construcción y no se permite al acceso, incluso no es posible identificar algún tipo de medio para transportarse ahí. La plaza cuenta con un ascensor en color gris metálico cuya capacidad máxima es para 6 personas y puede llevar a cualquiera de los tres primeros pisos.

1.3. Ubicación del investigador en el espacio.

En el presente informe de investigación el observador ha permanecido dentro de la plaza Bazar de la Computación y el Videojuego. Se ha dado seguimiento a “cabo” dentro de la plaza y se le ha seguido por una serie de locales en los que ha participado de los videojuegos Arcade y ha conversado con otros tipos. Se han jugado algunas Arcadias junto a él con el objeto de observar su interacción con ese medio de comunicación por lo que se ha seguido su traslado a ese sitio. También se ha seguido el movimiento de Fernando dentro de esa misma plaza, sin embargo esto ha sido en el tercer piso. Se ha realizado la observación desde distintos lugares siguiendo a este informante a los sitios donde gusta comer productos orientales o ver sus series japonesas y jugando Arcadias.

1.4. Tipo de iluminación (natural, artificial, tenue, etc.).

La iluminación dentro de los tres pisos a los que se puede tener acceso dentro de la plaza es artificial compuesta por lámparas blancas de aproximadamente un metro con veinte centímetros ubicadas en el techo y que funcionan a base de balastras en su interior. En cada piso se ubican veinte. Sin embargo, cada uno de los locales o establecimientos puede contar con sus respectivas fuentes de luz tales como lámparas de halógeno y neón. En algunos locales del tercer piso no hay luz y los monitores de las pantallas iluminan los locales que se encuentran rodeados de jóvenes jugando videojuegos como Xbox y PlayStation que rentan a quince pesos la hora. A partir del segundo piso no existe ninguna fuente de luz natural que pueda entrar al establecimiento. Solamente el primer piso tiene una entrada de luz natural y es la de la entrada que da hacia la calle

por alguna de sus dos puertas de aproximadamente dos metros y medio por dos metros y medio cada una.

1.5. Sonido (presencia de sonido ambiental, música).

La plaza se encuentra acompañada de sonidos provenientes de diferentes locales desde el primer piso hasta el tercero. Pueden encontrarse monitores encendidos anunciando las series televisivas orientales tales como telenovelas, *sit com's*, dibujos animados conocidos como anime, o películas coreanas, chinas, y japonesas. En el segundo y tercer piso hay locales con videojuegos Arcadías que tienen encendidos sus sistemas y la música y proveniente de esos aparatos emite sonidos que llegan a escucharse siete u ocho locales más adelante.

Las personas que se ubican en las mesas jugando cartas platican entre ellos mientras intercambian tarjetas y discuten sobre las habilidades que posee cada cartón sin moverse del sitio donde se encuentran. En el tercer piso hay servicio de karaoke en el que hasta cuatro personas simultáneamente pueden participar cantando alguna canción de su serie oriental televisiva preferida. Algunos locales del segundo y el tercer piso muestran los nuevos videojuegos para consolas caseras mediante monitores planos, así como informes en japonés sobre las últimas noticias relacionadas con la modernización tecnológica en oriente. Otros monitores ejecutan proyecciones que cantan mediante sujetos virtuales que emiten canciones en escenarios ficticios.

1.6. Ruido (conversaciones en voz alta, risas, gritos, etc.).

No se aprecia ningún ruido del exterior de la plaza como pueden ser los sonidos de los motores de los automóviles, los silbatos de los agentes de tránsito ni algún otro tipo de interferencia. Sin embargo, dentro de la plaza el ruido es muy bajo a comparación de afuera, ya que los decibelios dentro del bazar son inferiores a pesar de la gran cantidad de monitores anunciando series televisivas orientales o los videojuegos Arcadías y de renta de consolas.

La gente ríe y utiliza tonos de voz moderados, lo que permite hablar sin tener que subir el tono de la voz a niveles altos. Solamente en un local del tercer piso donde se anuncia el videojuego “marvel versus capcom 3” existe un monitor con el volumen elevado al nivel 45, produciendo sonidos relativos a ese juego mientras mantiene una batalla entre sus personajes y causando que en tres metros a la redonda aproximadamente la gente cercana a ese lugar tenga que hablar en voz alta e incluso acercarse y conversar al oído entre ella.

1.7. Mobiliario.

Los locales de cuatro metros por cuatro y medio aproximadamente cuentan casi todos ellos con un mostrador que ofrece artículos de peluche, playeras o discos tanto originales como copias no registradas sobre películas, series, música, videojuegos, etc. En las paredes de los establecimientos existen mostradores de pared que ofrecen otros artículos semejantes. En el centro del segundo y el tercer piso hay seis mesas rectangulares de seis metros por un metro en color gris acompañadas de bancos metálicos de aproximadamente seis metros por cincuenta centímetros.

El área de Arcadias del tercer piso está compuesta por tres locales que contienen muebles clásicos de esos sistemas de juegos en color verde y cuyos monitores son planos. Cada local de Arcades contiene aproximadamente el mismo número de soportes sumando siete en cada lugar acomodados en las esquinas de cada local para permitir el paso entre otros locales. El área de comida de ese mismo piso cuenta con cuatro bancas metálicas de dos metros por noventa centímetros aproximadamente en color blanco que se acompañan de cuatro bancos metálicos en color blanco que están al lado de cada una.

1.8. Decoración.

El Bazar de la Computación y el Videojuego tiene un letrero amarillo con negro de aproximadamente tres metros por cuatro metros en la fachada que dice su

nombre y puede apreciarse desde el otro lado del eje central. En el interior de esas instalaciones cada local tiene serigrafía alusiva a los productos que venden. El primer piso en su mayoría contiene mantas que tienen las marcas de los aparatos electrónicos que venden. Los pisos dos y tres tienen cromos y mantas con personajes animados de series, películas y videojuegos en mantas con distintos colores como “rorouni kenshin”, “kyo kusanagui”, “naruto”, etc.

Algunos locales se encuentran decorados con peluches alusivos a los videojuegos que rentan o venden. Cada uno de los locales tiene una pestaña no mayor a veinte centímetros por veinte y que tiene inscrito el número de local que le corresponde a cada establecimiento. Los locales relacionados con comida oriental tienen una serie de grabados en los respectivos idiomas en que se prepara la comida tradicional de esa región. Dos de esos establecimientos tienen jarrones de porcelana blancos con diseños de dragones en color rojo

2 Sujetos.

2.1. Género.

Existen tanto vendedores de productos de género masculino como femenino de entre 18 años hasta 45 aproximadamente. Las personas que se encuentran comprando son tanto hombres como mujeres y tienen contacto entre ambos géneros de manera constante. Los policías, todos ellos de sexo masculino, no tienen contacto con ningún sujeto dentro de la plaza. Las vendedoras de dulces y golosinas son todas de sexo femenino, conversan entre ellas y tienen contacto con personas que se acercan a comprar, casi todos ellos hombres.

2.2. Por grupos de edad (personas que conviven con el videojugador).

Las personas que conviven con “cabo” son hombres en su totalidad, todos ellos de aproximadamente 18 a 27 años. Lo mismo sucede con Fernando, quien

comparte los videojuegos con personas de edades semejantes a la suya y acude a comprar en sitios donde hay hombres exclusivamente vendiendo.

2.3 Vestimenta.

“Cabo” viste un pantalón deportivo y una playera del mismo tipo en color verde pistache. Así mismo tiene un par de tenis color café claro. Toda su vestimenta, tenis, pants, y playera tienen una paloma negra de aproximadamente dos centímetros por un centímetro referente a la marca multinacional “nike”.

Fernando viste un pantalón de mezclilla azul marino, una camisa negra y debajo de ella una playera sin mangas en color blanco. Tiene unas botas café oscuro con casquillo metálico en la punta.

2.4 Artículos que portan.

“Cabo” porta un reloj metálico color dorado, además trae consigo una mochila negra de una sola aza con la serigrafía de una paloma negra de dos centímetros por un centímetro. Tiene también los auriculares negros de un dispositivo móvil en el pecho dentro de su playera.

Por su parte Fernando usa lentes circulares color transparente y con bordes metálicos negros. Usa una mochila azul marino de tela que lleva un parche bordado en color negro en la parte central del broche que la abre y que dice unas letras en color rojo “rhapsody”; esta bolsa contiene una botella de agua y cartas de alusivas a la serie televisiva animada “yugi- oh”, se desconoce el número de cartones que posee. Porta además un sistema casero dentro de su mochila PlayStation Portable en color negro.

3. Prácticas sociales.

3.1. Videojugador con su entorno (movimiento / cambios de lugar).

“Cabo” permanece sentado en las bancas exclusivas para jugar e intercambiar tarjetas aproximadamente media hora. Mientras se encuentra ahí observa videojuegos Arcadias de “king of fighters” y “fatal fury - the mark of wolves”. Se levanta y se aproxima a un local donde venden comics y mangas preguntando por la serie “mermaid melody”. Regresa a la mesa donde se encuentran las cartas y permanece otra media hora aproximadamente. Más adelante se acerca a las Arcadias donde se le echa una moneda de un peso y juega eliminando a dos competidores. Se retira justo en el momento en que una mujer aproximadamente de su misma edad se acerca a jugar Arcadias vestida con una falda corta en azul, una blusa del mismo color y unas medias blancas y zapatos negros. Avanza ocho locales y se pone a jugar consolas caseras de peleas, entre ellas “marvel versus capcom 3”. Después se retira.

Fernando llega hacia las mesas de cartas y comienza a jugar con otro sujeto mientras saca una botella de agua y comienza a beber. Después de media hora aproximadamente se retira de las mesas y avanza dentro de la plaza sacando dentro de su mochila un PlayStation Portable mientras llega a un local especializado en videojuegos recientes. Más adelante acude a los locales de alimentos del piso y come una torta de contenido desconocido debido a que pide sus ingredientes en japonés. Después de comer avanza a las Arcadias y observa a una chica jugando y la reta perdiendo en un par de minutos. Lo intenta nuevamente pero pierde enseguida. Sin embargo avanza dentro del local y juega “marvel versus capcom 2” durante más de quince minutos. Se retira posteriormente.

3.2. Videojugador con el juego de video.

“Cabo” permanece quieto mientras juega Arcadias y no observa a sus retadores más que cuando se han ido. Observa a una chica sentada más adelante comprando una playera de un personaje de animación japonesa y continúa jugando. Al jugar “marvel versus capcom 3” mueve rápidamente los

controles y los comienza a golpear repetidamente mientras comenta que -no sirven-. Después de aproximadamente ocho minutos se retira.

Fernando juega videojuegos Arcadia contra una chica y la observa cada que ella se voltea a otro lado y justo cuando ella lo mira a él, este regresa la mirada al videojuego. Al jugar "marvel versus capcom 2" saca una botella de agua dentro de su mochila y posteriormente vuelve a colocarla dentro de la mochila y nuevamente se la pone en la espalda.

3.3. Entre grupos (relación de videojugador con otros grupos).

Mientras "Cabo" juega cartas comenta con otros personajes semejantes a él. Un individuo de cabello ondulado color negro y corto comenta con él a propósito de las cartas, cuya edad aproximadamente es la misma que la de él. Cuando renta el "Xbox 360" comenta con otra persona aproximadamente de su edad sobre los movimientos y poderes de los personajes de los juegos en los que participa

Por su parte, Fernando comenta con otra persona sobre las cartas y al acercarse a las Arcadias y retar a una joven, permanece observándola sin intercambiar palabras con ella. Platica con los comerciantes de videojuegos del tercer piso cuando pregunta sobre títulos nuevos para PlayStation Portable. Esos sujetos son aproximadamente de su misma edad y permanece conversando alrededor de diez minutos. Observa a las mujeres que ofrecen dulces y golosinas japonesas y vuelve a conversar con sus congéneres.

3.4. Sobre sus rituales (actividades / costumbres / hábitos)

Tanto "Cabo" como Fernando acuden primero a las mesas donde se encuentran las mesas para jugar e intercambiar tarjetas y permanecen algún rato en ese lugar mientras observan los alrededores de la plaza. Fernando saca una botella de agua mientras se encuentra jugando cartas, pero también lo hace cuando juega "marvel versus capcom 2". Además pide alimentos dentro del tercer piso de la plaza en el idioma original de procedencia de éstos.

INFORME DE OBSERVACIÓN

Lugar de observación: Local de Arcadias (sin nombre) Guillermo Prieto #1, colonia San Juan Ixhuatepec, Municipio de Tlalnepantla, Estado de México.

Fecha: 5 de Marzo del 2011

Hora de inicio de observación: 12:00 hrs.

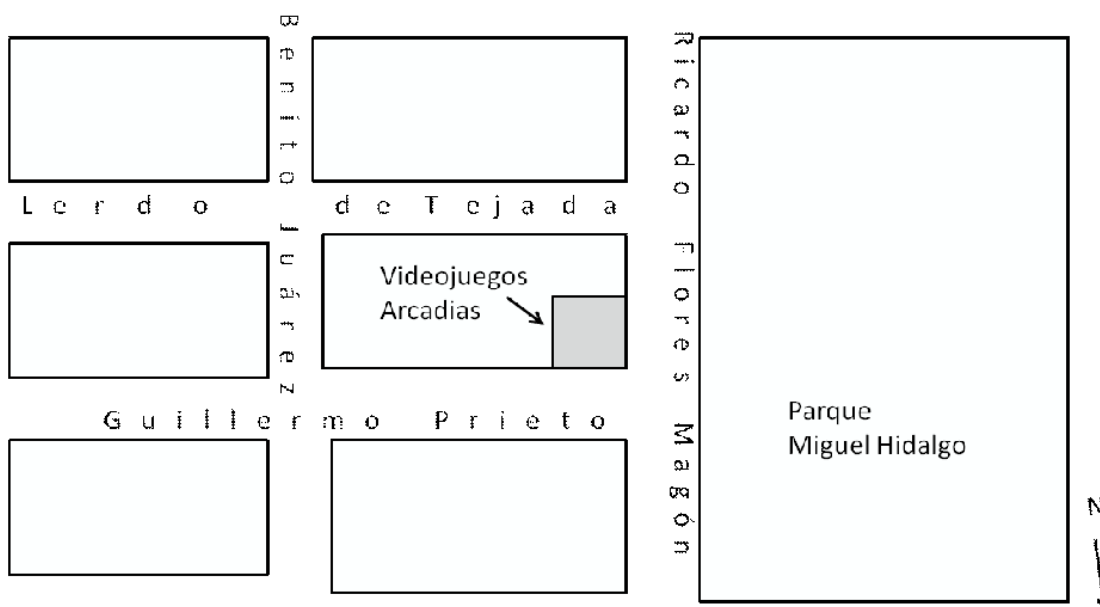
Hora de finalización de observación: 14:00 hrs.

Observador: David Cuenca Orozco

Nº de informe _3_

1. Espacio.

1.1. Croquis del espacio observado.



Croquis de Establecimiento de videojuegos Arcade.

1.1. Distribución de los elementos que lo componen.

El local de videojuegos no tiene un nombre en particular, sin embargo se ha identificado a su dueño, un sujeto que se llama José Martínez Herrera. Este personaje renta los primeros cinco locales de la calle, incluyendo al negocio de Arcadías. En la parte de arriba de las maquinitas y de los otros cuatro locales contiguos hay un billar. Los locales que le suceden a las Arcadías son una pastelería, una cervecería, una estética, por mencionar algunos. En la parte de afuera tiene un decorado en color azul marino con un personaje de comics americanos, se trata de *spiderman*, el cual mide aproximadamente un metro y medio por un metro pintado con pintura de aceite negra, roja y azul marino. Fuera de la maquinitas hay dos bancos metálicos pintados con pintura roja a base de agua que miden aproximadamente 20 centímetros por ochenta y cinco centímetros. Hay un *Capitán América* de las mismas dimensiones y en colores semejantes. El establecimiento mide aproximadamente siete metros por catorce metros aproximadamente y cuenta con servicio de extintores, botiquín de primeros auxilios y cabina de servicio de cambio donde un despachador recibe cambio, quejas y aclaraciones sobre los videojuegos Arcadías. En la parte superior derecha el local cuenta con un letrero en color verde bandera con el nombre de la calle. Todo el establecimiento se encuentra pintado en color azul marino a excepción del interior de la cabina que está pintada en color blanco con pintura a base de agua. El local cuenta con dos puertas que tienen cortinas metálicas en color negro y que aproximadamente miden tres metros por cuatro metro; estas se corren hacia arriba enroscándose. En la primer puerta del local, de izquierda a derecha se encuentran cuatro videojuegos, todos ellos iguales de la saga "king of fighters 2002", enfrente de estas maquinas hay dos Xbox convertidos en Arcadías y que están dentro de muebles de maquinita pero cuentan con el control de Xbox en su tablero en lugar de botones y palancas. También hay tres videojuegos Arcade multijuegos con más de quinientos títulos. Existen videojuegos de automóviles de carreras llamados "cruisin' world" con asientos semejantes a los de los automóviles en color rojo, palancas de velocidades y dos pantallas semejanado un automóvil de carreras. Más adelante hay un videojuego de *shooter* llamado "house of death"

en donde se tiene que destruir a cientos de *zombies* y monstruos semejantes a los de la literatura clásica de horror del siglo XIX mediante dos pistolas azules de plástico atadas a tubos flexibles metálicos en color plateado y que sirven de controles para mandar información a la maquina y eliminar a los objetivos. Más adelante y en el fondo del local se encuentra la cabina donde se controla el cambio para echarle a las maquinitas. Ese sitio tiene una repisa de madera donde se coloca el cambio en monedas de a peso y un cristal de dos metros por dos metros con un orificio semicircular en la parte inferior central. En su mayoría todos los sistemas de Arcadias funcionan con monedas de un peso, menos la “pump it up”, que se maneja con tres monedas de a peso y “cruisin’ world” que funciona con dos de estas monedas. La “pump” se encuentra justo a un costado de la segunda puerta, que es la de la derecha; consiste en un sistema de juego de la Empresa coreana *Andamiro* y cuenta con dos tapetes compuestos por flechas que sirven de botones y dos agarraderas metálicas en color rojo de aproximadamente un metro cada una conducidos hacia el sistema de juego por medio de dos tubos metálicos flexibles de aproximadamente cuarenta centímetros de largo y cinco centímetros de ancho; se compone además por un monitor de aproximadamente dos metros por metro y medio y justo debajo de este un par de bocinas en color negro de setenta centímetros cuadrados cada una. A un costado y viendo hacia la cabina de cambio, cuya dimensión es de un metro por dos metros aproximadamente, hay una maquinita de boxeo que tiene un costal de box y un guante del mismo deporte en color rojo atado con una cadena metálica plateada y una pantalla de aproximadamente un metro por un metro y medio. Más adelante hay dos maquinitas de apuestas las cuales funcionan con un peso y con ello proceden a mover un cursor hasta colocarse en una determinada posición que hace que se obtengan premios en efectivos tales como la devolución del propio crédito o diez, veinte, cuarenta u ochenta veces el monto ingresado.

1.2. Ubicación del investigador en el espacio.

Para la presente observación se observarán las conductas tanto de Jorge como de Iván. Ambos sujetos frecuentan estas maquinitas y se relacionan con otras

personas dentro de ese establecimiento. Por tal motivo los sujetos se observarán dentro de ese local, pero principalmente en el área de los videojuegos “pum it up” y “king of fighters”. Cabe destacar que estos dos sujetos se conocen y ambos juegan entre sí en las dos maquinatas mencionadas. Constantemente cambian de posición entre el denominado *player 1* y el *player 2* por lo que se han observado desde las posiciones de los dos jugadores posibles de la maquinata.

1.3. Tipo de iluminación (natural, artificial, tenue, etc.).

La iluminación que existe en el lugar primeramente se compone de luz natural proveniente de las dos entradas, lo cual hace que en la mañana no se encienda ninguna luz artificial. Sin embargo por dentro, el local en las tardes se ilumina con pares de luces artificiales de focos de luz incandescente en color blanco, de aproximadamente un metro y medio por cuatro y medio centímetros, generada por balastras. En total hay cuatro de estas lámparas contando en su totalidad con ocho focos para encender artificialmente el establecimiento. Dentro del mismo local se encuentran dos cajas con switches metálicos en color gris que contienen dos fusibles color amarillo cada uno y que dan corriente eléctrica a todo el sistema dentro del establecimiento. La cabina es la única habitación que se encuentra iluminada por un foco de cien watts en color amarillo ubicada en la parte central en el techo de la misma.

1.4. Sonido (presencia de sonido ambiental, música).

No hay algún tipo de música en el interior del establecimiento ni se escucha un sonido del exterior a pesar de contar con las dos puertas que abarcan aproximadamente el setenta por ciento de la entrada del lugar. Hay gente conversando en el establecimiento pero no puede distinguirse lo que comentan desde un metro de distancia desde donde ellos se encuentran. Se escuchan murmullos entre los videojugadores que comentan mientras se acercan a la pantalla y señalan a algún personaje. Justo afuera del local puede escucharse

el sonido de silbatos de árbitros en los campos de fútbol que se encuentran en el parque ubicado enfrente.

1.5. Ruido (conversaciones en voz alta, risas, gritos, tono de voz, etc.).

Los videojuegos Arcadias emiten sonidos con decibelios arriba de las frecuencias promedio. La maquinita “pump it up” emite sonidos, cuando la gente participa de ella, concernientes a las canciones programadas para ejecutarse. El sonido de estas canciones puede escucharse aproximadamente a una distancia de cuatro locales de radio. Las demás Arcadias tienen sonidos característicos de cada tipo de juego, es decir, las “king of fighters” presentan sonidos de los personajes que mantienen un combate y se escuchan los sonidos de voces cuando emiten un movimiento o técnica particular; eso sucede aún cuando nadie se encuentre jugándolas y la máquina estén ejecutando una demostración de la forma y estilo de juego. La máquina de apuestas tiene emite una serie de sonidos cuando se le agregan monedas y mueve el cursor avanzando entre las casillas para caer en un determinado sitio. Además cuando toca dar premio emite sonidos de otras Arcadias y sistemas de videojuegos como “Mario bros” y su característico sonido al obtener una vida extra, o de “street fighter” al ejecutar un *hado - ken* o técnica de la *bola de fuego* por su protagonista *Ryu*. La Arcadia denominada “house of dead” tiene sonidos de disparos de armas de fuego reales mientras eliminan a enemigos. Cabe mencionar que todas las máquinas emiten sonidos aunque no haya nadie participando de ellas, a excepción de la máquina de apuestas y la Arcadia de baile “pump it up”.

1.6. Mobiliario.

Existen dos bancos metálicos en el exterior del local, una cabina para despachar cambio y quejas. Además de los sistemas arcadias, que son muebles de madera, fibra de vidrio, metal y plástico casi en su totalidad hay un

ventilador en la parte superior izquierda al fondo del local. Del lado contrario pero también en el fondo del local se encuentra una cámara de vigilancia de circuito cerrado en color blanco, cuyas dimensiones son veinticinco centímetros por diez centímetros aproximadamente, la cual no cambia de posición o rotación. Existe una puerta que da paso a un cuarto justo debajo de la cámara, sin embargo se desconoce el interior de esta habitación. Su puerta exterior es de madera pintada del mismo color que las paredes del establecimiento y cuenta con una chapa metálica en color dorado

1.7. Decoración.

El lugar no cuenta con algún decorado en particular, a excepción del *spiderman* en la pared exterior del establecimiento. Está pintado en su interior con el mismo color que en su exterior, con pintura a base de agua en color azul marino. La cámara de vigilancia es evidente a la vista y no se encuentra oculta por ninguna mampara o mecanismo.

2. Sujetos.

2.1. Género.

Jorge se relaciona con tres sujetos que lo acompañan desde que ingresa en el establecimiento, sin embargo conversa con otros dos sujetos. Las personas que lo acompañan son los tres hombres, o se aprecia al menos que son sujetos del sexo masculino; pero a las dos personas que les habla, mientras ingresa al establecimiento y comienza a jugar, son mujeres.

Por su parte Iván se acompaña de otro sujeto. Ambos llegan al lugar en una motoneta de marca *Italika* en color rojo, la cual dejan estacionada afuera del local. Ambos son de género masculino. En el interior hay tanto hombres como mujeres y la persona que atiende el establecimiento es un hombre de aproximadamente 35 años de edad.

2.3. Por grupos de edad (personas que conviven con el videojugador).

Los tres sujetos que acompañan a Jorge son de aproximadamente veintidós años de edad. Sin embargo las dos mujeres con quienes él tiene contacto son mujeres que en promedio abordan los 18 años aproximadamente; ambas tienen faldas que pasan de las rodillas, medias azul marino y suéter del mismo color, portan mochilas rosas y rosa con rayas horizontales blancas respectivamente. Que corresponde al uniforme de la preparatoria cercana a esa colonia.

La persona que acompaña a Iván es de aproximadamente veinte años, tiene un uniforme en color azul marino y blanco con un parche que dice “Centro Universitario Justo Sierra”. Iván comenta con otra persona cuando comienza a jugar “pump it up”, argumentan sobre las características de esa Arcadia mientras señalan con su dedo índice a la pantalla y presionan botones ubicados en el tablero de la maquina tratando de aumentar el grado de dificultad y destreza de ese videojuego.

2.4. Vestimenta.

Jorge viste un pantalón de mezclilla color azul cielo entubado y unos zapatos deportivos para futbol en color rojo. Tiene una camiseta verde bandera alusiva a la selección mexicana. Ya que esta dice “Federación Mexicana de Futbol” en un escudo ubicado en la parte superior derecha de su playera y que mide aproximadamente siete centímetros por cinco centímetros. Tiene el cabello casquete corto en color negro, y su piel es morena clara con marcas de acné. Jorge presenta cara redonda, frente amplia, ojos café oscuro y nariz redonda.

Iván tiene cara redonda, frente ancha, cabello casquete corto en negro peinado hacia atrás. Es de tez clara y tiene ojos café claro. Usa un pantalón azul marino entubado, una camiseta gris y unos tenis blancos con franjas azul rey. Usa lentes de cristal transparente con armazón metálica en color azul cielo.

2.5. Artículos que portan.

Por su parte, Jorge porta una cartera azul marino con el logotipo del equipo de la Universidad Nacional Autónoma de México en color dorado y que tiene unas letras que dicen la palabra “pumas”; esta billetera contiene aproximadamente doscientos pesos.

Iván porta una motoneta marca *Itálica* en color rojo. Usa lentes transparentes con aumento y además trae un monedero de piel en color negro de la marca *Harley Davidson* que mide aproximadamente seis centímetros por cinco centímetros.

3. Prácticas sociales.

3.1. Videojugador con su entorno (movimiento / cambios de lugar).

Tanto Jorge como Iván se mueven a todos los puntos del local. Los dos en repetidas ocasiones cambian monedas y billetes de distinta denominación y se dirigen a jugar distintos videojuegos que hay en el lugar. Ambos participan en conjunto del videojuego “pump it up”, sin embargo Jorge derrota a Iván, quien le dirige unas palabras al terminar su encuentro y contiene la respiración debido al esfuerzo realizado al moverse en repetidas ocasiones pisando los cuatro sensores en el tapete del juego múltiples veces. Ambos se mueven hacia el área de videojuegos de pelea y participan de ellas y vuelven a moverse a cambiar monedas. Esto no lo hacen al mismo tiempo, tarda un tiempo en que nuevamente se vuelven a cruzar y juegan “marvel versus capcom 2” siendo Iván el ganador en dos ocasiones y Jorge en tres. Los dos videojugadores cambian de lugar en la “pump it up” entre el *player 1* y el *player 2*. Algo semejante sucede cuando juegan la “king of fighters”, pues, cambian de posición dependiendo del rol del jugador que les toque de entre los dos diferentes jugadores y también de las veces que pierden contra otros jugadores.

3.2. Videojugador con el juego de video.

Ambos utilizan los videojuegos asegurando su puntuación y confirmando que los puntajes sean cada vez más altos. Jorge coloca goma sobre el videojuego “pump it up” y se seca el sudor de su frente en muchas ocasiones con su playera. En ningún momento se detienen ambos jugadores en esa maquinita del barandal de protección que se encuentra en la parte trasera a pesar de que las canciones son puestas en grado de dificultad *crazy*. No tienen ningún tipo de interacción particular con el videojuego, sino que esta se desarrolla entre los jugadores. Ambos sonrían cuando confirman en la pantalla su puntuación y comentan sobre la diferencia que presenta respecto del otro, así como la calificación recibida por su desempeño por medio de una operación dentro de la máquina.

3.3. Entre grupos (relación de videojugador con otros grupos).

Jorge se relaciona con los sujetos con los que se hace acompañar desde que llega al establecimiento. Ellos lo acompañan en todas las Arcadias que juega pero se mantienen a distancia cuando él se acerca a platicar con las dos mujeres que lo observan jugar. Sin embargo, Jorge continúa introduciendo monedas en diferentes videojuegos como las Arcadias de pelea y platica con las personas con las que ingresa a jugar. A algunas las saluda de mano. Al terminar de jugar y disponerse a retirar del lugar se despide de las dos mujeres con un beso en la mejilla y a una de ellas la toma de la mano mientras le sonrío y la abraza tomándola de la cintura y colocando sus manos alrededor de ella y demás acercando su cabeza a la de ella. Posteriormente la suelta y se aleja del local mientras ella permanece dentro del establecimiento.

Iván platica casi todo el tiempo con el compañero que viene con él en la motoneta desde que ingresa al establecimiento. Sin embargo en un momento determinado, después de retar en la maquina de baile a Jorge vuelve a ver a una de las dos chicas que observan a éste último y comenta con ella mientras sonrío y ambos se miran directamente a los ojos. El sonrío y se retira a jugar “King of fighters”.

Cuando ambos juegan “marvel versus capcom 2” tanto los dos conocidos de Jorge, como las dos mujeres que lo observan jugar y también el conocido de Iván, se aproximan todos ellos a mirarlos jugar. Todos gritan cuando Iván derrota la segunda vez a Jorge mientras sonrío. Éste último observa a la misma chica con la que conversó cuando jugaba “pump it up” y vuelven a sonreír mutuamente mientras se miran directo a los ojos.

3.4. Sobre sus rituales (actividades / costumbres / hábitos)

Al parecer los dos videojugadores acostumbran retar a otros jugadores. En ninguna de las ocasiones observadas, en que ambos le echan a las maquinitas, comienzan un juego desde el principio. Por el contrario, ambos retan a otros jugadores. Incluso, cuando se enfrentan mutuamente los dos derrotan previamente cada quien a un adversario para continuar después entre ellos. Jorge le pasa a todos los botones del videojuego “pump it up” un cojín limpiador marca *pelikan* y posteriormente se aproxima a echar monedas al juego. Tanto Jorge como Iván juegan en el máximo nivel de dificultad de “pump it up” y no se agarran del barandal de seguridad en ningún momento en que juegan. Ambos son observados todo el tiempo por otros sujetos mientras juegan.

INFORME DE OBSERVACIÓN

Lugar de observación: Bazar de la computación y el videojuego. Lázaro Cárdenas # 9, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, Distrito Federal.

Fecha: 6 de marzo del 2011.

Hora de inicio de observación: 10:00 hrs.

Hora de finalización de observación: 12:00 hrs.

Observador: David Cuenca Orozco.

Nº de informe 4.

1. Ubicación del investigador en el espacio.

Nuevamente “tobi” y “arikado” frecuentan plaza Bazar de la Computación y el Videojuego. Se ha tenido contacto con ellos dentro de este establecimiento, principalmente en el segundo piso de esa plaza. En esta ocasión sólo acuden “Tobi” y “Arikado” a la Plaza Atenas.

2. Vestimenta.

“Tobi” viste con una chamarra de piel sintética color café con cuatro bolsas de aproximadamente 12 por diez centímetros. Viste con un pantalón de mezclilla negro marca *cimarrón*, un suéter color negro liso y unas botas café oscuro marca *caterpillar*.

Por su parte, “arikado” lleva puesta una camisa blanca de manga larga y unos pantalones de vestir rectos en color gris acompañados de unos zapatos lisos negros sin agujetas con terminación en punta en el frente. Se puede ver un cinturón negro liso de piel y una hebilla metálica plateada de aproximadamente cuatro por tres centímetros.

3. Artículos que portan.

“Tobi” usa una bufanda negra con borlas rojas en forma de nubes. Además trae una mochila negra con seis cierres metálicos color dorado cuyo contenido es un tapete de aproximadamente setenta centímetros por cuarenta y cinco y que tiene estampado en serigrafía un diseño sobre una serie televisiva animada japonesa. Porta dentro de la mochila una lata rectangular de unos sesenta centímetros por cuarenta aproximadamente que tiene en su interior más de doscientas tarjetas de la serie animada de televisión “yugi-oh”.

“Arikado” tiene una cartera dentro de su bolsillo trasero derecho en color negro de piel y en esta ocasión trae una pluma negra punto mediano marca *bic* en el bolsillo izquierdo de aproximadamente cuatro por tres centímetros ubicado en la parte superior izquierda de su camisa.

4. Prácticas sociales.

4.1. Videojugador con su entorno (movimiento / cambios de lugar).

“Tobi” pregunta por series animadas como *Naruto* en su versión *shipuden* y *One Piece* en su versión manga europeo. En un local del segundo piso de este establecimiento comenta con el dueño de las Arcadias sobre juegos de Xbox de los cuáles se han hecho conversiones para las maquinitas como “soul caliber 3” y “tekken tag”. Se mueve constantemente entre los lugares de la plaza sin permanecer fijamente en un sitio definido más de 15 minutos.

En esta ocasión “arikado” entra en el establecimiento donde venden tarjetas mismo que se ubica a un costado del balcón del segundo piso y que da directo a la calle. Sin embargo, nuevamente se mueve dentro de ese establecimiento observando mostradores y vitrinas y no entra a ningún local más. Se detiene en el local de comics observando dos revistas, que contienen información en sus

portadas sobre los *visual kei* más populares en Japón, sin tocarlas. Esto lo hace aproximadamente 10 minutos.

4.2. Videojugador con el juego de video.

“Tobi” juega Arcadias en ese lugar en la maquineta multijuegos seleccionando el juego de video “ultra ballon”. Al hacerlo agita constantemente las manos e incluso puede verse que a los siete minutos de jugar comienza a sudar de las manos y de la frente a pesar de que el establecimiento se encuentra a temperatura ambiente. Limpia dos veces con su suéter el sudor sobre el tablero de controles de la Arcadia, producto de sus manos. Dos personas se acercan a verlo jugar debido a los movimientos agitados de sus manos semejantes a ejercicios de las tablas rítmicas escolares en las que se mantiene quieto el brazo mientras de las muñecas a las manos se producen movimientos de izquierda derecha. “Tobi” se quita la chamarra de piel que trae y sigue jugando. Pierde en diez ocasiones y continúa echándole a la maquina avanzando niveles cada vez a una velocidad más lenta. Golpea el tablero de la maquina cuando se terminan las monedas y no puede finalizar las misiones dentro de la trama del juego.

Por otro lado, “arikado” se mueve cuando juega Arcadias subiendo su pie al mueble en su parte inferior y cambiando de pie cada vez que derrota a un jugador en el videojuego “king of fighters 98”. Sin embargo, no habla ni comenta con nadie sobre sus victorias, ya que vence a cuatro sujetos que le echan dos créditos cada uno (dando un total de ocho victorias) y cada que gana una de estas observa el techo del establecimiento, pero en la sexta victoria al derrotar a un sujeto que le refiere unas palabras y él no contesta nada alza la mirada hacia arriba y sonrío. Entonces en ese instante el otro jugador lo empuja con ambas manos moviéndolo un par de centímetros de su lugar y le dice *-pinche chamaco, ¿nada más sabes trabar?-*. “Arikado” no dice nada a ese comentario y continúa jugando contra la maquina observando fijamente la pantalla. El otro retador se aleja.

4.3. Entre grupos (relación de videojugador con otros grupos).

“Tobi” comenta con el dueño de los videojuegos en el segundo piso sobre el videojuego “marvel vs capcom 3”. Tiene contacto además con el dueño de la Arcadia multijuegos y comenta con él más de 20 minutos sobre videojuegos. Al finalizar el diálogo procede a introducir una moneda en ese aparato e iniciar un videojuego.

La relación de Aricado con otros sujetos en ese lugar es nula. Incluso cuando juega videojuegos Arcadia contra otros sujetos que le dirigen la palabra hace caso omiso a sus comentarios y continúa jugando sin mirarlos a los ojos o decir una palabra.

4.4. Sobre sus rituales (actividades / costumbres / hábitos)

“Tobi” mueve las manos de manera repetida y constante cuando juega Arcadias. Puede verse además la presencia de una bufanda negra de lana que saca de su mochila y la coloca sobre el tablero de la maquinita y dice cada vez que juega -es la de la suerte-. Incluso cuando se quita la chamarra dice -es que esta chamarra no me está trayendo suerte-.

Arikado mira hacia el techo de la plaza y cierra los ojos al finalizar una reta en la que resulta ganador. Muestra una sonrisa al derrotar a un jugador pero nuevamente mira hacia arriba y cierra los ojos.

INFORME DE OBSERVACIÓN

Lugar de observación: Bazar de la computación y el videojuego. Lázaro Cárdenas # 9 Colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, Distrito Federal

Fecha: 13 de marzo del 2011

Hora de inicio de observación: 10: 00 hrs.

Hora de finalización de observación: 12:30 hrs.

Observador: David Cuenca Orozco

Nº de informe: 5

1. Ubicación del investigador en el espacio.

Dentro de la plaza Bazar de la Computación y el Videojuego se han observado a Fernando y “cabo”. Ambos sujetos vienen cada uno por su lado, es decir, no tienen contacto alguno entre sí.

2. Vestimenta.

“Cabo” viste un pantalón deportivo y una playera del mismo tipo en color azul cielo. Tiene un par de tenis deportivos semejantes a los de los futbolistas en colores rojo con negro. Usa una muñequera deportiva roja de cuatro centímetros aproximadamente, semejante a la que usan los basquetbolistas profesionales, con el diseño de una paloma negra de aproximadamente dos por un centímetro.

Fernando viste un pantalón de mezclilla negra, una camisa negra y unas botas negras de tipo obrero con casquillo de la marca “van bien” y una mochila negra con cierres metálicos del mismo color. Sobre la chamarra lleva en la parte

superior derecha un botón metálico negro de aproximadamente dos por dos centímetros con el logotipo de la empresa de videojuegos “capcom”.

3. Prácticas sociales.

3.1 Videojugador con su entorno (movimiento / cambios de lugar).

“Cabo” se aproxima a las bancas a jugar con sujetos que no conoce a las cartas que saca de su bolsillo. Mientras lo hace observa a una mujer de aproximadamente 18 años que lleva puesta una mini falda rosa y una blusa blanca y juega videojuegos Arcadías. Después de jugar cartas alrededor de 15 minutos se aproxima a las Arcadías y se para justo detrás de la mujer que observaba unos minutos antes, la reta dos veces y vuelve a regresar a las bancas tras 15 minutos aproximadamente. Se acerca al local de renta de videojuegos Xbox 360 y juega aproximadamente media hora. Al salir regresa a las Arcadías tras volver a identificar a la mujer que juega maquinitas, sin embargo, cuando la mujer juega sola él se abstiene de retarla y se limita a observarla de espaldas sin acercarse al tablero del segundo jugador. Únicamente reta a la mujer cuando otro jugador de sexo masculino de edad aproximadamente igual a la suya la vence y “cabo” lo vence. Regresa a las bancas y se retira posteriormente.

En esta ocasión, Fernando llega directamente a las Arcadías y juega “marvel versus capcom 2” y después se aleja dirigiéndose a otro local donde se encuentra “marvel versus capcom”. Juega ambos videojuegos alrededor de una hora acompañado de distintos sujetos que lo observan y lo retan, pero que no arriban a la plaza con él. Regresa a las bancas, comenta con un sujeto que lo encuentra en ese sitio y ambos se dirigen a comprar dos títulos de juegos portátiles para PlayStation Portable, sin embargo el dueño comenta que aún no se encuentran disponibles ambos juegos que desea Fernando y éste posteriormente se retira de la plaza.

3.2. Videojugador con el juego de video.

“Cabo” juega Arcadias con la mujer que observaba minutos antes mientras se encontraba sentado en la banca y la mira directamente a los ojos. Ella voltea a verlo pero éste se da vuelta y nuevamente dirige la mirada hacia el videojuego. Juega “marvel versus capcom 2” y pierde en dos ocasiones, sin embargo, cuando la mujer que anteriormente había visto se dirige a jugar “king of fighters 2002” él va hacia esa Arcadia también y la reta. Ella le gana pero él la mira de arriba hacia abajo deteniéndose la mayor parte del tiempo en sus piernas y en sus ojos. Juega enfocado en la pantalla y sólo voltea cuando observa a la mujer con la que juega. Cuando son hombres sus retadores él no voltea a verlos. Golpea constantemente los botones y dice “es que no sirven” con una especie de monólogo en voz alta debido a que no mira a otros cuando dice esas palabras.

Fernando también juega Arcadias con una mujer de aproximadamente 18 años que viste pantalón azul cielo de mezclilla, blusa negra sin mangas y trae el cabello lacio color amarillo. La observa mientras juega, pero cuando pierde contra ella comienza a golpear los botones argumentando que no sirven y ella le dice, -no pongas pretextos, no te gusta que te gane una mujer, ¿cierto?-, y él dice -no, lo que pasa es que te doy chance porque se ve que no sabes jugar-, entonces ella deja de jugar y se retira mientras contesta su teléfono celular y no regresa a jugar. Fernando la ve alejarse, continúa jugando pero no termina su partida y abandona el juego. Fernando aplaude cada que le gana a un retador y cuando pierde golpea los botones y jala la palanca de abajo hacia arriba. Cuando juega abarca el mayor espacio posible, un retador le dice, -estas muy ancho- y él responde –si no quieres no juegues-.

3.3. Entre grupos (relación de videojugador con otros grupos).

“Cabo” se relaciona con otros sujetos en las mesas destinadas para jugar cartas. Compite contra dos sujetos de edades semejantes a la suya mientras comentan sobre los atributos de una tarjeta de un dragón blanco de origen

japonés. Jugando Arcadias se aproxima en dos ocasiones a una mujer que juega y participa de su juego, sin embargo no cruzan miradas ni existe un intercambio de diálogos. Juega con otros sujetos Arcadias y con ninguno habla, solamente sigue jugando sin observarlos volteando constantemente a ver a las mesas de cartas.

Sin embargo, Fernando sí tiene diálogo directo con una mujer que juega Arcadias e incluso comenta unas palabras con ella aunque no termina una interacción debido a que ella comienza otra mediante su teléfono celular marca Nokia en color rosa con gris y de pantalla táctil. Fernando se relaciona además con un sujeto de una de las mesas para jugar cartas y juntos avanzan por los pasillos del tercer piso de la plaza para, por último, hablar con un vendedor de videojuegos de títulos recién salidos a la venta.

3.4. Sobre sus rituales (actividades / costumbres / hábitos)

Nuevamente, “Cabo” y Fernando comienzan (individualmente y con una diferencia de diez minutos aproximadamente, iniciando Cabo) por acercarse a las mesas destinadas para jugar cartas. Después de observar a la gente de la plaza ambos proceden a jugar videos Arcadias sin encontrarse.

“Cabo” juega “marvel versus capcom 2” y “king of fighters 98” y mientras lo hace las expresiones de su rostro cambian. Cuando va perdiendo incluso dice –vale madre- ó - ya valió *verde*-. Juega contra varios sujetos y pierde con todos ellos, sin embargo continúa jugando a pesar de ser derrotado en más de seis ocasiones y tenga que esperar hasta cuatro créditos antes del suyo.

“Fernando se dirige a comer alimentos y los pide nuevamente en el idioma original de procedencia de ellos. Cuando juega Arcadias saca una botella de agua de la mochila que trae consigo en su espalda, la bebe y nuevamente regresa la botella a la mochila.

INFORME DE OBSERVACIÓN

Lugar de observación: Local de Arcadias (sin nombre) Guillermo Prieto #1, colonia San Juan Ixhuatepec, Municipio de Tlalnepantla, Estado de México.

Fecha: 19 de marzo del 2011

Hora de inicio de observación: 12:00 hrs.

Hora de finalización de observación: 14:00 hrs.

Observador: David Cuenca Orozco

Nº de informe _6_

1. Ubicación del investigador en el espacio.

Tanto Jorge como Iván se ponen de acuerdo para jugar “pump it up” juntos. En la presente observación se identificaron a ambos sujetos abordando dentro del local al mismo tiempo, pero principalmente se les observó retándose mutuamente sobre el tablero de ese videojuego y durante la participación que ambos desempeñaron dentro del local en el videojuego “king of fighters 2002”.

2. Sujetos

2.1. Vestimenta.

Jorge viste un short color azul marino y una camiseta amarilla de futbol que tiene el logotipo del equipo “club América”. Porta unos tenis deportivos rojos con franjas plateadas y trae consigo un cojín limpiador marca *pélikan*. Además usa una gorra blanca de tela de gabardina.

Iván trae un pantalón azul marino de vestir, una playera tipo polo en color blanco con una letra “r” en la esquina superior izquierda de aproximadamente

tres centímetros de diámetro en color azul marino. Usa un par de tenis en color blanco y trae puestos unos lentes transparentes con armazón metálico negro. Porta un reloj metálico en color plata.

3. Prácticas sociales.

3.1. Videojugador con su entorno (movimiento / cambios de lugar).

Jorge se mueve a cambiar monedas de diez pesos y billetes de veinte pesos la mitad de veces que Iván, ya que le gana en cuatro ocasiones consecutivas obteniendo un puntaje más alto en la Arcadia “pum it up”. Pero Iván le gana tres ocasiones consecutivas a Jorge en “king of fighters 2002”. Ambos jugadores cuando pierden respectivamente sonrían mutuamente y salen un momento, aproximadamente, veinte segundos, a la calle a tomar aire y regresan nuevamente para volver a echar monedas a la maquinita. Jorge se toma su tobillo y lo frota en tres ocasiones, cada que termina una partida de tres canciones en el nivel más difícil, y sale a la calle unos instantes, cerca de 15 segundos, y enseguida regresa a jugar.

Iván sale a la pastelería que está ubicada en el local de al lado de las maquinitas y compra un cubilete de queso. Posteriormente regresa a las Arcadias después de 40 segundos aproximadamente y comienza a comer su pan mientras juega “king of fighters 2002”. Además sale en cinco ocasiones de diez segundos en un lapso de una hora observando la bicicleta en la que arribó al local de videojuegos.

3.2. Videojugador con el juego de video.

Jorge pasa el cojín limpiador marca *pélikan* por los botones de los dos tableros de la Arcadia “pump it up” y lo coloca al finalizar (después de dos minutos de comenzar) sobre una de las bocinas de la maquina. Procede a pasar el cojín desde la sección del tablero correspondiente a jugador uno iniciando con las flechas superiores en color rojo, luego por los pies circulares en color amarillo y terminando por las flechas inferiores en color azul. Lo mismo hace con el

segundo jugador. Se sienta sobre los botones de ese videojuego cuando termina de jugarla y permanece en ese lugar mientras conversa con Iván. Cuando juega “king of fighters 2002” no deja que Iván le eche y se apresura a poner su crédito primero. Cada vez que gana sonrío y cuando pierde permanece en silencio y su rostro permanece inexpresivo. Cuando pierde en “king of fighters” frente a Iván golpe a los botones cuatro veces y los sacude con su mano derecha de izquierda a derecha como si los limpiara. Sopla dentro de los dispositivos de los botones del tablero cinco veces como si tratara de sacar polvo o algún agente material que afectara el funcionamiento de los disparos de dichos botones.

Iván coloca una bicicleta negra marca *bimex* afuera del local y juega en la “pump it up” en el player 2, mismo que se ubica a un costado de la salida y que le permite observar desde ese punto su móvil. Cuando juega ese videojuego junto a Jorge constantemente hace los pies hacia atrás y hacia adelante, incluso los gira 180 grados en círculos, primero el derecho y luego el izquierdo, tratando de quitar los restos del material del cojín limpiador diseminados en los botones del tablero. Se agarra constantemente de la barra roja que se ubica detrás del videojuego como apoyo para principiantes. Cuando pierde, cada vez que lo hace levanta un puño y señala a Jorge diciéndole –me las pagarás maldito-. Esto lo hace tres veces. Cuando juega “king of fighters 2002” come su pan de dulce y sonrío dándole un bocado antes de continuar un round contra el contrario. Cada una de las veces en que pierde en “pump it up” se quita los lentes y se sacude los ojos frotándolos con sus puños cerrados, uno sobre cada ojo, y posteriormente se coloca los lentes nuevamente.

3.3. Entre grupos (relación de videojugador con otros grupos).

Ambos jugadores participan entre ellos. La interacción que tienen en esa ocasión es con el despachador del local. Únicamente tienen contacto cada uno de ellos con un retador en la “king of fighters 2002” el cual pierde tres veces a manos de estos sujetos observados.

Iván interactúa con la señora que le vende un pan de dulce y Jorge voltea a ver a una mujer de aproximadamente 20 años que se encuentra dentro del local y le dice -¿le vas a echar?- y ella comenta que sí; Jorge se quita de encima del tablero de ese juego y ella le sonríe mientras él le dice -pásale preciosa- y ella quita en ese instante la sonrisa de su rostro y se voltea sin mirarlo ni contestarle palabra alguna y comienza a jugar “pump it up” justo cuando ambos observados se retiran a jugar “king of fighters 2002”.

3.4. Sobre sus rituales (actividades / costumbres / hábitos)

Jorge pasa el cojín limpiador marca *pélikan* durante aproximadamente dos minutos a los botones del tablero de la Arcadia “pump it up”. En esta ocasión ambos jugadores comienzan a jugar todos los videojuegos desde el comienzo y no retan en partidas comenzadas por otros jugadores. Los dos juegan ese videojuego en el nivel más alto de dificultad y solamente Iván se agarra o sostiene del barandal de seguridad para principiantes.

Iván come un pan de dulce mientras juega dándole una mordida en el lapso en que termina cada round y da comienzo uno nuevo en la Arcadia “king of fighters 2002”. Además sale constantemente a dar vueltas y observar la bicicleta que tiene recargada en la pared del establecimiento asegurándose que permanece aún en ese sitio.

9.2. Transcripción de entrevistas

Entrevista 1

T: Tobi

E: entrevistador

E: Muy bien amigo, ¿soltero?, ¿casado?, ¿en pareja?

T: Soltero por excelencia.

E: Muy bien, ¿gracias a Dios chavo?

T: Sí.

E: Muy bien, ¿A qué te dedicas ahorita amigo?

T: Soy estudiante de cuarto semestre de veterinaria.

E: Vientos, ¿y dónde está la veterinaria?, ¿dónde estudias?

T: En la Facultad de Estudios Superiores de Cuautitlán.

E: Cuautitlán, muy bien. ¿Alguna virtud que creas tener amigo?

T: Reflejos rápidos y avispados.

E: Reflejos rápidos y avispados, y ¿de dónde los sacaste esos?

T: De las maquinitas, de las Arcadias, mejor dicho Arcadias.

E: Muy bien. ¿Qué tal algún defecto que tengas?, ¿algo que reconozcas que ahí no la armas?

T: La verdad, bueno, no sé si sea defecto pero siempre digo la verdad.

E: Ah, entonces es una habilidad defectuosa.

T: Sí, siempre digo de más la verdad.

E: Muy bien. ¿Existe alguna labor social que alguna vez hayas hecho?

T: Labor social, eso sería...

E: Ayudar a una viejita a cruzar la calle...

T: Sí, lo he llegado a hacer.

E: Muy bien. ¿Qué haces en tu tiempo libre chavo?

T: Fuera de estudiar y eso, me dedico a jugar *Yugi-oh* y videojuegos en línea.

E: ¿Y qué te gusta de *Yugi-oh*?

T: Las estrategias.

E: Las estrategias, ¿son juegos de cartas y eso?

T: Sí.

E: Ah, muy bien. ¿Te gustan las maquinitas?

T: Arcadias, Arcadias, sí si me gustan.

E: Las Arcadias, bueno, es que también las conocen como maquinitas...

T: Sería un término más popular.

E: Mas popular... muy bien, ¿y como que tipos de Arcadias te gustan?

T: Este... preferentemente me gustan las de navecitas, plataformas. Navecitas y plataformas yo es lo que más juego.

E: Ah, muy bien. Perfecto, perfectísimo. ¿Crees que tenga un motivo más en particular que te gusten más esas que otras?

T: Bueno, yo juego lo que más me llama la atención, porque lo que son de pelas o de otro tipo no me llaman tanto la atención.

E: ¿Y por qué no te llaman tanto la atención?

T: Pues será porque no soy tan violento como parezco.

E: Ah, muy bien, y eso que te dedicas al karate ¿no?

T: Sí, soy practicante, bueno soy cinta negra y regularmente no me gusta la violencia en forma de videojuegos. Como que ya lo he presenciado mucho.

E: Ah perfectísimo. ¿Alguna Arcadia que sea tu preferida? ¿Alguna maquinita que digas uhh, que te acuerdes, alguna?

T: Bueno, aquí tengo una contradicción porque, así de plataformas la que me encanta de maquinitas es “dungeons and dragons”.

E: Ah, muy bien...

T: “la torre de mitra”, “alien contra depredador”.

E: ¿De hecho de “dungeons and dragons” hubo dos no? “tower of doom”... y “tower of mistara”, algo así.

T: Sí.

E: Orale, sí te acuerdas. ¿Sientes alguna satisfacción cuando las juegas? Así, por ejemplo “dungeons and dragons”.

T: Lo que pasa es que yo jugué el juego de rol y pues como que das el saltito del juego de rol a la maquinita, así como que ya te lo imaginas tanto, ves la historia y demás, bueno, por así decirlo.

E: ¿Crees que exista una anécdota donde estén los videojuegos relacionados?

T: ¡Uy!, tengo varias,

E: A ver cuéntame una, cuéntame una.

T: A ver... ¿cuál es la?...

E: La típica de las tortillas...

T: Sí, de hecho solamente en una ocasión, en una ocasión sí llegué a mi casa con las tortillas frías y así: -señor, las tortillas no van frías-, y yo –pero mami tenemos micro-, -Eso no me importa-.

E: Ah, habías llegado con las tortillas frías de tanto estar en las maquinitas.

T: Sí, de hecho sí.

E: A mí una vez me robaron una bicicleta en las maquinitas ¿tú crees?

T: Estuvo peor.

E: Una vez me picó una abeja por estar jugando y nunca me, nunca me, me quedé ahí jugando de baboso en lugar de curarme. ¿Te metiste alguna vez en problemas por jugar una maquinita?

T: Las tortillas.

E: ¿En tu casa por las tortillas?

T: Sí, las tortillas, no me iba de pinta en las maquinitas, pero eso sí regularmente cuando pedía permiso: -te quiero aquí a las cinco- y si llegar como las siete, las ocho a mi casa.

E: ¿Llegabas más tarde no?

T: Sí, llegaba más tarde.

E: Yo creo que a todos de niños nos pasó algo así, pero a ver dime, ¿te acuerdas de tu primera Arcadia?

T: Sí, me acuerdo de mi primer Arcadia, lo primero que aprendí a jugar era “super pacman 3”, no miento, miento, era “super pag”.

E: ¿super pag? Ah, caray...

T: No se llama pacman, tiene otro nombre.

E: ¿Miss pacman?

T: No, no, no, no, miento, se llamaba “golden axe” fue la primera que jugué. “golden axe” fue la primera que jugué y de ahí ya di el brinco y jugué... no recuerdo bien el nombre pero vas con el monito lanzando ganchos y destruyes unas esferas.

E: Ah, “pang”.

T: “¡Pang!”, “super pang”.

E: Esas eran muy buenas, de hecho yo sí, también recuerdo esos dos, fíjate, ¿Cómo desde hace cuanto así que recuerdes tiene que juegas maquinitas?

T: ¿Qué juego o que las veo?

E: Que juegas... a ver de las dos.

T: Yo desde que voy en segundo de primaria pues... no jugaba pero ya las veía y comencé a jugar como a los...

E: ¿Y donde las veías?

T: De camino a la escuela, osea, uno sale de la escuela en los locales y yo nunca jugué, yo sólo me detenía a ver porque en un principio yo no jugaba. Ya después cuando tuve como diez, doce años, ya fue cuando empecé a jugar.

E: ¿Y por qué? ¿Porque te divertía ya jugar más que verlas?, ¿o te late más ver que jugar?

T: Digamos que sería un cincuenta – cincuenta, porque en un principio uno no sabe y se divierte. Bueno, yo me divertía viendo como el tipo que estaba jugando que tenía el doble de habilidad que yo, se rifaba mucho más que yo y ya después uno va viendo y aprende las mañas del tipo que está jugando y ya uno como que mejora su estilo de juego por así decirlo.

E: Ah, muy bien, entonces ¿cómo qué sientes cuando juegas maquinitas? ¿Qué te hacen sentir o qué? ¿Qué pasa?

T: Pues, Cómo explicarlo, pues se siente uno bien yo diría. Pues me relajo prácticamente, aunque me dicen lo contrario: que se te altera el pulso, el corazón y la presión arterial. No, de hecho a mí me relaja mucho. La escuela me estresa bastante y con un peso ya como que se me baja el estrés de las tareas y de la escuela y ya, llega como que uno más contento a hacer la tarea o hacer tus demás deberes.

E: Que chido. ¿Crees que haya un requisito que tenga que cumplir una maquinita para que te lata?, ¿para qué, te guste?

T: Pues sí, bueno más de uno yo diría: en primer lugar las gráficas, como se vea, ya sea 2d, primera persona o algo así. Las gráficas deben estar bien.

E: ¿Te gusta más el 2d que la tercera dimensión?

T: Me gusta más el 2d que la tercera dimensión.

E: Explícanos porque chavo.

T: En el 2d como que está todo más fijo porque en el 3d todo se mueve demasiado y no puedes alcanzar el, bueno, se te dificulta un poco más la perspectiva, porque aunque sigue siendo 3d se sigue viendo como 2d y sigues pensando que es 3d en lugar que sea 2d y algunos, algunas ocasiones llega a fallar.

E: ¿Te confundes?

T: Confunde, es una confusión de los objetos: de la altura y de la distancia incluso.

E: Entonces, eso que me dices es algo muy interesante ¿crees que haya elementos de la vida real en los videojuegos, cosas de la vida real?

T: Pues hay bastantes, si no tuvieran así cosas medio reales no pegarían tanto, osea que hay algunas cosas que son acá, fantasiosas y le gustan a los videojugadores ¿no? pero tiene que haber algo real dentro del videojuego para que éste tenga algo de lógica y le guste al jugador.

E: Claro, tiene que haber elementos normales...

T: Ajá, tiene que haber elementos reales que se distingan, por ejemplo lo héroes de las historias regularmente los videojugadores se identifican con él. Yo me identifico con el personaje que elijo al jugar y es algo así como que muy real; es lo que te llama la atención.

E: ¿Y no juegas luego con personajes que son chicas o más que nada juegas con el personaje?

T: Sí, bueno, yo he llegado a jugar, este, con personajes que son chicas y son porque se ven algo sexys y me gustan, además se mueven bien, osea, aplican unos combos o lucen unos poderes bastante buenos, osea, no se quedan atrás del personaje del rol masculino.

E: Guau, my bien, me parece muy bien ¿crees que en las maquinitas hayas adquirido alguna destreza?

T: Este, sí, osea, bueno, uno no lo nota de inmediato pero ya con el tiempo uno adquiere reflejos un poco más rápidos.

E: ¿cómo me decías al principio?

T: También me di cuenta de que, no sé cómo se le llame básicamente, pero para acomodar cosas o para acomodar el orden...

E: ¿Lógica?

T: ¡Lógica!, como que le agarré más el, este, como que soy más bueno para la lógica y para las secuencias, osea, en las cosas de secuencias mejoré bastante y para destrezas manuales y en movimientos sí he mejorado también porque antes era, ¡uy!, buen torpe.

E: ¿Has superado alguna situación de la vida real inspirándote en una maquinita?

T: Sí, un examen de inglés.

E: ¡Ah, muy bien!

T: Un examen de inglés. El videojuego venía en inglés, nunca se me va a olvidar, venía en inglés, entonces mi cuate, mi cuate que estaba ahí jugando sabe inglés, entonces, este, iba traduciendo los objetos, las fechas y la hora. Entonces en el examen que presenté venía una fecha, bueno, no era la misma fecha pero sí el mismo mes, entonces me empecé a acordar de lo que decía y con eso, con eso. De hecho saqué diez en el examen por poner la fecha bien.

E: Muy bien, entonces aprendiste algo de inglés.

T: Ajá, aprendí algo de inglés.

E: Por medio del videojuego. Vientos, ya ves que luego hay maquinitas que luego están bien difíciles, ¿si te han tocado algunas que están bien difíciles?

T: Sí, pues si claro.

E: ¿Qué pasa cuando no le puedes ganar a la maquinita?, ¿qué sientes?, ¿que pasa?

T: Uno se frustra. En primer lugar uno se frustra, -no pues le voy a seguir aventando otro peso- o hasta que salga, ¿no? Regularmente uno se frustra y trata de encontrar la solución más lógica, en mi caso yo trato de buscar la solución más lógica al problema, dejo de jugar un rato, dejo que otro “pichón” juegue.

E: ¿Y cuando dejas que el otro juegue te fijas como le hace, como resuelve un problema?

T: Ajá, si no pude pues yo ya le digo y ya cuando llega hasta donde yo me atoré ya veo el que hace, si le sabe pues ya obtuve mi respuesta sino ya esperaré al que sigue sino intentaré buscarla yo.

E: Ah, muy bien, bueno, pero yo me imagino que como decías antes de las tortillas ¿has escapado a algún deber por estar en las maquinitas?

T: Sí, la verdad sí.

E: A ver cuéntame de ello.

T: Tenía que ir a hacer un mandado y hagamos cuenta que el mandado del que yo tenía que hacer era mi entrenamiento de karate entonces digo –pues la verdad no quiero ir hoy- y dije –me dieron lo de los viáticos- que es como la mitad y dije –pues a donde voy con veinte pesos, a los videojuegos, ahí si- y total dije –no, es que hubo tráfico y eso llegué tarde- pero ese día si me escapé del entrenamiento.

E: ¿De tu entrenamiento de karate?

T: Aja, hice como que llegaba tarde y me pasé a los videojuegos.

E: ¿Te acuerdas de un capítulo de “los Simpson” donde el Bart igual que tú, según va a aprender karate y se va a los videojuegos en lugar de irse al karate?, tu estas así.

T: No, no, pero yo no me iba jugar videojuegos de pelea. Yo fui a jugar “spin master”.

E: Si, muy bien, otra Arcadia, era muy bueno, ¿Qué te gustaba del “spin master”?

T: Bueno, el yoyo, me gustaban los personajes en especial las armas curiosas que sacaban que eran un yoyo que las estrellas ninja, que la bomba, que el pico de hielo...

E: ¿la flamita?

T: La flamita. Bueno, cada quien tenía como que su arma favorita.

E: Ah, que chido, eso te gustaba... ¿si pudieras decirme que tan importantes son los videojuegos en tu vida?

T: Pues así de importantes... Pues sí, tienen su importancia, la diversión, el distraje, bueno, para distraerse básicamente porque luego uno se desespera de lo cotidiano y, aunque también es cotidiano jugar pero se “descotidianiza” ya que uno mete la moneda en la Arcadia y ya deja de ser cotidiano.

E: ¿Deja de ser cotidiano?, ¿en qué se convierte?

T: Pues, cómo explicarlo, es que está difícil esa pregunta, esa pregunta es densa. Es la distracción básicamente.

E: Pero me decías hace rato que también has aprendido, osea, no solamente es como distraerse y entretenerse ¿hay algo más que hagas con el videojuego?

T: Pues echar “debraye” con los cuates.

E: Echar “debraye” con los cuates... ¿Te da de que hablar con ellos?

T: Si, de llegas y –no que quien tiene el score más alto en el videojuego-, -no pues es mío-, presumes tus logros de –con una moneda yo me termino el juego entero con mis tres vidas-. Y llega el otro y dice –ah ¿si?, pues yo con una moneda saco, no sé, los niveles ocultos, las vidas ocultas, y si tú llegas con tres vidas al final y no te matan ninguna yo saco las cinco del juego con la

comida oculta, con los ítems ocultos y saco hasta el final oculto- y así como - ¡oh!, superó al primero-.

E: ¿Qué maquinatas te gustan más?, ¿qué arcadias te gustan más? ¿las antiguatas o las nuevas?

T: Las antiguatas antiguatas, las que no son multijuego.

E: ¿Cómo cuales te latían? ¿Alguna que te acuerdes...?

T: Me gustaban, bueno, hasta la fecha me siguen gustando los “metal slug”, los “aero fighters”, los “final fight”, el “snow bros”.

E: Ese sí era antes que los otros, bueno pero antes hubo otros que eran como “pacman” o “moon patrol” que eran Arcadias y no sé si alguna vez te tocaron...

T: Ah sí, yo alguna vez llegué a jugar “pacman” de puro ocio.

E: ¿El space invaders no te tocó?

T: El space invaders no me tocó pero me tocó uno que se llamaba como “crash” o algo por el estilo que es donde llegan los meteoritos y les empezas a disparar.

E: Esos te gustaban, y cuales te gustan más, tipo “pacman” o tipo “metal slug”?

T: Tipo “metal slug”.

E: ¿Te gustan más o menos recientes no?

T: Ajá.

E: ¿De finales de los ochentas a empezando noventas más o menos no?

T: Sí.

E: Porque el “pacman” es finales de los setentas.

T: Sí.

E: ¿Has notado algún cambio, así, en las maquinatas que te gustan, de las viejitas a las nuevas que hay?

T: No, de las viejas a las nuevas no me ha gustado mucho el cambio.

E: ¿Si han habido cambios?

T: Ha habido unos cambios muy radicales y no me han gustado básicamente: ha perdido un poquito de calidad en la historia. Tal vez no en el diseño. Podrán ponerle las gráficas que sean, 2d y lo que más te guste, pero la calidad en la historia y el desarrollo de los personajes se ha decaído mucho últimamente. Ha tocado fondo, bueno, al menos para mi gusto. Porque ya los nuevos jugadores ya no se, ya no les gusta eso de que llegan, se sientan y matan, y luego y les pregunto -¿oye sabes por lo menos qué estas matando?- o -¿porqué estas matando?- y algunos no tienen ni siquiera la menor idea de lo que están haciendo más que matar.

E: Pero, fíjate, eso es algo bien interesante, a mí por ejemplo no me agradan ahora las tarjetas lectoras que son de crédito pre pagado para los centros comerciales.

T: A mí tampoco.

E: Me gustaba más la moneda o la ficha.

T: la moneda, la del clásico *coin*.

E: Exactamente. ¿Qué piensas así, por ejemplo, de los lugares del videojuego de los de antes a los de ahorita?

T: Igual la tarjeta ofrece mucha seguridad pero no es tan seguro como la monedita. Yo prefiero mucho la monedita porque con la monedita era como que depositabas el crédito y de que entraba, entraba, y si no te quejabas -oh, no, se tragó mi peso- y acá, me abrían la maquina y todo. En cambio con la tarjeta si llega a haber, me ha tocado ver que si llega a haber pierde no te regresan nada.

E: No hay regreso...

T: No hay reembolso.

E: ¿y si había reembolso si usabas la moneda?

T: Sí.

E: ¿Le decías al dueño y te daba...?

T: Te regresaba tu crédito, de hecho se dice que, bueno, se dice que esas tarjetas son muy, tienen un problema, son *hackeables*, entonces con cierto *software* le puedes meter el dinero que tú quieras y estas robando a la máquina por eso creo que no te hacen el reembolso si tu tarjeta falla.

E: Hay que hacerlo,

T: Si me supiera el software ya lo hubiera hecho, con tal de haberme ido a desquitar, pero no.

E: A ver, dime esto, ¿qué te gusta más, jugar sólo una Arcadia o jugar contra la maquinita? ¿Osea, perdón jugar contra la maquinita o jugar contra otro *guy* retando, alguien que te ayude colaborando ahí en la historia?

T: ¿asi como que cooperativo no?, ¿es a lo que te refieres?

E: Sí, tu sólo contra la máquina o con un amigo que te ayude.

T: Pues es un cincuenta - cincuenta. Nunca está de más, nunca está de más la ayuda de los amigos en los videojuegos cooperativos. Aunque sólo uno también se puede rifar y no estás cuidando al otro, porque, este, regularmente yo cuando estoy jugando estoy cuidando al otro jugador, le estoy haciendo el paro.

E: ¿Por qué?

T: Este, pues no sé, este, te juro que cuando estoy jugando "aero fighters" o "metal slug", cosas así, estoy cuidando al otro jugador. Es que tengo la teoría ridícula de que él me está cuidando a mí y a veces no es así.

E: Entonces, pero si me dijeras ¿si te gusta jugar más sólo o acompañado?

T: Acompañado.

E: ¿Sientes algo cuando otra persona está contigo al otro lado jugando?

T: Pues sí, es como que más divertido, osea, uno se entretiene más, hay como que más entretenimiento, como que uno en el mismo juego va intercambiando o trucos o va haciendo que el juego sea menos monótono si ya lo has jugado demasiado o si vas solo y tu lo estas empezando a jugar el otro es el que ya te explica, en que se basa.

E: ¿Y qué piensas de que otros te vean jugando? Has de cuenta que tú estás jugando solito y de repente se acercan a verte jugar ¿qué dices?, ¿qué piensas cuando ves a los demás?

T: ¡Aprendan “pichones”!, ¡aprendan “pichones”!

E: ¿Te agrada?

T: Sí, ya hay dos tres ocasiones en donde me ha tocado apagar una máquina a mí y devolver créditos porque ¡me quitan el aire que respiro maldición! Luego sí me desespero.

E: Te desesperas, ¿pero al principio si te agrada no?

T: Sí

E: Es que es bien, bueno, jugar acompañado las Arcadias son historias que se tienen que compartir, ¿te acuerdas de “las tortugas ninja”?

T: Sí, era de los poquitos juegos que se podía.

E: O “final fight” por ejemplo o “golden axe”.

T: “Final fight” o “golden axe”

E: Sí claro, hay juegos donde se podía jugar acompañado. Pero dime, ¿comentas con otros tus logros de las maquinitas?, creo que ya me habías dicho algo así.

T: Sí, bueno, ahorita como han salido los multijuegos y hay muchas consolas de casa pues ya no hay mucha gente con quien contarlos pero en aquel entonces, este, decíamos no – que con una moneda- o llegabas con tu papelito que habías obtenido de otro lado, de otro videojugador más acá, y te pasaba

los trucos o los trucos del juego para sacar personajes ocultos o los especiales ocultos de los personajes o movimientos nuevos.

E: Ahora con la Internet hay varias páginas donde vienen esos movimientos, ¿pero ahorita por ejemplo de una Arcadia si cuentas con tus cuates? Como me decías me acabe esta con una moneda y con las tres vidas...

T: Ahorita ya no, pasó de moda la Arcadia, para mí decayó desde las multijuegos. Ya no nos juntamos a hacer eso, ya mejor nos juntamos a platicar de – mira oh, me saqué un logro en no sé qué, “Halo” o algo por el estilo.

E: ¿Más de consola?

T: Más de consola, osea, ya no es más de Arcadia.

E: Va, ¿has hecho relaciones con quienes juegas maquinitas? Osea amistades...

T: Amistades, una que otra.

E: ¿En las maquinitas?

T: Una que otra, quien sabe pero cuando tienen en común un juego dos personas, bueno, los *gamers*, no importa que, no importa que no se hablen mucho, se vuelven amigos de toda la vida, se hacen amistades ahí de toda la vida, –nos vemos mañana a la misma hora- y –traes tu varo para continuarle-, y quien sabe qué y acá, se vuelven super cuatísimos.

E: Que chido, me agrada mucho eso, a ver dime, cuando tu juegas en una maquinita y alguien de repente se te une ¿le das ventaja o tratas de ganarle?

T: Dependiendo que sea...

E: ¿Por qué?

T: Dependiendo el juego que sea, por ejemplo si estuviéramos jugando “metal slug” pues le damos chance pues porque apenas va entrando. Si ya estuviéramos jugando algo más de competencia como de carreras o de peleas, no sí, yo a darle cuello luego - luego.

E: ¿Pero que sientes, así, cuando les vas ganando en las de competencias?

T: ¡ya le di la vuelta!, así de ¡ya le di la vuelta!, ¡ya le di la vuelta!

E: ¿Alguna sensación, algo que digas, un sentimiento?

T: Bueno, da como que la satisfacción de –ah yo soy mejor que tú-. Pero como dicen, para uno rojo hay alguien más pinto, no, para uno pinto hay alguien más colorado, no sé cómo va el dicho pero si uno tiene la sensación de -¡ah, soy mejor que tú!, triste “pichón”-, este, -ven a verme cuando entrenes y seas mejor y hablaremos-

E: ¿Cuándo tenga más nivel no?

T: Cuando tenga más nivel.

E: ¿Qué haces cuando juegas con una persona inexperta?

T: Primero le doy chance de que pruebe, le doy dos – tres consejitos y ya después lo cepillo, le gano. Le enseño lo que es el poder.

E: ¿Te gusta masacrarlos?

T: Así como que, al principio siento feo masacrar “pichones”, pero alguien me dijo –es que no hay otra forma de que aprendan los “pichones” mas que, que los masacres- y pues ni modos tengo que masacrar “pichones” para que los “pichones” dejen de ser “pichones” y aprendan a jugar.

E: Muy bien, pero a ver, ¿qué tal cuando tú no sabes jugar un juego de Arcadia y te unes a él?

T: Pues hacen lo mismo que yo, me dan chance, me dejan probar y luego me masacran.

E: ¿A qué crees que se deba eso chavo?

T: Pues debe de ser algo que ya se ha aprendido durante, yo creo que por generaciones de videojugadores y se ha transmitido así. Porque regularmente he observado que los videojugadores de Arcadia tienen como que cosas muy en común todos aunque no se conozcan, tienen algo que ya aprendieron de

alguien más y que lo han ido transmitiendo hacia otros jugadores como hábitos o costumbres.

E: ¿Tú te consideras, así, vago o amateur, así como quien dice, para los videojuegos?

T: Pues, este, tuve mi época, tuve mi época como todos. Tuve como que mi apogeo, mi época dorada y luego ya di el bajón.

E: ¿Y ya no hay segundo aire?

T: Pues nada más en algunos videojuegos no en todos, no en todos, así como que de vez en cuando ves a la nueva escuela y te decepciona mucho ya nada más la juegas por jugar. Pues, porque, bueno ahorita por experiencia he estado jugando, ¿se pueden decir marcas aquí no hay bronca?

E: Las que tú quieras.

T: Estábamos jugando Xbox 360. Le estuve insistiendo mucho a mi cuate, bueno de hecho le pasé dinero para que descargara el juego de “Scott Pilgrim contra el mundo” que es un juego sí como el “final fight”, bueno, se me hizo, yo lo jugué por...

E: ¿Cómo Arcadia?

T: Ajá, como arcadia, de hecho es de la biblioteca de las Arcadias y pues como que yo me dedico más a jugar de la vieja escuela que de la nueva porque la nueva ya me ha decepcionado mucho, ya nada más es hacer cosas por hacerlas, ya perdió el método, bueno no el método sino el objetivo.

E: A ver, a ver, ¿Cómo cual?

T: El objetivo, por ejemplo, no sé, tu podrás jugar el “Zelda” o el “Mario” o...

E: ¿El “street fighter”?

T: O el “street fighter”, y pierdes el objetivo, el “street fighter” derrotar a *Bison*, en el “zelda” rescatar a la princesa *Zelda*, en el “mario” igual, rescatar a la princesa *Peach*, y ahorita en los juegos que he visto, no es porque el “gears” no sea un buen juego, sí es un buen juego pero así como que la historia y todo

está como que muy cerrado. Llegas a matar, a liberar un planeta, de hecho, los que están abajo del planeta, los *locus*, este, están defendiendo, osea, es una invasión pero se están defendiendo de los humanos. No sabes que ni qué en la guerra: primero los humanos se pelean, luego llegan los *locus* y se arma otra guerra aparte, los humanos se juntan y pelean pero así que tenga algo muy dinámico o algo muy nuevo no.

E: Ok, me parece muy bien. ¿Hay algo más que te guste hacer mientras juegas maquinitas?

T: Oír música.

E: ¿Te gusta oír música?

T: Sí, me gusta oír música mientras juego. No es que no me guste la música del juego sino que con la música apropiada te inspiras más a jugar. De hecho hasta te rifas más y le pones más ganas, más enjundia.

E: Ah, muy bien, ¿alguna costumbre que tengas?, así, ¿algo que sea tu ritual para jugar los videojuegos, una maquinita?

T: Pues, me pongo mis audífonos para escuchar música.

E: ¿Te gusta bloquearte luego?

T: Aja...

E: Si pudieras decirme, ¿crees que exista algún tipo de cosa que compensen los videojuegos?, ¿algo que gratifiquen las Arcadias?

T: Mi ego.

E: Muy bien, a ver cuéntanos un poco más sobre eso.

T: Bueno es que la mayoría de los *gamers*, bueno, me considero uno de ellos, tenemos un ego. Entonces el ego se mide entre más logros o más proezas tú puedas hacer. No importa que sean logros de Play 3 o de 360 o de una Arcadia. El chiste es que llegas y tú demuestras que tienes ese logro, esa característica que la otra persona no tiene. Ese es el ego de los *gamers*, de –yo puedo hacer algo que tú no puedes- o –tengo algo que tú no tienes- o –tengo

ese conocimiento que a ti te hace falta para lograr algo y que no te voy a pasar o no me conviene que lo tengas o si me conviene que tú lo tengas es porque yo tengo algo mejor-. Bueno, así se maneja.

E: Bien, me parece muy interesante eso que me estás diciendo. ¿Qué usos crees que tenga un videojuego?, ¿qué usos crees que se le puedan dar?

T: Bueno, podría ser, ya ha habido experimentos de que puede ser algo así como educativo pero no creo que funcione mucho. Yo creo que como para mejorar coordinación y destreza, básicamente, coordinación y destreza. Como otras funciones, sería como que cerrarlo más a un programa más distinto pero regularmente la mayoría de los videojuegos es coordinación, resistencia y agilidad, nada más.

E: Pues bueno amigo, con esto terminamos. Muchísimas gracias Tobi.

Entrevista 2

A: Arikado

E: Entrevistador

E: Bueno, muy bien, la ponemos aquí ¿no? ¿Alias?, ¿sobrenombre?

A: "Arikado".

E: Muy bien, ¿edad más o menos?

A: Veinte.

E: Perfecto, entras dentro del grupo, ¿casado, soltero?

A: Soltero.

E: eso, muy bien, ¿a qué te dedicas ahorita amigo?

A: Ahorita soy asistente de computación.

E: Órale, ¿Y a parte estas estudiando los fines de semana no?

A: Sí.

E: Muy bien, ¿dices que en el CELES, no?

A: Si, en el CELES de ahí del Politécnico.

E: ¿En el Poli aquí en Zacatenco?

A: Sí.

E: Este, ¿alguna virtud que tengas?, ¿algún atributo que creas que tengas más que alguien, que otra persona?, por ejemplo nos han dicho que son muy honestos, no sé, ¿algún atributo o virtud que tengas?

A: Ah, que soy muy pacífico.

E: ¿Algún defecto?

A: ¿algún defecto?, hójole, cuando me hacen enojar

E: ¿Eres muy explosivo?

A: Sí. Exactamente.

E: ¿Alguna habilidad o destreza que creas tener?

A: Hújule, soy muy bueno para los videojuegos.

E: Diestro para los videojuegos.

A: Exactamente.

E: Muy bien. Bueno, esa no sé si preguntarla pero de todos modos, ¿hay alguna labor social que hayas hecho antes?, ayudarle a la viejita a cruzar la calle.

A: Hújule, muchas cosas he hecho...

E: ¿Alguna de esas que te acuerdes más o menos?

A: Que me acuerde, a ver, pues darle, *acompletarle* para el pasaje a una señora que no tenía.

E: Bien, luego a mí me hace falta para el pasaje y pues puras mentadas de madre. Bien. ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?

A: Leer.

E: ¿Te gusta leer? Como de qué más o menos que te acuerdes...

A: Puras videogra... puras biografías.

E: ¿Te gustan las maquinitas?

A: Un montón.

E: ¿Cómo de cuales te gustan más o menos?

A: De misiones, "metal slug", todas esas.

E: ¿Crees que hay algún motivo por el que te latan esas?

A: Pues son divertidas, no me aburro.

E: ¿Alguna maquina o Arcadia, así, que sea tu preferida, que digas, esa es la mía?

A: Híjole, ¿cómo?, ¿de modelo o cómo?

E: No, no, algún título en particular.

A: Híjole, “super Mario bros”,

E: Uh, yo me acuerdo de esa cuando la jugaba, que, aquí en Lomas

A: Sí.

E: Con esas palancas de chilito y los botones era un botón con canica, no eran botones normales. Bueno, ¿te da alguna satisfacción jugar los videojuegos?

A: Pues la verdad sí...

E: ¿Como que satisfacción te da?

A: Me relaja, me relaja de todo el trabajo que hago,

E: ¿De toda la semana que estás haciendo?

A: Sí.

E: Cuéntame una anécdota que tengas relacionada con los videojuegos.

A: Con los videojuegos, que será, pues ya desde chiquito como a la edad de seis, siete años, mi papá tenía un negocio y entonces muchos llegaban de sus amigos y me retaban a cual es la puntuación más alta y apostábamos dinero. Ahí siempre llegaba yo y les quitaba su... los retaba yo y les ganaba.

E: Hacían la reta por dinero, que bien, ¿y siempre ganabas tu?

A: Sí.

E: ¿Pero no te metiste una vez en problemas por jugar maquinas o algo?, ¿no te regañaron?

A: Pues sí, cuando me decían –ya quítate de ahí, ya llevas mucho rato, ya fueron muchas horas-

E: ¿Te quitaban de la maquinita?

A: Sí.

E: Pero tú, que, ¿te aferrabas otra vez y te ibas otra vez a jugar?

A: Sí, ahí me escapaba...

E: Bien, ¿te acuerdas de tu primer maquinita, la primer maquinita que jugaste o que viste? Porque por ejemplo me han dicho que no la jugaron la primera con que tuvieron contacto sino que la vieron, pero tú qué onda ¿la jugaste o qué?

A: La jugué, tenía el "super contra" el 2,

E: ¿Más o menos desde cuando juegas maquinitas?

A: ¿Arcadias?

E: Sí, sobre todo Arcadias.

A: Desde los tres años.

E: No manches, osea que si eres bien maquinero.

A: Sí.

E: Que chido, Y luego que pasó, fuiste creciendo con ellas, que ha pasado, cuéntanos,

A: Las jugaba desde que mi mamá me enseñó a jugar el "contra", después de ahí me enseñó el "Mario bros", el 3, ahí me acababa esos juegos, después ya...

E: ¿Tu mamá te enseñó a jugar videojuegos?

A: Sí

E: Que chido, ¿y a ella cuáles le gustaban?

A: Los "mario's" y el "contra", casi todos los juegos de "family". De hecho ahí los tengo todos.

E: Que interesante, ¿no?, pues porque se fueron heredando los gustos en el videojuego. No, pues que chido. ¿Y ahorita ya que tan seguido vas a las maquinitas?, ¿o ya no vas?

A: Hújule, pues cada semana.

E: Pero sigues yendo.

A: Sí, sigo yendo.

E: ¿Y si te diviertes cuando estas...?

A: Pues, sí claro. Recuerdas los momentos...

E: ¿Los grandes momentos?

A: Sí, no que ahorita ya puro Xbox y eso pero llego a una maquinita y todavía recuerdo todos los trucos que hay.

E: Eso me agrada, ¿Qué crees que deba?... más bien, ¿qué requisitos debe tener la maquinita que te guste?

A: Como se llama, pues no tanto los gráficos, sino que tenga un buen juego que te entretenga y que sirvan los botones y las palancas para poder jugar bien.

E: Claro, que sirva bien...

A: Sí...

E: Porque las Arcadias últimamente ya no sirven muy bien los controles. ¿Crees que en las maquinitas existe información de la vida real?

A: Pues, hójole, pues la mayoría que he jugado no tanta eh, de hecho no, hay muy pocos juegos educativos.

E: A lo mejor cosas reales, cosas que pasen en la realidad, que pasen en el videojuego, ¿no te ha pasado?

A: Híjole, la verdad nunca me ha pasado, la verdad no.

E: Bueno, ¿crees que con las maquinitas hayas resuelto algún problema de la realidad?

A: Uy, un montón, si te cuento...

E: Cuéntanos alguno...

A: Hújule, pues la verdad creo que no me acuerdo de ninguno

E: ¿No te viene a la mente ninguno?

A: No, no he tenido muchas, pues ni a maquinita cuenta porque casi la mayoría de los juegos de *survival horror* te dan mucha experiencia tanto en el videojuego como tanto en la vida real pero eso ya son...

E: Cuéntanos como...

A: Pues a pensarle y a razonarle para hacer las cosas porque uno muchas veces se desespera y ya sabes que con esos juegos hay que tenerle paciencia y buscarle el modo y el truco. Pues eso es lo que me ha enseñado.

E: ¿Tú crees que eres paciente?

A: Pues la verdad sí.

E: ¿Eso te ha ayudado a que las maquinitas las puedas resolver?

A: Exactamente.

E: ¿Porque luego hay unas que de verdad están muy difíciles no?

A: Sí, se pasan.

E: ¿Y tú les tienes paciencia hasta que las acabas o vas y la botas si no le entiendes?

A: No, hasta que las acabo pero algunas veces pues sí me dejan pensando y hasta, creo que me echo un sueño y en el sueño las veo que las resuelvo y ahí voy prendiéndolas y veo que sí,- ah, ya la pasé- y sí era cierto

E: Hasta en los sueños...

A: Sí.

E: Yo me acuerdo que yo soñaba, sabes, con una maquina, con la de “snow bros”, avientan nieve y yo soñaba, soñaba el sonido de la maquina, no manches. En serio que qué raro, pero que bueno que me dices eso, este, ¿qué pasa cuando no puedes ganarle a una maquina?, ¿qué dices?, ¿qué pasa?, ¿qué sientes?

A: Híjole pues siento como que a la vez sí –ya estoy bien viejo para esas cosas-, como diciendo –ya me oxidé, ya no tengo la misma edad- pero ya después sigo diciendo al rato le voy a intentar. Empiezo a jugar otro juego que me desestrese de ese. Digo al rato, ah, le voy a intentar y así me la llevo.

E: ¿Así te la vas llevando?

A: Así me la voy llevando.

E: Es que, bueno, te sirve como para relajarte

A: Exactamente.

E: ¿Crees que hay otro uso que le puedas dar a las maquinas a parte de relajarte?

A: Híjole, pues yo veo que te sirve mucho para la vista, así la visión, de observar cada cosa y también para convivir...

E: ¿Te acuerdas de las Arcadias de francotirador? Yo creo te refieres a esas ¿no? Había que apuntarles con el rifle de francotirador a los objetivos que estaban así.

A: Así como los de “Mario bros” que se aparecía cada “mono” cuando ibas corriendo a máxima velocidad tenías que esquivarlos.

E: Me comentaban que te gustaba a ti la de “mortal kombat”, ¿qué tal?, cuéntame que pasa con “mortal kombat”, ¿te gustaba la sangre y la violencia que salía en ese videojuego?

A: Sí, yo me acordaba porque...

E: Los *fatalitie's*...

A: Sí, bueno, yo no podía hacer porque yo era bien tonto en hacer esas cosas pero ya cuando iba yo con unos amigos que tenía allá por Ecatepec ahí las iba a jugar, ya me enseñaban y hacíamos las retas, de hecho el “mortal kombat” y el “street fighter” eran las de pelea que más me gustaban.

E: ¿Crees que satisfacías alguna necesidad al estar jugando esas maquinitas, en especial las de pelea?

A: Pues no mucho, solamente la de divertirse con los cuates.

E: Ah, muy bien, ¿has escapado a tus deberes por jugar maquinitas?

A: Uy, uy, uy. Pues yo creo que sí...

E: A ver cuéntanos una cosa

A: Pues algunas veces cuando me mandaban a algún lado, por ejemplo –vete allá al *súper* a traer algunas cosas-, me pasaba a las maquinitas. Sí ya después decía – uy ya es bien tarde-, y a veces regresaba con nada.

E: ¿Y ya no te ha pasado últimamente?

A: No, ya no, ya hasta dije – no, cada semana tengo aquí mis consolas- ya cada rato juego una hora, dos horas, ya fines de semana cuando se me antoja una maquinita pues ahí le echo.

E: ¿No te fuiste nunca de *pinta* por las maquinitas?

A: Híjole, tú crees que maquinitas no eh...pues solamente para echar desmadre con mis cuates pero así por maquinitas casi no.

E: Muy bien. ¿Has dejado de hacer alguna actividad en particular, así, por irte a jugar maquinitas?, ¿alguna cosa que tu hayas querido hacer y no hayas podido por estar en las maquinitas?

A: No, de eso no.

E: Muy bien. ¿Podrías decirme que tan importantes son los videojuegos en tu vida?

A: Híjole, pues la verdad pues es un... eso es lo único que me mantiene desestresado, porque sin videojuegos yo me quedo -¡hay!, ¿qué hago?- . Veo la vida muy aburrida. Siento la vida muy aburrida sin ellos.

E: ¿Y qué hace el videojuego?, ¿cómo te ayuda salir?, ¿cómo te ayuda desestresarte?

A: Ah, pues parece que estoy entrando en un mundo así de otra realidad que yo pueda manejar.

E: ¿Otra realidad?, ¿que no es la realidad?

A: Sí, no es realidad, así que puedes hacer lo que a ti te dé la gana en ese mundo, lo que no puedes hacer.

E: Cosa que en el videojuego puedes hacer que no puedes hacer...

A: Sí, en el mundo real.

E: Ah, muy bien, fíjate, que interesante. ¿Qué tanto, en cuanto a las Arcadias antiguas y las nuevas, cuáles te laten más?, ¿las maquinitas viejitas o las de ahorita?

A: No, las viejitas. Siguen siendo un clásico para mí.

E: ¿Un clásico?

A: Sí, porque fue con las primeras con las que yo aprendí a jugar.

E: Ah, aprendiste jugando con las Arcadias...

A: Sí, con esas.

E: Ese es un motivo por el que tú tienes una preferencia. Y como, así, de las viejitas, ¿Cómo, cuál te late?, así, que te acuerdes más o menos, ¿algún título en particular?

A: así viejito, Arcadia, de hecho había un juego donde era así como de 8 bits que era de un soldadito que iba caminando, en línea iba disparando, no me acuerdo como era su nombre.

E: Un soldadito, ¿no se llamaba ikari warriors”?

A: Por ahí se llamaba, te tenías que cubrir con varias...

E: Ah, “cabal”

A: Ándale, ese, sí.

E: De hecho hicieron una secuela de vaqueros, pero no estaba chida la de vaqueros. La de cabal, *ratatata*, dispararte a los ladrillos, a todo, ¿no?

A: Sí

E: Esa era bien buena, era una de las Arcadias ya antañías y tiene un ratote, no se si te tocó a ti pero era una de las más chidas. Este, ¿has notado cambios en las maquinatas en los últimos años?, ¿de las antiguas a las de ahorita?

A: Sí, Así, ¿que la modificación?

E: A lo mejor hay cambios en lo de afuera, o en los sonidos, en las gráficas...

A: Pues mira ya de los contenidos pues ya son puros 3d y a aparte ya tienen tiempo, osea que no, no me gusta, ya antes tu peso no vale lo que valía en una Arcadia. Decías –ah, que orgullo de acabármelo con un peso- ahora ya no.

E: Antes era un orgullo acabárselas, y ahora es más como de...

A: De renta.

E: ¿Y en cuanto así, al soporte, así, a la maquina?

A: Pues a la maquina...

E: ¿Has visto las de baile últimamente?, las de guitarra últimamente que son como las de consola, tienen guitarras, baterías, tapetes, ¿qué piensas de esas con respecto a las antañías?

A: Híjole, pues con esas no me meto en broncas porque también divierten a la gente a parte yo también las he usado.

E: ¿Y las de baile que tal?

A: No pues ahí soy un asco pero sí, sirve para divertirse igual con las de la guitarra, osea pues, que no cambia mucho la cosa. Lo que si me molesta es el tiempo de renta que te ponen ahí.

E: El tiempo de renta, muy bien. Y ¿te gusta jugar más contra la maquinita o contra otro jugador?

A: No, pues, contra otro jugador...

E: A ver, ¿por qué?

A: Porque ahí demuestras lo que has aprendido, osea, los trucos, todo eso, y ya dices –no, pues ya tengo un grado de nivel, ya, ya lo demostré-, ya si hay alguien mayor que yo pues lo voy a intentar para ganarle.

E: Muy bien, bueno, ¿entonces te gusta jugar más acompañado que solo verdad?

A: Sí.

E: Y cuando tú estás jugando y de repente hay gente que te está viendo en las maquinitas, ¿qué piensas o qué sientes de que te vean los demás?

A: Pues la verdad yo, muchas veces me ha tocado porque luego desde chiquito muchos se asombraban de que un niño de tres años andaba en las maquinitas, pero pues a mí no era eso, sino que yo me concentraba en mi juego y hacía lo mejor porque no, la verdad yo me concentro en lo que hago, ya me vale lo que estén haciendo los demás, lo que piensen.

E: ¿Qué creían de cuando veían a un niño chiquito dándole a lo mejor en la torre a los grandes?

A: Pues yo nada más me sentía así de que –hay, soy bien bueno en el juego-. Me gustaba.

E: ¿Te gustaba?

A: Sí...

E: Bueno, ¿comentas con algunas otras personas los logros que haces?

A: La mayoría...

E: Bueno, continuamos, ya ni modo, lo que pasa es que a lo mejor no has de tener tiempo libre para que te atore de a solo.

A: No.

E: ¿Has hecho relaciones sociales jugando maquinitas o donde juegas maquinitas?

A: Un montón,

E: Cuéntanos unas aventuras o unas...

A: El de acá, te digo que una vez estaba yo en el negocio de mi papá jugando y entonces como era tan bueno jugando acá, me dicen, -cómo haces esto-, y yo le digo – no pues es esto ¿y tú?, ¿no te sabes este truco?-, -no, pues sí- y así nos pasamos información hasta volvernos amigos, entonces así es esto, pues así se empieza.

E: Se pasaban información, entonces ¿crees que lo que pasa en la maquinita te sirve para comentarlo con otros?, ¿Qué te ayude a tener un diálogo con los demás?

A: Pues solamente si los demás sean *gamers*, porque para cada plática tiene sus cosas.

E: Te da de que hablar pero con ciertas personas en particular...

A: Ajá.

E: Muy bien, cuando juegas y alguien se te une ¿tratas de ganarle o le das ventaja?

A: Híjole, pues, cuando alguien se me une pues lo primero, digamos, si es un juego de peleas, trato de dar lo mejor mío para ganar, pero ya de, ya de misiones y todo eso trato de jugar en equipos.

E: ¿Le haces el *paro*?

A: Sí, exactamente.

E: Osea que depende del juego, depende de que tanto le hagas el paro al otro ¿no?

A: Sí, Exactamente.

E: ¿Y cuando juegas con una persona que no sabe jugar una de aventuras?

A: Híjole, pues bueno, se me hace muy difícil pero ahí le trato de explicar varias cosas. Sí, de hecho me han tocado muchas situaciones en...

E: ¿Tú también has tenido que aprender así en algunas aventuras que no sabes y llegas con una persona que si sabe?

A: Pues la verdad, este, a mí me gusta aprender solo, nunca pido, nunca pido ayuda, a menos hasta que esté ya bien desesperado ya digo –ya, ayúdenme-

E: ¿Continuamos?

A: Si quieres.

E: ¿Y cuando juegas con una persona que es muy vaga, que se la sabe bien chido?

A: Ay ay ay, pues ahí trato de ponerme a su nivel.

E: Por ejemplo en “king of fighters”, ¿si has jugado “king of fighters”?

A: Sí he jugado esa Arcadia

E: ¿qué pasa cuando juegas con uno que tiene mucho nivel?, así, que está bien poderoso.

A: Híjole, lo primero que hago es buscarle, porque yo siempre que juego un juego le busco los *bugs*, una falla, como siempre, los de peleas siempre tienen fallas, en esas fallas busco el punto débil de mi contrincante y aunque no le gane ahí por lo menos trato de darle pelea gracias a esas fallas. Osea, hay que ser bien observadores en esas cosas.

E: Osea que gracias a los errores es como les vas dando, fíjate no lo había pensado así, yo he jugado muchos de peleas pero no he tenido la oportunidad

de verlo así, desde esa perspectiva. ¿Hay algo más que te guste hacer mientras juegas maquinitas?

A: Ay, ay ay...

E: Alguna cosa, alguna actividad...

A: ¿Así, mientras estoy jugando?

E: Sí.

A: Escuchar música. Me gusta escuchar música cuando juego.

E: Pero, ¿si te gusta la música de los videojuegos?

A: Ah, eso sí.

E: Y la música que escuchas aparte, ¿cómo la escuchas?, ¿en *walkman*?, en...

A: Pues si estoy en mi casa, porque aquí tengo maquinitas, las pongo en mi estéreo, pues si no...

E: ¿Has tenido Arcadias aquí en tu casa?

A: Eh, sí.

E: ¿Cuáles han trabajado?

A: Pues ahorita las de "king of fighters", todas esas de multijuegos, pues si tengo varias. Porque yo antes trabajaba las de *family*.

E: Las de *family*... ah, muy bien, ¿con pausa y todo eso?

A: Aja, sí.

E: Por eso dices del tiempo limitado de los videojuegos. ¿Y qué dices ahorita?, ¿qué piensas, cual es mejor, las multijuegos o las que eran de simples juegos con *tablilla*?

A: Pues, me gustaban las de simples juegos con *tablilla* porque no estaban tan *sharkeados* como ahora las de multijuegos.

E: ¿no estaban tan *sharkeados*?, a ver cuéntenos de eso...

A: Pues sí, porque por ejemplo te jugabas un nivel y ay pues él, la máquina te lo ponía en un nivel estándar, y ya jugabas las *sharkeadas*, te ponen luego, este, luego ahí las...

E: ¿Poderes o enemigos que no son de ahí?

A: Aja, exactamente, todo eso.

E: Que, tu prefieres más como el método clásico de la maquinita. ¿Y qué pasa, las de poderes si las juegas?

A: ¿Cuáles?

E: Las que están *sharkeadas*.

A: Pues sí, algunas porque ya ni tengo nada que hacer. Otras las juego para, pues para ver, este, cosas –me dieron ese poder, a ver qué pasa si mejor con este.

E: es ya más o menos para pasarle...

A: Sí, ya.

E: ¿Alguna costumbre que tengas cuando juegas videojuegos?

A: Híjole, pues...

E: Algún ritual, algo

A: Pues anda, solamente le echo la moneda y me concentro en mi juego, ya lo demás ya no interesa.

E: ¿Osea que cuando juegas te sirve como de escape?

A: Pues algo así.

E: Pues sí, fíjate que yo también te confieso que yo cuando juego me desconecto, es más, hasta nervioso me pongo luego de que no le puedo ganar a unos que son vagos, o las de aventuras, le quiero echar y echar. ¿Tú sabes sobre los videojuegos “mugen”?

A: ¿Cuáles son esas?

E: “Mugen”, son un sistema que salió para Arcadias, claro, pero son multi sistema, donde se conjugan todos los personajes de todos los videojuegos en un solo juego y aparecen hasta cincuenta o cien o doscientos personajes y puede jugar a lo mejor *krusty* el payaso contra *pacman*.

A: Son de al estilo de esas de “marvel contra capcom”,

E: Sí, pero de múltiples... ¿Qué piensas de la “marvel – capcom”? ¿Cuál te gustaba más?

A: Así de personajes, el *hombre araña*.

E: ¿Sí te gustaron las conversiones que se hicieron?

A: Pues últimamente, bueno, el 3 no me gustó mucho, porque se ve, no sé, como que le borraron y le faltaron un poco de gráficos.

E: Además ya es para un sistema casero ¿no? Pero que te pareció ¿te hubiera gustado más que saliera para Arcadia o para el sistema casero?

A: No, para Arcadia, si era...

E: ¿Era mucho mejor?

A: Si, era.

E: Si te llego a tocar así, una reta interesante de poderes.

A: Sí, de hecho muchas, era cuando jugaba yo los “street fighter”, todo eso, sí.

E: Oh, vaya, me parece perfecto, y en cuanto a por ejemplo, “tekken”, ¿jugaste “tekken” y ese tipo de juegos?

A: Sí, pero no...

E: ¿Qué Arcadias te gustaban más?

A: Pues era, como te digo. Lo mío lo mío eran los “metal slug”, los “metal slug”, todo eso era lo mío. Si porque también después ya perdió prestigio ya desde que sacaron desde el 5 para arriba.

E: ¿Todo eso estaba muy repetitivo?

A: Sí, deja de repetitivo, los niveles, la dificultad era demasiado alta desde el primer nivel. No respetaban como desde los primeros que empezaban desde bajito y luego ya le iban subiendo poco a poco.

E: ¿La dificultad?

A: Sí, luego - luego te la subían al máximo. No llegabas... querías terminártelo con todos tus, de esos, cómo se llaman, los que rescatabas, enteros y te los bajaban.

E: ¿y el tanquecito no?

A: Sí.

E: Sí me acuerdo de eso, me parece muy bien, pero, ¿no te gustaba de alguna forma el reto que tenía el nivel elevado del videojuego?, ¿no te llamaba la atención?

A: Sí, es que, bueno, sí me llamaba la atención pero como que no tenía algún chiste, -de tanto reto para que te esfuerzas-.

E: Fíjate que a mí me tocó con el “fatal fury special”, contra *Gesse Howard*, que era perrísimo, difícilísimo en nivel 2, y si le subían a nivel 3 ya no, o las de “samurai shodown”, de espada, era muy difícil si las subían a nivel más de 4 ya no las podías pasar pero eso mismo te incentivaba para seguir jugando. ¿A ti no te pasaba eso con algunas?, ¿no tuviste alguna maquinita que dijeras el nivel, esto, esto, en lugar de pelear contra alguien, pelar contra la maquinita?

A: Híjole, es que la verdad me pasaba con varios juegos pero eran, eran, la mayoría eran deportivos, eran de deportes, sí. Por ejemplo como los de fútbol siempre quería ganarle y siempre salía perdiendo, luego me ponía de nervios, ya no andaba diciendo como que –los de deportes no, no son para mí-, así, o las de... los de carreras, más los de “grand turismo” y todos esos.

E: ¿Y no jugaste los de carreras con sus *mueblezotes* de carreras y eso?

A: Sí, sí, sí jugaba yo esos pero también, te digo, salía perdiendo, no, no, no, de hecho no eran para mí esos juegos.

E: Pues yo creo que con esto damos terminada la entrevista, muchas gracias.

A: Sí, no te preocupes.

Entrevista 3

C: Cabo

E: entrevistador

E: Muy bien, ¿algún alias que tengas?, ¿o un sobrenombre?

C: Actualmente "Cabo".

E: "Cabo", ¿si me podrías decir tu nombre?

C: este, lo puedo, ¿lo puedo omitir?

E: Sí. Sí, claro que sí. ¿Más o menos por de dónde eres?

C: Soy de Ecatepec más o menos de lo que sería Plaza Aragón.

E: ¿La zona metropolitana no?

C: Sí.

E: Muy bien. ¿Casado, soltero, pareja?

C: Soltero.

E: Muy bien, actualmente ¿a qué te dedicas?

C: Soy estudiante.

E: ¿Qué estudias?

C: Estudio medicina veterinaria en la UNAM.

E: Que bien, muy bien. ¿Alguna virtud que creas tener?

C: Pues, este, en sí no sabría decirte porque tengo algunas que otras y otras que me fallan.

E: ¿Algo para lo que seas más bueno que otra cosa?

C: Soy bueno construyendo

E: Construyendo, órale, que bueno. ¿Algún defecto?

C: Sí, hablo sin pensar.

E: ¿Hablas sin pensar?

C: Este, si, hablo sin pensar.

E: Yo creo que todos los seres humanos tenemos un tanto de ese defecto. ¿Crees...?, ¿hay alguna labor social que hayas hecho antes?

C: No.

E: nada. ¿Ayudarle a la viejita a cruzar la calle?, ¿algo?

C: Nada.

E: Muy bien, ¿qué te gusta hacer en tu tiempo libre?

C: En mi tiempo libre me gusta leer lo que serían, este... algunos mangas, jugar mis videojuegos, escuchar mi música o aprender como funciona más la computadora porque últimamente le he estado moviendo más

E: A ver, cuéntanos más o menos qué tipo de mangas te gustan, qué tipo de música te gusta.

C: De música, pues, soy muy especial porque no escucho cualquier tipo de música. Últimamente he escuchado lo que sería *magos de Oz*, *Michael Jackson*, *maná* y lo que sería un poco de *rhapsody on fire*.

E: Ah, son muy buenos los de *rhapsody on fire*, yo los conocí cuando eran *rhapsody* de hecho a los *rhapsody* hay un disco que se me llama *symphony of the enchanted lands*.

C: Sí lo conozco.

E: *Mangas*, ¿como cuáles te gustan?

C: *Mangas*, pues leo lo que es muy en especial *one piece*, en segundo lugar va *naruto*, en tercer lugar, este pues iría lo que sería *fairy tales* y eso ya va de anexo que veo un poco de anime. Nada más que el anime, he estado

buscando un poco lo que sería la serie *mermaid melody* porque no es encontrada aquí en México.

E: Oh, vaya, que bueno, entonces, ¿te gustan las maquinitas?

C: Sí, un poco.

E: ¿Como qué tipo de maquinitas o Arcadias te gustan?

C: He jugado últimamente los que serían de pelea y especialmente pues son las que más me dedico. De ahí en fuera no he jugado de ningún otro tipo.

E: Muy bien, ¿de peleas como cuales?, ¿“street fighter” o “king of fighters”?

C: De pelea todos los que serían un poco más los de “marvel versus capcom”, la serie, y un poco de “king of fighters”.

E: Ah, muy bien, ¿cuál te latía más?, ¿con cuál peleabas mejor?

C: En “marvel versus capcom” pues cuando era de los primeros jugué nada más con el *hombre araña* y *megaman*

E: Es que en los principios tenía muy buenos combos el hombre araña. Había una que se llamaba *war gems* o *gem wars*, a mí me gustaba pelear con ese y con *wolverine*. Bueno, ¿crees que hay algún motivo por el que te gusten esas maquinitas y no otras?

C: Pues, este, me gustan más en especial porque hay un poco más de acción, incluso puede llegar alguien y te reta y pues te gana y pues, ni modo, así te das cuenta en que fallaste y pues, así como un juego de estrategia y especialmente porque son las más “jugables” y tienen más personajes que me llaman la atención.

E: ¿Hay más variedad para escoger entre los perfiles no?

C: Sí.

E: Muy bien, ¿alguna maquinita que digas –tu preferida-?

C: este, pues ninguna en especial

E: ninguna, muy bien. Cuéntame alguna anécdota que tengas relacionada con los videojuegos.

C: Pues, este, pues si hay una etapa, que será, pues la primera vez que tuve un videojuego fue cuando tuve seis años.

E: Ya hace rato ¿no?

C: Fue cuando tuve seis años mi primera consola fue el *nintendo 64* y pues en sí, ahí empecé a adentrarme un poco más, este; en sí, mi afición a los videojuegos empezó a lo que sería ya a los diez años.

E: A los diez años, ¿cómo fue esto?, ¿cómo fue tu afición?

C: Pues en primera empecé con el *64*, ya después cuando me enteré de que había muchas más consolas y de que *nintendo* iba a sacar nuevas consolas pues empecé a adentrarme un poco más en esto y me empezó a llamar un poco más la atención porque podría perder un poco mi tiempo y cuando eran problemas así grandes o me gustaba descansar así entre ratos me gustaba perder un poco el tiempo ahí y claro empecé a tener algunos problemas con mi familia pero de ahí en fuera...

E: ¿Cómo que problemas tenías?

C: Pues me gustaba jugarlos mucho tiempo, no hablaba de otra cosa que no fuera eso, y que sería, pues, creo que esos eran los principales problemas.

E: Ah, fíjate, me respondiste una pregunta que te iba a hacer. Este, ¿recuerdas tu primer *Arcadia*?, ¿tu primer maquinita?

C: La primera, sí, fue una de, este, de "marvel versus"... ah, no fue el de "marvel heroes" Fue una *Arcadia* donde salieron los primeros héroes de "marvel" contra sus villanos respectivos. Fue la primera que jugué.

E: Si la recuerdo, de hecho, después hicieron muchísimas más secuelas. Había una que se llamaba "x-men: children of the atom", luego salió una de "marvel contra capcom", creo que fue la primera. Estaba medio churro, ya después sacaron un montón de secuelas, pero sí, yo también recuerdo esa maquinita. ¿Por qué te llamaba la atención esa maquinita?

C: Principalmente los super héroes porque en sí no me gustan mucho los de “marvel”, prefiero los de “dc comics”. Aún así estuvo bien el juego cuando lo jugué por primera vez. Aunque no le entendía, pero pues ya, ahí después de unos diez minutos.

E: La relación que tiene el comic con el videojuego es lo que te llama la atención, ¿no?

C: Sí.

E: ¿Como desde cuándo juegas?

C: Las Arcadias, pues en mi niñez, te diré que pues por... especialmente por mi madre, no los jugué, así, bastante seguido. Los jugaba muy rara vez, incluso ahorita que cuando entré a la universidad acompañé a unas compañeras y me volvieron a recordar como jugarlo. Yo no, yo no solía jugar muchas Arcadias.

E: ¿No jugabas muchas?

C: No jugaba muchas

E: ¿Pero si te divierte jugar videojuegos?

C: Sí.

E: ¿Qué te gusta más cuando juegas?

C: Como yo estoy un poco más apegado a “nintendo” pues me gusta, así lo que sería los de tipo, tipo plataforma de “mario” y “zelda” y de peleas en ese tipo de consolas juego lo que sería mucho los “super smash brothers”

E: Sí, también los he jugado. De hecho salía *Link* ahí...

C: Sí, sale de hecho en los tres.

E: A mí también me gusta la serie de “zelda”, la saga de “zelda”, los retos de los laberintos. Cuando juegas los videojuegos, ¿los laberintos qué tanto te cuestan trabajo resolverlos?

C: Pues, normalmente un laberinto del más complicado me ha costado hasta una hora en resolverlo.

E: ¿Pero siempre los resuelves?

C: Sí, siempre. No cuando me desespero no lo boto, prefiero ayuda de alguien o hago la tramposa de internet.

E: La típica, ¿no? Antes no había eso

C: No, antes había que hasta comprar, este, la revista especializada.

E: ¿Compras revistas de "nintendo" y de videojuegos?

C: Últimamente ya no.

E: Ah, muy bien. Respecto a lo que me decías, ¿crees que hay algún requisito que deba tener una maquinita para que te guste?

C: Eh, pues, sólo uno. Que sea, este, que sean comprensibles los botones y que, pues en sí, este, no deben de maltratar a las maquinitas porque yo doy por hecho que maquinita maltratada ya no sirve bien.

E: ¿Ni siquiera la agarras... la juegas?

C: No, este, si las he agarrado ya con la palanca floja y pues, ya no se mueven igual los botones, los, en sí los juegos, ya no sirven.

E: El muñeco no hace la instrucción que tu le estas dando ¿no?

C: Sí,

E: Fíjate que hay diferentes tipos de Arcadias, como las de baile, guitarras, ¿has tenido la oportunidad de jugar alguna de estas?

C: No.

E: ¿los *shooters*?

C: Pues *shooters* nada más en lo que son las ferias

E: ¿Pero si las has jugado?

C: Sí.

E: ¿Porqué te gustan esas o porqué te llaman la atención?

C: Bueno, los *shooters* los llegué a jugar nada más para hacerle compañía a unos amigos que les gustan, porque en sí los *shooters* lo que serían los del Xbox que hay casi puro *shooter* no me llaman mucho la atención.

E: Más que nada en las ferias donde haces trato con más gente y no estás en tu casa sólo.

C: Sí.

E: Perfecto. ¿Crees que en las maquinitas haya elementos de la vida real?

C: Eh, pues nada más en las que serían algunas de carreras. Porque de ahí en fuera los demás son de fantasía. Yo no digo que esté bien, yo no digo que no esté bien pero también está bien porque no siempre tienen que ser las cosas apegadas a la realidad porque en sí ahorita la realidad que vivimos es muy gris, muy gris.

E: Entonces te gusta de alguna manera jugar para buscar una realidad alterna

C: Sí, me gusta jugarlas más las que son de fantasía, las que no están muy apegadas a la realidad.

E: Ahorita que estoy viendo el "marvel" está buenísimo...

C: Sí.

E: Y tiene una gama de colores, este,

C: está excelente el juego, tiene como diez galardones incluso antes de salir.

E: Ay, no manches, es que los colores de ahora en el videojuego y los efectos que hace, la realidad no tiene esos elementos...

C: No, no los tiene. Está bien el juego. En sí, lo que hay que tener más cuidado es que están diciendo de, que como es un juego nuevo en alta definición hay que tener mucho cuidado con la vista porque se cansa un poco más rápido. Incluso por los colores.

E: Y esa es la diferencia que tiene con otras de "marvel", por ejemplo...

C: Sí.

E: ¿Qué diferencia le notas más?, así, ¿te gusta menos este?

C: Pues, este, la diferencia es que en el juego número dos, este, tenías que esperar a que el personaje hiciera el movimiento completo para poder hacer el... el *combo*. Ahorita ya no, puedes incluso a la mitad del *combo* el *hiper combo*. Es un poco más “trabalón” este juego.

E: Más “trabalón”

C: Sí.

E: ¿Pero tiene más grado de complejidad?

C: En sí, pues, depende porque ahorita sacaron un modo que se llama modo simple para los que van empezando con ese tipo de juegos, que nada más presionas un botón y te pueden salir varios *combos*.

E: Ah, muy bien. ¿Qué piensas por ejemplo de las maquinitas aquí las Arcadias llenas y uno que otro viendo nada más la pantalla de la consola?

C: Pues, este, pues en parte está mal porque en sí deberían ser todos los juegos accesibles, incluso este deberían sacarlo en Arcadia pero “capcom” ahí tuvo unos problemas porque dijo que en Arcadia no, sólo iba a salir para consola.

E: Ah, muy bien, hójole, es que es esa también la cuestión, como que...

C: La diferencia es que en Arcadia te puedes gastar unos cuantos pesos y con tu consola aunque está un poco cara ahí la vas a tener siempre y pues cuando la quieras jugar la juegas cuando tú quieras y en la Arcadia no tanto. Necesitas agregarle monedas y monedas para seguir jugando.

E: ¿Pero eso no te lleva como a querer jugarla más que las de consolas que siempre las tienes disponibles?

C: No, porque de hecho yo una vez hice unas cuentas con un cuate que le gustan mucho las maquinitas, le digo –oye con lo que gastaste en un año ya te hubieras comprado una consola nueva y un juego bueno en lo que ya estuvieras aquí gastando algo aquí de dinero. Si, pues de hecho la novedad

que se está dando del *internet*, de descargar algunos juegos de Arcadia pues es algo un poco más...

E: O los emuladores...

C: Sí, ya es un poco más, este, accesible.

E: OK, ¿qué piensas de las tarjetas esas que son ahora de prepago de las Arcadias?

C: No sabría decirte porque apenas me voy enterando de eso.

E: Ok, es que en las plazas comerciales hay tarjetas como ésta, mira, son tarjetas como por ejemplo de los *recorcholis*, que las recargas tú en las cajas y ya no tienes que meterle moneditas para usarlas sino que ahora sacas tu tarjeta y te cobra crédito.

C: Pues yo digo que está bastante mejor, este, si no llegas a traer dinero o algo y si de casualidad traes tu tarjeta con algunos “pesillos” pues te puede servir para un momento, para estar ahí un ratito.

E: Muy bien, este, ¿has resuelto alguna situación de la vida real inspirándote en un videojuego?

C: Eh, sí, en algunos casos.

E: ¿Podrías comentarme alguno?

C: Pues por ejemplo, yo este, antes solía practicar karate y pues me... en 64 aun tengo un juego que se llama “final destination”. En ese juego sale un karateka en especial y yo me acuerdo que yo siempre me acordaba cuando estaba en torneos de karate, que los personajes siempre tenían la guardia arriba, y yo normalmente estaba así, exponiéndome, diciéndole al oponente – oye puedes pegarme, estoy libre- y siempre procuraba poner mi guardia. Y claro algunos combos que venían ahí en ese. Por ejemplo alguna patada lo que sería la *vigoteando*, es una patada que giras, este, 360 grados pero tienes que darle en el casco al oponente con lo que sería...

E: ¿Cómo la típica patada de *Ryu*?

C: Ándale. Más o menos yo lo relacionaba eso con la... el karate con los videojuegos.

E: Muy bien, muy bien. ¿Qué pasa cuando no le puedes ganar a una maquinita?

C: Cuando no le puedo ganar pues hubo unas veces que me desesperaba, digo, bueno, ahí la dejo por la paz y me dedico a otra pero últimamente ya no, digo, pues perdí, bueno, ni modos, voy a seguirle intentando hasta que llegue al final. Me gustan los retos sinceramente.

E: ¿Qué sientes cuando ya lo vas ganando?, Cuando ya lo vas a...

C: Cuando voy ganando, cuando voy ganando digo, -ah, pues que buena onda, ahora ya se con ese personaje ahora voy a tratar de mover a otros.

E: ¿Te acuerdas de “dungeons and dragons” para Arcadia?

C: Eh, no lo jugué, no lo llegué a jugar.

E: Era un juego de estilo, así, de rol, y tenía la destreza y había que elegir caminos y opciones muy semejantes a los juegos de cartas que juegan ustedes. Bueno, eso me recordó el reto. ¿Has escapado a algún deber por jugar maquinitas?

C: Eh, en sí, no. Cuando yo digo mismo –ya estoy completo- y ya hice todos mis deberes, pues no tengo nada que hacer importante entonces me pongo a jugar un rato.

E: ¿Es como la recompensa después de haber hecho tus deberes?

C: Sí.

E: ¿Cómo que recompensa es?

C: Eh, por ejemplo, cuando tuve una semana tediosa e incluso mala porque he tenido últimamente algunos problemas con algunos compañeros porque no son amigos, algunos compañeros de mi escuela, pues digo –estuve mal, trabaje mucho en la escuela-, incluso me fue bien y llego a mi casa y digo me siento cansado y luego tengo algunos problemas ahí con mi madre, peleándome, y

que de plano no me quiere hablar, digo –voy a jugar un ratito, así me *desestreso* un poco y olvido un poco los problemas-.

E: ¿No te sirve como de compañía?

C: Pues de compañía, pues un poco. Pues porque luego a veces me canso de jugar yo solo y digo –pues lamentablemente soy el único varón de mi familia que le entiendo a eso y que me gusta- y pues es luego un poco triste jugar solo.

E: ¿Qué sientes de... que no te entienden en tu casa porque te gustan los videojuegos?

C: Pues, es que les dije... yo ya les dije, incluso ya me lo han dicho mis padres –deja eso, no te va a dejar nada bueno- y les digo – yo te puedo dejar todo lo que quieras, te puedo dejar las cartas, puedo dejar varias cosas que a ti no te gustan pero no me pidas los videojuegos porque eso ya tiene tiempo, osea, ya es una parte de mí persona que dice –yo así me reconozco-.

E: Son parte de tu personalidad...

C: Incluso si me dijera... si me dijera mi papá: -¿qué pasaría si tuvieras una novia que no le gustan ni de plano ni los videojuegos y te obligara a dejarlos- y le digo –pues dejaría a esa novia- porque la persona te debe aceptar tal como eres. No te tiene que obligar a hacer algo que no quieres.

E: me parece muy bien tu respuesta, ¿qué tan importantes son en tu vida las maquinitas?

C: Pues en sí, si son importantes pero luego sólo para ir por ejemplo con los cuates a jugar un rato y todo eso, un ratito y todo eso, socializar un poco porque yo no soy de las personas que suele, este, ir a los antros o ese tipo de lugares porque yo prácticamente yo no voy a hacer nada porque yo no tomo ni fumo y apenas estoy aprendiendo a bailar y lamentablemente pues... con las chavas con las que me gustaría bailar pues, ya van con su respectiva pareja y no me gusta a mí ir a hacer mal tercio.

E: ¿Pero entonces si vas a las maquinitas?

C: Voy a las maquinitas para convivir un rato con mis amigos

E: Ah, que bien. Si me pudieras decir en una, si hubiera una varita mágica para medir, ¿te gustan más las maquinitas antiguas o las nuevas?

C: Pues en sí todas están bien, porque cada una tiene algo que dar de bueno, ya sea, peleas, *shooter*, Arcadia o tipo “Mario bros” que fueron los primeros. Yo respeto mucho los clásicos pero yo en sí a las nuevas, que hay algunas que otras que no han, este, surtido efecto como debían, pues yo les diría que mejoraran un poco sus aspectos. Porque incluso aunque sean los viejitos a un, no muchos les entretienen como las que serían las de “donkey Kong” que fue la primera de *nintendo*.

E: Si, de hecho esa fue una de las primeras Arcadias, también fue *pacman*...

C: Sí, esa uno puede jugarla por horas y no se aburre pero en las otras cuando uno dice de peleas y cuando se queda trabado en un nivel pues ya –la dejo ahí por la paz-

E: ¿Es más entretenido?, ¿te llena más?,

C: Sí.

E: ¿El videojuego te proporciona diversión además?

C: Sí.

E: ¿Has notado cambios en las maquinitas, en los últimos años?, ¿en estos años?

C: Pues no mucho, lo único que he notado es la resolución de gráficos y lo que sería un poco el nivel de los colores porque antes sólo tenían muy pocos colores, ahora ya no; ahora ya tiene un poco más de combinación de colores.

E: Sí, es correcto, la paleta está más completa de colores.

C: Sí.

E: ¿Has visto las Arcadias que tienen monitores planos?

C: Sí,

E: Éstas no, pero hay muchas ya que tiene monitores planos...

C: Es que esas ya son las que serían los emuladores de Xbox y los de, osea de las consolas que ya no se, los de las consolas que muchas veces ya no se pueden copiar.

E: ¿Qué piensas de Xbox'es y más consolas hechas Arcadias?

C: Pues, yo diría, por una parte están bien porque así muchos de los que no pueden poseer de eso, pues pueden jugar un rato y eso. Por otra parte esta malo porque, porque en sí, este, cómo decirte, en sí, este, no es lo mismo que echas ahí uno o dos pesos que pueden durarte a lo mucho catorce minutos a estar todo el tiempo que tú quieras jugando la misma consola y también otro problema sería pues, que le quitan ya lo esencial a la consola porque pues en sí ya no, este, cómo se dice, están lucrando con eso y pues eso ya no me parece bien.

E: ¿Ya no es lo mismo?

C: Ya no es lo mismo.

E: Me hablabas de cuando has jugado solo, ¿te gusta más jugar, sólo o acompañado, las maquinitas?

C: Pues depende del juego, depende del juego porque si es un juego de peleas pues es mejor jugar de a demás personas, porque lo máximo en esos juegos es cuatro personas. Pero, por ejemplo, cuando son de tipo "mario" y todo eso pues puede que estén jugando dos personas, prefiero jugar esos de a una sola persona, osea, son mejor para una persona. Y de hecho están hechos para una específica, para un público en general.

E: ¿Cómo qué tipo de público será ese?, ¿qué le gusta a ese público?

C: Pues últimamente se han dado los famosos *shooters*. A mí en lo personal no me agradan porque el *shooter* lo empezó el que sería el "halo" y yo digo que a base del "halo" todos los demás *shooters* aparecieron y aunque digan que el "halo" es lo que es no importa si tiene mejoras el otro *shooter* sigue siendo en base a "halo". Como que "halo" es el papá de los *shooters* modernos.

E: Ah, de los modernos, ¿te acuerdas por ejemplo de “doom”?, ¿tú lo jugaste en la *pc*?

C: Sí, si lo llegué a jugar

E: Era otro tipo de...

C: De *shooter*.

E: Pero era como que menos, bueno, no tan directo contra otro personaje, era como pelear contra un amigo, porque el “doom” era pelear contra la computadora y ya ¿no?

C: Sí.

E: Y ya después con los años se pudo hacer con *internet* ya contra otro, pero no estaba chido, el modo de pela. Bueno, entonces te gusta más jugar sólo que acompañado...

C: Sí.

E: Cuando estás jugando, ¿qué piensas de que otros te vean así, por ejemplo ellos, que están jugando ahorita que estás tú, toda la bola esa por ejemplo que te vea?, ¿qué sientes o que piensas de que te vean?

C: Pues en primer lugar como yo juego muchas maquinitas como ya te lo había mencionado, que no me critiquen. Porque nadie va a ser así tan experto en los juegos, porque siempre va a haber alguien más, de rango más alto que tú. Y en segundo lugar si quieren jugar conmigo pues adelante, yo no tengo objeción, nada más que por favor respeten al contrincante, que no te insulten, que no nada, ya si perdiste pues ni modo, así es un juego.

E: ¿Te ha pasado que te insulten y así?

C: Sí. De hecho cuando se me quedan viendo tratan de hablar conmigo y les digo: -oye, no puedo estar en dos partes al mismo tiempo, déjame hacer una cosa a la vez-. Y de hecho eso sí me molesta.

E: Es que tú el videojuego lo agarras como algo más personal, algo más íntimo...

C: Ajá, yo cuando hago una cosa me dedico sólo a eso, no me gusta que me distraigan o que, o que me estén criticando.

E: Ok, y cuando lo juegas sólo ¿crees que de alguna manera te sirva como para, pues no como una compañía virtual, sino como un agente que te ayude a entender a los demás?

C: Pues, depende, porque yo la mayoría de los compañeros que suelo tratar en la escuela que estoy pues no juegan muchos videojuegos, así que no podría relacionarlos a ellos con los videojuegos. Lamentablemente a ellos les gusta más la, pues la fiesta, lo que sería la chela y todo eso. Y pues, yo normalmente trato de buscar a alguien pues que me entienda, que me entienda, porque hay algunos que luego se me quedan viendo raro y pues dicen –qué onda con este cuate, está en la infancia- y yo sinceramente les digo –pues yo he visto personas de cuarenta y tantos años jugando eso-, y les gusta eh, les digo –eso ya no es de niños, prácticamente se está volviendo una cultura-. Se está volviendo ya una cultura, incluso en Japón es, ya es una cultura y es ahí donde empezó lo de los videojuegos.

E: Muy interesante eso que me dices de que ya es una cultura, una forma de vivir...

C: Aunque a muchos no les parece pues, ni modos, los tiempos cambian, eso ya es una cultura.

E: Entonces a ti no te molesta que haya generaciones mayores jugando...

C: No, no me molesta, de hecho lo veo yo muy normal. Bueno, porque digo, bueno, si les gusta pues bien, si tiene algo que, tiene algo que hacer en sus tiempos libres.

E: y sobre todo si le gusta...

C: Sí,

E: Muy bien, ¿comentas con otros acerca de tus logros en los videojuegos?

C: A veces, porque hay algunos que ni les interesa ni nada y yo les comento mis logros, ahí algunos me dicen –oye ¿cómo le hiciste para pasar este nivel?-

y esto y aquello y yo les digo –es muy fácil, agarra esto y esto y tienes que hacer esto otro-. Hasta puedo orientarlos yo de cómo pasar ese nivel

E: ¿Y si te gusta contarles?, osea, ¿que sientes cuando les cuentas?

C: A veces sí, digo, - ahí sufran un ratito, ya cuando no puedes me dices-

E: ¿Qué sientes cuando les cuentas?

C: Pues cuando les cuento luego me emociono porque luego, porque vuelvo a revivir lo que yo pasé y sinceramente es algo que me emocionó, me gustó y a veces hasta me aceleró el corazón.

E: Ah, que bien. ¿Has hecho relaciones sociales jugando maquinitas, jugando videojuegos?

C: Eh, no porque normalmente, te digo, como yo en la niñez, estuve muy atendido, bueno muy restringido en ese tipo de maquinitas, pues no conviví con muchas personas. Ya nada más, y si acaso, con algunos primos que también tenían consolas pero eso ya era de familia.

E: Cuando juegas y alguien se te une, ¿le tratas de ganar o le das ventaja?

C: Le trato de ganar porque, eh, porque luego veo que es un poco superior a mí, está en un nivel más alto que yo. Pero si veo que apenas va empezando el digo –pues juega un ratito tú y luego cuando ya, este, cuando ya creas que quieres jugar conmigo pues te acompaño-.

E: -ya cuando tengas nivel-, ¿no?

C: Sí.

E: Cuando juegas con una persona así, muy inexperta, por ejemplo una maquinita de peleas, ¿qué haces, le ganas?

C: No pues trato primero de explicarle y juego como normalmente juego, porque normalmente no soy de las personas que ni siquiera te dejan dar un respiro. Yo soy de-pues no sabes jugar, te espero a que le entiendas-, pero yo sigo jugando lo normal y pues ya el mismo le va agarrando la onda.

E: ¿Y al revés?, cuando es uno muy ¿vago?

C: Cuando es uno muy vago ahora si trato de ganarle porque, en sí yo cuando veo a una persona muy vaga digo –es una de dos: una, nadie te quiere en tu casa o dos, no tienes vida social-.

E: Pero, entonces, ¿qué sientes cuando le ganas a ese vago?

C: Pues le digo –oh, ya estoy un nivel más arriba que tú-. Ya estoy más arriba así que me pudo ir con alguien más pero pues, es como lo dije anteriormente, siempre va a haber alguien más, de rango más alto que tú y te va a ganar. Siempre, en cualquier juego.

E: ¿Hay algo que te guste hacer mientras juegas maquinitas?

C: Normalmente no, cuando yo juego, juego normal, me enfoco. Ya si veo que tiene algo tedioso pues me pongo a hablar o yo mismo me hago mis comentarios ahí.

E: ¿No te pones a escuchar música aparte?

C: Eh, no, porque me distraigo. Normalmente cuando yo escucho música cierro los ojos porque he leído por ahí que cuando alguien hace algo todos los demás sentidos se desconectan. Y esa es una sugerencia que alguien me dio, que cuando tú escuches música pero no te duermas... concéntrate a la música e imagínate lo que te causa esa sensación de la música.

E: Dos cosas, la primera, fíjate, yo he leído que las mujeres pueden hacer varias cosas a la vez, ellas pueden tejer mientras está la olla de los frijoles y a parte están viendo la novela mientras contestan el teléfono, todo al mismo tiempo. Los hombres no. ¿Es extraño no?

C: Bueno, es que yo he visto que eso se debe a que pues, como anteriormente la mujer vivía en la casa tenía que atender a todos, a los niños, la cocina y todo eso. Y yo digo que eso ya se está dando en todas las mujeres por maternidad. Ya es más un instinto que algo que ellas mismas lo hagan. Es un instinto, yo lo he visto,

E: ¿Qué música te gusta?

C: Pues como te había comentado anteriormente...

E: ¿De videojuegos no te gusta?

C: De videojuegos, una que otra porque de videojuegos he escuchado una que otra, lo que sería la orquesta sinfónica de "Mario galaxy". He escuchado también la orquesta que utilizan para "legend of Zelda". También escucho la música que pusieron en lo que sería el juego de "super smash brothers" y en sí la música que ahorita estoy escuchando es la del juego del "megaman zero" que ya la modernizaron. Ya está un poco más moderna.

E: ¿te acuerdas de los "megaman" viejitos?

C: Eh, los "megaman" viejitos, el primero que llegué a jugar es el primer X, de ahí en fuera no los podía tocar hasta que llegó el "megaman zero".

E: es que yo me acuerdo de esos en las Arcadias. También los "ninja gaiden", sobre todo eran maquinitas de pausa. ¿Llegaste a jugar alguna de pausa?

C: Sí.

E: ¿Qué sentías cuando la pausa ya te iba a ganar y eso?

C: Pues, ya me desesperaba

E: Pero si ibas a las maquinitas, a los locales...

C: Sí.

E: ¿Alguna costumbre que tengas al jugar videojuegos?, ¿alguna práctica, algún ritual en particular que te guste?

C: Pues no, nada más lo único que sería la misma temática cuando conecto una consola, pongo siempre los mismos juegos en la misma secuencia.

E: te gusta jugarlos consecutivamente... ¿Por qué?

C: Pues cuando es uno nuevo me dedico a jugarlo hasta que le entiendo al cien por ciento y ya los demás los voy colocando como me gusten y con respecto al nivel de dificultad.

E: Pues muy interesante, oye., ¿crees que hay algún motivo en particular para jugar maquinitas?

C: pues, muchos los juegan porque los une para perder un poco el tiempo

E: ¿Tú?

C: Este, yo los juego porque me gustan, para distraerme de algunos problemas que me aturden y pues en sí porque me divierte.

E: ¿Crees que compensen algo?, ¿hay alguna gratificación que den?

C: Pues hay algunas que otras, por ejemplo, este, cuando ya tienes un tiempo jugando los de carreras, ya tienes un poco más de, bueno no de experiencia, ya tienes un poco más de expectativa como manejar, cómo manejar en las calles, aquí en la Ciudad son un poco, bastante complicadas.

E: Te sirven para saber sobre la realidad. Pues muy interesante tu entrevista, muchas gracias.

C: De nada.

E: Gracias.

Entrevista 4

F: Fernando

E: entrevistador

E: Bueno, comienza la entrevista. ¿Podrías decirme cómo te llamas?, no importa que no me quieras decir.

F: Ah... Fernando.

E: Fernando, muy bien, ¿algún alias que tengas?... ¿un sobrenombre?

F: "Enver".

E: ¿De dónde eres más o menos?

F: Ecatepec.

E: *Ecateblack*, ¿Soltero, casado, en pareja, divorciado?

F: Eh, no... Soltero.

E: Soltero, muy bien. ¿Edad?

F: Veinte años.

E: Veinte "añotes" ya cumplidos, muy bien. ¿A que te dedicas actualmente?

F: Soy estudiante.

E: Estudiante... ¿de?

F: De historia, sí, acá en la facultad de filos... en la UNAM.

E: Guau, yo quiero entrar ahí. Siempre ha sido mi sueño entrar a filosofía ahí. ¿Y que tal esta?, ¿esta buena?

F: Esta buena eh.

E: ¿Alguna virtud que creas tener?

F: No sé, creo que la honestidad.

E: La honestidad, eres honesto... muy bien. Es raro en estos días encontrar gente honesta, ¿no crees?

F: Sí, demasiado.

E: Yo creo que sobre todo porque, como se dice el país de la corrupción y eso...pero es bueno que nos digas eso, una virtud muy chida, pero a ver, ¿qué tal sobre algún defecto?

F: Uh, tengo un *chingo* también, soy malvado, soy vengativo, soy... ah, tengo un *chingo*.

E: Pero virtudes si tienes también, que bueno. ¿Hay alguna labor social que hayas hecho alguna vez?

F: Labor social...pues oficialmente *nel*, eh.

E: Muy bien, está bien, pero ya con ser honesto es algo eh, que bueno, este, ¿qué te gusta hacer en tu tiempo libre?

F: Pues andar de vago, no sé, leer, jugar videojuegos... es lo que más hago en mis ratos libres.

E: Ah, muy bien, eso es lo que más te gusta hacer. ¿Cómo qué tantos ratos libres?, escuela, familia y jugar, ¿cada cuanto?, ¿cada cuanto?

F: Pues generalmente la mayor parte de escuela, después familia y trabajo, ya después videojuegos.

E: ¿La familia si te comprende de que te gusten los videojuegos?

F: Sí, bueno, no participan directamente pero lo toleran.

E: Lo toleran... en mi casa no, ¿tú crees?, en mi casa a pesar de que si hemos jugado varias personas videojuegos a mi papá nunca le gustó es de así como que –ah, ya van a empezar a jugar-.

F: Acá siempre y cuando uno ponga el varo, mientras uno se compre las cosas no hay problema.

E: Sobre todo, ¿no?, muy bien, es algo muy interesante, este, ¿te gustan las maquinitas?, ¿más o menos qué pasa?, cuéntanos, ¿por qué te gustan?

F: Pues no sé, generalmente por, para probar ciertas habilidades, no sé, te metes tanto en el juego que después quieres probar otras cosas a parte del control, bueno, yo, hay controles en la casa como el del “PlayStation” y me da curiosidad decir – bueno, y como será manejarlo en la máquina, en la Arcadia ¿no?- ... ese es principalmente mi...

E: ¿No vienes a echar novia a las Arcadias?, porque hay unas chicas guapas acá en las maquinitas eh...

F: Pues igual no estaría mal pero para eso tengo mala suerte, quiero conocer y no encuentro.

E: ¿Qué tipo de maquinitas te gustan, de Arcadias?

F: Generalmente peleas, y “RPG”. Me encantan los “RPG’s”. Los “dungeons and dragons” de los antigüitos.

E: Sí, ¿de arcadia no?

F: Sí, eran la neta

E: “Tower of doom” creo se llamaba uno, “power of Mistara”, algo así, me gustaba a mí mucho, sabes, los *dragonzotes* y las quimeras que salían ahí, la *mantícora* que era un león. ¿Qué era lo que más te gustaba de esos juegos?, ¿qué era lo que más te llamaba la atención?

F: Toda la variedad de personajes que podías encontrar, ¿no? En ratos dependiendo de tu ánimo querías ser el bárbaro que todo lo desmadraba o el hechicero que hacía todo con la mente, hacías fuego o explotar cosas o el frey que los curabas y eras bueno con todos.

E: Claro, claro, me parece muy bien. ¿Hay alguna maquinita que sea, así, tu preferida?, ¿una en particular?

F: La de “dungeons”, “dungeons and dragons”,

E: De hecho, bueno, yo te he visto ya varias veces que tú, te gusta jugar cartas, ¿tiene que ver con lo de las cartas?, a ver, cuéntame, que pasa...

F: No, las cartas son... es una cosa muy aparte, en realidad. No soy tan fan de las cartas, soy más fan de los juegos de rol en sí.

E: Y los juegos de rol tienen que ver con “dungeons and dragons”...

F: Sí, es mi favorito.

E: Bueno, como te he visto jugar cartas, bueno no jugar, sobre todo comentar sobre las cartas. El otro día que estábamos en la otra plaza, en plaza Atenas estabas preguntando por cartas, exactamente, y yo te comentaba sobre los videojuegos de antaño, de “pacman” y de esos...

F: Sí, de “megaman”.

E: Ándale, de “megaman”, este, ¿te da satisfacción jugar esa maquinita en particular?, la de “dungeons and dragons”...

F: Sí, me da satisfacción, este, me da satisfacción sobre todo porque, como dije, la variedad de personajes igual te da variedad de escenarios en tu mente. Tú te imaginas lo que podría pasar después con ese mismo personaje. A veces empiezo a divagar y crear historias. De hecho igual me gusta escribirlas. Como que son a la vez una fuente, no de inspiración, pero como que una guía de – eso podría pasar así con cierto personaje-, -¿qué harías después no?-.

E: ¿Te dan una pauta para la vida real de alguna manera, el juego?

F: A veces, a veces si ya están muy choteadas las historias y ya dices – no ya, esto ya es jalada-

E: Como que las secuelas sobre todo ¿no?

F: Ajá, siempre lo mismo.

E: Cuéntame una anécdota, si es que tienes, relacionada con los videojuegos.

F: Sí, te comentaba que a veces en la secundaria salía al recreo y no comía nada, si no llevaba lunch me quedaba si comer nada más por tener unos cinco o diez pesos para echarle a la máquina.

E: Ah, la que me habías comentado...

F: Ajá.

E: ¿Con tal de tener para echarle las máquinas no comías nada?

F: Sí, hasta donde llega la afición, dices –que enfermo estaba-

E: Míralos ahorita como están todos jugado Arcadias, ya se hizo la *bolota*...

F: Luego hasta los torneos...

E: ¿Llegaste a participar en algún torneo?

F: No porque ya empiezas a hacerlo para sentirme mejor lo hacía por el gusto de hacerlo y seguir desarrollando la historia, pero así que digas, ya quiero ser el mejor y meterme en eso... no. Eso no, ya se me hace demasiado ego.

E: Exactamente. Bueno, ¿te metiste alguna vez en problemas por jugar videojuegos, maquinitas?

F: Pues aparte del hambre y de que te regañan por llegar tarde a la casa no. De – ¿por qué llegaste tan tarde?-

E: ¿En la escuela, algo así, no tuviste problemas?

F: Pues no porque en ese tiempo nada más tenía las maquinitas

E: -No, era bien aplicado- di

F: Ah, no, casi - casi me... no pensaba mucho en eso más que cuando llegaba ahí a la máquina. Ahora ya con las consolas en casa, ahora si ya te absorbe más.

E: Entonces para ti la maquinita es como más de paso que las consolas. Cuéntame de ello.

F: Sí, porque, no sé, la maquina la haces igual, la de “dungeons and dragons” no la encuentras en cualquier lado como la “king of fighters” o las clásicas, en cada esquina encuentras una Arcadia con ellas.

E: Y de “king of fighters” de hecho aquí hay tres...

F: Tres, sí, y abajo vas a encontrar otras tres y en la otra plaza otras cuatro

E: de “king of fighters”, “king of fighters”, “king of fighters”, es que es la sensación ahorita, como la sensación de reto, pero, ¿a ti te gusta jugar contra otros o te gusta jugar más solo las Arcadias?

F: Me gusta jugar solo y más que jugar contra otros tener compañero que es del otro equipo y si un cabrón es de equipo de dos o de tres, así, enfrentarte al dragón y así. Era compañerismo más que nada, el reto contra otros ya viene, ya viene después.

E: Ya viene después, muy bien, muy interesante lo que me estas diciendo, este, ¿recuerdas tu primer Arcadia?

F: No, eh, no la verdad no, lo que recuerdo era a fuerzas “street fighter”, porque empecé con “street fighter”, lo dejo en “street fighter” uno, fue el *primerito*.

E: ¿El “street fighter” uno?

F: Sí, el “street fighter” uno

E: Guau, cuando el *Ryu* era pelirojo, ¿no?

F: Ándale, y había bien poquitos personajes, cuatro o cinco, no me acuerdo bien...

E: Sólo podías jugar con *Ryu* o con *Ken* y el último era *Sagat*.

F: *Bison* todavía no aparecía.

E: ¿Y si te gustaba ese videojuego?

F: Pues con ese empecé, sí, sí me llamaba la atención. Poco tiempo después apareció el dos y ahí si ya me llamaba más la atención porque era mas variedad de personajes.

E: *Chun li, Zanguief,*

F: El *Vega*...

E: *Vega*, era muy bueno, que bueno, que bueno, y dime, ¿crees que empezaste a jugar videojuegos por las *Arcadías* o por algunos otros videojuegos?

F: Lo comencé, mmm... creo que fue por las *Arcadías*, porque, conocí primero *Arcadías* y luego el clásico *family, sega*, todo eso. Como que era primero el exterior, luego ya después las reconocí en el interior del hogar.

E: Ya más íntimo...

F: Sí, más íntimo.

E: Entonces, ¿cuándo, que te acuerdes así más o menos, tú juegas *Arcadías*?

F: A ver, creo que la primera vez fue por ahí de los seis años. Bien morrito. Era de irme con mi primo a jugar. Éramos bien unidos y para todos lados íbamos juntos.

E: ¿Y jugaban por tu casa, por su casa?

F: De los dos encontrábamos lugares, ya cuando cerraban las tiendas con maquinitas en mi casa, íbamos a la de él. De repente abrían otra en medio, íbamos ahí. Era de elegir.

E: ¿Era de elegir?

F: Sí, de echarse un volado.

E: ¿Y donde había más chidas maquinitas?, ¿en la de él o en la tuya?

F: Como por ahí de los siete años fue cuando abrieron uno donde ya había así de todo *wey* y era de escoger *RPG*, peleas, este, *navecitas*.

E: Cuéntame, ¿crees que alguna vez hiciste amigos ahí adentro?

F: No, en realidad no, me la pasaba más, este, solo y con mi primo, era...

E: Ya lo habías conocido desde tu infancia, porque hay personas que me comentan que sí han hecho amistades ahí adentro, incluso hasta novia.

F: Pues novia, pues, yo no he tenido esa oportunidad pero chance algún día, lo de amigos pues sí, pero amigo pero muy poco cercanos en realidad.

E: Conocidos...

F: Conocidos, sí. Los amigos ya fueron después de que, nos hicimos amigos primero y ya después – ah a ti te gustan los videojuegos pues vamos a entrarle-

E: Ah, va, entonces no te gusta hacerlos ahí, sino antes, y ya después conforme se va dando.

F: Como con Raúl, que fue al azar, -ah, mira... nos gustan los videojuegos, le entramos así-

E: ¿Se fueron compaginando?

F: Ajá.

E: Ah, muy bien, este, ¿te divierte jugar videojuegos?

F: Sí.

E: ¿Sí te divierte?, ¿qué es lo que más te divierte del videojuego?

F: El desafío de tú contra la maquina. De –a ver, quiero ver que ponen estos creativos que hicieron este videojuego que sea difícil-. Y pues, la sensación de reto de –quiero ganarle, a estos creativos-. Y de que otras posibilidades hay en los niveles de dificultad, me gusta que haya más escenarios. Que no quede, que la historia no sea lineal.

E: Oh, vaya, ¿que tenga opciones diferentes para elegir?

F: Ajá, exacto.

E: Muy interesante eso, muy interesante porque muchas Arcadias ahorita son como que de matar y ya. Las historias no tienen historia, ¿te gustaba que tuvieran una historia así como el *flee* el y todo eso?

F: Igual y sí eh, igual y sí me gustaba mucho todo eso, eh. Antes era de, si te vas a enfrentar a la primera o vas por el tesoro. Elegir, elegir, como que más cercano a la vida real.

E: ¿Te acuerdas tú de las maquinitas de “metal slug”?

F: Sí.

E: Esas tenían historia al principio ¿no?

F: Sí, en un principio, después ya valía *gorro* por donde te fueras, era lo mismo

E: Nada más balacear y destruir ¿no?

F: Aja, antes si era de –te ibas por abajo y te encontrabas momias y en cambio te ibas por arriba y te encontrabas, no sé, cosas mutantes o más soldados, o no sé, más soldados con mejor armamento.

E: ¿Eso era interesante no?

F: Sí, era lo interesante,

E: ¿Podrías describirme algún sentimiento que te causen los videojuegos?

F: Felicidad a veces, sorpresa, en ratos frustración, en algunos ya más avanzados como “silent hill” y todo eso ya como que te quedas como –ah, demonios, ¿qué hace aquí?-, los acertijos frustrantes pero a la vez motivantes.

E: Motivantes a la vez... sorpresa y alegría, ¿te divierte el escenario?, ¿qué es lo que más te divierte del videojuego?

F: Pues en sí el escenario y el reto, de tomarlo como que más en, en contexto. Meterte en el contexto del videojuego.

E: ¿Te gusta meterte profundamente en las historias?

F: Ajá sí. Como leer un libro pero más acción...

E: Como un libro pero con más acción, ¿si me dijeras que te gusta más, un libro o una maquinita?

F: La verdad los libros.

E: Los libros, muy bien, muy interesante respuesta. ¿Crees que en las maquinitas o en los videojuegos hay información sobre la vida real?

F: Yo creo que en algunas sí, pero siempre lleva su grado de exageración.

E: Por favor cuéntame sobre ello.

F: Sí, este, en sí hay muchos retos en la vida que sí que tienen que ver, con la conducción, con los carros por ejemplo “need for speed”, eso de andar conduciendo, desarrollas. Ahorita por ejemplo he estado jugando en el *psp* uno de “grand turismo”. Trae información completa de cada coche; se inventó en tal año, tiene influencia de tal lugar, tiene mucho que ver con la realidad pero como digo, siempre con su grado de exageración que es lo que más le llama la atención al hombre.

E: ¿Crees que algún personaje de las maquinitas se parezca a uno de la vida real?, o, ¿estén inspirados los de las maquinitas en la vida real?

F: Yo creo que sí, sí, tienen muchos que están inspirados en la vida real obvio con su grado de exageración para que exalte las emociones. Por decir., no sé y uno por ejemplo de *family* que se llama “punch out” sale Mike Tyson.

E: *Little Mac* ¿no?

F: Ajá.

E: El último efectivamente era Mike Tyson.

F: Que nunca llegué a él, *pinche macho man* nunca me dejó pasar...

E: Sus ganchos estaban demasiado rápidos.

F: Era una precisión increíble y ya te imaginas por ejemplo boxeadores así...

E: Demasiado fuertes, con mujeres muy exuberantes.

F: Mujeres muy exuberantes, sí.

E: Oh, vaya, no lo había pensado así eh, ¿crees que hayas resuelto alguna situación de la vida real inspirándote en las maquinitas?

F: Creo que más que nada en esos últimos juegos de “silent hill” en donde es más mente que nada, no es tanto estar disparando a los monstruos, las situaciones psicológicas que te enfrentas. Sí, pero últimamente he estado trabado en una en donde tienes que salir de una librería ¿no?, te dice que necesitas una clave numérica y te pide que organices los libros de *Shakespeare*, y entonces ahí, primero acá, bien letrado me voy al *internet* y a ver, lo que es para ver cual va primero cronológicamente, y ya hasta que de repente me doy cuenta, - espera, espera, uniendo estos dos parece que se forma un dos- ah, ya no, entonces es formarlos a partir de las figuras de los libritos, no tiene que ver con la historia.

E: ¿Y qué tal de “dungeons and dragons”?, ¿nunca te ayudó a resolver algo de la realidad ese juego?, por ejemplo o ¿alguna Arcadia en particular?

F: Pues creo que de “dungeons” lo que más saco es estar mirando el contexto –estoy aquí ahora, que hay alrededor mío- y ponerte a decir, bueno poner la situación, que hay a mi alrededor, como puede reaccionar esta persona, o sea como puede centrarse en el, este, en el desencadenante, ¿no?, en que va a desencadenar, pensar antes de actuar, más que nada.

E: Muy bien, muy importante eso también. Este, ¿qué pasa cuando no le puedes ganar a la maquinita?

F: Pues, si me paso mucho tiempo siento mucha desolación, -ya demonios, maldita cosa- , no sé, le dejas de echar un rato, así, te vas a desestresarte, vas a comerte unas palomitas o no sé, y de repente, no tengo que volver a hacerlo. Es como el orgullo, -esta cosa no me va a vencer-

E: Te frustras pero lo vuelves a intentar ¿no?

F: Si, he sentido eso.

E: ¿Qué te hace sentir?, ¿cómo se siente?

F: Pues frustrado, después ya llega el grado de superación de –no, yo puedo, yo puedo-, como que te lleva al, no sé me refiero así a los aspectos de la vida donde sientes como que te rindes de todo y después –no, espérate, yo sí puedo hacer esto-. Te da como que, este, ciertos ánimos por dentro de -si he

logrado hacer estas cosas o, vamos, si he logrado pasar otros videojuegos en el grado más difícil por qué no puedo con esto, ¿no?-

E: Claro, muy bien, muy bien, que interesante respuesta, ¿has escapado de tus deberes por jugar una maquinita?

F: Más que escapar de los deberes creo que me he desvelado a veces porque...

E: Sí son puras maquinitas Arcadias las de allá, mira... Bueno, continúa, perdón.

F: Sí, este, creo que termino la tarea pero llego y tarde a la casa nueve, diez de la noche nada más para estar ahí en la maquinita. Bueno eso era antes de las consolas en casa, pues sí, llegaba muy tarde y sí, me venía una pequeña *regañina* nada más.

E: Nada más, ¿no pasaba a más?

F: Sí, no pasaba a más...

E: No, este, ¿qué tan importantes son las maquinitas en tu vida?

F: Importante importante, pues creo que no, porque sí llegué unos dos o tres años sin tocar una sola consola, una maquinita...

E: ¿Años enteros?

F: Ajá, años enteros, como que me quitó años, de... como si fuera alcoholismo; llevo tanto tiempo sin, de...

E: ¿Pero si llegó un momento donde sí estabas bien clavado no?

F: Llega un momento donde uno estaba bien clavado y dije –no espérate, hay que tomarlo un poquito más despacio- ya después como que los incorporo para desestresarme a veces, igual, para alejarme un poco de la clásica tarea que – hay, tengo que leer tantos mendigos libros, ya ni modo, pero antes hay que pasar esto ¿no? -

E: Me parece muy bien, este, ¿te gustan más las Arcadias viejitas que las nuevas?

F: A veces. Sí, a veces porque un tanto es la nostalgia –sí, en mis tiempos esta cosa era súper difícil y quisiera ver que los chavitos de ahorita la pasaran-; y a veces es igual la novedad, te llaman la atención, este, las nuevas y como que – esta es la versión de la antiguüita pero remasterizada- Sí están muy *chidos* los gráficos, pero igual vuelves a lo mismo –pero me gustaba más la otra-.

E: ¿Te gustaban más las antañas?

F: Las primeritas, sí.

E: ¿Te acuerdas tú de “pacman”, de “space invaders”?, ¿si te gustaban de esas?

F: Sí me gustaban

E: ¿Te siguen gustando?

F: Bueno, lo que a veces no me gustaba era como el “lunny runner” que la acababas y ya no pasaba otra cosa, -gracias por jugarla, ahora por favor juega “pacman”- Ah, gracias, ahora juego “lunny runner”. Eso ya como que no crea, ya no, ese círculo vicioso.

E: El círculo vicioso que generaba, muy bien. ¿Has notado cambios en las maquinitas en los últimos años?

F: Sí, últimamente como que es más gusto por las gráficas que por la historia y eso es lo que a mí ya no me llama tanto, si porque luego es acá, escenas de acá, mucha sangre, explotan cuerpos y acá, mucha violencia, pero... se supone, ¿qué profundidad hay en eso?, no creo que al chavito este le sirva saber que con una mano puede explotar la cabeza de un *zombie*.

E: Fíjate. Es muy interesante eso también. ¿Y en cuanto al soporte? por ejemplo, los muebles, hay tapetes de baile, o guitarras...

F: Eso sí me gusta más.

E: ¿Los de francotirador de ahora si te gustan?, ¿de Arcadia?

F: Sí, si me gustan mucho porque ya el clásico botoncito ya como que no tanto, para algunos juegos, como por ejemplo esos de disparos.

E: Ok. Entonces te gustan más... te gustan menos las historias no elaboradas de los juegos antiguos pero te gustan más ahora los sistemas, el aparato más bien.

F: El aparato es igual.

E: ¿Sí has visto esas de policía, esas de *tatata*?

F: Sí, si he visto, sí, son muy buenos. Como para crear reflejos todavía.

E: ¿crees que te puedan ayudar a algo los videojuegos?

F: Igual y sí, puedas crear un poco de reflejos, capacidad de reacción, en lo personal los de RPG, lo de pensar antes de actuar, tejer bien estrategias para situaciones, sí, eso aunado a libros como el de Sun Tzu "el arte de la guerra" así como que te mueven la mente bien chido.

E: Te mueven la mente. Las tácticas de combate por ejemplo en las Arcadias de pelias, ¿no crees que tenga algo que ver?

F: Igual un poco pero no mucho la verdad. Un poco un personaje, las habilidades de un personaje te van a servir apuntándole al contrario, pero no pueden ser tan universales como las de RPG.

E: Y cómo ves por ejemplo ahorita el "marvel - capcom 3" comparado con los otros dos de Arcadia, ¿te gustaban más los de Arcadia o te gusta más éste?

F: El "marvel -capcom 3" creo que es con respecto a personajes y gráficas esta genial, novedoso a más no poder, vaya cuanto tiempo se tardaron en hacerlo, lo que no me gusta es que sí, es la parte de los combos, como que ya no, ya no cuadra tanto en éste. Antes era, no sé, te agarraba en el aire dos tres trancazos, de uno te sacaba el ayudante y seguías con los otros. Podías hacer combos infinitos mortales y acá como que no lo veo tanto. No porque, -ah, si nada más cargo el poder fulminante y ya me mataste-.

E: Si, de hecho sí, yo también lo noté, y ya no los puedes elevar y *paz- paz – paz*, como antes, que les dabas una repasada. Ya se llenaron las maquinitas más, bueno, ahora cuéntame ¿te gusta jugar más contra la maquinita o te gusta jugar más solo?

F: Contra la maquinita, creo que me gusta estar más en contra de la maquina. La situación de desafío más que contra otras personas; quiero que sea contra el sistema, o sea la maquina.

E: O sea que te gusta jugar más contra una persona que contra la maquinita. Más bien esa era la pregunta. Pero, ¿por qué te gusta más jugar así?, por ejemplo en “street fighter” ¿no?, la juegas contra la maquinita y ya la acabas, ¿pero qué tal si alguien te reta?, ya juegas con una persona...

F: Porque, no sé, no me gusta tanto el desafío de, este –yo soy mejor que tú– porque luego se puede dar eso, probar las habilidades tal vez sí, pero ya llega al punto de sí, ya te reta cualquiera cada vez que le echas nada más para probar que es mucho es nada más rellenarte el ego.

E: Rellenarte el ego...

F: Ajá,

E: ¿Y a ti no te gusta eso?

F: Para qué compensar tu sentimiento de inferioridad contra otra persona, mejor verlo contra la máquina, eso es lo que creo.

E: Muy interesante, bueno, cuando tú estás jugando ¿Qué opinas de que otros te vean jugando en las Arcadias?, por ejemplo, ve a esos chavos, está uno jugando y se hace una bola atrás de él jugando, mientras juega.

F: Pues, a mí no me gusta tanto, bueno, en realidad prefiero ignorarlo, porque luego igual, no sé, como que otra parte de rellenar el ego ¿no? Un sentimiento que yo lo veo innecesario. Sí esta bonito que de repente te reconozcan –ah sí te rifaste- pero hasta ahí.

E: O las que eran de avanzar las misiones que eran bien difíciles, ¿recuerdas?, había una de un changuito que se llamaba “toki”, no sé si lo llegaste a jugar...

F: No. no me suena ahorita.

E: Bueno, pero había varias Arcadias que eran de llegar lejos: “final fight”, etcétera, y entre más lejos llegabas con un solo crédito la gente se iba juntando hacia ti. No sentías algo así, pues bonito, cuando se te quedan viendo y –oh, ese chavo sí sabe jugar-.

F: Pues la verdad que yo nunca llegué a hacerlo, no, nunca fui muy *vago*

E: Maquinero pero no vago, chale, que pasó. Muy bien. Está bien, no te preocupes, ¿comentas con alguna otra persona los logros de tus videojuegos?

F: Pues, comentas para compararlos y decir –oh llegaste más lejos, ¿qué hay más lejos de donde yo he llegado?- y ya después, -no, pues yo quiero verlo-. No para decir yo te supero sino como – ah, yo quiero ver hasta dónde ha llegado- y si lo superas o puedes alcanzarlo nada más por el gusto de llegar ahí.

E: Por el gusto de llegar...

F: Ajá.

E: Bueno, ya te había comentado si habías hecho relaciones sociales en los videojuegos, pero, ¿no crees que hayas hecho alguna compañía que hayas visto, que hayas hecho o conocido en las maquinitas?

F: Pues puros conocidos así de vista o de dos que tres comentarios, pero más no.

E: ¿Crees que lo de las maquinitas te haya servido para hablar con los demás?, ¿lo que hay ahí, en las maquinitas?, ¿el contenido?

F: Pues creo que no, creo que lo desarrollé muy aparte.

E: Muy aparte, muy bien. Este, ¿y qué haces cuando juegas con una persona que es inexperta, una Arcadia?

F: Pues yo juego normal, como si nada, tampoco ni intento lucirme ni le bajo al nivel. No, porque luego sí se enojan, ya he estado observando como que -ese

tipo ya no, está haciéndome sentir como novato- o al contrario – es un pinche presumido- que se eleve. Como que no, no trato de hacerle eso.

E: Pero si fuera al revés, ¿si juegas con uno muy vago?

F: Pues, creo que lo único que sentiría es –ah, eres muy bueno- y ya.

E: ¿No te da un sentimiento, así, como que ganas de, ganas de superarlo?,

F: Pues no, casi no generalmente ese tipo de sentimientos salen en los de peleas y yo más que nada quisiera ver –ah mira, hizo esta movida que yo no conocía, vamos a ver si la puedo sacar después-.

E: Te sirve de inspiración más bien ¿no?

F: Ajá, sí.

E: Este, hay algo que te guste hacer aparte cuando juegas maquinitas? ¿Algo más?

F: Escuchar música, es que luego como que la música que ponen en la propia maquina como que no te inspira tanto.

E: No te inspira tanto.

F: Ajá, y luego me pongo acá, por ejemplo los “RPG” la batalla final uno que es acá bien chingón últimamente, no me acuerdo quien es el compositor pero se llama la sinfonía *the fire bird, la danza infernal*, algo así.

E: No, no la conozco.

F: Pero es muy, muy acá, muy buena. Muy, buena, como que te agarra, te mete en la...

E: ¿Y, crees que hay algún tipo de práctica que hagas mientras juegas videojuegos?, ¿algún ritual que tengas?, ¿alguna costumbre que tengas cuando juegas?

F: Pues generalmente tener algo que beber, ahí si eso va desde agua, refrescos, ya si se puede una chela o lo que sea.

E: ¿Has jugado acá, medio *jarra*?

F: Sólo una vez y no, no rifé para nada. Hasta dije –no, ya no lo vuelvo a hacer-

E: Cuéntanos, ¿crees que los videojuegos gratifiquen alguna cuestión, alguna cosa?

F: Bueno, para mí creo que me dan a tener esa sensación de no rendirte. Sí, de –siempre hay un camino para llegar a donde quieres- y como en los “RPG’s” siempre hay un camino y siempre puede haber un final diferente, nada está encasillado. Porque luego te quedas con esa sensación ese pensamiento científico de dos más dos es cuatro, no, como que eso no. Es como un camino zen, que va añadido al camino

E: Te gustan las posibilidades alternas. Si me pudieras decir los usos que le puedes dar a una maquinita, ¿qué usos crees que tenga una maquinita?

F: ¿Uno en específico?

E: Los que te agraden que tu le hayas encontrado...

F: Pues como dije en los “dungeons and dragons” me han servido para, me ayudan para crear estrategia. Por ejemplo, hay otros como “resident”, “silent hill”, bueno, “resident” en menor grado que me sirven más para enfocarme más en mi alrededor. El espacio y el tiempo, siempre tienen que ver con las situaciones, por ejemplo, juegos como los de disparos que al jugar mueves más rápido los reflejos y la visión ultra... mover la vista rápido.

E: ¿Los de disparos de *policías* de las Arcadias?

F: Sí, otros, por ejemplo que no es de Arcadia pero me gusta mucho, que se llama “manhunt” que es de paciencia, de aguantarte, crean paciencia, como que eso sí, entrenar la mente

E: Pues bueno, con esto terminamos. Muchísimas gracias.

F: No, gracias a ti.

Entrevista 5

J: Jorge

E: entrevistador

E: Bueno, comenzamos. ¿Nombre?

J: Jorge Mendoza.

E: muy bien, ¿algún alias o sobrenombre que tengas amigo?

J: A mí me dicen *pokemón*.

E: *Pokemón*, muy bien. ¿Casado, soltero, con pareja?

J: Con pareja.

E: Muy bien. ¿A qué te dedicas actualmente?

J: Estoy trabajando ahorita en C.U. de programador en la de GAENZ y estudio.

E: Estudias... ¿qué estudias?

J: Estoy estudiando una ingeniería en Comunicaciones y Electrónica.

E: ¿Esta muy difícil no?, puros números y todo eso.

J: Sí, es algo complicada.

E: Y que tal, ¿cómo vas?, ¿más o menos?

J: Pues sí, ya nada más me falta año y medio.

E: No, pues ya vas de gane. ¿Son como de cuatro años no?

J: Cuatro años y medio.

E: Cuatro años y medio... ¿Vives en? ¿Zona metropolitana?

J: Zona metropolitana, sí.

E: ¿Alguna virtud que creas tener amigo?

J: Soy hábil.

E: ¿Hábil para qué?

J: Para videojuegos.

E: Para videojuegos... eso me parece perfecto. Este, ¿alguna destreza?

J: Soy muy bueno jugando futbol.

E: Pero ¿qué tal algún defecto?

J: Este...

E: ¿Nada?

J: Sí, Pues soy muy exasperante a veces.

E: Ah, muy bien. ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?

J: Pues ahorita ya no tengo tiempo libre.

E: Ya no tienes tiempo libre. ¿Pero antes cuando tenías un ratito libre?

J: Darle a la "pump"

E: Darle a la "pump", sí, ¿eras bien *pumpero* verdad?

J: Sí.

E: Muy bien, te gustan las maquinitas? Pues si...

J: Sí.

E: ¿Y sobre todo la de baile también, no?

J: Sí, era muy buena.

E: La de baile es muy interesante porque es de las nuevas que salieron, las nuevas Arcadias por así decirlo, y este, tiene un montón de grado de dificultad. Está bien complicada, hay que saber mucho, sobre todo tener agilidad en los pies.

J: Ajá, hay que tener mucha sincronización.

E: Mucha sincronización, este, ¿qué tipo de maquinitas o Arcadias te gustan?

J: Los juegos, ¿los nombres?

E: Sí, no, los tipos, por ejemplo la “pump”, que es un tipo de Arcadia de baile, ¿no?

J: La “KOF” que sería, ¿de pelás?

E: De peleas, muy bien. Ah, tu también ere bien maquinero de la “KOF” verdad, de pelás, muy bien, me parece muy bien. ¿Qué otras de peleas te laten?

J: La de “marvel contra capcom 2”

E: “Marvel contra capcom”, muy bien. Y así, ¿de aventuras?

J: No, no.

E: Más que nada puras de pelás y de baile ¿verdad?

J: Sí.

E: Bien práctico el chavo. Muy bien, ¿crees que hay un motivo por el que te gusten esas y no las de aventuras y otras por ejemplo?

J: No sabría, eh. La “pump”, puedo decir que soy muy hiperactivo.

E: Ah, te gusta estar activo todo el tiempo. Sí, de hecho futbol, trabajo, escuela, con tu pareja y aparte videojuegos. Eres bien hiperactivo entonces. ¿Alguna maquinita que sea tu preferida?, que digas, -ésta es la mía-.

J: La “pump it up”.

E: La “pump it up”..., este, ¿alguna rola en particular?

J: *Mr Larpus*.

E: Ay, esa está bien difícil, la de *Larpus*, de hecho tú, no sé si has participado en torneos o algo, cuéntame...

J: Sí, he participado en torneos. Nada más en dos torneos.

E: ¿Y qué tal?, ¿cómo fue?, a ver cuéntame la experiencia...

J: El primer torneo fue aquí en San Cosme y pues no era mucha gente pero pues, había nivel. Recuerdo que me quedé a dos pasos de llegar a la final.

E: A dos pasos... o sea, ¿a dos personas para ya ganar?

J: Sí.

E: ¿Y que eran los premios o que daban?

J: No recuerdo.

E: ¿Pero si era alguna remuneración o cosas no?

J: Sí.

E: Órale, que interesante...

J: Sí, estuvo muy divertido.

E: Sobre todo...te gustaba divertirte.

J: Sí.

E: Muy bien, este, ¿te da satisfacción jugarlas?

J: Sí.

E: La "pump" por ejemplo, ¿qué tipo de satisfacción o cómo te sientes?

J: Me desestreso. Más que nada es eso. Te desestresas un rato.

E: ¿De la chamba y de todo no?

J: Oh, sí.

E: Muy bien. Este, ¿alguna anécdota que tengas relacionada con las maquinitas?, así de tu infancia o algo...

J: Una vez fuimos a jugar a una colonia que se llama *La Presa*, fuimos a jugar la de baile varios amigos y ese día no había desayunado nada y me desmayé ahí, encima del tablero.

E: No manches, uy, que cosas, es que tienes que moverte mucho y requiere mucha actividad física

J: Sí, por lo que sudas y todo. Te cansas y luego te desmayas.

E: ¿Y luego que hicieron?

J: Me sacaron cargando.

E: ¿Y te vió mucha gente y eso?

J: No recuerdo. Abrí los ojos y nada más vi a mis amigos cargándome

E: Ah, no manches, que bueno que venías acompañado.

J: Sí.

E: Bueno, me parece muy bien. ¿Te metiste alguna vez en problemas por jugar maquinitas?

J: Con mi familia yo creo.

E: Con tu familia, muy bien. A ver cuéntanos más o menos, las tortillas frías o a ver que anécdota tienes...

J: No, pues, me gastaba todo mi dinero ahí.

E: ¿Te gastabas todo tu dinero?

J: Sí.

E: No, sí. Le echabas un buen, me acuerdo que desde la mañana hasta la noche jugando, eh. Sí, no manches, con el Tomás, con el Miguel,

J: El *feliz*.

E: Sí, todos ellos. De hecho tú eras uno de los más habilidosos para esa maquinita ¿no?

J: Pues sí.

E: Igual para la “king of fighters” eras buenísimo. Pero cuéntame, ¿no hubo antes street fighter’s” o algo?, ¿Cuál fue tu primer Arcadia?

J: Mi primera Arcadia, yo que me acuerde el título no, pero mi familia me decía que desde chiquito me iba a las maquinitas. Y ya tenía mi banquito ahí.

E: No *mánches*.

J: No recuerdo cual haya sido.

E: Yo me acuerdo que cuando ibas en la primaria te veía siempre en las maquinitas y también estábamos ahí, ¿no?

J: Sí, pero era la “KOF”...

E: Pero cuando llegó la “pump” ya ibas como en la prepa. Igual el atoraban horas y horas, venían con sus aguas y hasta sus tenis especiales, ¿qué más tenían?

J: Una goma...

E: ¿Una goma verdad?

J: Para no resbalarse.

E: Y sus playeras del chino, me acuerdo que traía sus playeras para cambiarse. Bueno, ¿desde cuándo más o menos juegas maquinitas?

J: Desde chico, como desde los cinco años.

E: Que bien, súper *maquinero*. *Vientos*, y ahorita ¿qué tan seguido las juegas?

J: Ahorita sí ya es rara la vez que las juego. Ya ahorita ya no.

E: Es que porque ahorita no tienes el tiempo.

J: Ajá.

E: ¿Pero si te siguen gustando?

J: Sí, de que me gustan me gustan.

E: ¿Te divierte jugar videojuegos?

J: Sí.

E: A ver cuéntame, ¿qué te divierte?, ¿qué te hace que te diviertan?

J: Lo mismo que te dije hace rato, me desestresan, es lo principal.

E: ¿No hay algo más?, ¿alguna otra cosa amigo?

J: Pues no. Más que nada es eso, me desestreso.

E: ¿No te distraes o te alejas de la realidad en cierto momento?

J: A ese grado no.

E: Ok, me parece muy bien. Este, ¿Cómo qué sientes cuando juegas?

J: Más que nada adrenalina.

E: ¿Te pone hasta nervioso luego?

J: este, cuando eran las retas de la “KOF” sí.

E: Ah, ok, ¿porqué?, ¿Por qué tenias que ganarle a otros?

J: Sí, exacto, entonces, este, me daban las ansias de jugar y de no equivocarme.

E: De no equivocarte, me parece muy bien. Porque de hecho, bueno, las retas hay gente que sabe un buen, sabe mucho... tiene mucha destreza

J: Sí.

E: ¿Y en comparación con el futbol que sientes, así, en cuanto al reto de ganarle a otro?, ¿cuál es mayor tensión, el videojuego o el futbol?

J: Yo creo que el futbol, te desgastas ahí.

E: Y también en la “pump” te desgastas físicamente...

J: Si, pero en esa no...

E: Y de hecho es para dos, con tapetes para dos, y también estas compitiendo contra otro. Pero ¿no es lo mismo para ti?

J: No, no es lo mismo.

E: Ah, muy bien. Este, ¿qué requisitos debe tener una maquina para que para ti, sea una buena máquina?

J: Una buena máquina, que tenga dificultad...

E: Muy bien, ¿algo más?

J: Que sus botones sean accesibles, no sean tan complicados.

E: Ok, y que sirvan sobre todo ¿no?, porque las Arcadias si no sirven ya...

J: Luego no están bien las palancas...

E: ¿O los botones todos mal ubicados no? Sí me acuerdo, este ¿Como qué tipo de maquinas te acuerdas que haya?... las de espada de "samurai shodown", ¿te gustaban las de futbol?

J: Sí, no recuerdo los nombres pero si me gustaban.

E: "Super sidekicks" era una muy famosa que jugaba el Miguel también, se aventaba sus *palomitas*.

J: No la conozco, pero sí había varias.

E: ¿Pero si te gustaban las de *fucho*?

J: Sí.

E: ¿Las de carros y eso?

J: No, esas en particular no me gustaban.

E: esas no te laten, muy bien. Este, ¿crees que en las maquinas hay información sobre la vida real?

J: No.

E: ¿Nada de ahí se parece?

J: No.

E: Porqué chavo, cuéntame...

J: No, creo que sería mera coincidencia, sí, porque no hay nada que...

E: Nada, ok, me parece muy bien. Este ¿crees que las maquinitas te ayuden a adquirir alguna destreza?

J: Sí.

E: A ver, ¿cómo cual?

J: Este, tu pensamiento es más rápido, tus movimientos igual son más rápidos, te anticipas a los movimientos.

E: Entonces la utilizas como que para tener mejores, este...

J: Reacción.

E: Reacciones, muy bien. Este, ¿has resuelto alguna situación real inspirándote en las maquinitas?, ¿en los retos de las maquinitas?

J: No, no que me acuerde.

E: Ok, ¿qué pasa cuando no le puedes ganar a la maquinita?, ¿qué sientes?, cuéntame a ver.

J: Este, te desesperas, te enojas obviamente y te frustras.

E: ¿Por qué te frustras chavo?, a ver...

J: Te frustras porque no le puedes ganar.

E: Y tu ego, ¿no?

J: Sí.

E: Muy bien, ¿has escapado a tus deberes por jugar maquinitas?

J: Obviamente.

E: A ver cuéntame una de esas, si se puede.

J: Hubo un tiempo en el que, este, iba a la, iba a entrar a la universidad y no me quedé por una materia que reprobé. Pues en ese semestre me fui todo el semestre a las maquinitas.

E: No *manches*, todo el semestre a las maquinitas, guau. ¿Cuáles jugabas?, ¿la “pump”, te *atascabas* en la “pump”?

J: La “pump”, la “KOF”. En sí eran las principales.

E: La “pump” y la “KOF” son las tuyas, ¿verdad?

J: Sí.

E: ¿Qué tan importantes eran las maquinitas en tu vida en ese entonces?

J: Pues yo creo que significaban mucho porque, este, mis amigos, jugaba con ellos, conocí a gente nueva ahí, me relacionaba, conocía mucha gente...

E: Conociste amigos, usaste la maquinita para hacer...

J: Amigos.

E: ¿y no comentaban lo que, sus logros y todo eso?

J: Sí.

E: Ok, me parece bien, entonces, ¿la maquinita, sobre todo los contenidos, daban de que hablar para socializar con los demás no?

J: Sí.

E: Obvio que también les gustaba la maquinita....

J: Sí.

E: Ok. ¿Y ahorita que tanta importancia le darías a las maquinitas?

J: Ahorita en este momento de mi vida, no mucha.

E: ¿Tienes otras prioridades?

J: Sí, ahorita ya tengo otras prioridades.

E: Me parece muy bien, ¿te gustan las Arcadias antañas mas que las nuevas?, como “pacman” y esas de “donkey kong”...

J: La de “donkey kong” está muy muy interesante. Esta muy bien.

E: ¿Te gusta?

J: Sí

E: ¿Qué diferencia les notas a las antañas y las nuevas?

J: Las gráficas.

E: Pues los soportes yo creo, ¿no crees?

J: Antes, nada más eran como que de dos, tres botones y ahora ya hasta tapetes hay.

E: De carros hay, como los que están acá afuera de carros, motos, de que más hay Arcadias que te acuerdes... de francotirador.

J: Sí, había una de boxeo.

E: De boxeo, de hecho, ¿y esas no te gustaban?

J: No, no me llamaban mucho la atención.

E: ¿Y cuáles te laten más, las viejitas o las nuevas?

J: Las nuevas.

E: ¿Por qué?

J: Como que tienen más contenido y más dificultad todavía que las de antes.

E: ¿Te divierten más que las de antes?

J: Sí,

E: Muy bien, este, esta no sé si preguntártela, ¿has notado cambios en las maquinitas en los últimos años?

J: Sus gráficas solamente.

E: Ahora, coméntame a ver, ¿te gusta jugar contra la maquinita o contra otro jugador?

J: Contra otro jugador,

E: ¿Por qué?

J: Porque no es lo mismo jugar con una persona que contra otro jugador, este, tienen otro... un ejemplo, si un jugador está casi por morir la máquina se va a hacer para atrás y un jugador a lo mejor se va a hacer, o sea, te va a seguir atacando, no es lo mismo.

E: El reto que te da ¿no?

J: Ajá.

E: Bueno, aparte es conocido que las computadoras realizan ciertas funciones lógicas y hasta ahí ¿no?, pero un ser humano puede salir con reacciones que no están programadas ¿no?

J: Exactamente.

E: Y eso tiene un grado de dificultad mayor, y a parte ¿no alimentaba tu ego ganarle a alguien mayor?

J: Obviamente sí.

E: Este, ¿te gusta jugar solo o acompañado?

J: No. Acompañado...

E: Sobre todo por ejemplo, bueno, no sé si jugaste las de misiones, pero, ¿sí colaborabas en la misión como por ejemplo las de “metal slug”?

J: Sí, esa de “metal slug” era muy entretenida. Era muy larga y sí, tenías que estar acompañado para que pudieras pasarla.

E: Ah, muy bien. Este, ¿qué piensas de que otros te vean jugando maquinitas?

J: Este, a la vez te sientes emocionado de que otros te vean, no sé, este, y tengan una opinión respecto a ti. Por ejemplo, te alimenta tu ego.

E: Alimenta tu ego, eh, muy bien. Bueno, ya me dijiste que sí comentas con otros los logros que tienes en las maquinitas, ¿no?

J: Sí.

E: Y has hecho amigos en las maquinitas ¿mm?

J: Sí,

E: A ver cuéntame alguna anécdota de algún amigo que hayas hecho en las maquinitas?

J: Amiga, llegó, igual estaba yo en la mañana jugando la “pump” y llegó ella, ¿no? y de repente le salió de ella que si le enseñaba a jugar, a hacerle más fácil aprender ese, ese juego. Es una amistad que aún tengo y sí, se me hizo algo interesante hacerla mediante el...

E: El videojuego. Muy bien, me parece bien. ¿Qué pasa cuando estás jugando y alguien se te une?, ¿tratas de ganarle o le das chance?

J: No, trato de ganarle.

E: ¿Le tratas de ganar?

J: Sí.

E: ¿Por qué chavo?

J: Ese siempre ha sido, bueno, si le echas es para competir ¿no?, obviamente, este, ahí se trata de ver quién es el mejor.

E: Claro. ¿Si has ido a las plazas donde tiene maquinitas con tarjetas de pre pago como *recorchlis*?

J: Ajá.

E: ¿Qué te gusta más de monedita o con tarjeta?

J: No, de monedita...

E: ¿Por qué?

J: Como que, sí, es el clásico ¿no?, sí, no puedes cambiar eso.

E: La monedita. A parte es más fácil tener un peso en la bolsa que andarle recargando cincuenta pesos, y la facilidad que tiene de encontrar maquinitas por todos lados. ¿Qué haces cuando juegas con una persona inexperta?

J: Me quedo pensando.

E: ¿Te quedas pensando?

J: Sí.

E: ¿Por qué a ver?, ¿cómo qué cosas te vienen a la mente en ese momento?

J: Si le debo de dar chance o de plano ganarle lo más rápido que puedo.

E: Titubeas un rato, pero, ¿qué tal con uno muy vago?

J: Ahí sí no titubeo.

E: ¿Te has encontrado gente muy vaga?

J: Demasiado...

E: ¿En la *pump* por ejemplo?

J: Sí.

E: ¿Y qué tal?

J: No, sí, son muy buenos jugadores.

E: ¿Crees que una persona que casi no tiene contacto con el videojuego las use para lo mismo que una persona que es experta?

J: Yo creo que no, bueno, no creo que tengan la misma finalidad, a lo mejor el inexperto nada más es para entretenerse y el experto no, es para seguir siendo mejor, no, no creo que haya la misma...

E: ¿Que se use para lo mismo?

J: Ajá.

E: Que tenga la misma finalidad.

J: Sí.

E: Muy bien, eso me parece muy interesante lo que me acabas de decir, este, ¿hay algo más que te guste hacer mientras juegas maquinitas?

J: Escuchar música.

E: Escuchar música, a ver cuéntanos, te pones tu *walkman* o que...

J: Mis audífonos y escuchar música.

E: ¿Y a dónde has ido a jugar por cierto?, ¿a qué lugares has ido a jugar?

J: A la glorieta de Insurgentes, aquí en frente de plaza *Lindavista*, lo que eran los *Asteroides*...

E: Los Asteroides, verdad... ¿y donde había más nivel?

J: Este, en la glorieta de Insurgentes.

E: ¿En la glorieta de Insurgentes? Y ahí que tal, cuéntame, ¿Como era?

J: De hecho llegaban así como a las nueve, de hecho yo ya estaba ahí...

E: A las nueve de la mañana...

J: y como a las nueve y media empezaban a llegar. De hecho había mucho nivel ahí. Iba demasiado joven a jugar.

E: ¿Y qué pensabas de los que se paraban de manos y hacían sus coreografías en la "pump"?

J: Pues es entretenido ¿no?, pero nunca me llamó la atención hacer algo así...

E: Tus coreografías ¿no?

J: No.

E: Bien *poperas* ¿no? Como el *paloma*. Tú nada más la coordinación y la rapidez era lo que te interesaba más ¿no? Y es que estaba bien difícil, y en la "king of fighters", que nivel tienes, estás mal ¿no?, tienes muy buen nivel. ¿Cómo crees que hayas ido adquiriendo ese nivel en la "king of fighters"?

J: La experiencia más que nada...

E: ¿Con cuáles te gustaba más jugar?

J: Este, *Chris, Iori, Kyo*, esos.

E: Ese trío era el *master*, con *Chris* eras muy bueno, también con el *lori* eras muy bueno aunque luego ya eras medio *trabalón* al final. ¿Alguna costumbre que tengas cuando juegas videojuegos?, por ejemplo al tapete, que le ponen goma ¿no?, me comentabas...

J: Pues sí, de repente hay que ponerle goma porque luego traes agua en los tenis, entonces sí, te puedes dar un mal golpe.

E: ¿Qué rituales hacían?, así, como de la playera quitársela o algo así.

J: Yo no tenía nada de eso en particular, no, no.

E: ¿El que sí tenía era el *Zumbidos* no?

J: Es que sudaba mucho.

E: Sudaba demasiado, se cambiaba las playeras, o luego cuando ya estaba demasiado rápido se agarraba del fierro. ¿Te acuerdas del Tomás cómo hacía la *patita* mágica?, apretaba tres flechas con la *patita*.

J: Sí.

E: Era bien interesante, cada quien tenía su forma particular de jugarlo y de apropiárselo de alguna manera ¿no? ¿Cómo sientes tú esa apropiación?, ¿cómo fue?

J: Pues la mía, mía, mía, pues era muy hábil con los pies y, este, y decían que movía mucho la cadera pero sí, tenias que estarla moviendo coqueto.

E: Movías mucho la cadera, muy bien. ¿Crees que gratifiques algo en particular cuando juegas videojuegos?

J: Mm, pues a mí directamente no.

E: No crees que gratifiques nada, sin embargo, bueno, los he visto a ti y al *feliz* y a otros que van a, este, los torneos ¿no? yo creo que van chance del ego, por ahí va la cosa también o la necesidad de reto.

J: Para conocer...

E: O para conocer mira. ¿Crees que el videojuego te sirva para varias cosas?

J: Sí.

E: ¿Como qué cosas?

J: Socializarte

E: Muy bien, para socializarte, tienes razón, como me comentabas de lo de tu amiga, bueno, con esto damos por terminada la entrevista, muchísimas gracias Jorge.

J: Ok.

Entrevista 6

I: Iván

E: entrevistador

E: Pues va, ¿nombre?

I: Iván.

E: Iván, muy bien, este, ¿de dónde eres?

I: Yo soy de aquí de San Juanico.

E: Eso es todo, de la zona metropolitana, ¿edad?

I: 24 años

E: Muy bien, me parece perfecto. ¿Soltero?, ¿casado?, ¿con pareja?

I: Soltero.

E: Soltero, sin ¿changuitos?, ¿sin niños?

I: Sin changuitos.

E: Eso, muy vientos, eh, ¿a qué te dedicas actualmente chavo?

I: Trabajo en *megacable* como almacenista

E: Ah, muy bien, ¿el cable para las casas no?

I: Servicio de audio y video

E: Ay wey, ¿de video también?

I: Sí, manejamos lo que es video, *internet* y telefonía

E: Ah, vientos, *triple play*, ¿no?

I: Ajá.

E: ¿Alguna virtud que creas tener?

I: Alguna virtud... pues no, no creo.

E: ¿Algo en particular?, ¿algo para lo que seas bien chido?

I: No, yo creo que lo normal en cualquier cosa.

E: ¿Pero algún defecto?, eso sí, todos tenemos...

I: Pues sí, algún defecto, que será, pues un defecto a lo mejor lo que yo tengo en mi físico es que tengo un dedo como dislocado del pie.

E: Ah, va, todos tenemos un montón de defectos hasta sentimentales y cosas así, yo por ejemplo, pues a veces si soy así muy retraído *wey*, de mi físico me siento así bien cachetón porque la papada luego, lo que todos tenemos ¿no? ¿Alguna labor social que hayas hecho?

I: Una labor social, bueno, si se le pudiera llamar, en la congregación donde voy haciendo aseo en el salón...

E: Congregación de qué chavo, a ver cuéntame.

I: Soy testigo de Jehová, predicación.

E: De hecho yo te he visto en alguna vez te llegué a ver en algún templo con un *güerillo* que vive por allá, sí, le gustan mucho las computadoras...

I: Ah, sí, se llama Jonathan.

E: Ándale, Jonathan, exactamente. Muy bien, ¿qué te gusta hacer en tu tiempo libre?

I: Jugar videojuegos, jugar fútbol.

E: ¿*Fucho* o videojuegos?, ¿a cuál le das más?

I: Pues ahorita, actualmente le estoy dando más al deporte. Anteriormente sí era muy *maquinero*, para toda máquina.

E: ¿Igual las de baile y todo eso?

I: Todo tipo de videojuegos

E: ¿Ahí se conjuga?

I: Pues sí, se hace ejercicio en el baile

E: Ejercicio, no *ma...*, que *chido*. ¿Qué tipo de maquinitas te laten más? Las de baile...

I: Las de pelea

E: ¿Cuál es tu mero mole de las de pelea?

I: “King of fighters”, “king of fighters”, y un poco de “marvel contra capcom”.

E: Me parece muy bien. ¿Crees que hay un motivo por el que te *latan* más esas que otras?

I: Pues no, pues es que a lo mejor son en las que más me puedo ver, como que tengo más, este, más habilidad al jugar esos videojuegos. También ahora si que le sé a los de misiones como “resident evil” pero, ahor si que donde a lo mejor sobresalgo más son en las de peleas.

E: Peleas... perfecto, ¿alguna que sea tu preferida, una?, una, si no la hay pues no hay falla.

I: Preferida... Es “king of fighters 2002”, sí, es en esa.

E: ¿Con poderes o sin poderes?

I: Sin poderes.

E: ¿Eso por qué?, cuéntame por qué.

I: Porque ahí es un poco más difícil él, las batallas duran un poco más. En las de poderes no *manches*, ahí te *azonzas* y de un *combo* ya te quitaron toda la sangre, entonces, este, en la de sin poderes es como que más así, de esperar o puños débiles. Ahora sí que es más, más este, cómo se le llama, más competitivo.

E: Sí, claro, ¿y que sientes cuando una persona?, cuando juegas las de poderes, y llega un *wey* que te *repasa*, ¿qué te hace sentir el... el que te ganen así?

I: Eh, pues no, fíjate, hasta eso pues no, ese tipo de gente pues me hace que yo suba de nivel, si me haga subir de nivel. Y además conoces diferentes tipos de juego, a lo mejor unos juegan nada más a esperarte, un estarte ataque y ataque, arrinconarte, entonces aprendes varias, ahora sí que varios tipos para, como quitártelos y todo eso.

E: ¿Te da satisfacción jugarlas?

I: Sí.

E: ¿Cómo qué satisfacción? A ver, cuéntanos.

I: Pues, me siento ahora sí que me siento chido ahí, ¿no? porque a veces, luego a veces a lo mejor, a veces cuando ya ves que cuando uno está joven los papás luego te están regañando y a lo mejor yo me he ido por ese lado de que a lo mejor en vez de irme de borracho o *equis* cosa, a lo mejor como que yo me voy a desahogar en las máquinas, y yo me voy a los videojuegos, *fum, fum*, me pongo a jugar y me siento tranquilo en vez de, no sé, en vez de irme a drogar o a chupar, como que yo he agarrado eso para sentirme, pues sentirme bien, desahogarme de, si me siento triste, y en lo que estoy jugando ya se me olvidó lo que, lo que estaba pasando.

E: Qué interesante, muy bien. Cuéntame alguna anécdota que tengas relacionada con las maquinitas.

I: Una anécdota relacionada...

E: la típica de las tortillas de que llegaban frías o...

I: Ah, y, pues mira, cuando estaba, cuando, te digo, como anteriormente era bien *maquinero* anteriormente me mandaban al mandado, ya sabes, que ibas y te metías a las maquinitas. Tenía una anécdota que me acuerdo un montón es de la segunda vez que tronó una pipa de *Pemex*, ¿no?, me mandaron a la tintorería a dejar unos pantalones de mi *jefe* y ya fui y los dejo y que me meto a las maquinitas y estaba yo bien entretenido jugando máquinas y en eso me dice el dueño de las máquinas –sabes qué, que ya voy a cerrar hijo- y era bien temprano, y eran como las dos, *cha*, entre mí dije, *cha* –che viejo culero- porque hasta me apagó la máquina y yo me quise venir a otras máquinas a

buscar y de repente veo a la gente corriendo y yo decía –¿por qué están corriendo?, ¿qué onda?, cuando volteo de espaldas veo toda fumarola de fuego, ah, no manches, en la torre, y me voy a mi casa y ya se habían ido. Yo creo ya se les había olvidado. Me vine a dar una vuelta a ver si los encontraba y llega mi jefe bien encabronado –donde estás cabrón- y me llevó para allá para Santa Isabel Tola y mi jefa pues andaba triste y preocupada y mi jefe me calabaceó que porque me largué a las máquinas. Ya sabes de esas anécdotas.

E: Que interesante, fíjate, ¿te metiste alguna vez en problemas por jugar maquinitas?

I: No, fíjate que nunca he tenido problemas. Sí le *picudean* los que luego dicen –ah, *pinche* trabón-, cualquieras palabrillas, como otros que se calientan y –no, vámonos allá afuera-

E: ¿Si te ha tocado ver así?

I: Sí me ha tocado que se calientan, y lo peor de todo es que se enojan son los que, pues, casi a lo mejor saben que no juegan y están retando a los que más saben, obvio van a perder, y son los que se calientan.

E: ¿Pero por qué será?, ¿algún sentimiento de inferioridad o no saber perder?, ¿o qué pasa?

I: Sí, yo siento que entre dos. Yo siento que a lo mejor no saben perder, y la otras es que, pues, ellos sienten que son los mejores ¿no? y cuando les llega alguien que de repente a lo mejor nunca habían visto y les dan en la torre, pues, y más, tu sabes, en las retas de ese tipo de videojuegos toda la gente esta viendo o todos los chavos están viendo y si a lo mejor los que antes veían que ese cuate se rifa y llega otro y le pone en la torre como que lo ponen en, como que lo humillan, delante de los que lo hacía, a lo mejor, de más. Y a fin d cuentas dices, no –pues este cuate a lo mejor es una basura-. A lo mejor es mejor que nosotros, ahorita ya vino uno mejor, y no, es como todo, para mí, en ese tipo de videojuegos nadie es mejor, porque a lo mejor tú eres mejor y de repente pude llegar otro y te puede tumbar y así sucesivamente. Hasta el que era que mejor jugaba ya subió de nivel y puede llegarle a dar en la torre a los que le ganaban.

E: Si, si es cierto, ¿recuerdas tu primer maquinita?, ¿tu primer Arcadia?

I: En maquinitas el primero que llegué a jugar fue el de, no sé si has oído, uno que se llama “el mundo de súper héroes” o algo así...

E: Sí, “world héroes”

I: Ándale, de pelea

E: Sale el *fuma*, el *Rasputín*...

I: El *Rasputín*, ándale

E: ¿Por qué te gustaba esa?, ¿qué pasa?

I: Pues, a lo mejor, como ese videojuego no era de poderes, era así, piras peleas, me gustaba mucho su, sus movimientos, porque eran como *lentillos*, o sea, y por ejemplo, a mí me gustaba el *Rasputín* por su manota, gritaba *jo jo jo jo* y te apretaba así... me latían sus manotas.

E: Te gustaba, muy bien, sus movimientos estaban bien extraños, se le alzaba la faldita con el viento...

I: Y aparte tenía, de que, les pegabas y te mataban con las trampas que había, ya ves, que había que *toques* o picos o...

E: Sierras abajo en el piso, a que chido. ¿Desde cuándo más o menos juegas maquinitas?

I: Yo empecé a jugar como desde los diez años.

E: Ah, ¿desde los diez años?

I: Desde los diez años, ahora sí que me compraron mi *family*, yo me quedé en el *family*, fue ahora sí que lo más viejo. Empecé jugando lo que era, este, como se llamaba, el muñequito de la isla,

E: “Adventure island”, que salía un gordito con gorra blanca...

I: Y que podías agarrar animalitos

E: *Mr. Higgins*, se llamaba...

I: Y entonces desde ahí me llamó la atención. Ya después empezaron que las maquinitas. Primero era en la casa ¿no?, ya ves en la casa del papá, -no, que nada más una hora sino te privas-, y ya después me fui a la calle y ahí es donde me pasaba más tiempo y yo decía –pues para que no me molesten a la calle-.

E: ¿Te gustaba más en la calle?

I: Sí.

E: Ya no estaba la presión de la casa ¿no?

I: Sí, sí.

E: Ah, que bien, me parece muy bien, bueno, si te divierte jugar videojuegos, ya me dijiste, ¿qué sientes, más o menos, cuando juegas maquinitas?

I: Que siento...

E: ¿Algún sentimiento?, ¿algo, una emoción que te hagan?

I: No pues fijate que ahora sí, cuando me voy a torneos, sí, las presiones, no, digo, -ahora me toca con tal persona, a ver si le gano- , da un poco de nervios.

E: te da nervios, a ver cuéntame de los torneos, que tal. Cuéntame tu experiencia con los torneos.

I: bueno, pues mira, la primera vez que entré al torneo supuestamente que aquí en San Juanico, bueno, yo nunca he descartado de... que, por ejemplo, tú y tus carnales han sido muy buenos jugadores de Arcadia. Obvio, ya dejaron de jugar, pues, ahora sí que pasan los tiempos, vienen los nuevos. Ahora sí que a mí me tocó ser más chavito que ustedes, entonces, este, cuando empecé a jugar, adentrarme más ahora sí que empecé a ser un buen competidor, pues ya me tocó de que a lo mejor muchos decían de que los mejorcitos éramos yo y otros chavos, ahora sí que yo decía que, tampoco me hacía sentir yo bien, porque decía, ha de haber mejor, a lo mejor es que no han venido. Entonces, la primera vez que hicimos un torneo nosotros aquí lo hicimos y vinieron chavos de San Pedro y no, pues nos dieron una *arrastriza*, todos jugaban muy bien y ya de ahí empecé yo, pues –me voy a ir a más torneos porque quiero

sobresalir- ese día me *agandallaron* bien gacho. Ya, la segunda vez que fui, fui ahora sí que me tocó ser visitante, fui a San Pedro y llegué hasta lo que fue la semifinal. Me ganaron pero me sentí a gusto y aparte de eso empecé a hacer amistades. A lo mejor en vez de enojarme y a lo mejor de *picudear*, no, hasta hice amistad, y sí, me hace sentir bien. Tanto hago amigos, tanto puedo hacer enemigos, es como todo. Pero pues, ahora sí que, mientras te sientas tu bien jugando va a seguir uno jugando.

E: Que interesante eso de los torneos, eh, ¿crees que haya algún requisito que deba tener una maquinita para que sea buena?, para que te guste...

I: Pues sí, eh...

E: A ver, ¿como cuáles o cual?

I: Es que a veces hay videojuegos que son muy aburridos, por ejemplo, que videojuego a mí me ha parecido aburrido... pues, por ejemplo esos videojuegos que ya sacan pero según tratan de modernizarlos y se quedan en el mismo, ahora sí que en lo antigüito, en vez de que traten de –bueno, a lo mejor ya hicimos este juego, vamos a hacer algo, pero que tenga cosas nuevas-.

E: Como por ejemplo ¿será “metal slug”?

I: Por ejemplo fíjate que “metal slug”, sacan muy buenos videojuegos, nuevas escenas y todo, pero a fin de cuentas es lo mismo, nada más es, ahora sí que, atacar a los soldados o cambia que *zombies* o cambia que extraterrestres, pero sigue siendo su mismo fin. O sea, ir a salvar a una persona y ya, no tiene...

E: No te gusta que sean repetitivos.

I: Ajá.

E: ¿Y qué tal en las palancas, los controles?, ¿si te gusta que?... , ¿juegas cuando no sirven, por ejemplo?

I: Pues, mira. Si he llegado a jugar así cuando que no sirve un botón y eso, porque digo, bueno, va, vamos a jugarlas así a ver que tanto y a lo mejor puedo aprender otra cosa nueva, pero cuando estoy luego en retas luego ya no le echo porque, obvio, si tengo puros débiles no voy a hacer nada. Es más fácil, si

a lo mejor, le puedo estar, este, arrinconado y todo, pero no es lo mismo a que yo le dé un golpe débil a que le dé uno fuerte y si yo le doy, si él de un *madrazo* me va a quitar la mitad de la sangre; yo le tengo que dar cinco golpes para bajarle lo mismo. Entonces sí, no le echo.

E: No le echas, muy bien, ¿crees que en las maquinitas haya elementos de la vida real?, ¿o información o cosas que hay en la vida real?

I: Pues sí, yo siento que sí por que a fin de cuentas ya ves que la mayoría viene de Japón ¿no?, pero, por ejemplo, varios videojuegos luego son basados, este, con cosas verídicas, ¿no?, y por ejemplo, ahí está lo de, o tratan de hacerlo como si fuera algo de la vida real, y un ejemplo, es el de “metal slug X”, ya ves que según al final no puedes matar al monstruo, sino que al final es como en la película de armageddon, llega uno y se suicida y se mete a la nave con el avión y explota. Ese es un caso, ¿no?, Uno, está lo que es creo el “halo” que es creo de guerra de los Estados unidos, que creo quieren matar al presidente, el chiste que hay así tipo de guerra y pues, sí, luego a veces usan sucesos que han pasado en la vida real como videojuegos.

E: ¿Te acuerdas que antes tú jugabas la de la *motito* o el carro, aquí en la Arcadia?, ¿no crees que haya escenarios y cosas reales sobre los autos y los paisajes y eso?

I: Pues ya ves que ahorita, *anterioridadmente* cuando hacían juegos de carreras, pues lo hacían con puros coches de carreras de los que manejaban, de los que manejaban en coches de carreras, ¿no?, pero ahora yo me he dado cuenta que por ejemplo ya meten la marca de *Volkswagen*...

E: Ah, meten marcas...

I: Que tu *golf*, tu *Caribe*, *BMW*, entonces yo creo que eso también lo hacen con fin de, de mercadotecnia ¿no?, que a lo mejor vean en los videojuegos los coches que hay y que digan bueno, -igual y le puede agradar a uno- y a lo mejor en la vida real pues comprarse uno.

E: Claro, muy bien, ¿crees que las maquinitas te ayuden a adquirir alguna destreza?

I: Sí. Pues mentalmente ¿no?, a veces los niños son muy, este, a lo mejor no percatan las cosas tan fácilmente, tanto hay niños que son muy inteligentes, tanto hay niños que dicen que son *burros*. En realidad no son *burros* sino que a lo mejor su capacidad, o sea, todavía no tienen su capacidad muy desarrollada como para guardar las fuentes de información, ¿no?, y por ejemplo, están los videojuegos de destreza. Esos videojuegos se hacen con finalidad de, del niño ver si se haga más inteligente, ¿no? Y por ejemplo, eso se ve mucho en Estados Unidos, por ejemplo, el juego del *cubo*, eh, los colores, hay niños que desde chiquititos lo pueden armar todo tanto podemos haber jóvenes ya grandes que ni siquiera un cuadro podemos hacer. Y sí, yo siento que también es para habilidad, eh, ahora sí que mentalmente. Y también a lo mejor en habilidad de ser un poco más eh, como se le llama, lo físico...

E: ¿Lo motriz no?

I: Ajá, los reflejos. Tener reflejos ¿no?, porque ya ves luego en las maquinas de repente estas y ya ves que te van a matar y ya ves que hasta tú te trabas, pero haces un movimiento y, -ah, ni sé ni cómo le hice-, pero también te pude funcionar para en el sentido físico.

E: Muy bien, muy bien, me parece muy bien, ¿has resuelto alguna situación real inspirándote en las maquinatas?

I: Ya me pusiste a pensar, déjame ver, déjame ver.

E: Sí, ¿igual y no?

I: Igual y no eh, sí, la verdad no creo. O a lo mejor lo he hecho y no me he dado cuenta.

E: Ah, muy interesante. ¿Qué pasa cuando no puedes ganarle a una maquinata?, ¿qué sientes?

I: Pues al principio sientes coraje, dices –chale, no le puedes ganar a esa cosa-, pero uno así cuando ya está muy enajenado en el juego ¿no?, hasta que le ganes. Ya hasta que le ganamos, parece como si hubiéramos superado algo en nuestra vida –ay, ya le gané por fin-. O sea, eso también nos hace ver que todas las cosas son posibles. Son difíciles, pero no imposibles. Para todo tiene

un, este, un, ahora sí que todo se puede resolver. Tanto te puede costar, tanto no te puede costar. Pero eso te hace ver, a lo mejor, tú dices, -y por qué en los videojuegos yo soy bueno y porque en el caso, a lo mejor en matemáticas, yo soy un burro, ah, no fueran videojuegos porque ahí si yo trato de sobresalir, yo trato de pensar diferente, voy a estudiar para ver si puedo resolver esta, ésta operación- ¿no? entonces nos hace a lo mejor pensarlo y decir –bueno, si nosotros podemos, si en los videojuegos nosotros somos según de los mejores, por qué no podemos hacer una simple operación ¿no?, entonces también eso.

E: ¿Has dejado de hacer alguna actividad por jugar videojuego?

I: No, no, fíjate que hasta eso, bueno, yo ya ahorita trato de equilibrar un horario. Primero hay que hacer cosas, porque la verdad los videojuegos no son lo más importante. Hay otras cosas mucho más importantes, tanto para la vida cotidiana, en la familia, ahora sí que, he tratado de equilibrar mi tiempo, va a hacer más un videojuego que a fin de cuentas en la vida a lo mejor no nos va a ayudar y que un videojuego a lo mejor no nos va a ayudar lo que un buen padre, ¿verdad? No me va a ayudar para ser un buen hijo. A lo mejor me puede ayudar en habilidades y todo, pero no me va a ayudar a resolver mis conflictos, entonces sí, trato de manejar un horario.

E: Muy bien, ¿te gustan más las maquinitas antañas o las nuevas?

I: No, las antañas, la verdad sí, las antañas.

E: ¿Como cuáles o por qué? A ver, cuéntanos.

I: Por ejemplo me gusta mucho lo que es “snow bros”, porque fíjate que ahorita que uno a lo mejor ya está viejo en el sentido de que ya salieron nuevos videojuegos. Como empiezas tú a jugar juego tras juego, juego tras juego, dejas de acordarte del juego pasado y el día que lo llegas a jugar ya no haces lo que hacías antes. Por ejemplo, “Mario bros”, yo me acuerdo que anteriormente hacía el de las *cien vidas*, el truquito ese de las *cien vidas*, o que me lo acababa luego luego y si yo ahorita lo juego ya no, ya no me lo acabo, ya no juego a la mitad de lo que yo llegaba. Pero te hace, yo me acuerdo que dices –*chale*, antes esto lo pasaba bien fácil, no, tengo que volver, ¿no?- y

como que vuelves al pasado ¿no?, pero pues, ese es uno, el “snow bros” que fue un juego la verdad viejísimo y que ya no volvieron a sacar; porque se quedó lo que es el “snow bros 3” pero pues también estamos hablando de hace mucho tiempo.

E: Ok, ¿has notado cambios en las maquinitas en los últimos años?

I: He notado cambios...

E: A lo mejor en los títulos, a lo mejor en el soporte, en la máquina...

I: Fíjate, en lo que yo me he dado cuenta que, anteriormente los videojuegos cuando los hacían siempre tenía un final, por ejemplo “king of fighters”, lo que es hasta el 97 tenían finales que sí, te la acababas en equipo, y según te pasaban lo que hacían después de haber acabado esa pelea ¿no? Y ya no, ahorita ya no, la acabas y como que ya no, como que ya no tienen final, ya no tienen un final de que digas, y cualquier videojuego ¿no?, te lo acabas y se vuelve príncipe o *equis* cosa, ahorita ya no, ahorita ya te lo acabas y ya no tiene final porque a fin de cuentas tiene un seguimiento ¿no?, y sale otro juego y a fin de cuentas dices –ya me la acabé- y no. No te la has acabado porque ya salió un nuevo videojuego donde viene siendo la continuación de ese.

E: Claro, ¿te gusta jugar más contra la máquina o contra otro jugador?

I: Bueno, a mí en mi caso siempre me ha gustado jugar contra otro jugador.

E: ¿En la de baile?

I: En la de baile, no, la de baile fíjate que me gusta más jugar solo. Me gustan las dos cosas pero como que me gusta más jugar solo porque cuando quieres jugar doble te limitas a jugar sólo ¿no?, y cuando juegas en contra, o sea, a fin de cuentas sí se podría decir que son como retas y todo eso, pero no tiene la misma finalidad porque, por ejemplo, a lo mejor te puede ganar, te ganó físicamente porque a lo mejor tú te cansaste y todo, pero, por ejemplo, un decir, si juegas al fútbol y –se ve que este cuate en la de baile pues me ganó físicamente y a lo mejor en el fútbol se cansa más rápido él- y dices tú –*chale*, entonces cómo si me ganó en eso en que haces a lo mejor más ejercicio, por qué en el fútbol no me ganó-. Entonces ahí sí como que no le veo, como de

pelas que luego ganas y sí, tiene que echarle ganas ellos también como para superarse ¿no?

E: ¿Y qué tal cuando te ven jugar los demás?, Cuando se hace la bola de gente y te ve, ¿qué sientes o piensas de cuando te ven?

I: Pues, bueno, fíjate que, bueno, eso a mí luego, también como que me motiva ¿no?

E: Ah, muy bien, ¿porque?

I: Fíjate que no me gusta como que llamar la atención o que digan –a, ese *wey* sabe más que yo- ó –no *manches*, es una *chingonería*, pero sino, como que a veces hace que atraiga más retas y es lo que a fin de cuentas uno cuando va, sale a otra colonia y eso, este, lo que quiere es que lo reten. Porque si fuera nada más para jugar solo mejor aquí donde tú vives donde jugas localmente. Pero si sales es para eso, para que vean y a lo mejor digan –no, este chavo si juega- ¿no?

E: ¿Comentas con otras personas tus logros en las maquinitas?

I: Pues ahora sí que con los mismos que, que son, este, los mismos que juegan, ahora sí que los que juegan porque no les platico a los que ni siquiera les gustan los videojuegos. Trato de platicar con los que ya han tenido experiencia.

E: Oh, vaya, cuéntame una experiencia de si has hecho amigos en las maquinitas.

I: Bueno, una es por ejemplo...

E: ¿Sí?

I: Este, ahora sí que cuando yo venía a jugar siempre venía yo solo y no le hablaba a nadie. A lo mejor, fíjate que a mí sí me cuesta un poco, me cuesta un poco hacer amigos. No soy muy *platicador*, o sea, no les sé hacer mucho la plática, o a veces no es que no sepa, sino que no sé de qué hablar.

E: Ok...

I: Entonces las máquinas es algo que a mí me gusta, y sé, conozco gente que también le gusta y eso y, por ejemplo, nos gusta hablar de ese tipo de cosas ¿no?; no es lo mismo de que, un decir, el ejemplo de que tienes familiares de que casi no ves ¿no?, y ya que estás con él casi ni platicas, son como que muy, no sé, o sea, no sabes de qué hablarles para hacer la plática y por ejemplo en los videojuegos conoces gente y como sabes tú si ellos están ahí es porque sabes que les gusta eso...

E: Claro.

I: Entonces, conocí a varios *chavillos*, *chavillos* que ahora sí que empezamos a conocernos y hacernos amigos ¿no?

E: Hacer amigos, muy bien, ¿crees que tengan algún uso o le des algún uso en particular a los videojuegos?

I: ¿Algún uso?

E: Sí. Que tengan algún uso, por ejemplo me dices que te ayuda su contenido a socializar con las personas ¿no?

I: Ajá.

E: Y me dijiste que los reflejos, ¿crees que hay algo más?

I: No.

E: Ok...

I: No, fíjate que la verdad no, a veces, este, pues a veces hay, hay gente que hasta se puede enajenar y a lo mejor perder muchas cosas. Por ejemplo, tanto puede haber gente que juega, cómo te diré... cómo te lo explico, no sé como explicártelo...

E: Como te parezca, no te preocupes.

I: Ya hasta como que perdí el sentido de la pregunta, ¿cómo me habías dicho?

E: Que si lo usabas en particular para algo el juego, pero no te preocupes si no le encuentras algún uso en particular. Pero, ¿crees que sirvan para compensar

algo?, ¿crees que gratifiques algo con los videojuegos?, ¿que sean como una recompensa de algo los videojuegos?

I: No, tampoco, a fin de cuentas los videojuegos en máquinas se hicieron como negocio ¿no?

E: Ok...

I: Cuando uno va en realidad les estas dando tu dinero ¿no?

E: Claro...

I: Y por ejemplo, tanto *habemos* personas que a lo mejor no saben y *uta*, se gastan un buen *camarón* y a fin de cuentas todo ese dinero va para la gente que...

E: Que las crea ¿no?

I: Que las crea. Y ahora sí que como todo, bueno, se supone que los videojuegos ya los están dividiendo por tipo de categoría ¿no?, que no los pueden jugar los niños y eso, pero el sentido en realidad de los que los crean, ellos no se fijan en eso, lo que se fijan es en su ganancia que pueden tener más no en el sentido que le puede, que le puede crear a esa gente ¿no?, tanto sentido moral y mentalmente.

E: Pues bueno amigo, con esto damos por terminada esta entrevista, muchísimas gracias.