UNA MIRADA AL ESTADO GAMER

Investigación del Usuario Adulto de Videojuegos en Chile

Autor: Francisco Mancilla D.
Profesor Guía: Javier Cancino
Julio de 2016, Santiago, Chile

Tésis presentada para la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Catolica de Chile
para optar al título profesional de Diseñador

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
DISEÑO | UC

PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

UNA MIRADA AL ESTADO *GAMER*

Investigación del Usuario Adulto
de Videojuegos en Chile

Tésis presentada para la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al título profecional de Diseñador

Autor: Francisco Mancilla Dávila | Progesor guía: Javier Cancino | Julio de 2016, Santiago, Chile

UNA MIRADA AL **ESTADO** ***GAMER***

Investigación del Usuario Adulto

de Videojuegos en Chile

Agradecimientos:

A mi familia, por su apoyo incondicional y paciencia

A mis compañeros y amigos, en especial a aquellos que me brindaron de su compañía y ayuda en mis momentos de mas desesperación

Y a todos quienes me soportaron durante este proceso.

Muchas Gracias

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN

"Just like the notion of 'Internet natives', who have never known a world without Internet access, we, who have lived our entire lives with video games, can be known as 'video game natives.'" (Russell, 2015)

El presente documento gira en torno a la relación que se establece entre las personas y los videojuegos online masivos en la actualidad, y cómo estos se desarrollan dentro de la vida cotidiana contemporánea, desarrollando una subcultura que tiene significaciones distintas a las visibles desde fuera del mundo del videojuego. El presente Informe inicia con un análisis de cómo se desarrolla el surgimiento de este medio de entretención, incluyendo una base teórica de su funcionamiento enfocado en juegos que promueven la interacción social y la relación con otras personas. A continuación se explica la relación de estos juegos con las personas, incluyendo el nacimiento de comunidades y una cultura particular, con códigos y lenguaje propio. Para finalizar, se ha desarrollado un análisis de los estudios enfocados en la actividad de jugar, y los efectos que produce esta relación jugador-juego.

Los hobbys no son un concepto extraño en el vida cotidiana de las personas, mas de alguna vez nos encontramos con gente que dedica una parte importante de su vida al desarrollo de alguna actividad, más aún cuando ese hobby forma parte de ti, te significa como persona. Estos pueden ser un deporte, la práctica de alguna actividad artística o incluso el simple hecho de andar en motocicleta. Y en torno a estas actividades la gente comienza a reunirse y empieza a generar comunidad, una cultura en sí misma, dado por las interacciones comunes entre ellos.

Hobby
Actividad que, como afición o pasatiempo favorito, se practica habitualmente en los ratos de ocio.

Los juegos de video han estado presentes en la vida de al menos 3 generaciones de la sociedad chilena, que nacieron y/o crecieron con ellos como una opción para la entretención y el ocio. Han transcurrido más de 30 años en que los juegos de video han conformado una pequeña parte de nuestra sociedad, se han desarrollado y la sociedad ha generado comunidad en torno a ellos.

Las generaciones más jóvenes, y las por venir, comprenden y utilizan esta actividad de manera constante, casi no existen barreras de acceso y cada vez se amplía más el espectro de personas que se introduce en este mundo del videojuego. Ya sea por medio de el celular, el computador y las redes sociales, las plataformas exclusivas de videojuego como las consolas o maquinas arcade.

No obstante, mucho se ha hablado a principios de este siglo a cerca de los efectos que pueden traer los videojuegos a la sociedad, se ha hablado de violencia, adicción e alienación. Pero mientras pasan las décadas, menos vemos sobre estos efectos en las juventudes de ayer, adultos de hoy.

Es por esto que surge una necesidad de comenzar a establecer directrices para el estudio de estos usuarios en Chile, una generación de jóvenes que buscan experiencias paralelas a las reales a través de una actividad joven, con no mas de 25 años de historia y difícil de abarcar debido al crecimiento que tiene, tanto a nivel de la industria que lo desarrolla, como de la tecnología que usa. Es importante resaltar este fenómeno, que se hace tan importante hoy, al observar a las nuevas generaciones introducirse en este mundo a tan temprana edad. En definitiva se buscara definir una base argumentativa que permita un mejor entendimiento de la actividad, y el efecto que tiene entrada la edad adulta (sobre 21 años).

Reflexión y motivación

Antes de comenzar a desarrollar esta investigación, creo que es importante declarar las intenciones y motivaciones que me llevaron a desarrollar este proyecto. Pues como investigador me es imposible no expresar mi cercania y contacto directo con el tema a estudiar, ademas de mi relación permanente con los videojuegos, ya sea previo a este estudio, durante y muy probablemnte en el futuro.

> *Al relatar el desarrollo de un estudio de investigación cualitativa se ha de mostrar que en verdad el investigador, en este caso yo, construye la propia investigación y lo hace empleando la reflexividad. El diseño, que debe ser flexible, se adapta, se trasforma y se rehace al avanzar el estudio El proceso es interpretativo, el investigador re-ubica y contextualiza el proyecto inicial de investigación "dentro de la experiencia compartida del investigador y los participantes en el estudio". (de la Cuesta, 2003).*

A medida que fue avanzando el proyecto, habia ciertas cosas que comprendia mejor no necesariamente por que hubiese leido en el levantamiento de información, si no por que mi relación con el mundo de los videojuegos esta presente desde mi infancia, no solo descubro fenomenos particulares a lo estudiado, si no que redescubro en mi situaciones y experiencias ya vividas que me permiten comprender de mejor manera las descripciones cualitativas que dan los informantes y participantes.

Gran parte del conocimiento introducido aca forma parte de un proceso de obtencion de informacion no intencionado, dado por la misma experiencia que yo he tenido en esta cultura, ya sea leyendo noticias, informes y otros descubrimientos dentro del mundo gamer y por sobre todo, aprendiendo y jugando una gran cantidad de juegos, lo que me ayudo a hacer analisis e inferencias de mejor manera, puesto que existe una relación directa con el participante al haber tenido experiencias parecidas.

Incluso hubo momentos durante las entrevistas donde profundizo en las experiencias y momentos de juego que narraban los jugadores durante la conversación, debido a las similitudes de las vivencias que yo he tenido, lo que me permitio formar un vinculo mas cercano con el participante y enriquecer la información obtenida, a demas de facilitar la comprención de gran parte de la informacion, ya sea por el lenguaje aplicado o la narracion de experiencias en distintos juegos.

Por otro lado estan las preocupaciones personales sobre hacia el camino que esta tomando la sociedad, una pregunta que nace no solo del entendimiento dado por el pensamiento de diseñador como creador y realizador de experiencias, si no como un videojugador que ha experienciado lo positivo y negativo de una actividad inmersiva, compleja y vigente en un mundo donde la entretencion digital es clave.

Es por ello que esta investigación pretende entregar una vision profunda de la situación que se vive en la etapa joven-adulta cuando se tiene al videojuego como una actividad relevante en la vida cotidiana, ademas de buscar un relato inmerso en el mundo de los videojuegos, el diseño y la comunicación grafica que permita una comprención rapida y amigable del fenomeno de los videojuegos en esta etapa de la vida, con el fin de delimitar caminos sobre los cuales el diseño de videojuegos realiza un aporte a la sociedad.

FORMULACIÓN DEL PROYECTO

QUÉ

Investigación de carácter mixto (cuantitativo y cualitativo) enfocado en los patrones de comportamiento de jugadores de videojuegos multijugador. La presente propuesta estudia el fenómeno presentado en hombres y mujeres entre 21 y 35 años.

POR QUÉ

Actualmente, se evidencia un progresivo aumento de video-jugadores en Chile. En términos psicosociales las bibliografías extranjeras presentan contradicciones en los efectos negativos y positivos causados por los videojuegos. Además estas investigaciones están circunscritas a contextos sociales, económicas y políticas distintas de las nacionales. Por otro lado contexto nacional no existe investigaciones que profundicen la temática propuesta.

PARA QUÉ

Contribuir al desarrollo de nuevas líneas de pensamiento y acción que otorguen visibilidad y un marco teórico especializado y actualizado, para el estudio psicosocial de video-jugadores chilenos multijugador online. La información generada servirá como base para el desarrollo de la industria acerca del tema; como base argumentativa para otras investigaciones que profundicen el tema; y para un mayor conocimiento acerca de el ámbito social de los videojuegos.a

Objetivo General

Validar en los juegos online que el videojuego es una actividad social positiva para los adultos-jovenes Chilenos

Objetivos Especificos

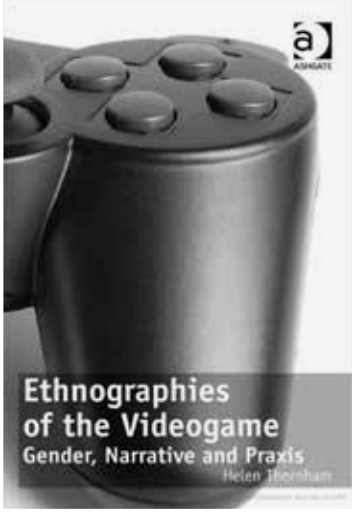
_Detectar interacciones claves en el uso de VJ multijugador online.
_Interpretar la relacion psicosocial de los jugadores con los VJ multijugador Online.
_Reconocer problemas en el acto de jugar VJ.

¿Permite la experiencia del juego multijugador online la realización de una actividad positiva para la comunidad gamer adulto-joven chilena?

Hipotesis

Debido a que los juegos Online poseen una jugabilidad altamente compleja, el jugador aduto-joven medio tiende a disminuir la intensidad e inmersión en los videojuegos multijugador online.

Se vuelve gradualmente en un jugador casual; Disminuye o evita interacciones dentro del juego que aumenten la frustracion; Jugar Videojuegos se convierte en un problema.



Antecedentes y Referentes

Ethnographies of the Videogame: Gender, Narrative and Praxis
Helen Thornham
2011. Lonrdres, UK
(Antecedente)

Estudio etnográfico sobre las practicas sociales de video-jugadores del Reino Unido. Este estudio hace una etnografía interpretativa sobre las interacciones tanto sociales como con el mismo videojuego a través de entrevistas, visitas y grabaciones a los hogares de grupos de adultos (22-35 años) que tenían en común jugar videojuegos en el living de la casa.

En primera instancia es mas un estudio social mas que enfocado en el diseño, pero rescato el hacer el estudio sin alterar el contexto de juego, es decir ir a visitar a los usuarios, conversar y verlos interactuar de distintas maneras con el videojuegos, ya sea solos o en grupo.

Chile Game (Documental)
Daniel Madrid y Jhonatan Valenzuela
2013. Santiago, Chile
(Referente)

Este documental/reportaje habla sobre la cultura gamer en chile, de cómo comienza, donde se gesta, que cambio significo para aquellos que veían mas que un simple juego.

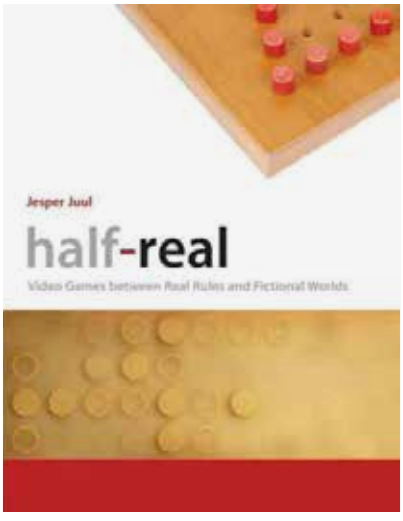
Lo mas interesante de este documental es la narrativa que usan, ya que desde la inmersión en el mundo gamer comienzan a contar la historia, los problemas y los beneficios que han significado para sus protagonistas el mundo de los videojuegos.

Juegos Online: ¿Pasión o Adicción?
Contacto – Canal 13
(Antecedente)

Este reportaje hace un seguimiento a distintos *jugadores hardcore* de LOL, y de cómo su interacción con el juego le ha abierto un mundo y una cultura propia, a través de los Cosplays, las ligas y equipos o clanes. Pero se enfoca mas en los problemas sociales y físicos que podrían causar.

Aunque el reportaje en si es muy sesgado, uno de sus mayores desaciertos es generalizar a través de un par de personas especificas y un solo juego en especifico (League of Legends), por lo que para hacer un estudio mas objetivo, el espectro de usuarios debería contener mas estereotipos y al menos un par de géneros distintos de juego, para poder comparar los efectos del *gameplay* y narrativa de estos.

Half-Real
Jesper Juul
2003. Canada
(Referente)



Libro que explica la teoría detrás de el juego de videojuegos, y el significado de este: "To play a videogame... is to interact with real rules while imagining a fictional world" (p. 1). Lo hace con una serie de esquemas explicativos que permiten comprender mas fácilmente el funcionamiento del juego al interactuar con las personas.

Lo que se pretende rescatar de esta lectura, es la estructura argumentativa que desarrolla, basándose en la teoría de los videojuegos, algo que Chile no ha desarrollado, y se presenta como un buen ejemplo de como se debe realizar y que términos hay que manejar.

Food Mood
(Referente)

Alimentos funcionales (en la literatura especializada se suele abreviar como AF) son aquellos alimentos que son elaborados no solo por sus características nutricionales sino también para cumplir una función específica como puede ser el mejorar la salud y reducir el riesgo de contraer enfermedades.

Es decir le da nuevas herramientas a la comida para que cumplan funciones alternativas. De la misma manera se pretende que esta investigación entregue herramientas necesarias para que el desarrollo e investigación de videojuegos se enfoque en públicos alternativos que no habían sido caracterizado antes.

Teoría de Bartle (Designing Virutal Worlds)
Richard Bartle
2003
(Antecedente)

En 1996, el coautor de MUD (el primer juego multiplayer online) publicó un paper donde analiza el comportamiento de los jugadores y los agrupa en cuatro categorías. Este explica los distintos incentivos o motivaciones para jugar MMO. La Teoría de Bartle no pretende pontificar ni definir qué es aquello diferente -de una propuesta gaming – que gusta a los jugadores, sino que concluye mostrando claramente que a los jugadores lo que les gusta son diferentes cosas y propuestas, habla de qué es lo que las personas encuentran divertido en los juegos.

> *People will play different Games for the same reasons, and play the same Game for different reasons. (Bartle, 2011)*

REACT: Gaming
Fine Brothers Entretainment
2014

Canal de Youtube que muestra las interacciones y la manera de jugar de distintas personas, y luego evaluan la experiencia de juego. La experiencia es evaluada a travez de preguntas claves sobre la interacción con el juego e información adicional en torno a la producción y diseño de este.

Importante rescatar el procedimiento a travez del cual se evalua la experiencia, ya que la evaluación es tanto en el momento de juego como en la reflexión posterior a la actividad.

AREA DE INTERVENCIÓN

contexto y usuario

Datos relevantes de la situación nacional

Los estudios de efectos de videojuegos, de acuerdo a la bibliografía revisada, tienen más de un par de décadas desde su nacimiento. A partir de la masividad producida por los juegos de video a finales de los 70 en países desarrollados –como China, Corea, EEUU, España, Inglaterra y Europa en general – se ha avanzado en el estudio de esta actividad. Investigaciones sobre causas y efectos de los videojuegos en la población han mantenido la tendencia durante finales del siglo XX y principios de este siglo.

Muchas de estas teorías –resultado de experimentos de laboratorio con videojuegos– realizadas a principios del siglo, no han logrado pronosticar la realidad de los videojuegos en la actualidad, especialmente en temas psicosociales como la violencia o el aislamiento (Tejeiro, Pelegrina, & Gómez, 2009). Así mismo gran parte de la teoría desarrollada sobre videojuegos, ha basado su análisis en la interacción de la persona con el juego mismo, sin profundizar en el fenómeno multijugador online, un modelo de juego que se ha tomado la industria, incluso en Chile. Producto de ello, es la fuerte alza en la producción y consumo de juegos casuales, sumado a la facilidad de acceso a ellos a través de redes sociales e internet en general.

Otro aspecto importante de los estudios revisados, es que estos se introducen en culturas y contextos muy distintos al nacional. La gran mayoría de estas investigaciones han sido realizadas y desarrolladas en países del hemisferio norte del mundo, en su mayoría angloparlantes; regiones con economías mucho más prósperas que la nacional, con mayor acceso a la tecnología y la información.

Encuestas y estudios nacionales evidencian que nos acercamos a la situación que viven estos países súper desarrollados, pero a un ritmo distinto (Christiansen Z., 2014). Por ejemplo se sabe que el acceso a internet ha alcanzado niveles históricos, donde cerca del 70% de la población es usuaria de internet, ya sea a través de dispositivos móviles o conexión directa. Así mismo, el aumento de jugadores alcanza al 40% de la población nacional.

Aun así, los estudios revisados en Chile son escasos y analizan superficialmente la situación local. La gran mayoría de estas investigaciones se basan en encuestas y análisis cuantitativos sobre la población gamer nacional, y no profundizan su conocimiento de acuerdo a la teoría de videojuegos.

El mayor interés relacionado a videojuegos se ha desarrollado en torno a su relación con los medios de comunicación digital y las redes sociales, o medios de entretención para el ocio. En las investigaciones hasta ahora, los juegos de video forman parte de ítems de otros macro-temas, no llegan a ser el foco de estudio.

Otro enfoque de estudios de videojuegos se centra en los efectos psicosociales en la niñez o adolescencia (Contacto, 2015; Informe Especial, 2013), cuando en la actualidad el jugador chileno promedio ya ha dejado atrás esa etapa de su vida.

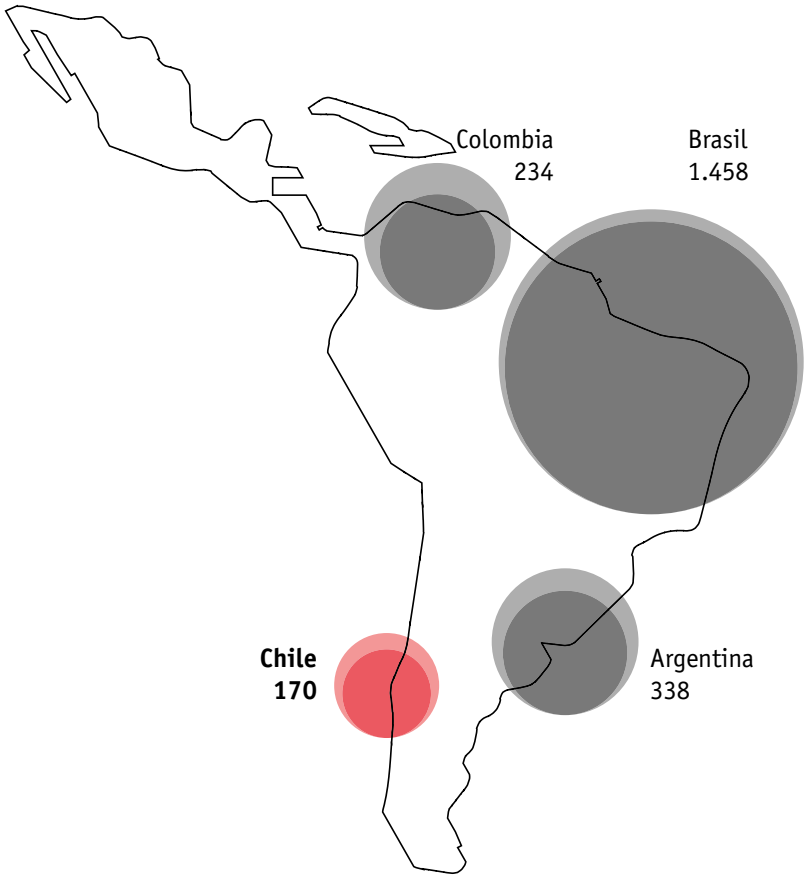
En conclusión, no existen estudios profundos enfocados en este tema de interés para países del nivel de desarrollo como Chile. En el ambiente nacional a su vez, el análisis es más precario, ya que no existe un análisis orientado específicamente al adulto-joven y adulto en la sociedad chilena.

Estado de los videojuegos en Chile

Los mismos adolecentes que jugaban en salas arcade en los '90, hoy desarrollan la industria gamer criolla, desde la creación de videojuegos a la realización de eventos masivos en torno a esta cultura. En palabras de Alejandro Alauf, (periodista chileno experto en tecnología y videojuegos): ***La industria de videojuegos en Chile es reciente y joven, pero con mucho potencial y en crecimiento.*** (Via Publica, 2014)

El compromiso es tal que en Chile desde el año 2009 existe una Asociación Gremial de Empresas Desarrolladores de Videojuegos (VG Chile), la cual contiene actualmente 28 empresas desarrolladoras, más de 10 videojuegos publicados este año (2015) y, obtiene aproximadamente el 10% de los ingresos totales de la industria de videojuegos en Chile. El crecimiento de esta industria es reflejo del aumento de chilenos interesados en esta actividad de ocio.

Los resultados de la Sexta Encuesta Nacional de Acceso y Usos de Internet (2015, pp. 3-13) apoyan esta visión de Chile como un país con interés por los juegos de video: 67% de los hogares poseen acceso a internet a través de distintas plataformas; sumado a que un 60% de los encuestados declara que el uso de internet es para juegos y entretención. No es extraño asumir que los juegos en línea también tienden a aumentar. Especialmente



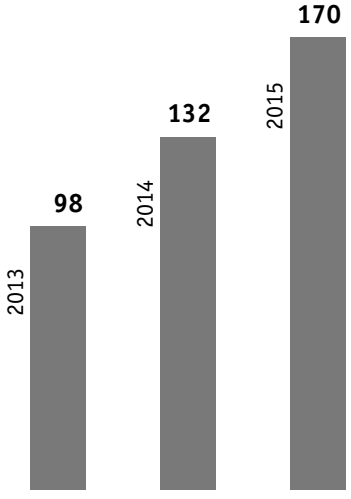
Comparación regional de ganancias generadas
en millones de dolares
(2014-2015)

Proyecciones 2015
Proyecciones 2014

en juegos casuales, debido al fácil acceso a éstos –a través de smartphones, tablets, navegadores y redes sociales-, debido a que en su gran mayoría son gratuitos o de muy bajo costo.

Un estudio que analizó la realidad de la industria local (Christiansen Z., 2014) afirma que cerca de 8 millones de personas juegan algún videojuego, y aproximadamente 4 millones de ellos pagan por sus videojuegos. De todos aquellos que compran videojuegos probablemente hay un grupo menor que los compra para terceros, aun así cada juego comprado corresponde a algún jugador.

Por último, con los datos entregados por la agencia AyerViernes, podemos calcular que aproximadamente 3,38 millones de gamers en Chile son mayores de 30 años. (Christiansen Z., 2014). De acuerdo a esto podemos ver que en Chile un hay nicho de Gamers adultos, que probablemente se siente parte de esta comunidad, que probablemente disfruta tanto los videojuegos tanto como un futbolero disfruta del fútbol y su cultura.



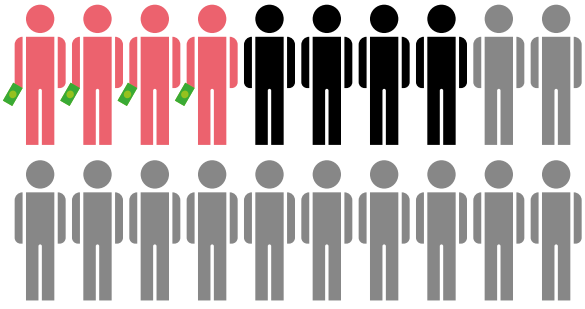
Ganancias generadas por videojuegos en Chile
en millones de dolares (2015)
Fuente: Top 100 Countries by Game Revenues, Newzoo. Julio 2015

44% de los jugadores chilenos
tienen mas de 30 años
Fuente: Agencia AyerViernes, Julio 2014

70% de los hogares urbanos
tienen acceso a internet
Fuente: Encuesta Nacional de Acceso y Usos de Internet, Subtel. Agosto 2015

43,5% de los jugadores chilenos
practican esta actividad desde hace cinco años o más (2011)
Fuente: Conductas de juego y Actitudes hacia los Videojuegos en Chile. Mayo 2011

7,7 millones de personas en Chile juegan Videojuegos
4 millones aprox., de jugadores chilenos pagan por sus videojuegos.



Chile tenia una poblacion aproximada de **17,9 millones** de personas en el año 2014.
Fuente: Informe Estado de los Videojuegos en Chile, Newzoo. Julio 2014

Los videojuegos surgen en Chile a fines de los 80, por lo tanto es comprensible que actualmente una segmento de los adultos-jóvenes en nuestra sociedad formen parte de esta comunidad gamer. Es importante mencionar también, que el promedio de edad de las personas que juegan videojuegos va en aumento (ESA, 2012; ESA, 2015), y Chile no es la excepción: el promedio de edad del gamer en nuestro país es cercano a los 25 años (Via Publica, 2014; Christiansen Z., 2014).

El jugar videojuegos es un fenómeno lleno de complejas situaciones interactivas, tanto dentro del juego como fuera de éste, que ayudan o entorpecen el buen desarrollo de esta actividad. Esta situación, dentro de la vida de un joven-adulto, puede llegar a producir problemas psicosociales habituales e incluso permanentes en la persona, como la adicción.

Teniendo en cuenta el crecimiento de población video-jugadora adulta, y los efectos que puede producir su dependencia con los juegos online: ¿Cómo se establece o se transforma esta relación entre el jugador adulto-joven y los juegos de video?¿Qué impacto social produce el juego online en la sociedad adulta?¿Están los juegos online adaptados para establecer una relación adulta con ellos?.

Participante objetivo

El proyecto se inserta en el ámbito sociológico de los videojuegos digitales y el diseño de éstos como medio de comunicación, permitiendo una mirada desde el usuario actual y evaluando la evolución y las consecuencias del videojuego en la historia de cada participante, contribuyendo tanto al mundo del diseño de videojuegos, a la industria y a la cultura gamer.

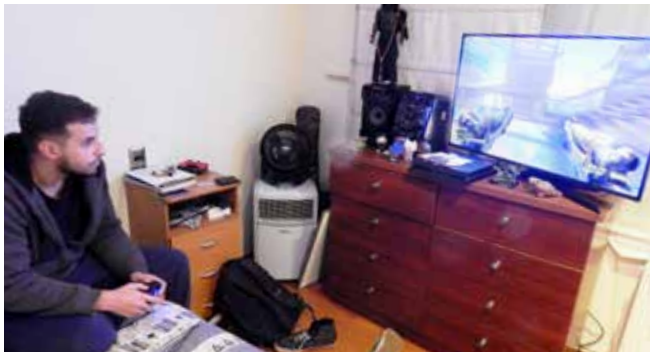
Este proyecto en particular busca mostrar los efectos de los videojuegos en personas jugadoras que llevan una vida regular/normal, ya sea que trabajen o estudien; describir y comparar sus sistemas y uso de videojuegos con aquellas personas que viven la cultura gamer de una forma más intensa y, encontrar patrones comunes o diferenciables de tal manera de establecer sistemas replicables.

El levantamiento de información de la presente investigación busca poner en evidencia la existencia de elementos tanto de diseño como de teoría de videojuegos que sea aplicable a sistemas metodológicos con el fin de encontrar patrones de comportamiento que sean efecto o consecuencia de características presentes en videojuegos; mostrar una línea histórica común donde se pueda describir, comparar y declarar características permanentes en los participantes, que enfrentados a los videojuegos permitan nuevos patrones de causa/efecto que ayuden a comprender el comportamiento de los jugadores. Finalmente abrir espacios de discusión sobre la relevancia del diseño de videojuegos y cómo estos afectan a la sociedad gamer y al comportamiento de las personas en el futuro. Un futuro que cada vez se ve más inmerso en el mundo virtual.

Beneficiarios e Interesados

El presente proyecto de investigación se encuentra fuertemente relacionado con los rubros de diseño, historia, medios y sociología en general. Es por eso que este estudio está dirigido a cualquier persona que tenga relación o interés por los videojuegos, medios de comunicación y relaciones sociales, especialmente investigadores y desarrolladores de la cultura y sociedad. También personas interesadas en la teoría de videojuegos, historia de videojuegos e interés por la cultura gamer nacional. Por último, dirigido a los videojugadores mismos en busca de una visión de nuevos paradigmas, sistemas de juego o entendimiento del mundo gamer, especialmente las nuevas generaciones, ya que son ellos quienes podrán nutrirse de la experiencia de aquellos que nacieron y se criaron en el mundo de los videojuegos.

Entrevista #3
Registro de entrevista a
"Camel" Unger en su hogar.
17 de Mayo 2016



Entrevista #4
Registro de entrevista a Tom
"Snow" Harvey en su hogar.
18 de Mayo 2016

ACERCA DE LA INVESTIGACIÓN

Metodología

Para la realización de esta tésis, es importante establecer una metodología que permita abordar y ordenar las actividades a realizar. La metodología mixta representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implica la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias desde toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández Sampieri y Mendoza, 2008). En el caso de las ciencias sociales, y también de esta tésis, se aplica a la forma en que se va a ejecutar dicha investigación. Así, y en base a los objetivos planteados y la hipótesis propuesta, se utilizará una investigación de tipo mixta, la cual considera aquellas prácticas que permiten "conocer la realidad desde una perspectiva de *insider*" (Ruiz, 2003, p. 17), una comprensión del otro y de sus representaciones y racionalizaciones sobre la realidad social, obteniendo como resultados datos descriptivos que permiten detallar la visión del "objeto-sistema" analizado. Este método se caracteriza por ser inductivo, es decir, se construyen categorías y patrones emergentes en base a la información obtenida, con miras a generar una investigación flexible donde sea posible integrar hallazgos no previstos con anterioridad. Otra peculiaridad es el grado de profundidad que alcanzan sus análisis desarrollados en una pequeña escala. Por lo tanto, no busca la generalización, sino la especificidad en la realidad o el fenómeno observado.

Con el fin de obtener información relevante del participante objetivo, se realiza una encuesta no presencial que pueda filtrar elementos de comportamiento y uso de videojuegos, además de información básica como

020

PRIMERA ETAPA

Selección de Participantes
_ Determinar características del participante objetivo
_ **Elaboración de encuesta**
_ Búsqueda de Videojugadores
_ Catastro de interesados
_ Seleccionar videojugadores participantes

Investigación bibliográfica:
_ Teoría de videojuegos
_ Historia de videojuegos a nivel nacional e internacional
_ Investigaciones y estudios sobre efectos de videojuegos
_ Determinar elementos interactivos en videojuegos

SEGUNDA ETAPA

Obtener información relevante
_ Determinar elementos a evaluar
_ **Elaboración de entrevista**
_ Visita y entrevista a participantes

Análisis de videojuegos
_ Declarar experiencia y conocimiento personal
_ Determinar videojuegos y características evaluables

Selección de muestra relevante y evaluable
(8 entrevistas completas)

Elaboración de ficha de acuerdo a elementos estudiados evaluables, cuantificables

Investigación bibliográfica
_ Estado de los videojugadores en Chile
_ Antecedentes del estudio en Chile

Aplicación de fichas a entrevistas seleccionadas

Cruce de información
_ Historia de jugadores
_ Conocimiento del mundo de los videojuegos
_ Estilo de juego/ Preferencias
_ Control de la actividad/tiempos
_ Opinión personal

_ **Cruce de información cualitativa levantada con bibliografia**

TERCERA ETAPA

Evaluación de contenidos
_ Corroborar información obtenida con participantes
_ **Definir patrones de comportamiento**
_ **Responder preguntas de análisis**
_**Concluir**

edad, situación laboral, todo lo cual permite ubicar de mejor manera a los jugadores y tipos de juego que se busca estudiar y analizar. La encuesta se aplicó sobre un universo de 60 personas.

Las categorías que permitían el filtro de los participantes fue lo principal en la encuesta, ya que la investigación ya tenía un perfil de usuario definido y se basaba en ciertas cualidades del jugador a la hora de participar: Videojugador adulto-joven Medio Chileno que juegue videojuegos multijugador. Por lo tanto las preguntas tuvieron como objetivo encontrar estas características de usuario: edad, horas de juego, acceso a juegos multijugador, nivel de interés por los videojuegos y su estudio.

Realizada la encuesta, se seleccionó a los jugadores que representen de mejor manera al grupo objetivo (jugador medio) dentro de las posibilidades entregadas. Gran parte de los resultados de esta encuesta apoyan el análisis previo realizado a través de la Investigación bibliográfica, por lo que la selección de los participantes se decidió en última instancia de acuerdo a la disponibilidad de los encuestados.

Cabe destacar que, a pesar de tener un objetivo claro, la encuesta presenta resultados interesantes para la investigación, que luego serán evaluados con la bibliografía y las entrevistas posteriores con el fin de encontrar puntos comunes o divergentes entre la teoría y la realidad.

En la segunda etapa, los participantes seleccionados fueron visitados y entrevistados con mayor profundidad entre las fechas 12 y 30 de Mayo.

Al finalizar este proceso, cada encuesta/entrevista fue transcrita, analizada y traspasada a una ficha resumen que permitió realizar cruces de información de los participantes con el objetivo de encontrar patrones comunes y similitud de opinión entre ellos; descubrimiento de líneas investigativas acerca de las características de los videojuegos multijugador que permiten su uso en el momento de juego y a través del tiempo, ya sea el día, semana o la vida de cada jugador; revisión del estado de la industria de los videojuegos a nivel nacional, lo que ayudó a encontrar los quiebres y patrones entre los encuestados, entrevistados y la realidad nacional.

Fichas de participantes
Análisis comparativo de características de los participantes del estudio, a través de fichas con información cualitativa graficada .

Los elementos y características analizadas en esta investigación finalmente se resumen en 5 líneas investigativas de cada jugador, que permite buscar explicar la realidad de los gamers nacionales en la actualidad. A continuación se mencionan y desarrollan los principales focos investigativos:

_Historia de los videojugadores: cada caso fue evaluado con profundidad acerca de sus comienzos, acercamiento y desarrollo en el mundo gamer, con el fin de encontrar puntos o hitos comunes que desarrollaron resultados comunes en las personas.

_Conocimiento del mundo de los videojuegos: este punto se trabajó más como inferencia desde la información entregada respecto a qué tan internalizada tienen la cutura gamer, a través del lenguaje utilizado, uso de tecnicismos, ejemplos históricos.

_Estilo y preferencias de juego: esta línea, aunque por su nombre es más general, se refiere principalmente a los elementos observables al momento de uso de videojuego (plataforma, género de juegos, juegos en particular).

_Control de la actividad y tiempos de juego: debido a lo complejo de obtener observaciones objetivas al momento de hacer la visita a cada participante, se incluyeron en la entrevista preguntas que permitiesen inferir la situación real de ánimo e involucramiento en la actividad, frustraciones que pueden sentir al jugar, el control que tienen por sobre la actividad misma. Esto último basado en que a diferencia de otras actividades de ocio, el cansancio que produce es limitado y muchos estudios, reportajes e incluso noticias, han podido demostrar lo problemático que puede ser la inmersión en ciertos videojuegos.

_Opinión personal: a pesar de que esta investigación utiliza muchos conceptos y análisis realizados previamente por otros profesionales, se considera importante comprender cuál es la postura de los jugadores frente al uso de videojuegos, ya que ellos pueden demostrar a través de la experiencia propia los efectos tangibles del uso de éstos.

Participantes

Las condiciones principales que debían tener los participantes fueron, ser jugador regular y que usara o tuviesen alguna relación con videojuegos multijugador. Es decir, jugar entre 6 y 36 horas a la semana, lo que implica en promedio un mínimo de 1 hora al día y un máximo de 4 horas al día aproximadamente, considerando un aumento leve en fines de semanas. Aun así, para poder hacer una evaluación más específica de ciertos fenómenos, se decidió estudiar el uso del videojuego y sus interacciones.

A continuación se explica con mayor detalle la selección y los elementos considerados al seleccionar a estos participantes, que luego permitirá identificar el aspecto más general de los gamers:

(#encuesta) Nombre	Edad	Ocupación	Horas de juego semanales	Plataformas de juego		
(39)Fab51	21	Trabajador Full-Time	Mayor a 36	▮	▮	▮
(07)Max	25	Trabajador Part-Time	6-12		▮	▮
(19) Camel	27	Desempleado	24-36	▮	▮	
(13)Snow	23	Estudiante	Mayor a 36	▮	▮	▮
(30)Nina	25	Trabajador Full-time	6-12	▮	▮	
(57)Fer	26	Trabajador Full-Time	6-12	▮		
(58)Fjrebol	28	Trabajador Full-Time	24-36	▮	▮	
(59)mfc_davil	25	Estudiante	24-36	▮		
				Computador	*Consola hogar*	*Consola Portatil*

LOS VIDEOJUEGOS

Conceptualización e Historia

Definición

Un videojuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan por medio de un dispositivo que entrega imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como plataforma puede ser una computadora, una máquina árcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (teléfono móvil, por ejemplo). Esta definición, describe el medio físico-tecnológico a través del cual se participa en los videojuegos y ayuda a comprender la extensa gama de interfaces que se pueden presentar al definirlos.

Pero para comprender su uso e interacciones debemos comprender una de las ramas causales de su existencia: El Juego.

> *El juego es... una actividad libre, manteniéndose conscientemente fuera de la vida 'ordinaria' al 'no ser serio', pero al mismo tiempo absorbiendo intensa y absolutamente al jugador... Avanza dentro de sus propios limites, apropiados, de espacio y tiempo de acuerdo a reglas fijas y de una manera ordenada. (Huizinga, 1950).*

Desde sus primeros estudios y definiciones a principios del siglo XX no han existido muchos cambios al respecto. En 2003 Salen & Zimmerman daban una descripción mas concisa, pero que permite abarcar mas actividades e interacciones, sin dejar de lado ninguna arista del ámbito de los juegos, y a su vez presentar conceptos identificables dentro de estos.

> *Todo juego es un sistema en el cual jugadores abordan un conflicto artificial definido por reglas, donde su resultado es cuantificable. (Salen & Zimmerman, 2004)*

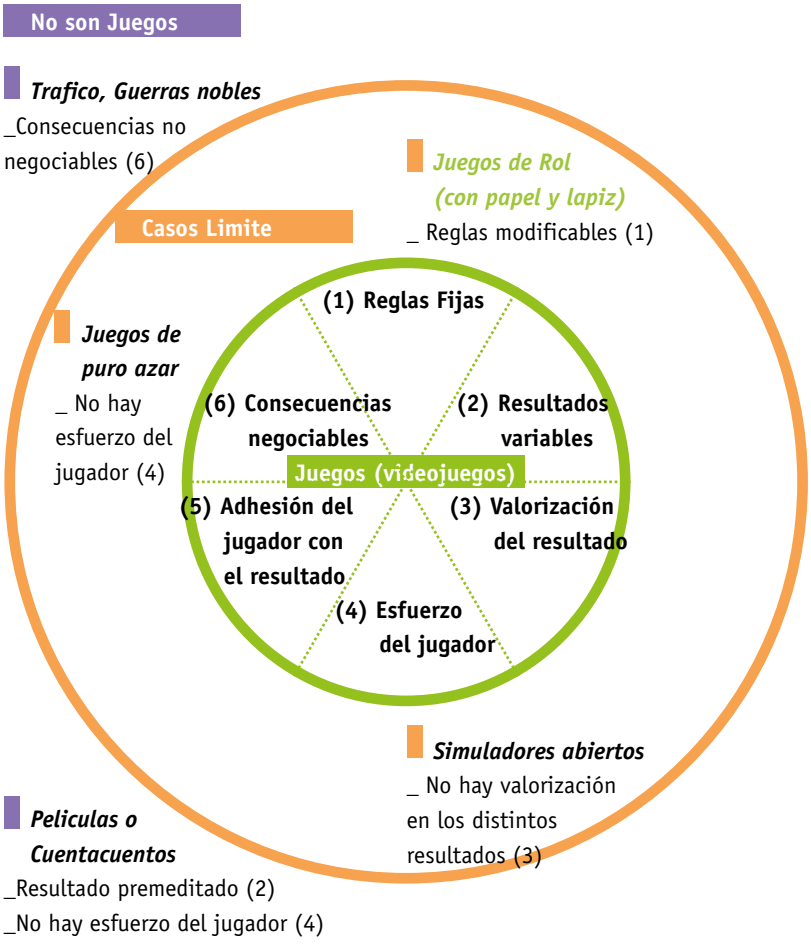
026

Jesper Juul
Profesor Asociado en The Royal Danish Academy of Fine Arts - The School of Design
Teórico y desarrollador de videojuegos.

Basado en esta y otras definiciones de juego, Jesper Juul, teórico de video juegos, realiza una definición de juego capaz de explicar lo que relaciona a los videojuegos con otros juegos y qué sucede en los límites del campo de los videojuegos:

> *[Los juegos son ...(1)Un sistema basado en reglas (2)con resultados variables (3)y cuantificables, donde a los distintos resultados les es asignado distintos valores, (4)el jugador realiza esfuerzos con el fin de influenciar este resultado, (5) éste se siente emocionalmente unido al resultado, y (6)las consecuencias de la actividad son negociables.] (Juul, 2005).*

Juego de Rol
(Con papel y lápiz)
Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones.



1. Reglas Fijas: Los juegos tienen reglas. Ya sean programadas en un computador, aclaradas en grupo, o escritas en el manual del juego. Etas reglas mantienen la continuidad y la igualdad dentro del juego.

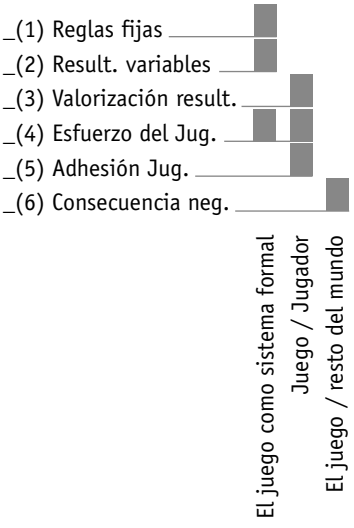
2. Resultado Variable y Cuantificable: Para que el sistema funcione como juego, las reglas deben permitir diferentes resultados. Y diseñar ese resultado de tal manera que quede fuera de discusión. Como los goles en el fútbol, no importa qué tan bonito juegues, si no cuántos goles (puntos) logras convertir.

3. Valorización del Resultado: En palabras simples quiere decir que algunos resultados son mejores que otros. En un juego multijugador, por ejemplo, los participantes se suelen asignar resultados positivos contrarios (esto es lo que crea el conflicto en el juego).

4 .Esfuerzo del jugador: Simplemente otra manera de decir que los juegos son desafiantes, y que necesitan del desarrollo de ciertas habilidades y comprensión de sus reglas para poder obtener un resultado favorable.

5. Adhesión del jugador con el Resultado: Se refiere al aspecto psicológico del juego, donde existe una convención por la cual el jugador se siente unido a ciertos aspectos del resultado, como sentirse feliz si el resultado es favorable, o triste si es desfavorable.

6. Consecuencias Negociables: Los juegos se caracterizan por el hecho de que opcionalmente se le puede asignar una consecuencia en la vida real. De acuerdo a esta característica, la ruleta rusa con un arma de fuego no puede ser considerado un juego, ya que el resultado no es negociable. El juego de por si no posee consecuencias en la vida real, es un sistema en si mismo por lo que no posee cualidades intrínsecas que permitan consecuencias en el mundo real, solo las puede tener debido a la relación y uso que se establece con estos. Un deporte por ejemplo es un juego que tiene mas consecuencias en el mundo real que un juego como las escondidas.

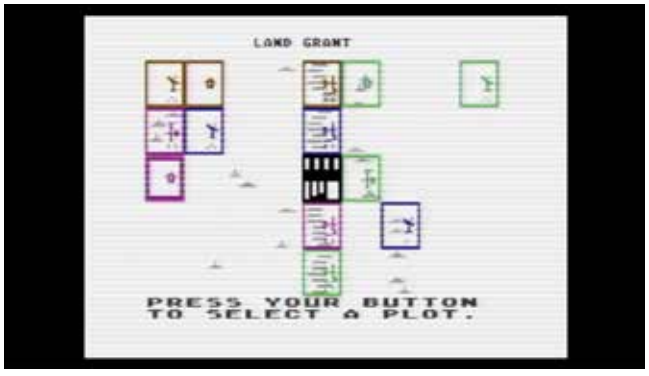


Juul ademas incluye 3 niveles de relaciones a través de estas 6 características identificables en los juegos. Los tres niveles de relaciones se describen como (1)entre el juego y el sistema, (2)entre el juego y el jugador y (3)entre el juego y el resto del mundo. (Juul, 2003).

Historia

Difícilmente podemos ponerle un comienzo a los juegos, probablemente porque el juego es intrínseco a la naturaleza humana, una conceptualización de la idea de entretención, por lo que su comprensión o entendimiento es adquirida a muy temprana edad. De acuerdo a Huizinga, ni siquiera somos la única especie que utiliza el juego como medio de entretención, esto explica por qué el juego no es una concepción posterior a nuestra cultura, sino anterior, instintiva.

> *Podemos aseverar, incluso, que la civilización humana no ha incluido características esenciales a la idea general de jugar. Los animales juegan igual que los humanos. Sólo necesitamos ver a jóvenes cachorros de perro para darnos cuenta que todo aquello esencial en el juego humano están presentes en sus alegres brincos. Invitan a jugar a otros por medio de una cierta ceremoniosidad y gestos. (Huizinga, 1950)*



M.U.L.E.
Dan Bunten, 1983
Juego de Estrategia
Juego que da un paso gigantesco en la categoría de multijugador, donde los jugadores compiten en simultaneo intentando recolectar la mayor cantidad de recursos para salvar a su colonia. (The Strong)

Pero de una conducta primitiva e instintiva para entretenerse, a la descripción y desarrollo de los videojuegos, hay una gran evolución. Para establecer un punto que distinga el paso de estas conductas instintivas a una primera concepción del juego como un evento normado "de acuerdo a reglas fijas y de una manera ordenada", debemos remontarnos a las primeras civilizaciones y el nacimiento de la cultura humana.

Desde la civilización romana, pasando por los egipcios, las dinastías chinas y orientales, y el mundo occidental en general, se han descubierto distintos juegos. Ejemplo de esto, son los diferentes juegos de la antigua civilización Romana, entre los que se encuentran el Astrágalo, actualmente conocido como Jacks, Latrunculi y XII scripta. Este último tiene una cierta similitud en cuanto a la apariencia del tablero y el uso de dados con el Senet, el juego Egipcio más antiguo del que se tiene conocimiento, 2.686 a.C. (Juul, 2005)

De la antigüedad aún hay juegos que mantienen vigencia, de los cuales podemos rescatar el Ajedrez, Back-Gamon o los miles de juegos de cartas, e incluso podríamos declarar que la

práctica de deportes son parte de esta cultura de juegos heredada, deportes que debatiblemente serian la cúspide y transformación del juego a la profesión.

Los orígenes del videojuego como tal se remontan a la década de 1950, cuando poco después de la aparición de las primeras computadoras electrónicas, –tras el fin de la Segunda Guerra Mundial– se realizaron los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico. (Universidad Politécnica de Catalunya, 2008)

Existe un cierto número de obras que ya han explicado la historia de lo que, en general, se considera el primer videojuego auténtico (Spacewar!, 1962), el primer videojuego comercial (Computer Space, 1971), el primer juego de uso doméstico (The Magnavow Odyssey, 1972) y el primer juego de éxito (PONG, 1972). De aquí en adelante el avance de la tecnología comienza a transformar las modalidades de juegos, las gráficas y la comunicación entre los jugadores y el sistema, así mismo entre jugadores.

No es hasta mediados de los '80 que se masifican con el surgimiento de las videoconsolas de hogar que compiten contra la popular Atari, donde dos compañías son las pioneras: Nintendo: consola NES (1985); y Sega: consola Master System (1989).

En Chile se produce este auge a finales de los '80 y principios de las '90, luego de la aparición de los clones chinos de la consola de Nintendo, algunos conocidos como Family o Creation. Su masividad se debe principalmente al difícil acceso a los originales, en esos años (Madrid & Valenzuela, 2013).

Videoconsola
o consola de videojuegos
es un sistema electrónico de entretenimiento para el hogar que ejecuta juegos electrónicos (videojuegos) contenidos en algún dispositivo de almacenamiento.

Diablo II
Blizzard, 1996.
Juego de Rol
Uno de los primeros juegos RPG, como los conocemos hoy en día, que populariza el juego en linea a nivel mundial.

Generaciones de Videoconsola

1ª Generación: Magnabox odyssey, Pong.
2ª Generación: Atari 2600.
3ª Generación: NES, Sega Master System.
4ª Generación: SNES, Sega Mega Drive.
5ª Generación: PlayStation, N64
6ª Generación: PS2, XBOX, GameCube.
7ª Generación: PS3, XBOX 360, Wii
8ª Generación: PS4, XBOX One, WiiU.

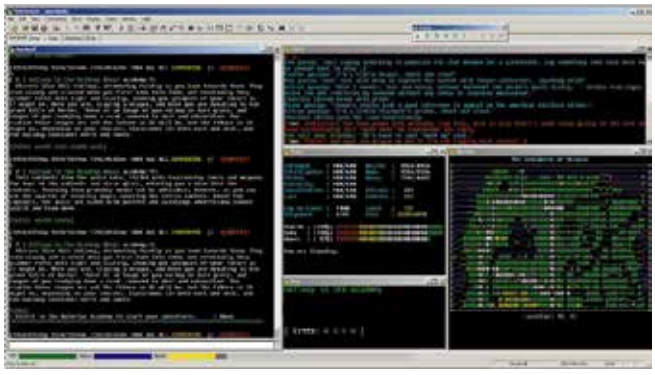
El avance de la tecnología y la velocidad en la que se producen los cambios desde esos años hasta la actualidad nos permite tener hoy una gigantesca gama de consolas y tipos de videojuegos, niveles de acceso a estos, –ya sean originales o pirateados– e incluso distintas intenciones con las que se producen. Una de las divisiones permanentes en la historia de los videojuegos son las generaciones de videoconsola, de las cuales se destaca la 6ª generación en adelante, pues incorporan características importantes de multimedia, internet, tiendas virtuales y servicios en línea, lo que ha permitido un cambio importante en la interacción con los juegos y otros jugadores.

Actualmente el videojuego es considerado, desde ergódico (de trabajo), hasta lúdico. Se lo considera narración, simulación, performance, re-mediación (paso de un medio a otro) y arte; una herramienta potencial para la educación o un objeto de estudio para la psicología del comportamiento; un medio para la interacción social, y –no hace falta decirlo- un juguete y un medio de ocio y entretención. (Wolf & Perron, 2005)

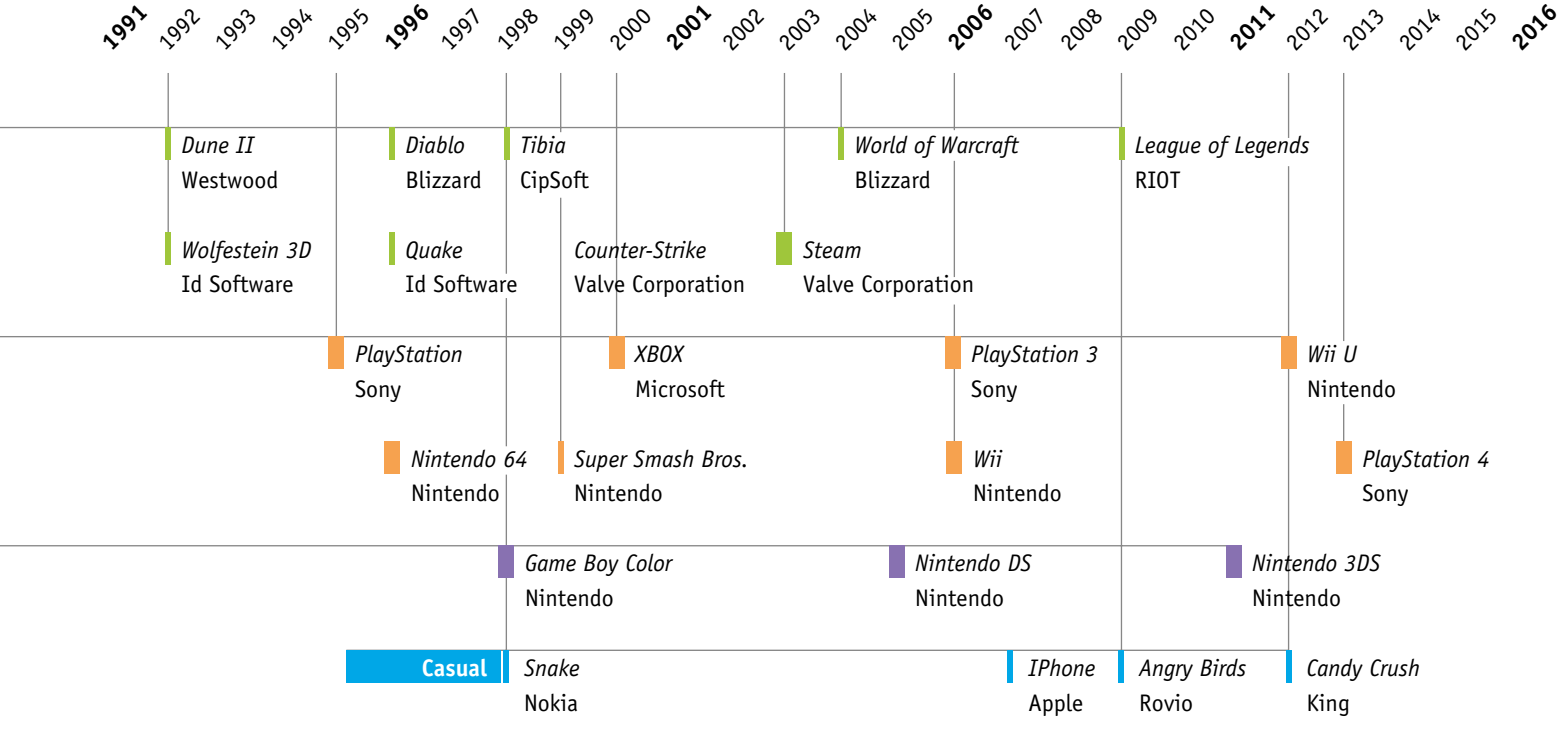
Plataforma

Titulo Videojuego
Empresa Desarrolladora

Nombre Consola
Empresa Desarrolladora



MUD (PC)
R. Morghan & R. Bartle, 1983
Juego de Rol
"Multi User Dungeon". Un MUD es un videojuego de rol en línea ejecutado en un servidor. Es la base de los actuales MMORPG.



INTERACCIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS

gameplay y playability

Para poder entender los procesos e interacción dentro del juego se debe explicar la terminología destinada a valorar la cualidad que hace únicos a los videojuegos frente a otras formas artísticas o de expresión/entretenimiento; es decir el componente jugable.

En primer lugar, es necesario explicar lo que entendemos por mecánicas de juego. ¿A qué se refiere realmente? **Las mecánicas de juego son el conjunto de reglas que definen la experiencia de juego**, entendiendo por experiencia de juego el conjunto de emociones, sensaciones y sentimientos que despierta el juego en el jugador, permitiendo establecer valoraciones (tanto absolutas como subjetivas) y comparaciones con otros títulos. En otras palabras, el Gameplay del juego.

Cuando se nombra el Gameplay suele confundirse con Playability o Jugabilidad, ya que ambos términos se enfocan principalmente en la experiencia de jugar. **Gameplay se traduce al español como juego (acción), y su definición en ingles podría traducirse en *"mecánicas del juego"***, una definición fácilmente confundible cuando se habla de jugabilidad, concepto definido por el departamento de Lenguaje y Sistemas Informáticos de la U. de Granda definió jugabilidad como *"el conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener"*. (González Sánchez & Gutiérrez Vela, 2010)

> *Gameplay es un término que emerge constantemente en las discusiones tanto con gamers como diseñadores. Es un concepto bastante efímero, y en momentos incoherente, que se usa para describir (1)la experiencia visceral de inmersión del jugador y (2)la participación interactiva con el entorno de un juego en particular. (Banks, 1998)*

La mayoría de autores coinciden en que la principal cualidad de la jugabilidad es la interacción entre juego y jugador, refiriéndose además a una amplia gama de características de las cuales nos valemos para valorar nuestra experiencia de juego. Algunas de estas características son: satisfacción, aprendizaje, eficiencia, inmersión, motivación, emoción o socialización.

Todas estas definiciones (de jugabilidad) presentadas en la investigación de Mello y Perani tienen el concepto de "interacción" como un elemento obligatorio dentro de su estructura, visto como una herramienta de usabilidad/diseño secundada por la experiencia de los usuarios, o visto como la forma en que los jugadores actúan en el entorno del juego con el fin de tener sus momentos de alegría y diversión. En el análisis de la investigación podemos ver una clara diferencia entre los conceptos desarrollados por distintos autores, ya que algunos de ellos piensan la jugabilidad como una herramienta útil para evaluar el diseño (Nacke, Kuikkanemi, NIiesenhaus, Korhonen, & Van Den Hoogen, 2009), evaluar los problemas de usabilidad (Fabricatore, Nussbaum, & Rosas, 2002), y otros en relación con el término por sus valores lúdicos, poniendo énfasis en el consumo del jugador (Sánchez, Zea, & Gutierrez, 2009; Kücklich & Fellow, 2004).

Experiencia de juego

Sistemas que permiten el *gameplay*

Interacciones Jugador-Juego

Jugador

Mundo virtual / Juego

Por último, el gameplay, engloba el conjunto de la experiencia de jugar un videojuego (salvo factores como gráficos y sonido). De la mayor parte de las definiciones por distintos expertos se pueden extraer tres factores clave en el gameplay, que son los siguientes:

_**Reglas de juego** (mecánicas), entendidas como elemento interno del diseño del mismo.

_**La búsqueda del objetivo**, operando a través de secuencias de tareas que consiguen una experiencia entretenida.

_**El repertorio de estrategias y técnicas que los jugadores pueden poner en práctica**, que dependerá de la experiencia y habilidad de cada jugador y por tanto permiten una amplia variedad de maneras de jugar diferentes, incluso un mismo juego.

En resumen, creemos que la participación del jugador dentro del entorno del juego puede ser uno de los métodos para activar el gameplay, es decir, una estructura oculta del juego que se activa a través de la jugabilidad. (Mello & Perani, 2012)

Como puede verse, el gameplay está estrechamente relacionado tanto con las mecánicas de juego como con la jugabilidad, sin embargo no es ni una cosa ni la otra. Las mecánicas son las reglas del juego, y la jugabilidad se focaliza en la interacción juego-jugador, sin embargo ambos conceptos por separado quedan cojos, no son capaces de crear una experiencia de juego disfrutable.

El gameplay es, por tanto, el puente que une ambas orillas.: La manera en que construye una experiencia disfrutable valiéndose de variedad de técnicas interactivas y a través del conjunto de reglas establecidas por las mecánicas del juego. La jugabilidad y las mecánicas son el "qué" el gameplay es el "cómo". Un buen gameplay es el resultado de unas decisiones de diseño acertadas, y es el medio para conseguir atrapar, divertir y entretener al jugador.

> *... gameplay would be the result of the interaction between playability and rules, and those two categories are absolutely imperative to game experiences – there are no games without the player's interaction, and the construction of environments and allowed actions. (Mello & Perani, 2012)*

Conceptualizando al Jugador

La actividad de jugar videojuegos es una interacción entre persona y máquina, una relación que ha ido cambiando físicamente a través del tiempo (interacciones visuales, auditivas, táctiles) dando otras posibilidades de interacciones con el avance de la tecnología. Por ejemplo la aparición de la consola para el hogar –con mas de un controlado para poder jugar entre varias personas–, y los juegos online, que te permiten interactuar digitalmente con personas de todo el mundo. A pesar de esto los medios de comunicación han encasillado al gamer como una persona perezosa, antisocial e incluso violenta, pero hoy sabemos que estas no son características claves dentro de los gamers, jugadores que no necesariamente encajan en el estereotipo pero sí mantienen otras características comunes presentes de esta cultura, como horas frente a una plataforma de juego o importantes gastos económicos en videojuegos; como también hay personas con características violentas y antisociales que nunca han tocado un videojuego; o gente que pasa una importante cantidad de horas al día frente a una pantalla, sin necesariamente jugar videojuegos (Rodríguez, Esparza & Carrillo, 2009).

La doctora en sociología Helen Thorman realizó una investigación etnográfica durante 4 años en distintas hogares de videojugadores en Inglaterra (2007-2011), donde los juegos electrónicos conformaba una parte de la vida cotidiana y social de los 'compañeros de habitación'. Este estudio realiza numerosos alcances interpretativos del comportamiento de los jugadores durante el acto de jugar en el living, y el contexto de su vida adulta-joven (21-35 años). Dentro de los contenidos Thorman explica que el jugar videojuegos (gaming) no se concentra únicamente en el acto del juego mismo, sino que existen interacciones principalmente sociales dentro y fuera de ese momento-espacio.

Thorman desarrolla dentro del análisis de su estudio que **el gaming es un evento social no determinado por la tecnología, sino por la interacción de las personas debido a la existencia de ésta (y del videojuego).**

Por otro lado, **define la importancia que le dan los gamers a la jugabilidad por sobre la tecnología** (Ej.: Gráfica del videojuego) y de cómo esto determina la inmersión de las personas en los videojuegos. Por lo que hace una diferenciación entre Jugadores Geek y Jugadores normales. Da algunas pistas de que el jugador responde y modera su juego de acuerdo a sus a preocupaciones y ansiedades sociales o personales, y lo utiliza como respuesta a necesidades placenteras.

El jugador "normal" toma el placer en el evento social de jugar videojuegos, racionalizando y limitando la interacción de tal manera que sea comparable con otras actividades sociales estereotipadas masculinas heterosexuales como salir a tomar, hacer deportes, jugar en equipo y competir. Los jugadores normales mantienen una distancia crítica frente a los juegos, normalizándolo al entregar puntos de vista económicos, racionales y lógicos para explicar la interacción (con los videojuegos). Por otro lado el placer intenso, identificación e 'inmersión' son características de los **jugadores Geek**. De acuerdo a las entrevistas, los jugadores normales aunque disfrutan los videojuegos, encuentran placer en el interacción social que produce y lo enfatizan en su discurso.

> *El juego de videojuegos (gaming) no está fácilmente ubicada en un espacio temporal particular inmediato al momento de juego. En cambio, emerge como una rutina cotidiana. Los recuerdos, reflejos, prácticas de juego, sugieren que su duración está mas allá del momento mismo de juego y esto, en cambio, problematiza fundamentalmente las suposiciones hechas en las teorías de videojuego que postulan el jugar como una actividad solitaria, o comprendida como un evento, temporalmente finito, solitario. (Thornham, 2011)*

Por otro lado la acción de "jugar solo" (Solo gaming), no es un evento de inmersión en el juego, como si lo es el juego en grupo. Sino un momento de profundización racional del juego, es decir no hay placer en jugar solo, sólo un sentido de competencia y deseo de conocimiento y aprendizaje para tener un mejor desempeño.

Debido a que la investigación comienza en el 2007 y finaliza el 2011, no realiza referencias importantes al juego online, que es el modo de juego más popular y relevante en la actualidad, pero de acuerdo a las descripciones y discursos de la investigación, es interpretable que **la idea de jugar en línea es una racionalización y normalización del videojuego como actividad social a los ojos del jugador, y no un evento de placer solitario, a pesar de que se encuentra físicamente aislado y/o solo.**

Comunidades

Efecto de esta relación entre el videojuego y lo social es que se produce el surgimiento de comunidades y cultura dentro del mundo gamer. Las comunidades, en el contexto de los videojuegos, se forman al comunicarse y cooperar con otros usuarios y jugadores al interactuar en el mismo producto. (Järvinen, Heliö, & Mäyrä, 2002). Por otro lado cultura y comunicación tienen una relación muy cercana. La cultura esta constituida por las prácticas de significado-reacción (símbolos). Comunicación es la transmisión del significado de estos símbolos entre las personas, este proceso constituye la cultura.

> *La cultura como comunicación tiene un doble efecto: reúne a la gente alrededor de una serie de significados compartidos, crea identidad; pero simultáneamente nos conecta con los demás, constituye diferencias. (Fornäs, 1998)*

Social Usability en videojuegos
El uso motivado por la necesidad de entretenerse y más aun, entretenerse socialmente donde múltiples individuos forman parte de la experiencia y socializan sobre esta.

Solo-gaming
Juego en solitario: describe la actividad de juego cuando se realiza sin compañía, ya sea online o presencial. Generalmente se da cuando se juega el "modo historia" de algún VJ.

En cuanto a cómo se construye esta comunidad, el estudio se basa en la premisa de que en contexto de entretenimiento digital y juegos, la comunidad se forma a través de la comunicación y cooperación entre usuarios y jugadores sobre el mismo producto, por lo que el análisis de la comunicación, en este caso, es parte del uso mismo del producto. De igual manera que en el estudio Communication & Community in Digital Entertainment Services (2002) la Social Usability dentro de los videojuegos forma parte de esta premisa.

Los temas de usabilidad de ninguna manera se transforman en redundantes, pero en experiencia de juego in situ, la usabilidad queda subordinada a la interacción y al contenido audiovisual que provee el videojuego. La naturaleza de funciones comunicativa varía de acuerdo a los juegos y sus intensiones. Por ejemplo en juegos para Solo Gaming, estas funciones son secundarias dentro del gameplay, y muchas veces se encuentran fuera de éste. Por ejemplo, en foros, blogs y fan sites referidos al juego.

En juegos multijugador, tanto fuera como dentro del juego se implementan estas funciones comunicativas. Dentro del juego podemos ver ventanas de chat, o mapas interactivos sobre el juego, que permiten una mejor comunicación en juegos cooperativos. Funciones fuera del juego, como foros o comunidades, pueden incentivar a los jugadores a reunirse y comunicarse dentro del juego, o vice-versa. (Järvinen, Heliö, & Mäyrä, 2002)

Steam es uno de los software que ha incentivado y promovido este tipo de acciones e interacciones, con los juegos y los usuarios simultáneamente, donde tienes pantallas de chat para cada amigo en tu red de contactos,

además puede reunirte con ellos en cualquier servidor de tus juegos a través de Steam. Es como una librería de videojuegos online –como los es iTunes en la música–, con funciones de red social, como agregar amigos, realizar comentarios sobre juegos, y formar comunidades.

Baym resume su investigación acerca de comunidades online con la siguiente afirmación: Los participantes en la comunicación por medio de computadores, desarrollan formas de expresión que les permiten comunicar información social, para crear y codificar significados de grupos específicos, y discutir a cerca de sus identidades… crean normas que sirven para organizar las interacciones y mantener climas sociales deseables. (Baym, 1998)

Steam
Valve Corporation (Plataforma de Distribución digital), 2009
Ademas de encargarse de la distribución de VJ, cumple funciones de gestión de derechos, comunicación y servicios de multijugador.

La generación, o formación de una comunidad tiene relación directa con la manera de comunicarse. En el mundo digital, y especialmente en los videojuegos, se van formando códigos, ya sean verbales o para-verbales, de tal manera que la personas se van identificando con el lenguaje e identificando entre si, hasta lograr conformar una comunidad, parte de una cultura.

Cutura gamer

Gamer o video jugador, se refiere en lo más amplio de la palabra a aquel que juega juegos con "cierta regularidad". Actualmente el término esta directamente relacionado con estereotipos, como los *frikis, ñoños o nerds*, concepciones que han ido lentamente desmitificando sus cualidades más negativas, como personas antisociales, violentas, flojas y gordas, debido a que pasan horas frente a la pantalla; y se ha ido ampliando el espectro de usuarios ya que el mundo gamer se ha introducido en todo tipo de personas y ambientes sociales.

Hay que aclarar que la cultura gamer, tal como lo entendimos anteriormente, no se mantiene sólo en el momento de juego o sólo frente a la pantalla, sino que tiene interacciones sociales fuera de ese espacio/tiempo.

Dentro de los personas o estereotipos de jugador están por ejemplo los novatos, o primerizos, personas que se están introduciendo al mundo del videojuego. Generalmente se hacen notar en los juegos online, ya que carecen de habilidades para el juego, o actúan más lento en respuesta a ciertos problemas que se van presentando durante el mismo. Pero también se pueden reconocer a través de conversaciones corrientes sobre ocio o juegos en una situación social exenta de interacciones con el mismo. O en portales y blogs donde hacen consultas básicas sobre éstos. En otras

instancias sociales se presentan los fanáticos de algún determinado videojuego, que se reúnen a conversar e intercambiar experiencias, incluso representado su personaje favorito a través de un cosplay.

Mas allá de las situaciones visibles en el mundo real, es en el mundo virtual donde nacen estos grupos, y/o comunidades incluso dentro del mismo juego. Pero no siempre fue así, la cultura gamer comenzó tanto en hogares, donde uno de los amigos del barrio tenia alguna consola; en espacios públicos específicos, lugares que hoy están desapareciendo, pero que aun se mantiene vigentes: Las salas de juegos Arcade.

El mundo gamer en Chile se comienza a masificar a principios de los '90 con las primeras consolas y lugares de acceso a los videojuegos, como lo era en esos años el persa Bio-Bio, donde los adolescentes iban a comprar juegos o consolas (piratas principalmente), y "Entretenimientos Diana" de Ahumada (DAH), lugar con una gran historia en torno a los videojuegos en Chile, especialmente en lo que hoy llamamos juegos retro y juegos Arcade. (Don_Segundo, 2011)

Cerca de 1998, con la masificación del acceso a internet, nace una nueva forma de interactuar con los videojuegos. Un reducido, pero fiel, grupo de gamers en Chile conforman esta primera élite, principalmente en torno a tarreo.cl, un foro donde se informa sobre juegos y servidores chilenos, para poder estar conectados jugando en línea. (Madrid & Valenzuela, 2013)

Los juegos multijugador a través de internet no se viven en la casa, sino en espacios amplios y vacíos donde se realizaban estos tarreos, por lo tanto cada jugador llevaba su tarro o computadora (no portátil) y se instalaban en este espacio –ya sea salón, gimnasio, anfiteatro–, y se conectaban a través de una red local para jugar.

La idea de que los videojuegos son para niños y adolecentes se mantuvo en la industria por mas de 20 años desde sus inicios, pero con el avance de la tecnología y la comunicación, el target de las industrias se va ampliando, ya los juegos no son vistos como algo sólo para menores de edad; los videojuegos interesan a todo tipo de personas, y las empresas comienzan a diseñar consolas para la familia y juegos dirigidos a todas las edades, géneros, y plataformas digitales existentes: pc, consolas, celulares, tablets, etc.

Cosplay
Acrón. costume play; *es un tipo de moda representativa, donde los participantes usan disfraces, accesorios y trajes que representan un sujeto específico o una idea, usualmente relacionada con Videojuegos o Comics.*

Entretenimientos Diana
Ahumada 113, 2006.
Uno de los principales centros de videojuegos en Santiago, cerró en Noviembre del 2006.

Fotografía promocional de Kinect
para XBOX 360, 2009.
El concepto era competir con la Wii de Nintendo e incluir la familia en los videojuegos

En la actualidad la cultura gamer chilena ha crecido considerablemente, al igual que los jugadores e incluso público de eventos. Se sabe que la edad promedio de los gamers chilenos bordea los 24 años, es decir la generación que nació en el auge de los aparatos electrónicos y el internet. Desde los tarreos en los '90 a la interconectividad actual, el público chileno se ha adaptado rápidamente, y crecido con los videojuegos.

Algunos datos importantes a tener en cuenta es que somos el 4º país que más consume videojuegos en Sudamérica, con uno de los eventos de videojuegos más grandes del continente (Festigame) y con más de USD 170 millones de ingresos en la industria, superado sólo por países que duplican la población de Chile. (Newzoo, 2015)

Por un lado tenemos los lugares de encuentro, tanto digitales como físicos. Algunos de estos lugares de encuentro son blogs o noticiarios digitales especializados tales como el histórico tarreo.cl, el foro gamercl.cl o el noticiario especializado gamercafe.cl y distintas comunidades online como *lolchile, gamerchileno, skgcl, lagzero, tarreo* y muchas más. En cuanto a lugares físicos se puede hablar de los "Encuentros" que son reuniones programadas por y para las distintas comunidades de videojugadores, y los eventos masivos como Festigame, o distintos campeonatos.

Estudio de Newzoo además postula que sobre 7.7 millones de chilenos juegan videojuegos, esto incluye a jugadores de consolas, computadoras, celulares ¬–es decir desde el jugador casual al profesional–, además de ingresos a la industria por sobre los USD 140 millones (Christiansen Z., 2014). A tal nivel de masividad ha llegado el gaming en Chile que eventos como Festigame –el más grande de Latinoamérica– logra convocar a mas de 45.000 personas en 3 días, agotando entradas; o el *"Desafío Internacional"*, el primer evento masivo del Campeonato Internacional de LOL (League of Legends) en Latinoamérica, también agotó entradas con mas de 10.000 espectadores que presenciaron una partida entre dos equipos sudamericanos.

Festigame 2015
Festival de videojuegos que se realiza en Chile, que en 2015 congregó a más de 45.000 asistentes y para el 2016 ya agotó sus entradas.
Estación Mapocho,
Santiago de Chile
5 de Septiembre, 2015
Agotaron entradas.

Desafio internacional
Final del Campeonato Regional de League of Legends al que asistieron 10.000 personas aproximadamente.
Movistar Arena,
Santiago de Chile
12-14-15 de Agosto 2015
Agotaron entradas

Segmentación segun la industria

Esta categorización de gamers ha sido desarrollada por distintas entidades y empresas para definir al tipo de jugador al que se dirigen, y en la actualidad nos podemos dar cuenta que sigue en constante desarrollo y evolución, al igual que la industria. Por ejemplo el Core o Mid-Core Gamer nace a partir de una necesidad de sub-clasificar a los jugadores de videojuegos, ya que algunos juegos se han complejizado de tal manera que no cualquiera puede comprenderlos a cabalidad, o son mundos tan grandes que necesitan una experticia superior para poder completarlos y vencerlos, como si lo hacen los Hardcore Gamers (Wikipedia, 2015). Por otro lado están los Casual Gamers, un concepto que surge de los videojuegos de navegador, redes sociales y smartphones posterior al año 2000.

Pro Gamer:
Aquel que hace de los videojuegos su vida. Esto es un trabajo, no solo un divertimento. La mayor diferencia con el hardcore gamer, es que le pagan por hacer lo que el otro considera un pasatiempo, y por lo demás es muy bueno en ello.

MMO
Massive Multiplayer Online
Trad. Mutijugador
Masivo en linea
Característica de VJ donde pueden participar, e interactuar en un mundo virtual, un número indeterminado de jugadores simultáneamente conectados a través de la red.

Casual Gamer

Jugadores de videojuegos que mantiene una relación eventual y esporádica con estos. Principalmente se refiere a los jugadores que juegan en las redes sociales o a través de sus smartphone, minijuegos definidos como Casual Games, pero también se ha clasificado dentro de este grupo a aquellos que juegan menos horas (BITMOB, 2011).

Otro punto se refiere a personas mas adultas, de preferencia mujeres (Wolverton, 2007), que no invierten dinero en videojuegos.

Lo cierto que este es un grupo de jugadores amplio y masivo, aunque no el más rentable, debido al fácil acceso a estos juegos. Pero por otro lado también es una puerta de entrada a los videojuegos hardcore, ya que también existen jugadores casuales que si buscan participar de la comunidad o cultura, sin complejizar en exceso su relación con estos.

Core o mid-core Gamer

Jugadores que tienen una relación más cercana con los juegos en general, pero no una relación cerrada, buscan nuevas experiencias y emociones, por lo que generalmente no se comprometen con los juegos de una manera emocional profunda.

Buscan una experiencia más intensa que el casual gamer. Usa distintas plataformas de juego y se acomoda a todo aquello que sea intuitivo de controlar. Por otro lado, es un potencial comprador de videojuegos, aunque prefiere los videojuegos gratis. (Warman, 2012)

Por otro lado sus preferencias de juegos no son distintas de el hardcore, pero no usa todo su tiempo libre en conocer mas de un juego, por ejemplo ama y comprende el mundo de sus juegos MMO, pero no tiene el tiempo para completar una misión de 8 horas (Siegel, 2008), sino que prefiere crear su propia experiencia al tiempo que le acomode.

Hardcore Gamer

Son aquellos que viven el juego de una manera muy intensa e inmersiva. Además se relacionan emocionalmente con el videojuego y su entorno, ya sea un solo juego o varios.

Invierten tiempo y dinero en su(s) juego(s). Aquí una de las claves generalmente es la competencia, y la preferencia por juegos de alta complejidad, profundidad e inmersión.

Además cuenta con un conocimiento amplio de videojuegos y la industria en general; participa asiduamente de los eventos y otras instancias parte de la cultura gamer, como comunidades o clanes, compitiendo contra otros jugadores, creando conocimiento acerca del gameplay de los videojuegos y todo lo que se relacione con este.

Esta clasificación es de las más cercanas en cuanto refiere a cómo y cuánto utilizan los videojuegos los gamers, pues el tiempo de uso no es su único factor, sino también la inmersión e interacción de la persona con el juego, es decir un jugador casual por ejemplo no vive la misma experiencia de un videojuego que un hardcore, las expectativas previas al lanzamiento, la experiencia de transferirse a un mundo creado, la idea de poder generar conocimiento en base a esa experiencia, etc. *"Eso no significa que no lo entienda o no lo disfrute, sino que no busca la experiencia completa, si no aquella que más le gusta del juego"* (Barefoot, 2013). Es por lo mismo que esta categorización define a cabalidad los tipos de jugador, ya que características de categorías distintas pueden estar presentes en una misma persona.

Por ejemplo personas que aunque no pasan gran cantidad de horas frente a un juego, sí compran y conocen más sobre el mundo de ese videojuego: *"A veces como no tengo tiempo para estar en el compu tantas horas y en verdad me interesa el juego, simplemente me meto a internet a ver videos (acerca del mismo) y entender qué es lo que hay que hacer… así puedo completar las etapas mas rápidos y conocer la historia de Ezzio"*.

Lo que sí podemos tener en claro, es que dentro de la comunidad de jugadores una de las grandes diferencias entre aquel que se dice gamer y el que no, es que busca una mejor calidad de videojuegos, para tener la mejor y más completa experiencia, y si eso significa pagar, o pagar más, éste está mas que dispuesto.

Por otro lado la cultura gamer, al ser un mundo complejo y muy amplio, necesita de mucho tiempo para comprenderlo y acceder a él, por lo general los casual gamers y los novatos (noobs) no son considerados, entre las comunidades de jugadores, como parte de la cultura gamer, debido a la falta de experiencia en juegos, o conocimiento relacionado con el desarrollo de videojuegos, el mundo imaginario en torno a éstos o el lenguaje.

EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS

Estudios en torno a los gamers

Controversias

La era digital, Redes Sociales, Comunicación y Globalización, y otros distintos conceptos, definen parte de lo qué vivimos actualmente: Un mundo donde los medios digitales se han tomado gran parte de nuestra vida cotidiana. Ya no sólo nos comunicamos a través de estos, que es en gran parte el "por qué" de la masividad de los medios digitales, si no que también consumimos, nos informamos, aprendemos y generamos conocimiento, y nos entretenemos.

Generación tras generación nos miramos como individuos mas avanzados que las generaciones antiguas y mejores que las generaciones por venir. En el mundo actual no es distinto. Los adultos y mayores ven la tecnología y la comunicación digital actual como un serio problema social, pero como sociedad ya hemos pasado por esto, no una, si no un millón de veces (Vsauce, 2015), y lo cierto es que no somos tan distintos. Un estudio realizado por la agencia independiente de publicidad Brakley (Morrison, 2013) declaraba que esta nueva generación no solo no es tan distinta como creíamos, si no mas bien, *son incluso mejores que otras generaciones anteriores; en temas de educación, delincuencia y tolerancia, por ejemplo*.

Aquello que vemos como negativo de esta generación es lo que se entiende o define como Juvenoia, –término acreditado al sociólogo Davis Finkelhor–, que refiere a los miedos de los adultos mayores, por las generaciones menores. Juvenoia se manifiesta de muchas maneras, como la creencia de que las juventudes de hoy se comportan peor que todas las generaciones anteriores (a pesar de que hay evidencias que demuestran lo contrario).

> *Each generation imagines itself to be more intelligent than the one that went before it, and wiser than the one that comes after it. (Orwell, 1945)*

Juvenoia también se manifiesta en el desprecio sistemático de la cultura juvenil. Desde Elvis Presley, la música rap a los videojuegos, los adultos mayores se apresuran en culpar a la cultura juvenil de los problemas sociales percibidos, a menudo olvidando que los medios valorados en su propia juventud, fueron menospreciados de manera similar.

En este caso nos enfrentaremos a la realidad del entretenimiento, y en específico a los videojuegos y cómo afecta a la sociedad: cómo se ha convertido en una cultura que genera información, recursos, y supuesta causa de problemas en la sociedad.

Los críticos de videojuegos violentos rara vez demuestran una comprensión seria de la cultura gamer como un todo. En cambio, el enfoque es principalmente la adolescencia o niñez, y pone en evidencia una visión bastante desconfiada, temerosa de ella. Esta no es una idea nueva, por su puesto; en el Canterbury Tales del siglo XIV, Chaucer retrata a los estudiantes como charlatanes, ladrones y violadores. *"Se suponía que el Rock & Roll también produciría una generación de anarquistas, cuando en realidad ayudó a formar un cono demográfico de los boomers materialistas como Estados Unidos jamás ha visto."* (Thompson, 2002)

En definitiva los Videojuegos forman parte de esta crítica generacional, algo que, como veremos a continuación, nunca ha sido demostrado totalmente como una actividad destructiva para la sociedad.

A continuación ponemos en la palestra dos de las más relevantes controversias sobre efectos de videojuegos en las personas: la adicción y la violencia producida por los videojuegos, y sobre el estado actual de aquellos estudios sobre la realidad.

Violencia

Desde la aparición de los videojuegos en los años 70, los posibles efectos psicosociales producto del uso de estos, positivos o negativos, han sido objeto de una considerable polémica, principalmente en los niños y adolescentes, los cuales son más susceptibles a los estímulos que producen. Las preguntas, los métodos y los resultados son distintos e incluso contradictorios.

Un paper de la revista Comunicación, de España, analizaba diversos resultados y conclusiones de distintas investigaciones sobre los efectos psicosociales de los Videojuegos (Tejeiro, Pelegrina, & Gómez, 2009). Los estudios declaran que los videojuegos pueden producir Agresividad, Adicción y Aislamiento como principales efectos negativos, y por otro lado entrenan y mejoran habilidades, además de una utilidad potencial, para tratamientos terapéuticos y educativos, como efectos positivos.

El análisis de distintos estudios internacionales finalmente concluye en 3 puntos clave acerca del desarrollo de estos estudios (Bandura, 1989;Fischer; Greitmeyer y co., 2009), primero (1) la controversia no se sostiene únicamente en argumentos científicos sino, con frecuencia, también en opiniones, ideologías, prejuicios y argumentos morales. (2) Por otra parte, los resultados tienden a estar matizados en función del sexo de los usuarios, del tipo de soporte de videojuegos, del lugar de juego, del propio método de investigación, y de otros aspectos. Y por ultimo pero no menos importante **(3) la dificultad de comparar los posibles efectos de los videojuegos de hace veinte años con los de los juegos actuales.**

Ahora bien, estas conclusiones son mas comunes en textos de investigación de el uso de videojuegos, pues se entiende que la gran mayoría de los estudios no incluye el contexto social y cotidiano de la persona, si no los efectos laboratorio del videojuego en un tiempo relativamente reducido, por lo cual es muy difícil ver efectos como un aumento en la violencia de niños y adolecentes, por ejemplo.

En otro estudio, realizado por Anderson y Bushman (2001), concluyeron que los videojuegos sí influyen en la agresión pero hay otros factores que tienen más peso en la agresión de las personas. Según estos tamaños de efecto, solamente el 3% de la variabilidad de la agresión puede ser explicado por los videojuegos violentos. El otro 97% es producido por otras. Si reflexionamos en estos resultados, la relación es muy baja. Cuando comparamos estos números, con los de un meta-análisis de la relación que existe entre la agresión y programas de televisión violentos, se encontró que el tamaño de efecto para esta relación era considerado alto (Fischer; Greitmeyer y co., 2009). Tiene más impacto la violencia en la televisión, que el jugar videojuegos violentos. Este hallazgo es contrario a lo que se esperaría encontrar, ya que videojuego se clasifica como una actividad interactiva, mientras que la televisión es pasiva.

El videojuego y los estudios que lo relacionan con la violencia y la agresividad, tienen cierta validez en sus fundamentos teóricos, pero no en la práctica de sus estudios.

Adicción

Uno de los mayores desafíos al estudiar efectos de los videojuegos es que existe una inmensa variedad de estos, donde cada uno responde a distintas interacciones en su jugabilidad y mecánicas. Hay características comunes, pero cada juego conlleva interacciones, situaciones, y narrativas que pueden o no producir efectos negativos en las personas.

Las adicciones son producto del abuso de cualquier elemento/sustancia que nos produzca placer intermitente, pero dentro de una definición así también podríamos incluir otras interacciones con objetos, como ver futbol, leer libros, o ver series, entre otros. En definitiva, no podemos tomar el concepto videojuegos, como un todo, y decir que produce problemas; a diferencia de cuando se habla de un título en específico. Sí se debe tener en cuenta que, al igual que los estudios que se hacen sobre los juegos electrónicos, las adicciones tienen una consecuencia en problemas principalmente sociales, razón por la que el tratamiento de adicción a estupefacientes, en su mayoría, apoya el área emocional y social del paciente. (Hari, 2015)

Informe Especial
Cuando el Juego se hace Verdadero, 2013
Informe acerca de los efectos de los videojuegos en adolescentes y el posible impacto en la sociedad chilena.

El principal efecto negativo que pueden producir los videojuegos es la adicción, pues "producen sensaciones placenteras en los jugadores, lo que genera un refuerzo positivo intermitente, y eso genera estímulos al circuito de la recompensa, que es el circuito que se activa también en las adicciones" (Informe Especial, 2013), dando efectos muy similares a los de una droga como el alcohol o el éxtasis. Esto sucede cuando el juego lo utilizan como la alternativa al mundo real, y comienza a invadir la vida social, psicológica y física del individuo. La diferencia entre el mundo real y los videojuegos es que con mayor o menos dificultad en el juego, el alcance de una victoria o superación es mas rápida, por lo que los estímulos de recompensa son en periodos de tiempo muy cortos. Los problemas comienzan cuando la frustración por no recibir estos estímulos afectan a la persona, lo que se traduce en una dependencia. Uno de los casos mas extremos conocidos es el de una pareja estadounidense del condado de

Orange (California, EEUU), que no salía de la casa y tenían encerradas y en estado de desnutrición a sus dos hijas producto de una adicción al juego World of Warcraft.

Es por ello que en países como Inglaterra, Alemania o Estados Unidos existen médicos que se han especializado en tratamientos de adicciones a los videojuegos. O incluso en China o Corea del Sur donde se sabe que al menos el 7% de la población es adicta a los videojuegos, por lo que se han creado clínicas especializadas en distintos tipos de tratamientos, tanto invasivos como no invasivos (electrochoque y medicamentos).

La adicción a los videojuegos es real, y puede traer serios problemas, pero que el videojuego por si solo crea adicciones –al igual que violencia o agresividad– esta lejos de ser demostrado. Por otro lado, no distinto de lo que pasa con la agresividad, las causas van más allá del mundo virtual en el cual están inmersos. (Hari, 2015)

Inmersión

"La 'inmersión' en un medio es una "sensación de alejamiento perceptivo del entorno real y de acercamiento a un entorno no real". Una sensación que hace olvidar al jugador que se encuentra sentado frente a la pantalla y ubicado en un entorno no real.

McMahan (2003) en un análisis del concepto inmersión nombra tres condiciones para conseguir la inmersión:

> *(1) Las "expectativas del usuario sobre el juego o el entorno" deben "coincidir o estar muy próximas al entorno del jugador"; (2) Las "acciones del usuario" deben tener un "impacto no trivial" en el entorno; (3) Las "convenciones del mundo (representado/virtual)" deben ser "consistentes", aunque no coincidan con las convenciones del metaespacio (o espacio real).*

Junto a las tres condiciones de McMahan que pueden conseguir la inmersión, un elemento más de los videojuegos que se encuentra como motivo de la sensación de inmersión –y que no tienen otros medios audiovisuales como el cine, o impresos, como el libro–, es la interactividad del videojuego, entendida como *"forma de participar activamente en una narrativa"* (Qin, Pei-Luen, & Salvendy, 2007). El juego exige una mayor participación en el usuario y **una de las claves de la inmersión se encuentra en la forma en la que el jugador interactúa con el juego (gameplay).** (Armenteros & Fernández, 2010)

Sin profundizar mucho mas en los estados que se desarrollan cognitivamente durante una inmersión, se debe aclarar que en un punto de inmersión total el jugador se siente *"separado y desconectado de la realidad" hasta tal punto que el juego es lo único que le importa y tiene la "sensación de encontrarse físicamente en el entorno del juego"* (Brown & Cairns, 2004)

Hasta ahora se ha visto la 'inmersión' como una experiencia relacionada con el estado cognitivo del jugador. La 'presencia', según Witmer y Singer (1998), se produce cuando *"además del sistema cognitivo, interviene el sistema perceptivo"* para hacer sentir al individuo en un lugar donde físicamente no se encuentra (estado de presencia), razón por la que ha sido estudiada principalmente en laboratorios de realidad virtual con simuladores y dispositivos casco-montados.

Actualmente ese estado de presencia está limitado por el acceso a tecnología de Realidad Virutal, pero McMahan hace una distinción entre las dimensiones perceptuales y cognitivas. La inmersión perceptual es conseguida en la medida en que consigamos 'bloquear' el mayor número de sentidos como sea posible del mundo exterior, y conseguir que el jugador solo perciba el mundo virtual que tiene delante. La inmersión psicológica provendría de la absorción mental derivada de la experiencia en el mundo del juego. Por lo tanto esta sensación de alejamiento del espacio real se puede conseguir a través del la misma tecnología asequible en los hogares, como la misma pantalla y unos audífonos.

La experiencia óptima está relacionada con pasarlo bien (enjoyable). Una experiencia de juego será divertida (enjoyable) cuando se consiga capturar la máxima atención del jugador con tareas que requieran el máximo de atención y carga de trabajo (Armenteros & Fernández, 2010).

Frustración

> *Varios psicólogos hablan acerca de la relación que existe entre la frustración y la agresión, en donde la frustración lleva a la agresión... Esto sucede cuando los resultados obtenidos son menores que los que se esperaban [Worchel, 1974] pero las frustraciones llevan a la agresión en la medida que estas frustraciones son aversivas y conducen al afecto negativo [Berkowitz, 1988]. (Rodríguez, Esparza, & Carrillo, 2009)*

De acuerdo a Juul (2009), la frustración en un videojuego está directamente relacionada con el error o la falla. Es bastante simple: Cuando se juega un juego, quieres ganar. Ganar te hace feliz, perder te hace infeliz. Pero perder o fallar dentro de un juego solo hace un juego mas interesante

o divertido. De a cuerdo a las conclusiones de Juul en su estudio sobre el miedo a perder, **el error en el jugador debe formar parte del desafío en el juego, del aprendizaje y desarrollo de un buen juego.**

La explicación psicológica estándar para el desafío y la derrota, es la teoría de flow de Mihaly Csikszentmihayl, donde el desafío de una actividad dada, forma un estrecho canal en el cual el jugador se encuentra en este estado de satisfacción (flow state). (Csikszentmihalyi, 1990)

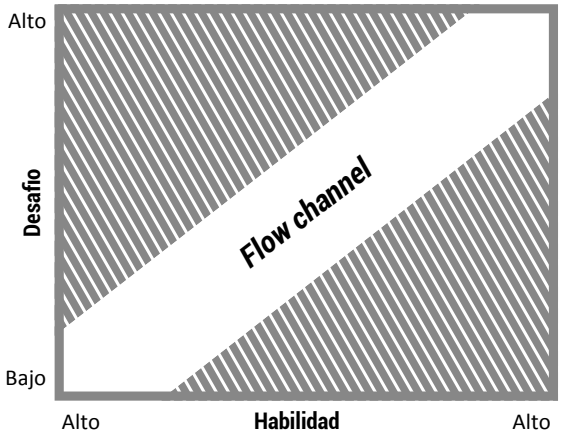
Esta teoría sugiere que el canal de flow oscila entre ansiedad y aburrimiento, y se infiere en su ilustración (Figura 1) que existe un incremento en la dificultad, algo que no está declarado en la teoría misma. Por lo que Noah Falstein desarrolla otra sugerencia, asegurando que la dificultad del juego debería variar en olas: algunas veces el juego debería ser lo suficientemente fácil, otras debería presentar dificultades mayores, y tener irregularidades que conduzcan hacia el disfrute del juego (Figura 2). (Falstein, 2005)

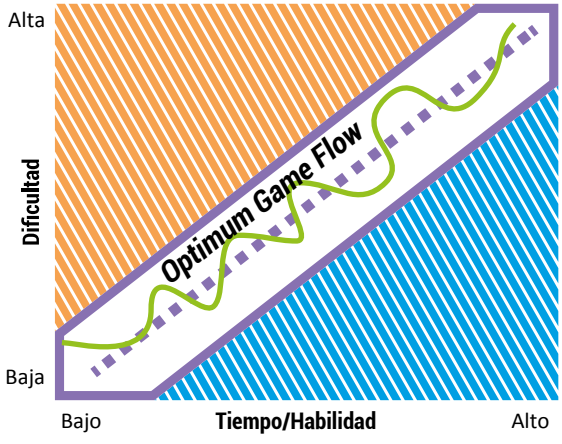
Por lo tanto ganar sin fallar conduce a la insatisfacción y al aburrimiento en el juego por parte del usuario, por lo que debe existir cierto balance. Durante el desarrollo de la actividad de juego, el tiempo es el que va presentando estas situaciones que permiten este flujo óptimo. Por ejemplo, en el Tetris es el aumento de la velocidad del juego a medida que avanza.

En un juego multijugador, los eventos de gameplay que permiten este flujo son variables, como debería ser, pero no dependen del juego ni se programan, dependen de con quien compartimos el momento de juego.

Las controversias sobre el uso de los videojuegos están relacionadas a los efectos que estos tienen mayoritariamente sobre los adolescentes. Hoy, 20 años después de la introducción de esta actividad en la sociedad joven chilena, debido al uso masivo de videojuegos, el mundo del periodismo y los medios de comunicación vuelven a poner los ojos sobre esta cultura y con un énfasis en los efectos positivos sobre las personas, en contraposición a lo que mostraban los estudios previos sobre los efectos, mas bien negativos, del uso de juegos de video. Incluso, podemos ver que fuera de los medios tradicionales se presenta una mirada que promueve la actividad y demuestra que el uso de estos juegos no empeora necesariamente la calidad de vida.

Con el fin de comprender la actividad de videojuegos como eje principal del desarrollo de esta cultura es necesario comenzar a entender el juego en si mismo y su uso; analizar las características que le dan identidad a esta comunidad y a su forma de relacionarse; y cómo la industria segmenta y limita su formación a través del diseño y uso del juego.





FPS
First Person Shooter
Trad. VJ de Disparo en Primera Persona
La cámara en primera persona es una vista que se emplea en los videojuegos en la cual el mundo se ve desde la perspectiva del personaje protagonista.

RPG
Role-Play Game
Trad. Juego de interpretación de roles
Videojuego donde se controla y representa cabalmente a un personaje (o varios), que debe cumplir con una serie de objetivos o misiones preestablecidos por los programadores.

RTS
Real Time Strategy
Trad. VJ de Estrategia en Tiempo Real
Son videojuegos de estrategia en los que no hay turnos sino que el tiempo transcurre de forma continua para los jugadores.

MOBA
Multiplayer Online Battle Arena
Trad. Campo de Batalla Mulijugador en linea
Dos equipos de jugadores compiten entre sí, con cada jugador controlando un solo personaje a través de una interfaz de estilo RTS.

CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

según plataformas, modo de juego y genero

Tipologías

En teoría de videojuegos son muchas las tipologías documentadas y desarrolladas por la industria y por los investigadores, categorizaciones que definen elementos narrativos y reglas comunes entre juegos que les permiten diferenciarse de otros, ya sea por el medio tecnológico o físico que usan, por su modo de juego, su sistema o por las reglas internas del mismo. Eduardo Parás (2014) hacía una diferenciación interpretando ciertas macro características que describían la finalidad principal que estos tenían.

Arcade:	*Deportivo; Carrera; Shoot'em Up; Lucha*
First Person Shooter (FPS):	*Infiltración; Survival Horror*
Simuladores:	*RTS; Simuladores*
Avientura:	*Aventuras graficas; Aventuras Clásicas; RPG*
Online Masivo (MMO):	*MMOFPs; MMORPG;* MOBA
Multijugador:	*Party Games; Juegos de Mesa*
Otras Clases:	*Rompecabezas; Educación; Exploración*

La diferenciación o patrón de diferencia entre estas tipologías, se acerca más a una idea historicista de los videojuegos. Al ser tan complejo este mundo, el análisis realizado por Parás intenta diferenciar a los videojuegos de a cuerdo al estilo de cada uno, más que declarar una categorización que aplique características diferenciables, no replicables entre juegos de distintas categorías. Por ejemplo en la categoría de FPS y MMO se pueden encontrar los juegos de Tiro en Primera Persona.

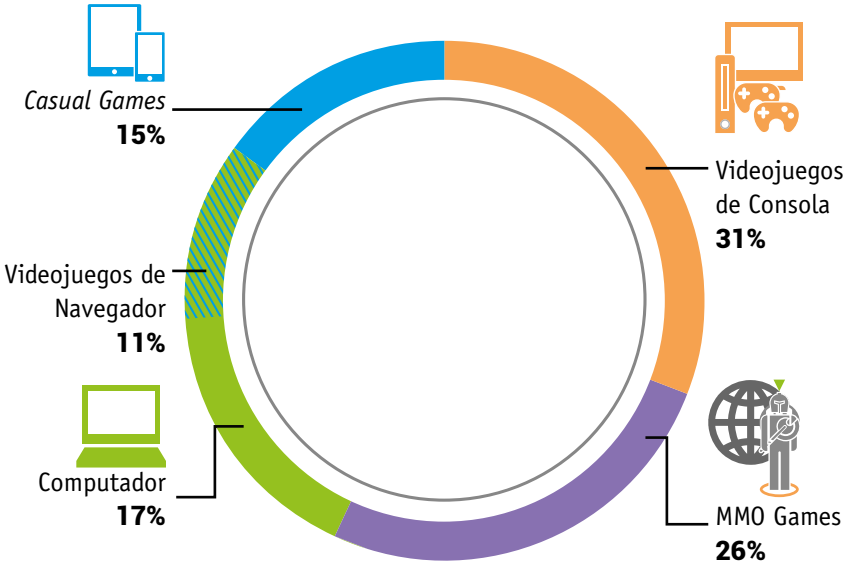
En este caso se ha decidido atenerse a categorías que se relacionen a la conexión e interacción con otros jugadores.

(Clasificación según)
Plataformas

Una de las maneras más simples y tradicionales de categorizar a los video-jugadores, es a través de las plataformas que usan. Estas plataformas o dispositivos electrónicos, son el medio para el traspaso de imágenes digitales a una pantalla, y permiten la interacción de estas con el jugador a través de un control. Estas plataformas son: El computador, las consolas para el hogar, los arcade, las consolas portátiles y los dispositivos casuales como Smartphone o Tablet.

En la actualidad, categorizar a través de las plataformas no define al gamer, debido a que muchas personas pueden tener acceso a las distintas plataformas en simultáneo. Es decir pueden encontrar 4 o mas de estas plataformas en un solo hogar. Si se habla del acceso que se tiene a los videojuegos, y al mundo gamer en general, poseer un computador o poder utilizar uno, permite un espectro mucho más amplio a los videojuegos, que sólo tener un Smartphone o una Tablet. Por otro lado, el acceso a internet amplía las posibilidades de juegos, como lo es en el caso de los MOG (Multiplayer Online Games) o de los videojuegos con sus plataformas de internet (Minijuegos, Koesing Games y muchos otros), ya que para poder ser jugados se requiere el acceso a internet.

En definitiva, los videojuegos y el ingreso a su cultura, tiene barreras que no dependen de las mismas personas en principio, si no de su situación económica y social, que les permite acceder, o no, a las distintas plataformas de llegada a este mundo de los videojuegos. Por lo tanto, ser gamer en gran parte depende del lujo de tiempo libre, por su puesto; la posibilidad de acceder a una o distintas plataformas de videojuego; y por ultimo, en la actualidad, al acceso a internet. Las salas de juego arcade son las primeras que democratizan esto, pero en países como Chile, donde el acceso a internet supera el 67% de los hogares (SUBTEL, 2015), estas van disminuyendo.



Fuente de Ganancias
a travez del consumo de videojuegos en Chile durante el año 2014
Fuente: Infografia *Estado de los Videojuegos en Chile*, La tercera. Julio 2014

Arcade

Controladores: Palanca, botones, controladores personalizados (manubrio, pistola con infrarrojo, etc.)

Las primeras plataformas de videojuegos fueron estas maquinas de casi 2 metros de altura, que para lograr un sistema rentable de uso, debieron ser dispuestas en espacios privados de acceso publico. Algunos de los vigentes en Chile son:

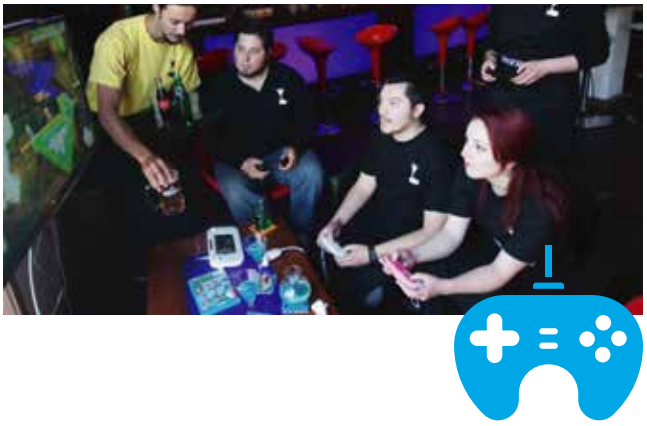
Juegos Diana – Plaza de armas

Chuky Games – Toesca con Echáurren

Computadora o PC

Controladores: Teclado, Mouse, Joyistik, controles modificables y personalizables.

La computadora es una de las primeras –si no la primera– plataforma de videojuego, principalmente por que es la plataforma con la que se desarrollan los videojuegos. Es importante recalcar que en la actualidad es una de las herramientas que permite la interacción con videojuegos más efectiva, debido a su capacidad de modificación de los juegos, controles, grafica, etc. Por otro lado, su conexión a internet es claramente un facilitador en el mundo de los videojuegos en la actualidad.



(Video) Consola

Controladores: Joyistick, Joystick con sensor de movimiento (Wii y PS4), Kinect (para XBOX).

La consola, como se le llama comúnmente, es el producto que en esencia desarrolla la cultura de los videojuegos como la conocemos hoy, debido a su capacidad de movilidad, sus ventajas de juego simultáneo con otras personas y la capacidad de llevar al hogar. La consola es, en definitiva, el elemento más puro de videojuegos, pues en un principio sólo se le podía dar esa utilidad. En la actualidad, debido a la multimedia e interconectividad, la consola incluso sirve para conectarse a Netflix.

Videoconsola portátil

Controlador: La misma Videoconsola portátil

La videoconsola portátil es la evolución máxima de la consola, pues contiene todo lo necesario para poder disfrutar de un videojuego en la palma de la mano, algo que en los años 90 era totalmente novedoso, hoy prácticamente forma parte de las funciones del celular, por lo que se ha tenido que reinventar.

Smartphone/Tablet

Controlador: Pantalla táctil

Desde el juego de Snake en Nokia los celulares y aparatos tecnológicos que le siguieron, se han desarrollado juegos de fácil acceso y uso, a tal punto que hoy son una de las plataformas mas usadas en el mundo de los videojuegos.

(Clasificación según)
Tipos de Multijugador

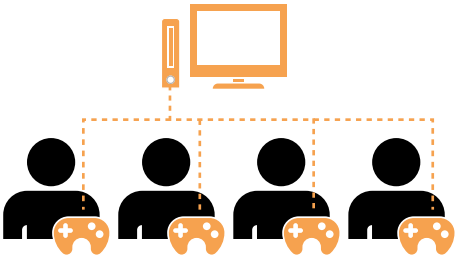
Los videojuegos hace más de 20 años que comenzaron a producir títulos que permitieran ver a los juegos como un medio de reunión y entretenimiento para grupos, principalmente las consolas para el hogar. Aquí se desarrolla una categorización de modos de interacción en juegos para 2 o mas jugadores.

En primer lugar tenemos el multijugador presencial, dentro de los cuales podemos rescatar los juegos por turnos o juegos de mesa digitales o los Party Games.

Los juegos de mesa rescatan la lógica de juegos como Monopoly, Risk o Las Escaleras. Los hay en variados estilos de juego –principalmente como minijuegos– que producen instancias de entretención grupal, sin reglamentos complejos. Este tipo de juegos existen en distintas plataformas con conexión a internet (Computadoras, Consolas, Tablets), funcionan con una lógica de turnos y fue una de las primeras modalidades para multijugador. (The Strong, 2015).

Las consolas (Wii, XBOX, Play Station) han desarrollado un área de los juegos como instancias para compartir y divertirse en grupo, los Party Games, permiten un juego simultáneo –generalmente de 2 hasta 4 jugadores–, limitado por la cantidad de controladores que se puedan conectar. *"Funcionan bajo la lógica del arcade, en pequeñas cápsulas que demandan mucha atención y que, además,* ***son capaces de generar momentos clímax que acentúan (de manera positiva) la competencia entre los jugadores."*** (Parás, 2014)

Las consolas y arcades agregaron más controladores para que la industria de videojuegos promoviera la interacción simultánea entre varias personas. En el caso de los computadores se desarrollo otro tipo de interacción, usando las redes y medios de comunicación en desarrollo. Pensando en la inclusión de más gente a través de estas modalidades de juego, la industria vio en el internet una oportunidad, donde las barreras del juego multijugador se podían ampliar.



Multijugador Presencial

Desde mediados de los 90' juegos de distintos géneros se fueron introduciendo en el juego interconectado, se han lanzado desde juegos competitivos hasta juegos cooperativos, rompiendo los límites del juego multijugador. El concepto de juego online, finalmente, hoy no tiene limites, y es una de las prioridades dentro de todo desarrollador de videojuegos. La conectividad, la creación de redes, grupos y comunidades de juego, es actualmente un concepto que forma parte del modelo de negocios de las grandes y pequeñas empresas desarrolladoras.

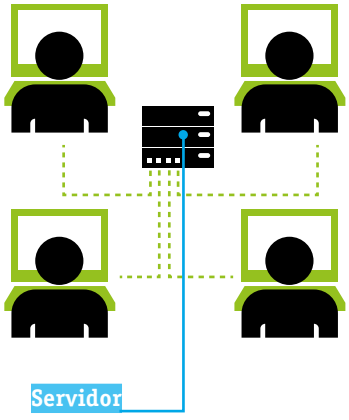
Tipos de Interacción para Juegos Multijugador Online

Las posibilidades de juego que existen en un multijugador online son bastante mayores. En un principio el modo de conexión fue a través de eventos o reuniones LAN (Local Area Network), en Chile conocidas como tarreos, que eran exclusivas para juegos de computadores no portátiles, denominados tarros.

Una **LAN Party** sucede cuando uno de los participantes (anfitrión) o computadores actúa de servidor y permite una la conexión limitada con otros computadores para poder interactuar simultáneamente en el juego. De esta manera los participantes debían reunirse o comunicarse de manera directa para poder conectarse entre los presentes, a través de cables de red, e interactuar en grupo.

La popularización de este modo de juego hizo que grandes grupos de personas se reunieran en espacios grandes y llevaran sus computadoras para poder jugar en grupo. Este tipo de actividades aún presentaba límites demarcados por el espacio, de acuerdo a la cantidad de personas y computadores que cabían en el, o por la tecnología, dado por las cantidad de conexiones que permitía el servidor.

Para resolver estos problemas la industria comenzó a desarrollar juegos con servidores exclusivos para sus títulos, de tal manera que la cantidad de jugadores en simultáneo fuera ilimitada, controlada y mantenida por ellos mismos, lo que permite que grandes cantidades de jugadores puedan conectarse al mismo tiempo.



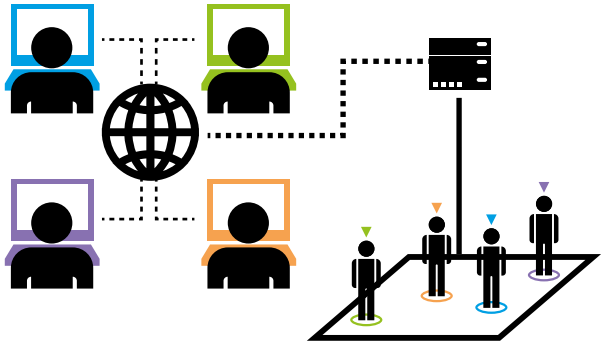
Software capaz de atender las peticiones de un o varios clientes y devolverle una respuesta en concordancia.

Massive Multiplayer Online (MMO) o Multijugador Masivo en Línea, es la denominación que se les da a aquellos juegos que desarrollan un modo de juego multiplayer en línea, con una cantidad ilimitada de participantes, que permite la interacción y comunicación con personas alrededor del mundo, generando comunidades, clanes, o ayudando al juego en grupo entre conocidos y/o desconocidos.

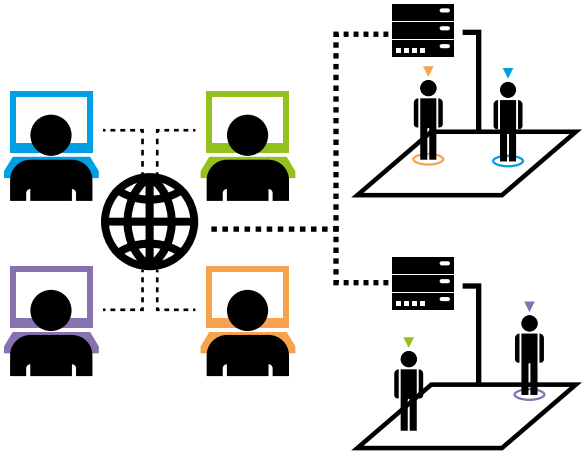
En este tipo de juegos, miles de personas están conectadas simultáneamente en un mismo mundo. Es como si los parques de juegos –que en este caso serian el servidor de una conexión LAN–, se convirtiesen en enormes países de juego donde miles y millones de personas compartieran al mismo tiempo, cada uno desde su computador.

Multiplayer Online Games (MOG) o Juegos Multijugador en Línea. La gran diferencia que se establece con los *MMOg* es que existen una serie de servidores para jugar en grupos limitado de personas dentro de un mismo juego. Por los general no son juegos con mundos abiertos, si no juegos con un propósito claro y único, que puede ser enfrentado personal o grupalmente.

Aquí también se puede dar la particularidad de que miles de personas estén conectadas simultáneamente, pero no van a participar en una misma partida todos juntos, si no que cada grupo tendrá su propio mundo donde interactuar con otros jugadores.



MMO



MOG

Modalidades de juego Multijugador

_Solo Gaming: 1 solo jugador se enfrenta al mundo virtual ofrecido por el juego, con la facilidad de interactuar con este y con todos los demás jugadores como le parezca conveniente, dando las facilidades necesarias para interactuar con otros, o si quiere, evitar todo tipo de comunicación.

_Cooperativo: 2 o más jugadores juegan en simultaneo en un equipo, donde cada jugador realiza alguna tarea, distinta o común, dentro del juego de tal manera de obtener un resultado favorable para todos los participantes.

_Enfrentamiento: 2 o más jugadores se enfrentan entre sí, con el fin de superar a los otros contrincantes dentro de una misma partida de juego.

_Enfrentamiento por equipos: Equipos de 2 o más personas se enfrentan simultáneamente dentro del juego con el fin de superar y/o derrotar al equipo contrincante, es una mezcla entre el juego cooperativo y el enfrentamiento.

Emparejamiento

En los videojuegos, emparejamiento se refiere a los criterios de cada videojuego para reunir jugadores en una partida multijugador. Cada juego establece criterios de manera independiente, basado principalmente en el nivel de aprendizaje de cada jugador, en caso de que sea necesario. Los MMO, debido a su modo de juego abierto y masivo, no poseen emparejamiento.

_Emparejamiento Aleatorio: Los jugadores que entran a una partida son seleccionados sin criterios previos, o por orden de llegada a la partida, por lo que no existe diferenciación entre cada jugador.

_Emparejamiento Balanceado: Sistemas matemáticos seleccionan a cada jugador de acuerdo a distintos criterios como tasa de partidas ganas/perdidas, Nivel de juego o Ranking dentro del mismo.

_Emparejamiento Predeterminado: El anfitrión (host) define los criterios de las personas que van a jugar, ya sean criterios de nivel mínimo o máximo, cantidad de personas, o incluso seleccionando exactamente a las personas con las que quiere conectarse. Esto ultimo también se pude hacer de manera externa, poniéndose de acuerdo –fuera del juego– en qué servidor se van a reunir.

Comunicación in-game

Aunque es independiente del juego multijugador que se juegue, existen distintas maneras de comunicarse y organizarse al jugar, tanto visuales como auditivas.

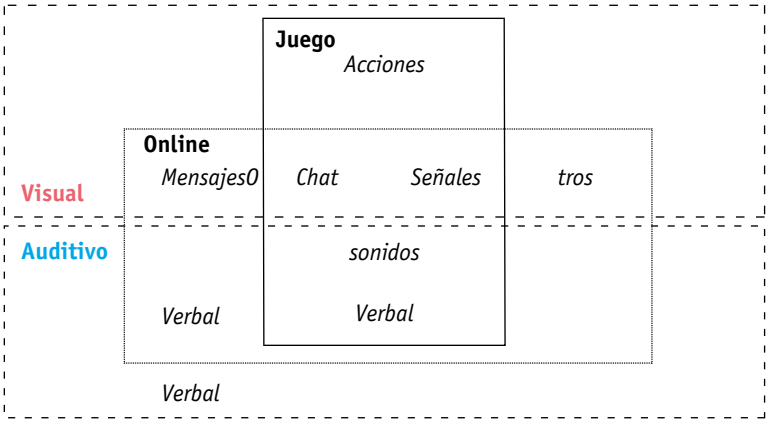
_Chat (visual): Modalidad básica de comunicación dentro de un juego multijugador, debido a que se encuentra integrada a la pantalla, necesaria para cualquier videojuego. Por lo general, todo juego online tiene esta posibilidad de comunicación, ya sea para interactuar con todos los jugadores o solo con algunos (por ejemplo, con tu equipo o con un participante en particular). Una de las características que tiene el chat, es la cantidad de acrónimos y abreviaciones que se han definido a lo largo de la historia, ya sea para situaciones específicas de un juego, o términos que aplique a la cultura gamer en general.

_Mensajes predeterminados (visuales y/o auditivos): Mensajes pregrabados en el juego, con algún control de atajo, con el propósito de hacer mas rápida la entrega de mensajes. Principalmente se usa en multijugador cooperativos, para poder comunicarse con el equipo y coordinar acciones grupales dentro del juego.

_Alertas (Visuales y auditivos): Estas alertas son mensajes sonoros y visuales, geolocalizados por el jugador en el mapa dentro del mundo virtual. También pensados para juegos cooperativos con el objetivo de facilitar la coordinación y organización de acciones grupales en el juego.

_Micrófono (Auditivos): Este sistema de comunicación rara vez forma parte del mismo juego, si no que esta integrado a los sistemas de la plataforma. Muchos jugadores hardcore lo utilizan, pues les permite separar el envío de mensajes de la pantalla.

Sistemas de Comunicación
Dentro y fuera del juego/plataforma
Muestra de los distintos sistemas y niveles de comunicación dentro del juego, en el medio auditivo y visual.



Géneros relevantes

Existen una cantidad inmensa de géneros y clasificaciones de los videojuegos de acuerdo a su modo de juego, o interacción con el mundo virtual. En este análisis de genero nos enfocaremos en 6 modos multijugador que son bastante populares en el mundo gamer y en Chile, en particular.

Modos de juego que tienen un nivel de dificultad medio-superior, por lo que su target no son jugadores novatos o casuales. A pesar de ello se han desarrollado variaciones más simples, con menos interfaces e interacciones para jugadores más casuales, pero que no fueron evaluados en esta investigación.

Por ultimo gran parte de los juegos nombrados y ejemplificados son juegos con los que el investigador ha tenido contacto y conoce a profundidad su jugabilidad y otros aspectos relevantes durante su uso. Por lo que gran parte de la información esta extraída de la experiencia y conocimientos previos, y que en el mundo gamer forman parte de la cultura y el lenguaje.

Juegos de Pelea

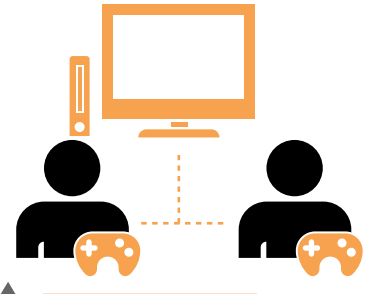
El modo de juego es enfrentamiento uno contra uno: derrotar a tu oponente.

El juego se desarrolla en una arena de combate, que representa, por ejemplo, al cuadrilátero en una pelea. Los jugadores seleccionan a su personaje (avatar), y deben realizar la mayor cantidad de golpes o "combos" para vencer al contrincante.

En la actualidad existen campeonatos de este tipo de juegos, y ha sido uno de los primeros estilos en masificarse, especialmente en salas arcade y consolas para el hogar.

Algunos Títulos: *Tekken (Serie), Street Fighter (Serie), Mortal Kombat (serie), Marvel vs Capcom, Súper Smash Brothers (Serie).*

Mortal Kombat
Midway Studios, 1992.
VJ de Pelea



Juegos Presenciales
Generalmente estos juegos son preferidos para jugarlos videoconsolas, siendo los de deportes los mas populares en Chile.

Videojuegos de Deportes

Se trata de videojuegos que emulan un deporte físico tradicional. Para no confundirlos con los videojuegos de pelea, dejaremos de lado deportes "1 vs 1", tales como el boxeo, la lucha libre o MMA (Artes Marciales Mixtas), aunque en teoría los conceptos básicos de multijugador son los mismos: dos jugadores, donde cada uno controla un equipo.

Estos juegos tienen un enlace directo con la realidad, lo que ayuda a la comprensión de las reglas del videojuego pues son las mismas que se aplican en el mundo real.

Algunos Títulos: T*ony Hawk's Pro Skater, Fifa (Serie), Madden NFL, Wii Sports, Pro Evolution Soccer (Serie), Mario & Sonic at the Olympic Games, NBA2K (Serie).*

FIFA 12
Electronic Entertainment, 2011.
VJ de deporte

League of Legends
Riot, 2009.
MOBA

Juegos en Linea
Estos juegos estan enfocados en el juego en linea de enfrentamiento, a pesar de que todos contienen un modo "historia".

Call of Duty: Modern Warefare 3
Infinity Ward, 2011.
FPS

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

En la actualidad, es el género de videojuegos más popular y competitivo. Sus inicios son bastante particulares, ya que se trataba de un mapa moderado* de "Star Craft", llamado: Defense of the Ancients (DotA).

El juego básico consiste en un enfrentamiento entre equipos de 5, en un mapa de 3 carriles, donde cada bando debe destruir la base o núcleo del contrario.

League of Legends tiene sobre los 50 millones de jugadores online al mes, y aproximadamente 7,5 millones de jugadores simultáneos en las horas peak del cada día.

Algunos Títulos: *League of Legend, DOTA 2, Heroes of the Storm.*

FPS (First Person Shooter)

Los videojuegos de disparos en primera persona han sido, históricamente, los de más fácil acceso y de alta convocatoria a nivel online, desde 1974, año en que aparece "Maze Wars", uno de los primeros en su clase.

Es uno de los tipos de juegos más populares, por su estilo multijugador, debido a la baja complejidad a la hora de jugar. Por lo general se trata de equipos que compiten por la mayor cantidad de muertes del equipo contrario, aunque actualmente existen otros modos de competencia como "Captura la bandera" o "Dominio".

Algunos Títulos: *Wolfstein 3D, Doom, Quake, Unreal Tournament, Half-Life: Conunter-Stike, Medal of Honor, Call of Duty (Serie), Halo (Serie), Battlefield (Serie), Guild Wars (Serie).*

RTS (Real Time Strategy)

Dentro de la gran gama de juegos de estrategia, los RTS o Juegos de Estrategia en Tiempo Real han sido uno de los subgéneros que más se ha y masificado y evolucionado. Se trata de juegos de estrategia de batalla o guerra, donde se involucran muchas tareas, desde la recolección de recursos hasta el movimiento de tropas en el mapa.

La popularidad de estos juegos, desde principios del siglo XXI, ha permitido la realización de torneos internacionales, principalmente en 2 franquicias: Warcraft III y StarCraft.

Algunos Títulos: *Warcraft (Serie), Star Craft (Serie), Civilization (Serie), Age of Empires (Serie), Battle for Middle Earth, Empire Earth (Serie)*.

FIFA 12
Blizzard Entertainment, 1998.
RTS

RPG (Role Play Games)

Basado principalmente en la idea de experimentar una aventura, a través de un avatar o personaje personalizado por ti.

Este concepto seria llevado mas adelante al Internet, con Diablo (en la imagen), RunEscape y World of Warcraft, siendo este último, el juego online masivo mas popular y mas jugado en la historia de los video juegos. Lo que nos lleva al concepto aplicado, para este y una serie de juegos online que aparecerán a partir de finales de los 90: Los MMORPG, donde MMO quiere decir Massive Multiplayer Online.

Algunos Títulos: Diablo *(Serie)*, Ragnarok, Run Scape, Fallout *(Serie)*, Elder Scrolls *(Serie)*, Grand Theft Auto *(Serie)*, Bioshock, Final Fantasy *(Serie)*, World of War Craft.

Diablo
Blizzard Entertainment, 1996.
RPG

VISUALIZANDO LA EXPERIENCIA

Selección y simplificación de la información

El proceso para obtener la información fue más que una simple conversación. Fue también una forma de demostrar que ciertos comportamientos coinciden con lo narrado por los participantes, o que por el contrario, existen ciertas contradicciones entre lo narrado y lo observado. En el analisis los resultados se infieren de observaciones hechas durante las entrevistas, en conversaciones informales con "informantes" conocidos, que podían corroborar o negar ciertos comportamientos de los participantes, aprovechando que estos pertenecen a círculos cercanos. Teniendo esto en cuenta, el análisis de la entrevista debía ser respaldado con datos objetivos, que pudiesen demostrar las acciones y comportamientos. Por lo tanto, se resolvió realizar fichas graficas informativas, que contuvieran datos transversales para todos los participantes de esta segunda etapa.

Lo primero fue transcribir cada entrevista y marcar respuestas relevantes que dieran pistas acerca de la interacción con los videojuegos. Habiendo transcrito y escuchado cada entrevista, se pasa a comparar ciertas respuestas y encontrar patrones, siempre teniendo presente los objetivos pre-descritos para la investigación. Así, cada respuesta y opinión debía concordar con algún objetivo o patrón de búsqueda. Finalmente, en la pagina que enfrenta al texto de la entrevista, se describían estas respuestas y comportamientos en pocas palabras, cada una correspondiendo a uno de los temas previamente señalados: Relación histórica con los videojuegos, conocimiento del mundo de los videojuegos, estilo y preferencias de juego, control de la actividad y tiempos de juego, opinión personal (efectos).

Una vez descrita y resumida cada respuesta entregada por el participante, se pasa a la etapa de comparación y búsqueda de patrones. En cada caso, también se corrobora toda la información con la encuesta previa, y es así como se realiza la primera ficha de información de los participantes. Esta, aunque logra describir ciertos patrones acerca de visiones, y conocimiento sobre los videojuegos, no visualiza el comportamiento. Por lo que

se resuelve inferir ciertas respuestas como comportamientos con el fin de encontrar estos nuevos patrones, que ayudarán a concluir los descubrimientos de esta investigación.

Es de esta manera que se resuelve graficar la mayor cantidad de información posible, y así comparar estos gráficos para poder entender y transmitir estos patrones de comportamiento. Adicional al uso de gráficos de patrones, se decide agregar ciertas opiniones personales que respondían a las intenciones de esta investigación, puesto que aportan a la visión personal de los efectos de los videojuegos, y permiten poner en tela de juicio ciertos objetivos de este estudio como representativo de los gamers chilenos, como otros estudios que muestran esta cultura.

Por último, las conclusiones sacadas de esta muestra (participantes) son contrastadas con la bibliografía previamente realizada, y la experiencia y conocimiento personal, de manera de rescatar los elementos de diseño de videojuegos que son relevantes a la hora de la toma de decisiones y uso de estos, adicional a los temas socioculturales de cada participante que llevan a estas decisiones, para finalmente desarrollar un diagnóstico general a cerca de la situación actual de usuarios objetivos y las razones de su comportamiento al enfrentarse a los videojuegos.

Extracto de Entrevista #6
Francisco/ 28años
Trabajador Full-Time
24-36 Horas Semanales

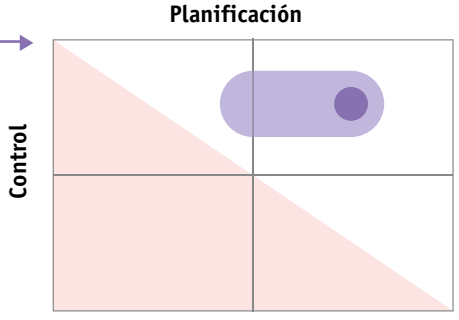
"... si es que no me junto con mi polola, prendo la consola y ahí estoy jugando, y conversamos y coordinamos, y jugamos 3, 2 ,4 horas... Yo diría que es entre las 10 y las 12 de la noche, y eso ha sido mas o menos los últimos 3 años. Los fines de semana igual juego un poco más pero no tiene primera prioridad, como que hay que hacer cosas si o si, y después viene el juego."

"Y un tiempo jugaba LOL, me aburrí del LOL y después me metí a jugar HOTS, todo en paralelo, de repente hay días que hay mantención y con algo tienes que matar el vicio. Pero principalmente Destiny, que es donde yo creo que he tenido la mejor experiencia de juego online."

rutinas de Juego

_Planificado: tiene organizado el dia para poder jugar 2 a 4 horas todos los dias. Ademas los juegos le ayudan a organizarse mejor.

_Controlado: A pesar de que organiza para jugar todos los dias, los juegos no son su primera prioridad, incluso el findesemana a pesar de que juega mas que en los dias de semana. v/s _Semi-Controlado: nombra al videojuego como un vicio, en adicion juega mas de 24 horas a la semana (cerca de 4 horas al dia).

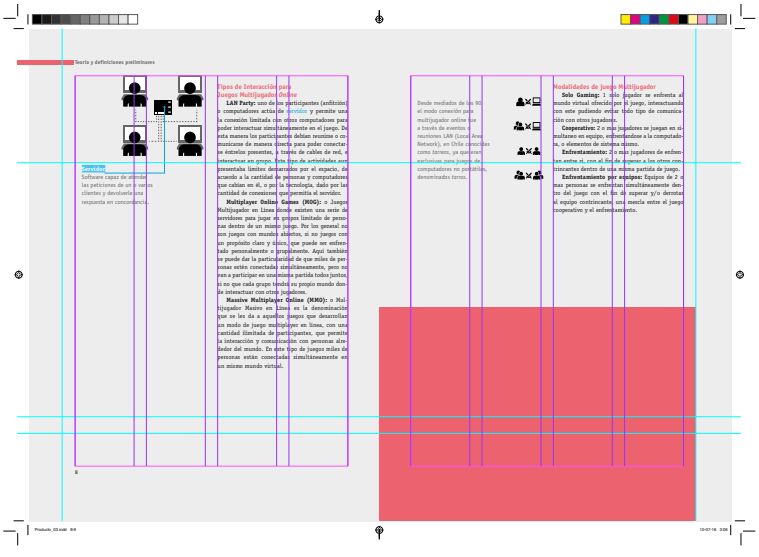


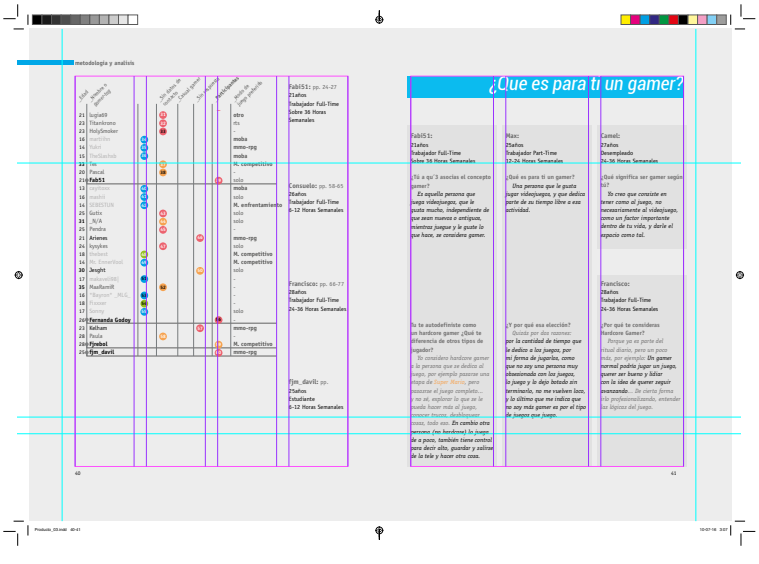
Decisiones de diseño

Para finalizar el proyecto se decide formular un archivo al que se pueda acceder con resumen y conclusiones de esta investigación. Finalmente se plasman en un documento digital imprimible, que busca presentar de manera simple y grafica la investigación, su análisis y conclusiones. Este documento debe ser legible principalmente para pantalla, pero además debe ser imprimible, para no afectar a los distintos lectores y sus preferencias de uso del documento. Por último, el archivo debe ser comprensible para la mayor cantidad de publico posible, ya que no es una investigación que realice un análisis definitivo del usuario medio adulto-joven de videojuegos, si no que demarca un diagnóstico que es sirva para analizar y profundizar en el futuro. En este sentido, tanto el lenguaje como el uso de la grafica debe ser simple, profundo y relevante a lo observado. Definidas estas directrices, las características en el marco del diseño de este documento son: Tamaño de la doble pagina y diagramación de pagina, uso y diseño de gráficos y mapas, uso del color, lenguaje.

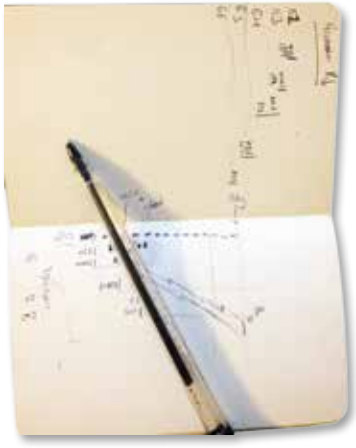
_Formato y Diagramación: Las medidas del producto tienen que ser capaces de responder a dos sistemas, ya que el mismo archivo debía ser legible en computadora y poder ser imprimible, por lo tanto se decide un formato que este dentro de los limites de impresión de una hoja carta (21,59 cm x 27,94 cm) y que sea legible en una pantalla de computador portátil (relación 3:4).

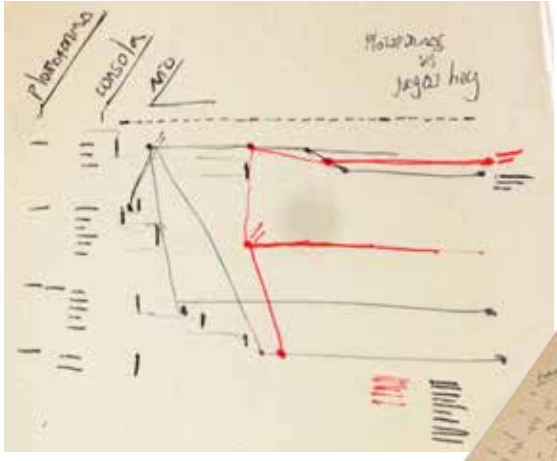
En cuanto a la diagramación, se busca una relación cercana a la proporción aurea, además de una diagramación que sea dinámica, abierta y con posibilidades de uso que quiebren ciertas proporciones sin salirse de limites lógicos y posibles, dados por el formato de página. Esto busca una narración del archivo que se relacione directamente con el uso de videojuegos: aprendizaje de lectura de la información, niveles de información y saturación de elementos informativos, pretendiendo hacer una analogía al aprendizaje en el uso de videojuegos, aumentando la "dificultad" de lectura.

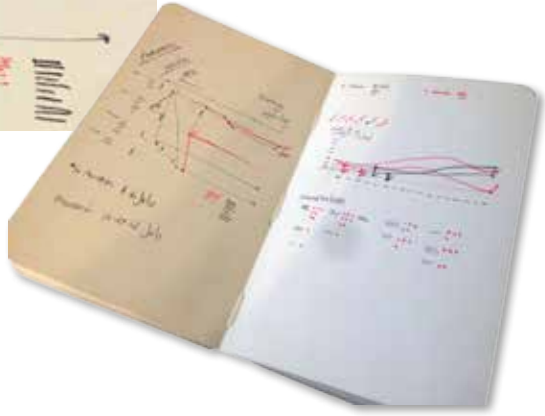




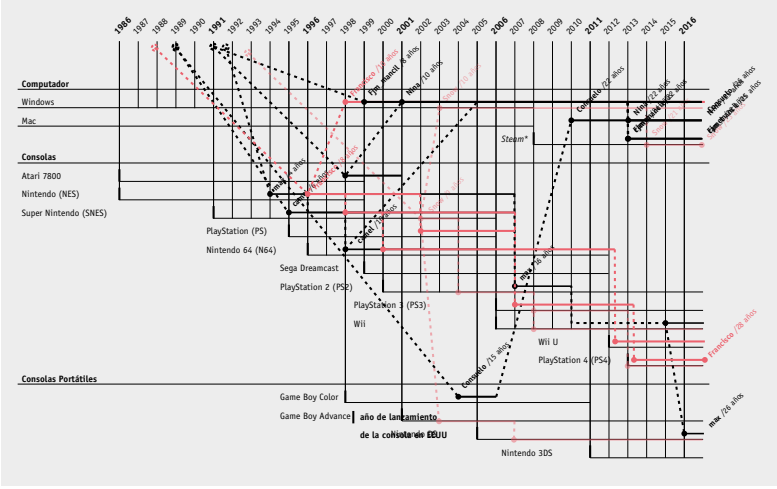
_Uso y Diseño de Graficos: La información gráfica forma una tiene una gran importancia dentro de este proyecto, pues forma parte del desarrollo y análisis de la información, como también permite una comprensión más rápida de ciertos fenómenos y patrones expresados por los participantes y su interacción con estos juegos. En la gráfica es predominante el uso de líneas finas que ayuden a comprender límites y direcciones; por otro lado está el uso de iconografía para explicar interacciones y decisiones dentro del mundo de los videojuegos, ya que no se encontraron elementos gráficos disponibles que ayuden a la narración de elementos y situaciones particulares dentro de los juegos electrónicos. Por ultimo el uso de fotografía, especialmente de pantallazos de videojuegos, forma una parte muy importante a la hora de explicar el funcionamiento, los cambios y la historia de estos, pues los diferentes elementos de información presentes en los videojuegos son una de las características que permiten un uso integral del sistema, y que no todos comprenden a la hora de hablar sobre títulos relevantes en el mundo de los adultos gamers, ya que forman parte de un proceso de aprendizaje que se va desarrollando en el tiempo, a modo de experiencia.







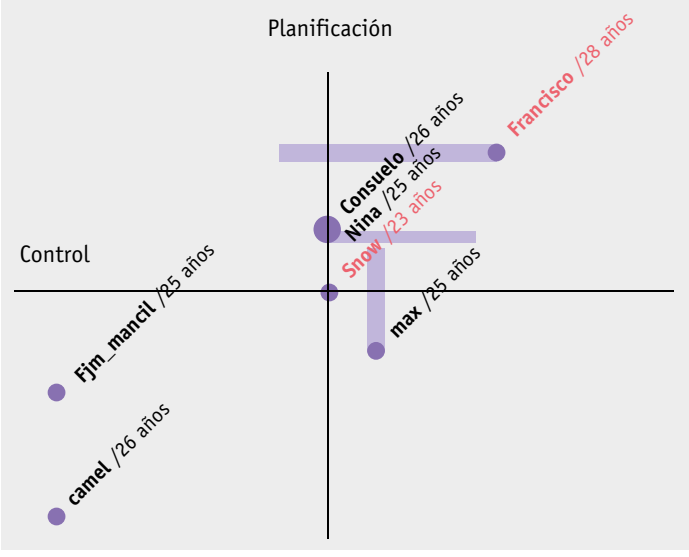
Primeros bacetos
y propuuesta de grafica
Dibujo de las primeras ideas de planteamiento de la grafica



Primer Diseño de Mapeo Histórico

del uso de plataformas de cada participante

Cada linea de color representa a uno de los participantes, todo dispuesto en una cuadricula que marca hitos de la historia de los videojuegos y del jugador.

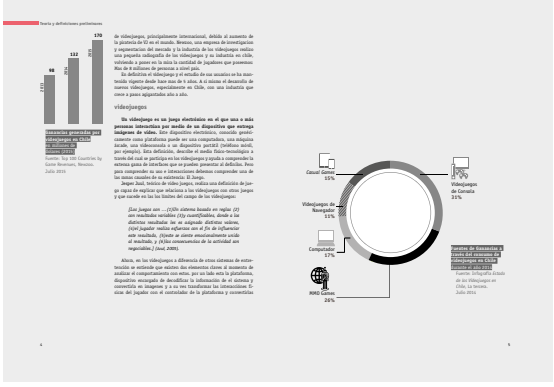


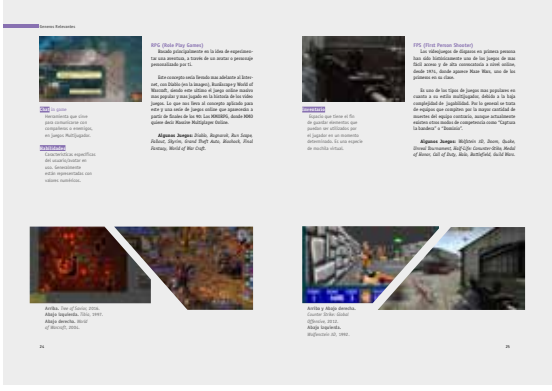
Primer Diseño de Rutinas de Juego

Los ejes principales son el control sobre el tiempo de juego y la planificación o organización de los momentos de esparcimiento.

_Uso de Color: El color es uno de los elementos mas importantes dentro del informe, ya que tiene significados particulares para cada situación, y es usado con pertinencia, nunca al azar. Cada decisión de uso de color corresponde a un significado particular, búsqueda de relaciones o comportamientos comunes entre distintos elementos a analizar.

_Lenguaje: El lenguaje del resumen pretende informar de manera simple, situaciones complejas que suceden dentro de los videojuegos y su uso o diseño. A pesar de que se van usando gradualmente conceptos, siglas, códigos o neologismos, cada concepto se explica y se usa con pertinencia y repetitivamente de tal manera de explicar y enseñar su significado y uso. Asimismo el lenguaje técnico es usado de manera sutil, sin dejar de lado la seriedad y objetividad del informe.





Niveles de información

- 1_Acción principal del jugador/avatar
- 2_Arquitectura
- 3_Datos y opciones de juego en tiempo real

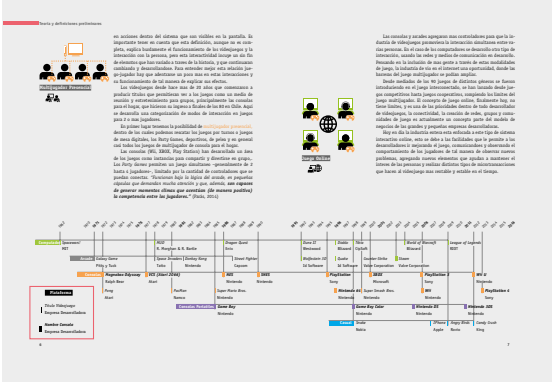
Muestras de usos de color

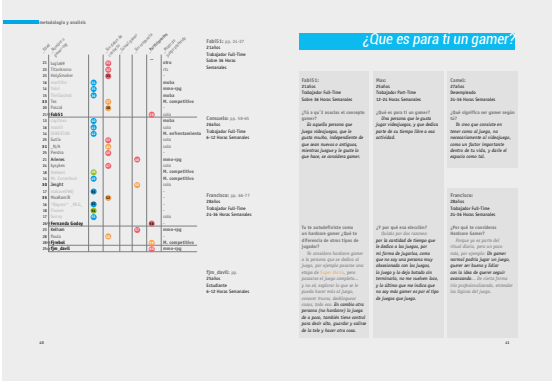
El color, tanto en este informe como en el documento final, tienen significados que varian de acuerdo a las necesidades. Pero la carta de colores se mantiene en todas las graficas presentadas.

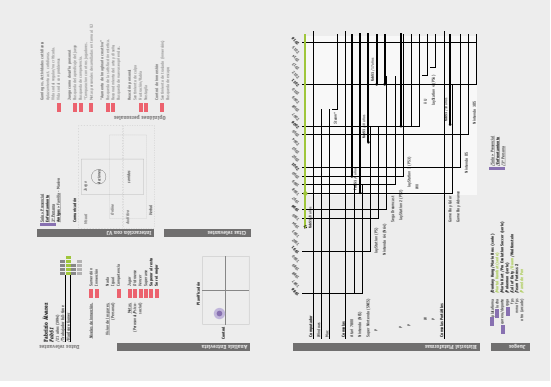
Muestras de diseño de pagina

Para la publicación final

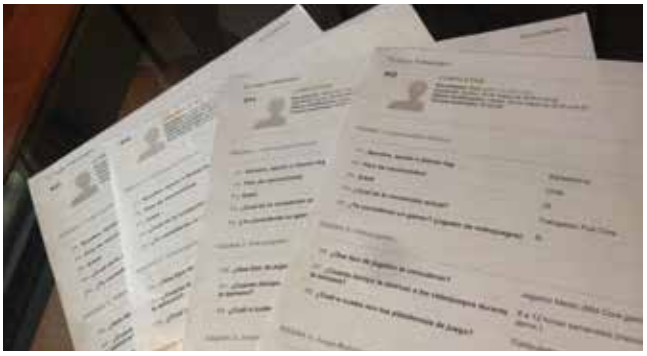
Ejemplos de doble-pagina



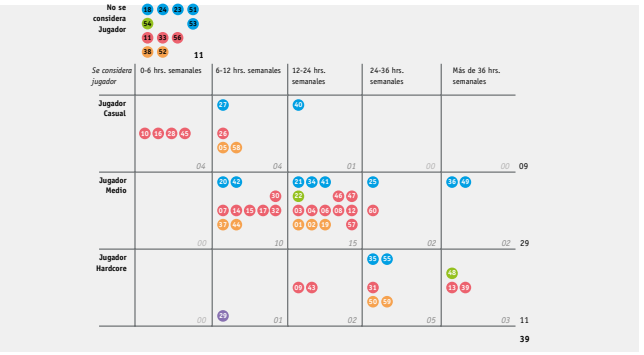




Encuesta “Yo juego videojuegos”



Análisis Encuesta



Gráfica de resultados
de la encuesta
Y selección de entrevistados.

Entrevistas

Síntesis de información
cualitativa

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

La percepción de un fenómeno y su realidad

Tal como fue descrito en la metodología, tanto la encuesta como las entrevistas fueron revisadas meticulosamente, y sintetizadas con el fin de encontrar patrones de comparacion, interacciones, opiniones y experiencias similares que ayudaran a descubrir fenomenos analizables.

Esta información es sintetizada en graficas simples que permitiran entregar una gran cantidad de información de distintos niveles, lo que permitiria una comparacion y analisis rapido, con el fin de entender y poder comunicar el fenomeno estudiado.

De acuerdo a los objetivos planteados, la entrevista se enfoco en las interacciones y desiciones del uso de videojuegos en el participante objetivo. Lo que dio como resultado los 5 ejes de informacion comparable:

_Historia de los videojugadores

_Conocimiento del mundo de los videojuegos

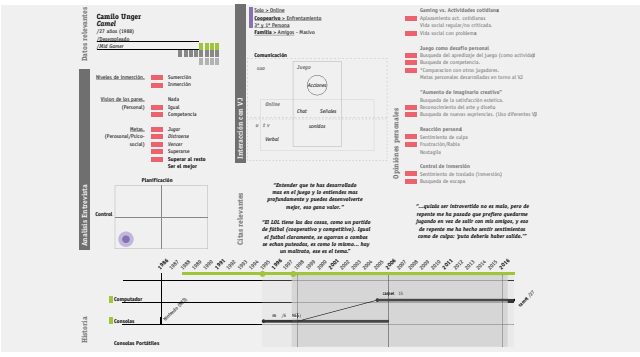
_Estilo y preferencias de juego

_Control de la actividad y tiempos de juego

_Opinión personal

Acontinuacion se explica tanto el proceso como los resultados entregados en las primeras dos etapas de investigación.

Diseño de fichas por participante

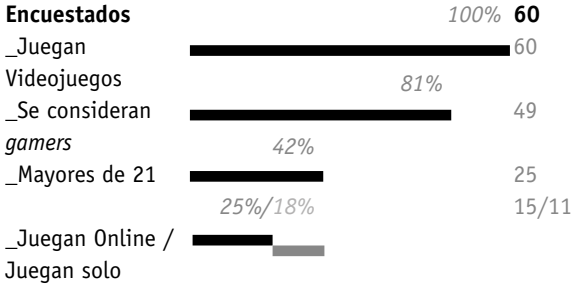


Análisis y Concluciones

Análisis encuesta

La encuesta "Yo Juego Videojuegos" es la primera herramienta que se utiliza para la recopilación de información y datos duros, y con la cual se corrobora información propuesta en la investigación de fuentes y datos. Además, esta sirve para actualizar la información antes revisada y por ultimo, obtener nuevos datos que luego serán analizados y cruzados para la formulación de material y conocimiento nuevo. Esta encuesta se realiza con dos objetivos específicos. En primer lugar tiene como objetivo corroborar información de los estudios citados y obtener datos nuevos de primera fuente, mientras que en segundo lugar, obtener una base de datos asequible que permita seguir con la investigación. Nos referimos a usuarios objetivos, en los que la investigación se pretende basar: Adulto/ Joven Videojugador "normal".

De acuerdo al análisis y cruce de datos de las respuestas entregadas en las primeras dos semanas de encuesta:



_Las edades de los jugadores fluctúan entre los 13 y los 26 años en su mayoría; de este grupo la gran mayoría se concentra en los 25 años, aunque el grupo de adolescentes es mayor. Por otro lado podemos ver las similitudes entre ciertas características de estos grupos etarios y distintos estudios sobre adolecentes y videojuegos o el uso de videojuegos en general.

_En cuanto la auto-caracterización de los participantes de esta encuesta: 49 de lo 60 encuestados, se autodenominan o se consideran gamers. De los que no se consideran gamers, el 100% afirma jugar videojuegos y al menos 3/11 declara jugar regularmente, aunque no se consideran gamer. Cerca del 50% de los encuestados (29) se autodenomina Mid-Gamer, y sus tiempos de juego varían en su mayoría entre las 6 y las 24 horas semanales.

Aunque existe una coherencia entre horas de juego y tipo de jugador, a medida que son mayores, la cantidad de horas de juego va disminuyendo respecto al tipo de jugador que se consideran. Se puede observar, por ejemplo, que los jugadores menores de 21 que se consideran casuales, juegan sobre las 6 horas semanales, mientras que los mayores de 21 que se denominan de la misma categoría juegan, en su gran mayoría, menos de 6 horas; por otro lado podemos ver que aquellos que se consideran hardcore gamers a medida que aumenta la edad, son menos las horas que utilizan en jugar.

_Otra de las observaciones importantes, es que a mayor edad comienza a bajar el interés por juegos online, aunque no por juegos multijugador, especialmente cuando se trata de consolas.

Existen dos razones en las cuales nos podemos basar para sacar algunas ideas previas que luego serán contrastadas con los resultados de las entrevistas, (1)y es que los jugadores mayores a 35 años principalmente,

Recopilación de respuestas

_**Link 1:** https://es.surveymonkey.com/r/yjv0001gamers
Abierto: 28 de Marzo - 8 de Abril
Total Respuestas: 33

Estrategia

Circulos cercanos. Cada persona que responde la encuesta se la entrega a sus amigos que juegan videojuegos y de esa manera se va traspasando la encuesta.

El grupo inicial consto de 8 personas, y al final del segundo dia se habian respondido 31 encuestas.

_**Link 2:** https://es.surveymonkey.com/r/gamers_enc0002
Abierto: 9 de Abril - 20 de Abril
Total Respuestas: 42

Estrategia

La estrategia de recopilacion se baso en publicar la encuesta en comunidades de videojuegos populares, y comunidades de investigacion y/o desarrollo de VJ, en Facebook:

/League of Legends Chile
/LOL Chile
/GTA V Chile
/CS:GO Chile
/Tarreo - Tarreros
/V2Gamers
/Gamer Chileno
/Videojuegos Chile
/Gamedev uc
/NIVI - Nucleo de Investigación de Videojuegos e Internet

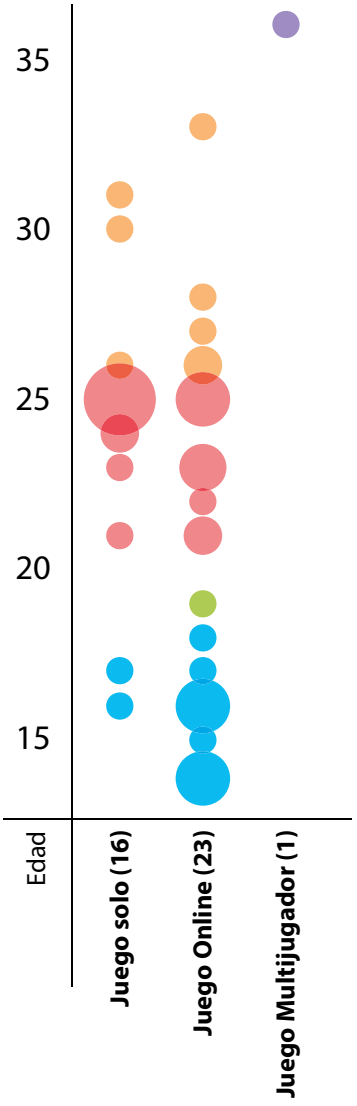
_**Link 3:** https://es.surveymonkey.com/r/gamers_enc_0003
Abierto: 22 de Abril - 10 de Mayo
Total Respuestas: 60

Publicaciones de la encuesta en redes sociales

Redes sociales relacionadas con comunidades de videojugadores chilenos.

tuvieron una experiencia muy distinta con las consolas en los años 90', pues ellos ya tenían otras responsabilidades a esas alturas, estaban en Educación media o la universidad, por lo que el uso y la experiencia de juego era muy distinta de aquellos que desde su infancia interactuaron con estos sistemas. Así mismo, es más común encontrar preferencias por los videojuegos online antes de los 21 años. Las razones son bastante parecidas a la hipótesis anterior, ya que los videojuegos online se popularizan 10 años después de ingresado el mercado de videojuegos

_Por ultimo, los modos preferidos de juego online para aquellos mayores de 21, son por lo general los RPGs, mientras que para los menores de 21, la popularidad del MOBA se hace mucho mas relevante en cuanto a tomar decisiones de "qué juego quiero jugar". Aunque en esta investigación no se puede responder ambas consultas, es importante recalcar la importancia de entender los cambios generacionales, y la evolución del usuario en el mundo de los videojuegos. Es algo que, sin buscarlo, encuentra respuestas interesantes en el mundo del diseño y otras ciencias relevantes.



Encuestados que se consideran jugadores
Edades según preferencias de tipo de juego multijugador.

Edad	Nombre/ Apodo	Menores de 21 años	Sin datos de contacto	Casual gamer	Sin respuesta	**Participantes**	Modo de juego preferido
26	Patricioagh				01		**mmo-rpg**
26	Bruno		02				solo
25	Cristóbal Contreras		03				solo
25	Pcfardella		04				solo
26	Martin		05				**moba**
25	Zkalk				06		**mmo-rpg**
25	**max**					07	solo
25	_N/A				08		**M competitivo**
24	gory4metros				09		solo
25	R'Lyeh		10				-
23	Chelezord		11				-
22	Gecor		12				**mmo-rpg**
23	**Snow**					13	**mmo-rpg**
23	Panchokiller666		14				**mmo-rpg**
25	Joaquín (Pato)				15		solo
25	vngl		16				-
25	Rhage				17		solo
15	Rafaga000	18					-
27	**Camel**					19	rpg
16	Sebamvp	20					**M. cooperativo**
16	Arkiercito	21					**moba**
19	solarium47	22					**M. competitivo**
17	ORiGiNS	23					-
16	ackarytarix	24					-
17	ventus47	25					**moba**
25	Gonzalo			26			solo
16	Patoo25	27					**M. competitivo**
25	Trueretz		28				-
36	Luis				29		*M competitivo*
25	**Karadenina**					30	**mmo-rpg**

Max: pp.
25años
Trabajador Part-Time
12-24 Horas Semanales

Snow: pp.
23años
Estudiante
Sobre 36 Horas Semanales

Camel: pp.
27años
Desempleado
24-36 Horas Semanales

Nina: pp.
25años
Trabajador Full-Time
6-12 Horas Semanales

Diferenciacion de Edad

- 0 a 17 años
- 18 a 20 años
- 21 a 25 años
- 26 a 35 años
- Sobre 45 años

Ejemplo de selección de participantes

Datos de Encuestdos y filtros realizados para seleccionar a los participantes. *Excepto encuestada #57 (no se considera gamer).*

PAGINA 1: Información General

P1: Nombre, Apodo o Gamer-Tag

- [ ]

P2: País de Nacionalidad

- [ ]

P3: Edad

- [ ]

P4: ¿Cuál es tu ocupación actual?

- [ ]

P5: ¿Te consideras un gamer? (jugador de videojuegos)

○ **Si**
○ **No**

PAGINA 2: Videojugador

P6: ¿Qué tipo de jugador te consideras?

○ **Jugador Casual (Casual-gamer)**
○ **Jugador Medio (Mid-gamer)**
○ **Jugador Hardcore (Hardcore gamer)**
○ **Jugador Profesional (Pro-gamer)**

P7: ¿Cuánto tiempo le dedicas a los videojuegos durante la semana?

○ **De 0 a 6 horas semanales**
○ **De 6 a 12 horas semanales (menos de 2 horas al día aprox.)**
○ **De 12 a 24 horas semanales (entre 2 y 3 horas al día aprox.)**
○ **De 24 a 36 horas semanales (entre 3 y 5 horas al día aprox.)**
○ **Mas de 36 horas semanales.**

P8: ¿Cuáles son tus plataformas de juego?

○ **Celular y/o Tablet**
○ **Computadora**
○ **Consola (Xbox o Play Station)**
○ **Consola Nintendo**
○ **Consola Portátil**
○ **Maquinas Arcade**
○ **Otro (especifique)**

R: Opción multiple

La encuesta es personal y anónima, por lo que el nombre o apodo se pide de manera de establecer un registro mas profundo acerca de la persona, dependiendo de si usan un nombre o su gamertag, para reconocerse como jugadores. La investigación se basa en el videojugador nacional, adulto-joven (21 a 35 años).

Una de las preguntas planteadas en el levantamiento de información, con respecto a los videojugadores, es sobre su relación del videojuego con la vida cotidiana, por lo que su ocupación es relevante para ser cruzada con sus horarios de juego, de tal manera de entender que importancia le dan a los videojuegos dentro del día a día.

La investigación busca al videojugador medio dado que no existe una deficinición clara respecto al jugador medio se usan conceptos y parametros que ayudan a comprender mejor el significado que el mismo usuario entiende o conoce respecto del jugador "medio". Cada respuesta es una interpretación personal del jugador como tal, y tal como lo visto con la bibliografía anterior se interpreta como una relación con el tiempo de juego, y las habilidades del jugador.

Por otro lado se hace relevante tambien saber el nivel de conectividad en el que se encuentran los jugadores (a través de la plataforma que usan), y el acceso a juegos que tiene, de tal manera de ubicar a los jugadores mas representativos de la muestra.

PAGINA 3: Juego Multijugador

P9: Nombra 3 videojuegos que juegas actualmente, o que has jugado últimamente.

- [ ]
- [ ]
- [ ]

P10: Selecciona un modo de juego de tu preferencia.

○ Juego Solo
○ MOBA
○ RTS
○ MMO-RPG
○ MMO-FPS
○ Multijugador competitivo
○ Multijugador Cooperativo
○ Multijugador de enfrentamiento por equipos
○ Otro (Especifique)
R: Opción multiple

El fin de esta pregunta es saber que modos de juego son de preferencia, y corroborar información anterior como el uso de tal o cual plataforma, el tipo de jugador. Y por ultimo sirve de base para analizar los juegos o modos de juegos que mas representen al usuario que se busca.

Pregunta que busca corroborar la respuesta anterior. Adicionalmente hay una pagina que da el espacio para agregar datos de contacto (correo electrónico y whatsapp) que permitira ubicar a aquellos gamers con los cuales se pretende continuar la investigación y profundizar lo respondido en esta etapa.

PAGINA 4: ¿Videojuegos?

P11: ¿Juegas Videojuegos? (aunque sea en el celular)
○ Si
○ No

P12: ¿Cuánto tiempo le dedicas a los videojuegos?
○ Muy ocasionalmente
○ Solo en tiempos de ocio
○ En tiempos de ocio y fines de semana
○ Juego regularmente pero no me considero "gamer"
○ *¿Qué es un videojuego?*

Si la persona respondió que si juega videojuegos, es importante comprender cuanto tiempo invierte en estos, de tal manera de analizar mejor por que no se considera o no se autodenomina "gamer". En un principio las respuestas de tiempo no eran tan relevantes, por lo que las opciones eran subjetivas en cuanto a tiempo, algo que se tubo que cambiar debido a que estas no permitían análisis ni comparación directa con aquellos que si se consideraban videojugadores. Por lo tanto se elimino la P12 y se copiaron las P7 y P8 como P12 y P13, de esta manera los datos obtenidos eran comparables y analizables con los datos de jugadores, de tal manera de entender mejor la visión de los jugadores sobre si mismos, y como las definiciones los representan, o no.

Esto sirve para diferenciar aquellos que no son gamers por que no juegan videojuegos de aquellos que juegan pero por alguna razón realizar esta actividad no es razón suficiente para ser llamado "gamer".

Análisis Entrevistas

En esta etapa lo importante era obtener información personal sobre cómo se ven a si mismos los jugadores, de qué manera ellos mismos racionalizan y normalizan su actividad de ocio. Es por eso que, luego de haber realizado la encuesta, se selecciona a 8 personas que cumplan con las características del jugador medio, que juegan regularmente, pero que mantienen otras actividades en paralelo. Además, se seleccionó a un par de jugadores que tuvieran características mas extremas, como horarios de juego más extensos, o pocas actividades aparte (desempleado o solo trabajo part-time), de tal manera de caracterizar a otro tipo de jugadores, para así tener un campo observable mas amplio.

Parte I: Conocimiento e interacción con videojuegos

¿Qué es un gamer para ti?/¿Por qué te autodenominas mid o hardcore gamer?
¿Cómo entraste al mundo de los videojuegos? ¿Cómo/qué fue cambiando?
¿Cómo accedes a tus videojuegos?
¿Cuáles son tus rutinas de juego?/¿Cómo funcionan tus rutinas de juego?

Estas pregunta buscan comprender el significado que le dan los propios videojugadores a la clasificación (gamer), y por qué se encasillan dentro de esta. Además, busca la diferenciación que estos mismos le dan a las categorizaciones de gamer, de tal manera de comprender si esta clase de diferenciación, está dada por el tiempo de juego, la intensidad de juego, la búsqueda de conocimiento u otra característica fuera de las mencionadas. Además, sirve para entender las preferencias de los jugadores, y las razones de por qué actúan frente a los videojuegos de determinada manera.

Razones por las cuales comienza, y se mantiene, en esta actividad, además de cómo ha cambiado durante el tiempo.

Por otra parte, sirve para conocer más acerca de la historia de los videojuegos, y de cómo se ha desarrollado en la vida de jóvenes que crecieron con la tecnología y los Videojuegos al alcance de la mano.

Busca patrones de relación con el mundo de los desarrolladores.

Coherencia con lo respondido en la encuesta, además de reconocer la existencia de alguna organización especifica de la vida cotidiana, que facilite el poder jugar videojuegos.

Snow /23años

Camel /27años

Parte II: Interacciones In-game

Describe tu experiencia en Juegos Multijugador
¿Cómo es la interacción con otros jugadores?
¿Qué cosas te importan en un juego multijugador?

Buscar interacciones positivas y negativas dentro de los videojuegos multijugador, y cómo esta característica afecta el videojuego y la relación que se tiene con este.

Comprender a profundidad las interacciones sociales dentro del juego multijugador, de tal manera de buscar patrones que afectan al juego.

Entender las interacciones que ayudan a la efectividad de un juego (como actividad) multijugador, en el usuario.

Parte III: Relación con el VJ fuera del juego

¿Qué opinas de ti mismo por jugar videojuegos?
¿Qué crees que opina el resto?
¿Cómo aporta los videojuegos a tu vida (social)?

Juicio personal sobre el uso de videojuegos, y visión personal sobre cómo deben ser vistos estos. Búsqueda de razones y normalización del videojuego.

Cuál es la opinión crítica de sus pares respecto a esta actividad, y cuál es el punto de vista del entrevistado al respecto.

Efecto de los prejuicios por sobre la realidad del jugador.

Cuáles son los efectos positivos observables por el jugador.

Max /26años

Max /25años

El videojugador

La auto-denominación de gamer va mas allá de la cantidad de tiempo que juega diaria o semanalmente. Esta "categorización" se da más por la percepción, o sentimientos personales, que representa el juego dentro de la vida de la persona. En temas de edad, el sentirse representado o inmerso en esta cultura, la percepción personal, y la manera en que se enfrentan a los videojuegos cotidianamente, es muy distinta. En este punto el tiempo genera una relación importante, donde mientras más adulto se es, mas compleja y difícil es la relación con los videojuegos.

Aunque no se puede hablar en niveles absolutos, debido a que el alcance de esta investigación es limitado, si se puede inferir que el ser videojugador, tiene tres ejes importantes de análisis para comprender al jugador y su inmersión en los videojuegos: racionalización (prioridades y preferencias), tiempo de juego (horas, rutinas) y su gameplay (plataforma, titulo del juego).

¿Quiénes son videojugadores?

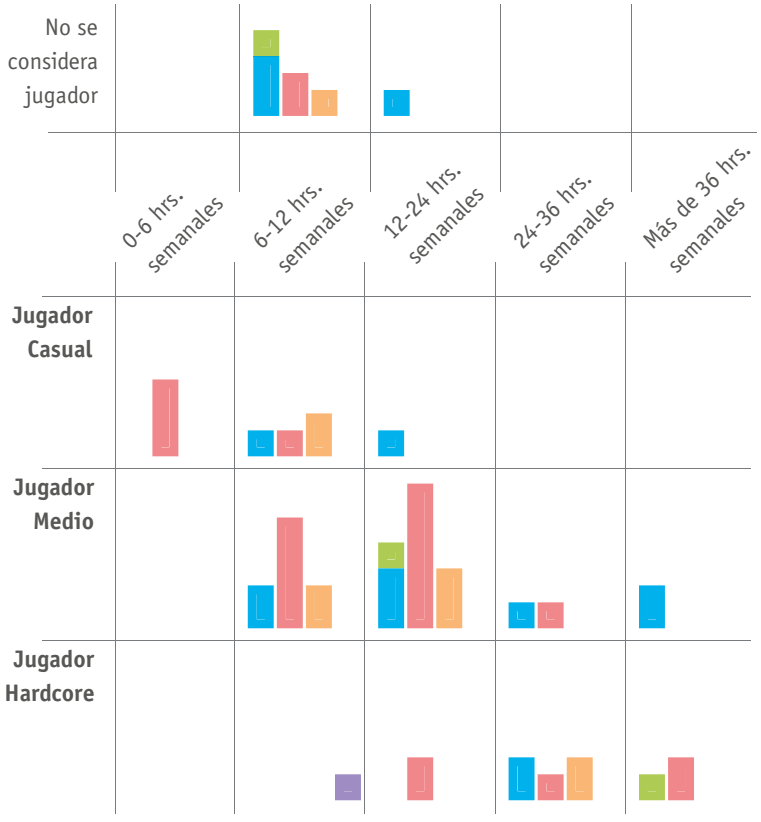
El videojugador como definición principal es "aquel que juega". A pesar de eso, es más relevante el nivel de importancia que tiene la actividad en su vida cotidiana, para que este se autodenomine como gamer; ya sea comparándolo con otras actividades del día a día (como trabajo, estudio, pareja, socialización); así como la racionalización que hace la persona sobre la actividad, en la que puede ser definido como un elemento distractivo, social, hobby, o desafío personal.

En segundo lugar, hay que considerar el tiempo como un elemento relevante en el uso de los juegos. El tiempo como concepto es amplio, por ello hay dos especificaciones de contexto dentro de este estudio para analizarlo: El tiempo que lleva utilizando videojuegos a lo largo de su vida, y la evolución de la relación que tiene con estos; y el tiempo de uso durante la cotidianeidad, característica que permite el entendimiento del juego como hobby, por ejemplo.

En la encuesta podemos ver cómo se relaciona directamente el tiempo de uso de videojuegos semanalmente, con el tipo de jugador que se representa: por ejemplo, antes de los 21 años jugar sobre 18 horas semanales no te hace un jugador hardcore, ya que es común en el ambiente de los videojuegos, realizar esta actividad por mas de 3 horas al día. En cambio, jugar un par de horas diarias o menos, sobre los 30 años de edad, comienza a ser algo sumamente relevante, ya que el adulto debe priorizar otros elementos de la vida cotidiana, con tal de llevar una vida de juego saludable. Cuando esto no sucede, los efectos negativos son casi directamente proporcionales al tiempo de uso: Falta de sociabilización, problemas personales y profesionales, hasta el distanciamiento de los videojuegos de manera definitiva.

En segunda instancia, los videojuegos que usa cada persona afectan directamente a la relación con estos, debido a los elementos inmersivos, que son distintos en cada caso (juego y jugador). Una observación relevante, al comparar la interacción y uso de videojuegos con el historial del jugador, es que la fascinación por los videojuegos y el hecho de sentirse representado por esta cultura e incluso autodenominarse "gamer" es algo que se aprende desde la infancia -y que va evolucionando en el tiempo-, intensificando el uso e interés por estos, o regulándolo e incluso eliminando la actividad como parte de la vida cotidiana. Otro fenómeno interesante es que la persona que se denomina jugador, al haberse dado el tiempo de relacionarse con el gameplay de distintos tipos y géneros de videojuegos, mantiene la relación juego-jugador activa, y esta relación permanece, aunque no necesariamente de igual forma que lo hacía en etapas más jóvenes, pero sigue presente a medida que se va haciendo más adulto.

Este último punto se relaciona directamente con los géneros de juego que utiliza la persona, es decir, en la adultez es un tema muy complejo y de evolución muy lenta el aprender un nuevo genero de videojuego. En este sentido, la intención con la que se juega y la inmersión del sistema pasan a formar la interacción clave, para mantener una actividad afectiva y efectiva con el videojuego, durante la vida adulta.



Datos Encuesta
Qué tipo de jugador se consideran los encuestados de comparado a la cantidad de horas que juegan semanalmente.

¿Qué gamer?

Casual gamer, mid-gamer y hardcore gamer sigue siendo una categorización efectiva entre los usuarios de videojuegos, y útil para esta investigación, pero sólo se le relaciona con el tiempo de juego y qué juegos usan. Las intenciones detrás de esta actividad quedan relegadas más a un tema psicológico que es sólo observable a través de la verbalización del uso de juegos, y analizable a través del dialogo. En este sentido el usuario estudiado mantiene ciertos patrones de comportamiento para ser categorizado como un jugador "normal":

_Dos horas de juego en días hábiles y sobre 3 horas en fines de semana, aproximadamente.

_Vinculo permanente con los videojuegos durante su vida.

_Conocimiento superficial sobre la cultura de los videojuegos: Ya sea conocimiento sobre otros videojuegos, actuales o históricos, uso de terminología gamer (neologismos, acrónimos), o noticias e información relativa a la industria de los videojuegos.

Las diferencias comienzan a surgir cuando se habla sobre qué títulos son con los que interactúan, y cómo ha sido la relación con los juegos a través de su vida. En este sentido, **el jugador que se considera hardcore es el que se vincula de mejor manera con esta actividad, debido a que la entiende como una actividad que requiere aprendizaje y desafíos y que por lo tanto, como en cualquier hobby,** es importante la perseverancia y el tiempo de juego, por lo que se organizan de tal manera de que funcione mejor.

Por otro lado la relación social con los videojuegos es muy similar a como lo explica Thorman en su estudio. El videojuego por lo general trasciende al momento mismo de juego, es tema de conversación y se expresa como una actividad social cuando se comparten las mismas experiencias, de la misma manera que se conforma la comunidad en su totalidad. Por ejemplo, el caso de League of Legends es un elemento común y transversal en casi todos los entrevistados, aunque las experiencias varían de acuerdo a la historia previa y relación histórica que se ha tenido con los videojuegos y con este juego en particular.

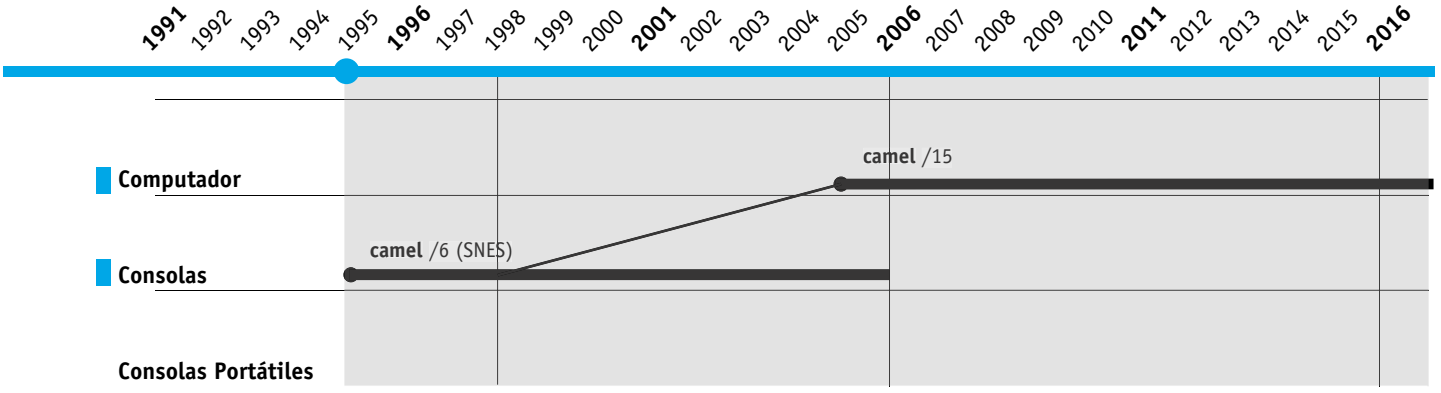
Extracto entrevista #2
Max/ 25años
Mid-Gamer
6-12 Horas Semanales

"...las cosas que siento que tiene mas que ver con algo negativo es como que siempre te aíslan del mundo real, al menos los juegos que yo juego, como están todos situados en la fantasía y en hechos demasiado alejados de la realidad, yo me siento culpable cuando paso mucho tiempo seguido jugando, digo yo no puedo jugar un día entero sin salir, o si juego mucho tengo que compensarlo juntándome con amigos, yendo a ver a personas de verdad."

Muestra ficha 3.1

Camel/ 27años
Mid-Gamer
24-36 Horas Semanales

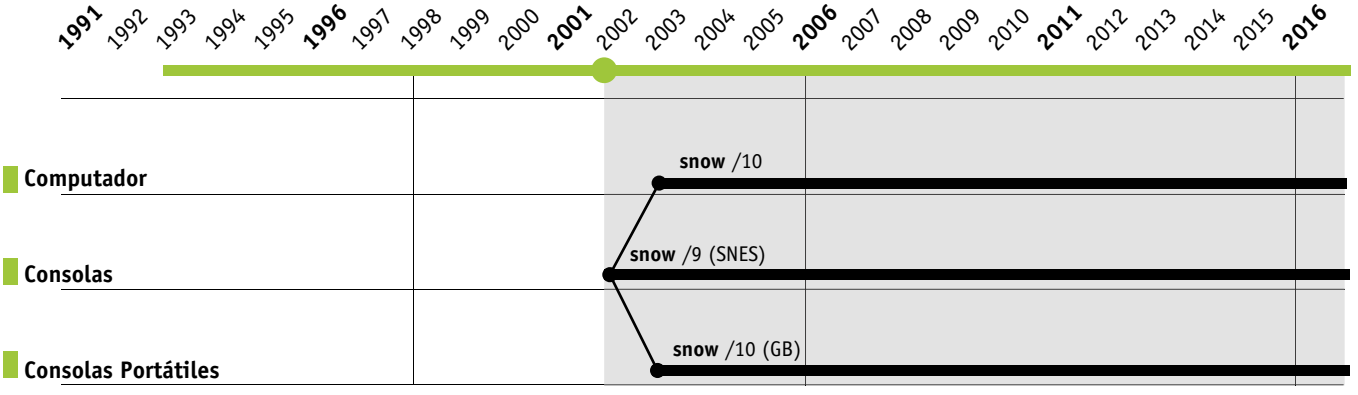
"...quizás ser introvertido no es malo, pero de repente me ha pasado que prefiero quedarme jugando en vez de salir con mis amigos, y eso de repente me ha hecho sentir sentimientos como de culpa: 'puta debería haber salido.'"



Muestra ficha 4.1

Snow/ 23años
Hardocre Gamer
Sobre 36 Horas Semanales

"Como que vas teniendo menos tiempo libre, de repente (jugar videojuegos)ya no es tan espontaneo, si no que me siento y digo 'estudio desde las 12 hasta las 3 y de 3 a 6 juego'. Me he tenido que ir estructurando."



Historia gamer

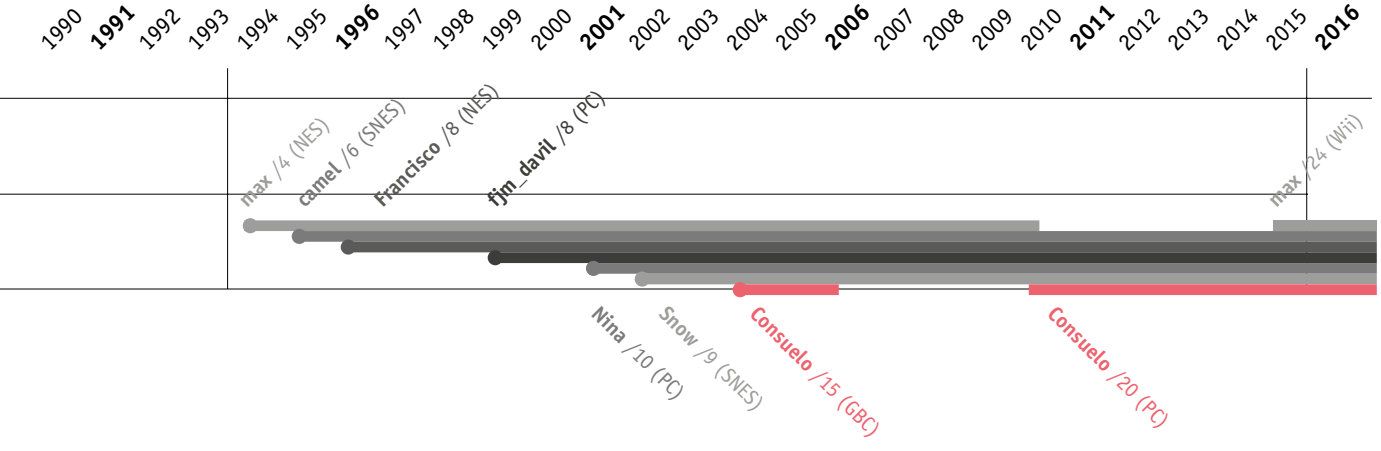
La interacción con videojuegos y su racionalización está directamente relacionada con el historial de videojuegos de la persona, el inicio y el desarrollo de esta historia se ve reflejada en varios aspectos de la relación actual que llevan con el videojuego.

En este sentido, hay ciertos niveles que se van delimitando para llevar a ser un gamer en la adultez. Dentro de las primeras está la introducción a alguna de la plataformas de juego durante su niñez, algunos de los participantes mantiene actualmente esta actividad debido a un sentimiento de nostalgia con la niñez y la situación social que desarrollaba en ese entonces al jugar videojuegos. Por otro lado, el 100% de los entrevistados que se consideran gamers, comienzan su relación con los videojuegos entre los 6 y los 10 años de edad; cerca del 50% inicia esta relación con alguna consola familiar, ya sea la NES, la SNES, u otra consola de 2ª o 3ª generación.

Por otro lado, aquellos que comienzan con el computador tienen una relación con los videojuegos mucho mas antisocial que los otros, debido a la relación objeto-usuario que en este caso es computadora-jugador, debido al uso personal que tiene la computadora y los juegos de esta plataforma antes del siglo XXI (alza de las interacciones online en videojuegos), aunque este uso del videojuego (solo-gaming) no se ve reflejado en problemas psicosociales, o al menos no los declaran directamente. Así mismo, al comparar el historial del jugador con sus juegos y preferencias, es que el gamer joven-adulto, que tiene historia con plataformas de multijugador presencial y juego multijugador, valora las interacciones sociales dentro del juego, y estas determinan desarrollo del gameplay y la experiencia personal de este; y por ende determina sus preferencias.

También se puede inferir que el jugador con más experiencia en algún genero de juego mantiene una relación con los juegos de manera mas equilibrada respecto al resto de sus actividades cotidianas, y ve el juego como una actividad desafiante que debe disfrutarse tanto personal como socialmente. Aquí podemos ver una de las causas por las que se expresa el juego como una actividad social y una de las razones del uso de herramientas online en la adultez.

Por último, la historia de los entrevistados son a veces tan distintas y distantes unas de otras, que es difícil establecer conclusiones absolutas sobre el gamer nacional, pero también se ve la particularidad que a pesar de tener distintas experiencias de vida, todos los participantes conforman parte de una gran comunidad al tener un lenguaje común, experiencias de juego similares y acceso a una cultura que cada vez se nivela mas, tanto por la industria (más y mejor acceso) como por la misma comunidad (cada año aumenta el promedio de edad), la que busca, desde hace años, poder ubicarse dentro del mapa digital/real. Es justamente en este primer concepto donde más cualidades comunes se encuentran. El contexto digital/global permite y fomenta una relación y comprensión de este mundo en un nivel común.



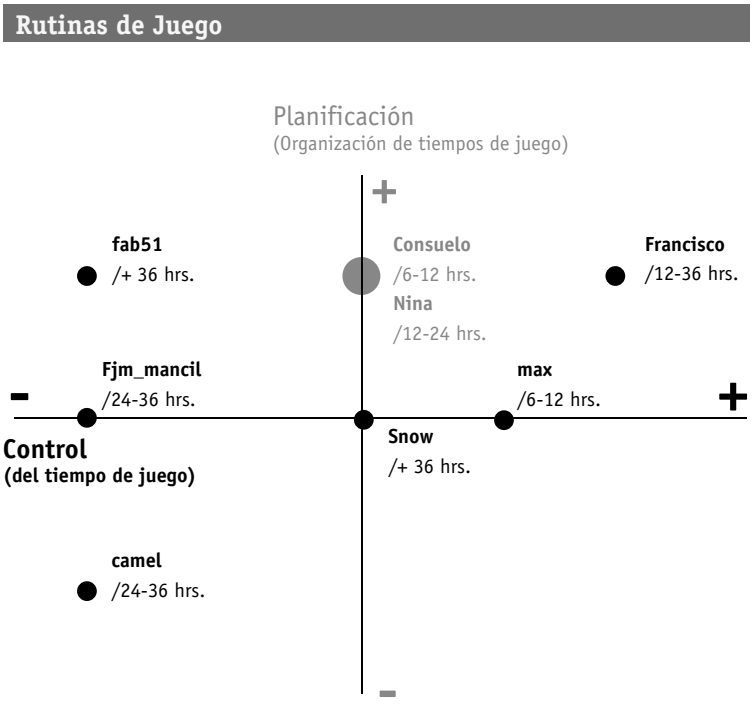
Rutinas de juego

El uso de rutinas de juegos es, de acuerdo al desarrollo de esta investigación, una concientización del juego como un elemento de estudio/acción que necesita cierta consistencia y regularización de uso para llevar a un resultado favorable. Durante la historia del jugador, esta "rutina" ha ido evolucionando de acuerdo a las responsabilidades cotidianas que pueden o no interferir en un desarrollo responsable de la actividad. En este caso, para que se dé una rutina consecuente, se debe ser consciente de dos elementos: control sobre el juego y planificación de momentos de juego.

Cuando se habla de control, está directamente relacionado con el nivel de inmersión del jugador. En cierto nivel tiene que ver con los juegos que prefiere y cómo los utiliza e interactúa con estos. También afectan, en algunos casos, las razones de juego, dado que se presenta un cierto nivel de concientización sobre el juego y su uso, por ende un nivel menor de inmersión. Esto se explica por cómo, en este caso, 2 de las participantes son conscientes de la inmersión de los videojuegos, ya que miden y analizan de mejor manera el momento de juego.

Por otro lado la planificación tiene que ver con un segundo nivel de racionalización del juego. Es decir, es consciente de los tiempos de juego y predetermina su uso de acuerdo a su jerarquización de actividades cotidianas dentro de cada contexto de la vida, de tal manera que el juego quede relegado a otras actividades. En este sentido, la planificación/organización tiene distintas significaciones, puesto que la planificación no es necesariamente un buen uso del tiempo, aunque también permite comprender la importancia que tiene esta actividad dentro de su vida, y la concientización de esta como un sustractor importante de tiempo, por lo que su planificación se interpreta también como un elemento de control por sobre el juego.

De esta manera podemos analizar, y comparar, distintas rutinas de juego y como ellas afectan y/o son producto de ciertas características de juego.



Preferencias de juego

Dentro de las interacciones del juego, este es un de los análisis más subjetivos, puesto que es aquel que contiene más elementos cualitativos, de tal manera que es difícil estandarizarlos. Como se había declarado anteriormente, el estudio, al buscar patrones, define ciertas declaraciones que son comunes en distintos participantes, pero este análisis requiere un estudio mucho mas profundo que el que se realizó, por lo que las conclusiones, a pesar de ser mas personales, por lo que las conclusiones aportan ciertas pistas sobre la acciones/reacciones que producen el uso de ciertos elementos dentro del juego, pero no dan una respuesta definitiva, ya que las preferencias pueden ser inducidas por elementos externos a los analizados en este estudio.

Visiones personales (criticas/opiniones)

Finalmente, la opinión del jugador sobre el desarrollo, uso y consecuencias de los videojuegos, mapea una visión mas normalizada de los juegos, que como vemos, es un desarrollo constante y no una actividad regular e idéntica en el tiempo. Lo que se intenta observar a través de estas opiniones, es cómo el videojuego es visto de distintas maneras por los jugadores mismos, quienes no niegan las consecuencias negativas del uso y abuso de esta actividad (sobre todo de adicción). Ellos describen que los problemas están sometidos a la manera de uso de los juegos, y al poder de control por sobre estos; y en ese sentido también se puede inferir que la historia del jugador es necesariamente relevante y permite un mejor análisis de esta critica, ya que existe una experiencia mayor, ya sea de situaciones negativas como positivas dentro de su historia. Lo que no se puede negar, es que existen casos que, a pesar de mantener un uso intensivo de los videojuegos, no demuestran problemas serios en su vida cotidiana, social o psicológica.

CONCLUSIÓN

Al caracterizar al gamer, ya podemos empezar a trazar ciertas directrices de quiénes son y cómo se comportan psicosocialmente.

El videojuego y sus elementos inmersivos, especialmente los reproducidos en videojuegos multijugador online, demandan mucho tiempo, que el jugador, incluso el menos regular está dispuesto a invertir. Por lo que para tener una buena y saludable experiencia de juego y relación social saludable, es pertinente la organización y planificación al momento de jugar.

En cuanto a las razones del uso de los videojuegos en los adultos-jóvenes de nuestro país, existen 2 elementos cruciales que se deben tener en cuenta:

En primer lugar, el acceso a plataformas de videojuego en muy temprana edad (infancia, antes de los 10) significa una respuesta frente a los videojuegos que perdura en el tiempo hasta llegar a la adultez. Desde este punto de vista, son aquellos que nacieron o crecieron en familias con posibilidades de acceso a estos plataformas de juegos de video en el hogar, los que son más propensos a sumergirse en esta cultura.

Por otro lado, podemos inferir que el uso de videojuegos online está relacionado con el desarrollo permanente de esta actividad, durante la infancia y adolescencia, como una actividad solitaria.

Aunque el videojuego online tiene elementos de interacción social, no son estos elementos los que conforman las preferencias por este tipo de videojuegos, sino los sentimiento de competencia y de superación personal lo que motiva a estos jugadores a mantenerse dentro del videojuego. En este sentido los juegos con mayor cantidad de elementos de información, modificación y personalización son aquellos juegos que prefieren los adultos gamers, juegos desafiantes.

Adicionalmente, el abuso de estas carateristicas en los juegos online puede transformar la experiencia de juego en una actividad negativa, ya sea por el deseo ciego de refuerzos positivos –por lo cual ciertos jugadores pueden caer en decisiones peligrosas como aislamiento y la adicción–, o la falta de desarrollo de nuevas ideas y experiencias dentro de un mismo juego, es decir aquellos con mayores modalidades distintas de juego –como los sandbox o RPG–, o actualizaciones permanentes con nuevas características que mantienen al jugador interesado, desarrollando una experiencia distinta.

Esto último también está relacionado con la historia de los videojuegos, en el pasado los juegos eran principalmente lineales, pero el desarrollo del juego exigía un flujo permanente de nuevos desafios y complicaciones. Hoy en día, los videojuegos online limitan estos nuevos desafíos a través de la inclusión de otras personas que permiten una experiencia distinta cada vez que se juega, pero este tipo de desafíos no aportan necesariamente al *canal de flujo* ideal.

Por otro lado, la preferencia por los retro-videojuegos demostrada por algunos de los gamers, se acerca a un sentimiento de nostalgia relacionado a experiencias sociales de la infancia, de esparcimiento y convivencia, que los juegos online no pueden reproducir, es por ello que los jugadores adultos normales tienden a buscar la reproducción de esas expriencias a través de la reunión y conversación en torno a videojuegos y consolas de generaciones pasadas.

Todo lo anterior nos lleva a la pregunta inicial: **¿Permite la experiencia del juego multijugador online la realización de una actividad positiva para la comunidad gamer adulto-joven chilena?** Debemos ser precavidos al aseverar que es una actividad positiva.

El videojuego multijugador tiene algunas características que ayudan a la experiencia positiva en aquellos que se consideran gamers. La comunicación y el trabajo en equipo claramente es uno de los elementos que más se rescata de este tipo de uso del videojuego, pero también hay que ser conciente de que estas situaciones positivas se dan cuando se mantiene una relación directa con los compañeros de juego. El jugar solo, o sin conocidos en el mundo online, especialmente cuando se es adulto, no trae resultados psicosociales distintivamente positivos a las personas.

Es por ello que el rol del diseño en la producción de videojuegos y plataformas debe promover una interacción social mas directa, como lo hacían las antiguas videoconsolas, para generar experiencias mas positivas en el uso de videojuegos, y un desarrollo de la industria enfocada no sólo a la entretención, si no a una mayor y mejor convivencia tanto en el mundo real como virtual.

ANEXOS

Recopilación de respuestas y rediseño de esta.

Link 1: https://es.surveymonkey.com/r/yjv0001gamers
Abierto: 28 de Marzo - 8 de Abril
Respuestas: 33

Estrategia

La primera recopilacion de respuestas serealizo atravez del boca a boca, la idea consiste en que cada persona que responde la encuesta se la entrega a sus amigos que juegan videojuegos y de esa manera se iria traspasando la encuesta.

El grupo inicial consto de 8 personas, y al final del segundo dia se habian respondido 31 encuestas.

Resultados

A pesar de que la encuesta tubo una gran recepcion en el comienzo, a partir del tercer dia comenze a perder el seguimiento de la encuesta pues no conocia a la gente que respondia, y estos no seguian enviando la encuesta a sus respectivos amigos, por lo que la encuesta se estanco al quinto dia en 33 respuestas.

Link 2: https://es.surveymonkey.com/r/gamers_enc0002
Abierto: 9 de Abril - 20 de Abril
Respuestas: 42

Cambios en la encuesta:

+ Al responder Casual Gamer en P6 se va directamente a la PAGINA 4, debido a que no es el publico objetivo de esta investigacion
+ Se agrega una aproximacion de horas jugadas al dia en P7.
+ En la P12 se agrega la opcion "Juego regularmente pero no me considero gamer".

Estrategia

La estrategia de recopilacion se baso en publicar la encuesta en comunidades de videojuegos populares, y comunidades de investigacion y/o desarrollo de VJ, en Facebook:

/League of Legends Chile
/LOL Chile
/GTA V Chile
/CS:GO Chile
/Tarreo - Tarreros
/V2Gamers
/Gamer Chileno
/Videojuegos Chile
/Gamedev uc
/NIVI - Nucleo de Investigación de Videojuegos e Internet

Resultado

La recepcion de esta encuesta fue pequeña pero consistente, aunque fue bajando a medida que la publicacion iba quedando mas y mas abajo en las paginas web. Una de las complicaciones que surgieron fue el aumento de respuestas de menores de 21 en la encuesta, los cuales no estan pensados como publico objetivo, aun asi esta informacion servira para desarrollar nuevos analisis.

Link 3: https://es.surveymonkey.com/r/gamers_enc_0003
Abierto: 22 de Abril - 10 de Mayo
Respuestas: 60

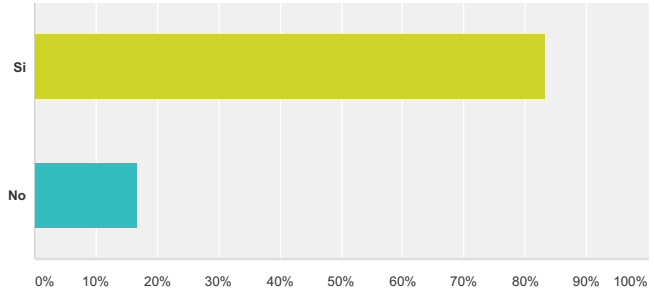
Cambios en la encuesta:

+ De la PAGINA 4 se va a la PAGINA 5, anteriormente la encuesta finalizaba y no se pedian datos del encuestado luego de responder la PAGINA 4.
+ Se elimina la P12 y en remplazo se copian las preguntas P7 y P8, para asi obtener mejor informacion sobre aquellos que no se consideran gamers, pero de igual manera juegan videojuegos.
+ Al responder Casual Gamer en P6 se va directamente a la PAGINA 5, debido a que las preguntas P7 y P8 estan copiadas en la PAGINA 4.

Yo Juego Videojuegos SurveyMonkey

Q5 ¿Te consideras un gamer? (jugador de videojuegos)

Respondido: 60 Omitido: 0

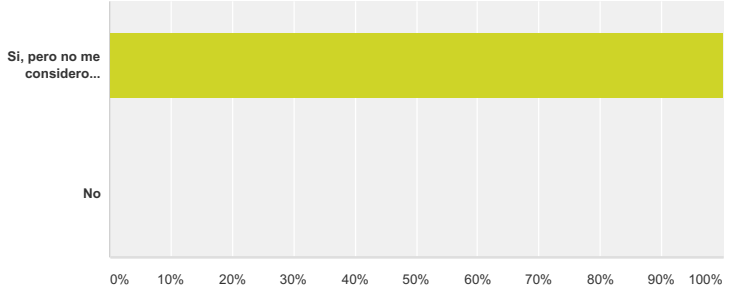


Opciones de respuesta	Respuestas	
Si	**83,33%**	50
No	**16,67%**	10
Total		**60**

Yo Juego Videojuegos SurveyMonkey

Q11 ¿Juegas videojuegos? (Aunque sea en el celular)

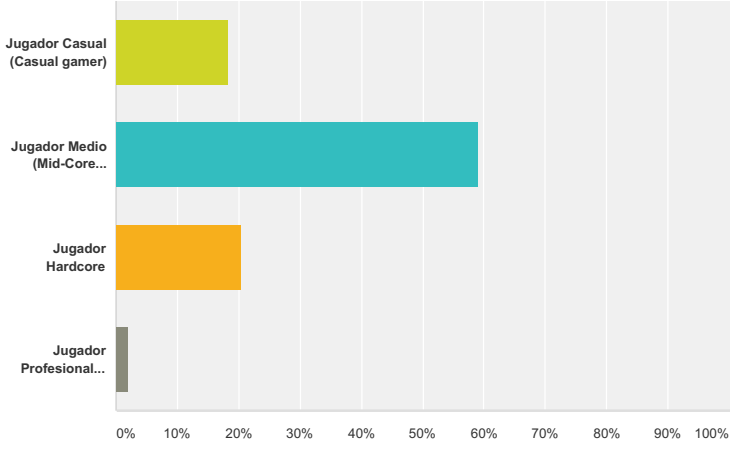
Respondido: 13 Omitido: 47



Opciones de respuesta	Respuestas	
Si, pero no me considero "gamer"	**100,00%**	13
No	**0,00%**	0
Total		**13**

Q6 ¿Que tipo de jugador te consideras?

Respondido: 49 Omitido: 11

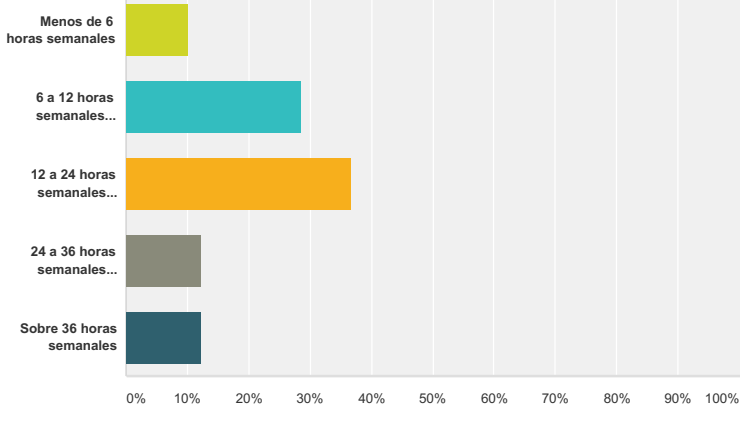


Opciones de respuesta	Respuestas	
Jugador Casual (Casual gamer)	**18,37%**	9
Jugador Medio (Mid-Core gamer)	**59,18%**	29
Jugador Hardcore	**20,41%**	10
Jugador Profesional (Pro-Gamer)	**2,04%**	1
Total		**49**

Yo Juego Videojuegos SurveyMonkey

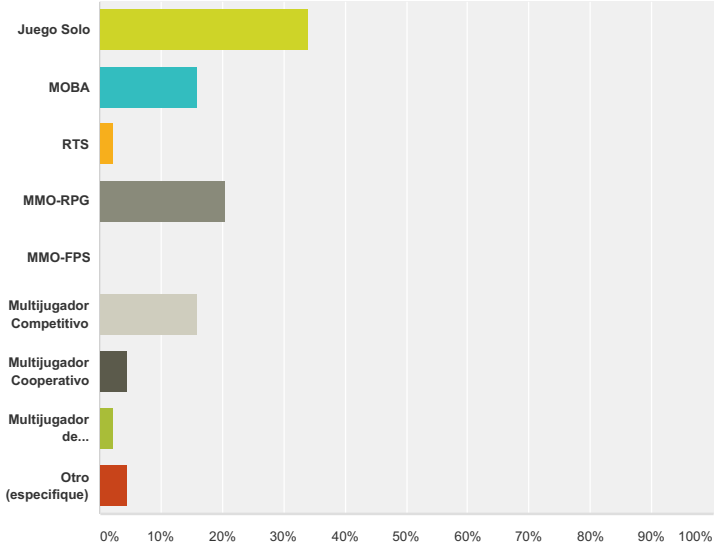
Q7 ¿Cuanto tiempo le dedicas a los videojuegos durante la semana?

Respondido: 49 Omitido: 11



Q10 Selecciona el modo de juego de tu preferencia

Respondido: 44 Omitido: 16



Opciones de respuesta	Respuestas	
Juego Solo	**34,09%**	15
MOBA	**15,91%**	7
RTS	**2,27%**	1
MMO-RPG	**20,45%**	9
MMO-FPS	**0,00%**	0
Multijugador Competitivo	**15,91%**	7
Multijugador Cooperativo	**4,55%**	2
Multijugador de Enfrentamiento por Equipos	**2,27%**	1
Otro (especifique)	**4,55%**	2
Total		**44**

Cuadro de analisis de Encuesta

No se considera Jugador: 18, 24, 23, 51, 54, 53, 11, 33, 56, 38, 52 — **11**

Se considera jugador	0-6 hrs. semanales	6-12 hrs. semanales	12-24 hrs. semanales	24-36 hrs. semanales	Más de 36 hrs. semanales	
Jugador Casual	10, 16, 28, 45 — *04*	27; 26; 05, 58 — *04*	40 — *01*	*00*	*00*	09
Jugador Medio	*00*	20, 42; 30; 07, 14, 15, 17, 32; 37, 44 — *10*	21, 34, 41; 22, 46, 47; 03, 04, 06, 08, 12; 01, 02, 19, 57 — *15*	25; 60 — *02*	36, 49 — *02*	29
Jugador Hardcore	*00*	29 — *01*	09, 43 — *02*	35, 55; 31; 50, 59 — *05*	48; 13, 39 — *03*	11
						39

- 0 a 17 años
- 18 a 20 años
- 21 a 25 años
- 26 a 35 años
- Sobre 45 años

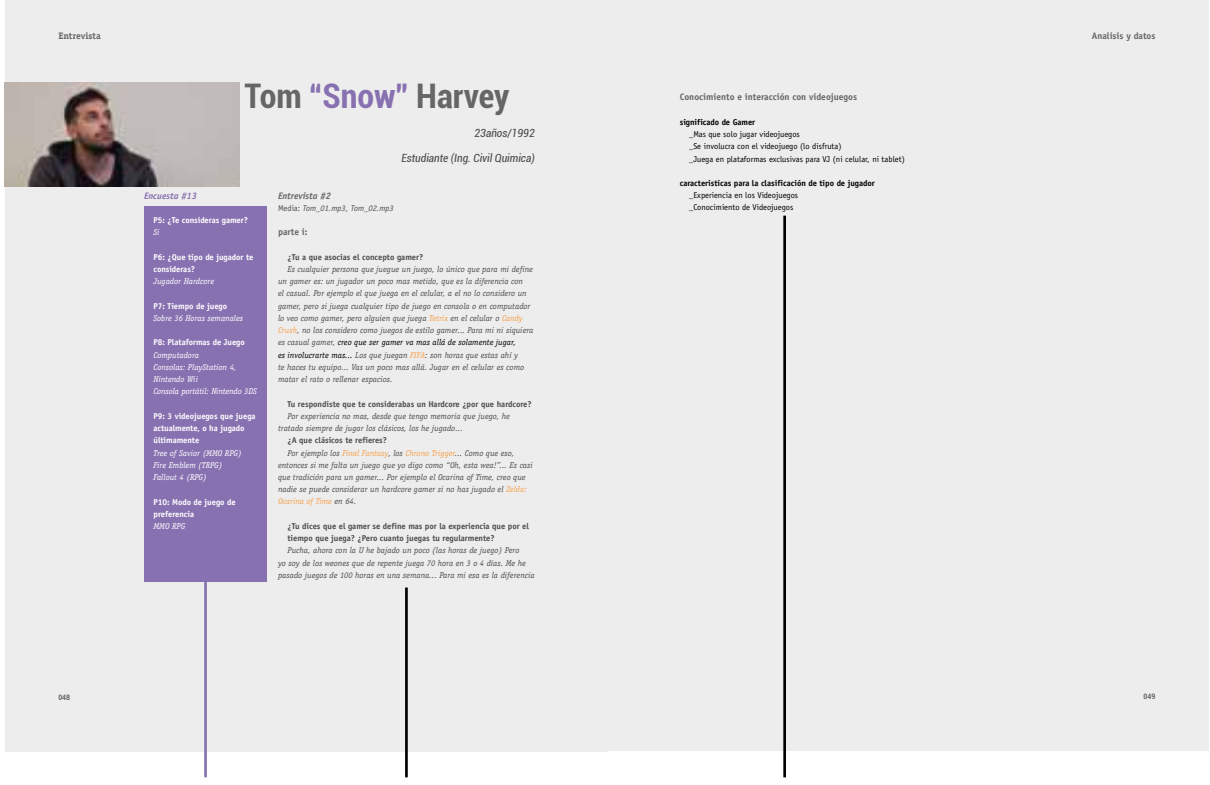
Selección de entrevistados

		Menores de 21 años	Sin datos de contacot	Casual gamer	Sin respuesta	Participantes	Modo de juego preferido
26	Patricioagh				01		**mmo-rpg**
26	Bruno		02				solo
25	Cristóbal Contreras		03				solo
25	Pcfardella		04				solo
26	Martin		05				**moba**
25	Zkalk				06		**mmo-rpg**
25	**max**					07	solo
25	_N/A				08		**M competitivo**
24	gory4metros				09		solo
25	R'Lyeh		10				-
23	Chelezord		11				-
22	Gecor		12				**mmo-rpg**
23	**Snow**					13	**mmo-rpg**
23	Panchokiller666		14				**mmo-rpg**
25	Joaquín (Pato)				15		solo
25	vngl		16				-
25	Rhage				17		solo
15	Rafaga000	18					-
27	**Camel**					19	rpg
16	Sebamvp	20					**M. cooperativo**
16	Arkiercito	21					**moba**
19	solarium47	22					**M. competitivo**
17	ORiGiNS	23					-
16	ackarytarix	24					-
17	ventus47	25					**moba**
25	Gonzalo			26			solo
16	Patoo25	27					**M. competitivo**
25	Trueretz		28				-
36	Luis				29		*M competitivo*
25	**Karadenina**					30	**mmo-rpg**
21	lugia69		31				**otro (fps,moba, rpg)**
23	Titankrono		32				rts
23	HolySmoker		33				-
16	martiihn	34					**moba**
14	Yukri	35					**mmo-rpg**
15	TheSlashxb	36					**moba**
33	Tes		37				**M. competitivo**
20	Pascal		38				-
21	**Fab51**					39	solo
13	cayitoxx	40					**moba**
16	mashii	41					solo
14	SEBESTUN	42					**M. enfrentamiento**
25	Gutix		43				solo
31	_N/A		44				solo
25	Pendra		45				-
21	Arienes				46		**mmo-rpg**
24	kysykes		47				solo
18	thebest	48					**M. competitivo**
14	Mr. EnnerVool	49					**M. competitivo**
30	Jesght				50		solo
17	makaveli98|	51					-
35	MaaRamiR		52				-
16	*Bayron* _MLG_	53					-
18	Fixxxer	54					-
17	Sonny	55					solo
26	**Fernanda Godoy**					56	-
23	Kelham				57		**mmo-rpg**
28	Paula		58				-
28	**Fjrebol**					59	**M. competitivo**
25	**fjm_davil**					60	**mmo-rpg**

Entrevistas

A continuación se presentan 2 de las 8 entrevistas transcritas, con sus respectivos analisis y busqueda de patrones.

Max pp.112-121
Camel pp. 122-131



Entrevista

Analisis y datos

Tom "Snow" Harvey

23años/1992

Estudiante (Ing. Civil Quimica)

Encuesta #13

P5: ¿Te consideras gamer?
Si

P6: ¿Que tipo de jugador te consideras?
Jugador Hardcore

P7: Tiempo de juego
Sobre 36 Horas semanales

P8: Plataformas de Juego
Computadora
Consolas: PlayStation 4, Nintendo Wii
Consola portátil: Nintendo 3DS

P9: 3 videojuegos que juega actualmente, o ha jugado últimamente
Tree of Savior (MMO RPG)
Fire Emblem (TRPG)
Fallout 4 (RPG)

P10: Modo de juego de preferencia
MMO RPG

Entrevista #2
Media: *Tom_01.mp3, Tom_02.mp3*

parte i:

¿Tu a que asocias el concepto gamer?
Es cualquier persona que juegue un juego, lo único que para mi define un gamer es: un jugador un poco mas metido, que es la diferencia con el casual. Por ejemplo el que juega en el celular, a el no lo considero un gamer, pero si juega cualquier tipo de juego en consola o en computador lo veo como gamer, pero alguien que juega Tetrix en el celular o Candy Crush, no los considero como juegos de estilo gamer... Para mi ni siquiera es casual gamer, ***creo que ser gamer va mas allá de solamente jugar, es involucrarte mas...*** *Los que juegan TFA: son horas que estas ahí y te haces tu equipo... Vas un poco mas allá. Jugar en el celular es como matar el rato o rellenar espacios.*

Tu respondiste que te considerabas un Hardcore ¿por que hardcore?
Por experiencia no mas, desde que tengo memoria que juego, he tratado siempre de jugar los clásicos, los he jugado...
¿A que clásicos te refieres?
Por ejemplo los Final Fantasy, los Chrono Trigger... Como que eso, entonces si me falta un juego que yo digo como "Oh, esta wea!"... Es casi que tradición para un gamer... Por ejemplo el Ocarina of Time, creo que nadie se puede considerar un hardcore gamer si no has jugado el Zelda: Ocarina of Time en 64.

¿Tu dices que el gamer se define mas por la experiencia que por el tiempo que juega? ¿Pero cuanto juegas tu regularmente?
Pucha, ahora con la U he bajado un poco (las horas de juego) Pero yo soy de los weones que de repente juega 70 hora en 3 o 4 días. Me he pasado juegos de 100 horas en una semana... Para mi esa es la diferencia

048

Conocimiento e interacción con videojuegos

significado de Gamer
_Mas que solo jugar videojuegos
_Se involucra con el videojuego (lo disfruta)
_Juega en plataformas exclusivas para VJ (ni celular, ni tablet)

caracteristicas para la clasificación de tipo de jugador
_Experiencia en los Videojuegos
_Conocimiento de Videojuegos

049

Encuesta

Entrevista transcrita

Análisis

Maximiliano "Max" Melo

25años/1990

Trabajor Part-Time (Diseñador)

Encuesta #13

P5: ¿Te consideras gamer?
Si

P6: ¿Que tipo de jugador te consideras?
Jugador Medio

P7: Tiempo de juego
6 a 12 Horas Semanales

P8: Plataformas de Juego
Consolas: Nintendo Wii
Retro consolas (N64, SNES)
Consola portátil: Nintendo DS

P9: 3 videojuegos que juega actualmente, o ha jugado últimamente
Pokemon Y (RPG y Aventura)
Legend of Zelda: A Link Between Worlds (RPG y Avent.)
Super DD (Plataforma)

P10: Modo de juego de preferencia
Juego Solo

Entrevista #4
Media: *Max_01.mp3, Max_02.mp3*

parte i:

¿Que es para ti un gamer?
Una persona que le gusta jugar videojuegos, y que dedica parte de su tiempo libre a esa actividad.

En tu encuesta te autodenominaste mid-gamer ¿Por qué?
Leí un par de veces el concepto, en estudios o artículos de revista, pero no conozco con exactitud, por ejemplo no te podría enumerar los tipos de jugador que existe, pero cuando vi las alternativas, esa era la que mas se acercaba a mis forma de juego.

¿Y por que esa elección?
Quizás por dos razones: por la cantidad de tiempo que le dedico a los juegos, por mi forma de jugarlos, como que no soy una persona muy obsesionada con los juegos, lo juego y lo dejo botado sin terminarlo, no me vuelven loco, y lo ultimo que me indica que no soy mas gamer es por el tipo de juegos que juego. No juego los juegos que juegan los weones mas ultra, no soy de juegos masivos, juego independiente o retro, ese es mi tiempo de juego y quizás ese tipo de juego no te compromete ni te hace obsesionarte tanto como para no poder soltarlo

¿Desde cuando que juegas?
Yo empecé jugando Nintendo, el Nintendo salió el año 89 y nací el 90 y puede ser que el 94 haya habido un Nintendo en mi casa, mi mama nos compro uno. Después fue el Super Nintendo, como a los dos años. El 98 tuvimos un 64 y ahí jugábamos con mis primos. Era como una actividad familiar. Íbamos para el campo y ahí era como "oh bacán" y el fin de semana a jugar. Jugábamos Super Nintendo todas las tardes, dejábamos de bañarnos en la piscina para quedarnos jugando, era yo y mi primo, y

Conocimiento e interacciónes como videojugador

significado de Gamer

_Juega videojuegos.
_Dedica tiempo libre a la activdad.

caracteristicas para la clasificación de tipo de jugador

_Cantidad de tiempo de juego al día
_Desarrollo del juego en el tiempo
_Tipo de juegos

Juego independiente

Videojuegos creados por pequeñas empresas desarroladoras. Por otro lado las grandes empresas desarroladores serian marcas como Electronic Arts, Activision, Blizzard, Valve, por nombrar agunas.

Videojuego Retro

Videojuegos generalmente relacionados con juegos de 8bits, es decir anteriores a consolas de 6ª generación como la PlayStation 2 (2000)

Shadow of Colossus (2006)

Team ICO (PS2)
Acción-Aventura

Juego creado por una mediana empresa desarrolladora de VJ. A pesar de ser un juego de Acc.-Aventura carece de muchas caracteristicas comunes con sus pares.

Max
25años/Trabajador Part-Time
12-24 Horas Semanales

Videojuegos 3D
Los videojuegos en 3 dimenciones fueron introducidos por juegos como *Wolfstein 3D* (1992), hasta el momento cuspide de los engine 3d con *Doom* (1993). Juego que supuso un punto de inflexión en el desarrollo de la industria de los videojuegos que, desde ese momento abandonaría el mundo de las 2D para abrazar el nuevo campo de las 3D.

Super Smash Bros. (1993)
Hal Laboratory (N64)
Lucha
Cruce de diversos y variados personajes de distintas franquicias de Nintendo en un juego de Lucha. Generalmente se le abrevia como Smash.

Mario Kart (1992)
Nintendo (SNES)
Carreras

PlayStation (1995)
Sony (Videoconsola)
Tuvo gran éxito al implantar el CD-ROM dentro de su hardware a pesar de que otras compañías (Sega, Philips, Atari) ya lo habían empleado. Su abreviatura oficial es PS.

ahí como que ahí se formo un club familiar de juego, y ahí si eran largas jornadas, era como hasta que te lo pasaras: jugar Donkey Kong, jugar Zelda, todo lo del Super Nintendo y con el 64 también. Eran los mismos títulos pero ya era monos 3D y era otra volá. Y tenia un componente mas social por que tenia 4 controles , podías jugar Smash entre los que estaban ahí, podías jugar Mario Kart, y ahí paso a ser mas como una reunión para juntarse a jugarlo y con mas personas, y ganarles. Obvio.

Después en mi adolescencia lo olvide un poco, deje de ir tanto al campo, las consolas se quedaron allá pero por una decisión casi familiar, como que tenia ese gusto de ir a jugar allá (por eso se quedaron las consolas). Y como cada vez el tiempo que íbamos para allá era menos así que jugábamos menos, y ahí como que conocimos las consolas portátiles, GB y GBA y ahí como que siempre me mantuve jugando algo. Hasta que cuando tenia como 16 me compre un Play 2, y ahí era como que todos mis amigos lo tenían , y ahí el tipo de juego era totalmente distinto.

El Play 2 era del GTA3, de los FPS como Call of Duty y todo eso... En el juego que me metí mas fue el PES, como que me hice la máster hasta los 20 años, ese nivel de obsesión, ahí jugaba hasta que se me cansaban los dedos, jugaba solo y con amigos también. Como que tu jugabas solo y después jugaba con mis amigos y les ganabas, ahí se notaba quienes jugaban mas, y quienes tenían Play en su casa y quienes no tenían. Entonces el Play también tenia eso de juntarse a jugarlo. Pero yo también que tenia como esos momentos de soledad donde eres tu y solo el juego. Jugué GTA, jugué Shadow of Collosus y ahí fue cuando me di cuenta que también había juegos no masivos pero que igual era dignos de jugarlos, por ahí entre (a los juegos independientes). Y bueno y ahí me empecé a meter: ¿Quien lo hizo? ¿Que han hecho de juegos antes? Y ahí como que llegue que habían hecho antes, que eran como un poco mas indi *(independientes), y ahí me empecé a meter. Como el Play 2 lo tenia desbloqueado de repente me bajaba juegos que ni siquiera llegaban aquí y los jugaba. Te los bajabas y lo grababas en un DVD y lo podías jugar.*

Luego el Play 2 lo vendí y dije que ya no podía seguir jugando tanto PES, ya me había ganado, jugaba mucho, ya como que había perdido el sentido, y dije "ya, tengo que encontrar una forma de no seguir jugando" así que decidí venderlo... Ahí me distancie un poco, no volví a jugar en un tiempo.

Siempre consolas, en computador he jugado, no se, emuladores de Game Boy pero muy ocasionalmente. Después entre a la U (2009), no tuve mucho tiempo para jugar, y el ultimo año (2015) de la U me compre una Wii, cuando ya había salido del mercado. Y este año (2016) me compre un Nintendo 3DS, y por eso he vuelto a las jornadas de juego un poco mas largas, y a terminar los juegos.

historia en los Videojuegos

NES. A los 4 años (1994) Actividad Familiar
SNES. A los 6 años (1996) Actividad Familiar
N64. A los 8 años (1998) Actividad Familiar

PS2. A los 16 años (2006) Actividad Social y Actividad Solitaria
(de los 18 a los 24 *no juega*)

Wii. A los 24 años (2015) Actividad Social y Familiar
Nintendo 3DS. A los 25 años (2016) Actividad Solitaria

Pro Evolution Soccer 6 (2006)
Konami (Multiplataforma)
Deportes
(Winning Eleven 10 en su versión japonesa) es el sexto título de la saga mas conocida como PES. Videojuego que simula partidos de fútbol.

Max
25años/Trabajador Part-Time
12-24 Horas Semanales

¿Y ahora como accedes a tus juegos?

Los juegos de 3DS venden los cartuchos, por la tienda de Nintendo, que es una aplicación de Nintendo. Yo me he comprado cartuchos y he comprado por la tienda, que sale un poco mas barato pero tienen la ventaja de que no lo puedes revender, así que no conviene del todo, es como una trampilla. Si tu tienes el cartucho puedes revender el cartucho y recuperar la plata. Y no lo he querido desbloquear, por que también existe la piratería en la wea y si lo desbloqueas pierdes la conectividad, no puedes jugar online. Aunque yo no he jugado los juegos online como el Mario Kart o el Pokemon...

¿Y como funcionan tus rutinas de juego?

Son súper poco planificadas, como que de repente tengo que hacer cosas y, "ah se asomo el Nintendo (DS) de mi cajón" lo agarro y puedo estar ahí dos horas jugando, como que las cosas que tenia que hacer las aplazo. Son casuales también como, ah tengo que hacer un tramite a San Joaquín y me llevo el 3DS en el Metro para poder ir haciendo algo. Lo mismo con el celular, los trayectos en micro, los trayectos en auto cuando no estoy manejando o ratos muertos siempre los relleno un poco con jugar. O lo otro casi siempre cuando me voy algo para jugar, como quien se lleva un libro, yo me llevo un juego que estoy esperando jugar... En el viaje al sur me lleve el 3DS, de repente los días que no pedaleábamos jugaba un poco, empecé el Pokemon. Cuando me voy para el campo y tengo días de estar a la orilla de la piscina, también llevo el 3DS. Me da un poco esa libertad que la consola no te da. Con la consola tienes que estar sentado en un sillón frente a la tele jugando.

Insert Coin

Bar en Santiago de Chile donde se reunen adultos a beber y disfrutar de videojuegos multiplayer presenciales. Por lo general con juegos retro.

Wii (2006)

Nintendo (Videoconsola)

La característica más distintiva de la consola es su mando inalámbrico, el Wii Remote.

acceso a VJ

_Compra: Nintendo eShop (online)
_No piratea

rutinas de Juego

_No planificadas: Se adecua a los tiempos libre o desplaza tiempos de trabajo en caso de exceso de horas de juego
_Planificadas: Tiempos muertos entre viajes (cuando viaja en bicicleta) o tiempos muertos durante traslados (micro, metro)

_Controladas: Tiene al juego como una parte importante de su vida cotidiana, pero no se descontrola en sus tiempos.

Pokemon Y (2013)
Game Freak (Nintendo 3DS)
RPG-Aventura

Nintendo 3DS (2011)
Nintendo (Videocons. Portatil)
En el año 2012, Nintendo anunció que algunos de los videojuegos de Nintendo 3DS podrían adquirirse también mediante descargas (Nintendo eShop)

Max
25años/Trabajador Part-Time
12-24 Horas Semanales

parte ii:

¿Sigues jugando con otra gente?

Es muy ocasional. La ultima vez que jugué con amigos fue en el Insert Coin, el bar, nos gusta ir, hemos ido 3 veces ya, a las 2 sedes que tienen (Provi y Ñuñoa). Es entretenido por que se dan como cosas que es difícil conseguirlas en casa jugando solo. Mi juego con otras personas es siempre presencial, el online nunca me engancho mucho. Y también pasa algunos sábados en la noche en que prendemos la Wii y jugamos Mario Kart, mientras otros están carreteando en la mesa, nosotros estamos aquí jugando en el living, también me ha pasado muy ocasional mente. No como juntándose a jugar si no que "juntémonos a tirar la talla" y sale esta wea.

¿Que es lo que mas te gusta de jugar *multiplayer*?

Lo que mas me motiva a jugar con amigos es la interacción que se da con esas personas, que tienes un espacio en común con otras personas. Ya no eres tu y la consola si no que eres tu con amigos y la consola en este entorno virtual, pero que te permite pasarlo bien y tener un goce o placer personal. Eso es lo que mas disfruto de jugar con amigos, el momento que se genera.

¿Existe una diferencia dentro de juego al jugar con otros?

Yo creo que tiene que ver con los logros, cuando juegas solo se trata de batir el juego y cuando juegas con amigos, juegas por batirlos a ellos...

Quizás tiene que ver con los juegos que jugamos como el Mario Party, Mario Kart, el Smash. Y en esos juegos la inteligencia virtual es súper similar a la inteligencia de las personas, como que yo no noto en la pantalla eso, si no que la diferencia para mi es que al lado tengo una persona sentada y cuando estoy jugando solo no esta esa persona.

caracteristicas claves del *VJ* para jugar *MJ* (multijugador)

_Multijugador presencial de enfrentamiento (carreras, lucha, deportes).

_Videojuegos retro, Vision del jugador en 3ª persona (de acuerdo a los ejemplos que entrega).

_Que no sean MMO: Ni juegos masivos, ni online.

_Competencia con otras personas

interacciones relevantes al jugar *MJ* (multijugador)

_Compartir en el mismo espacio real con los otros jugadores

_Comunicación en el mundo real. Reconocimiento de los avatares como representaciones de los compañeros.

_Competencia con pares del mundo real.

Max
25años/Trabajador Part-Time
12-24 Horas Semanales

parte iii:

¿Qué opinas de ti mismo por jugar videojuegos?,
¿Qué significa para ti?

Tiene un significado personal de como yo me siento cuando juego y por que yo lo juego, por que es un espacio que nadie me puede invadir, un espacio virtual al cual yo entro y nadie mas esta ahí, noto un poco eso cuando juego solo. También significa toda esta wea que tiene los retro Gamer cuando juegan que es como la nostalgia de retomar juegos que jugué cuando era chico, siempre va a ser distinto pero es una sensación muy parecida como cuando te topas con un olor que te recuerda algo... "Nunca mas voy a vivir esto como lo viví antes" pero aun así me tiene un poco mas tranquilo estar un poco mas cerca y volver a jugarlo... Y otras de las cosas que siento que tiene mas que ver con algo negativo es como que siempre te aíslan del mundo real, al menos los juegos que yo juego, como están todos situados en la fantasía y en hechos demasiado alejados de la realidad, yo me siento culpable cuando paso mucho tiempo seguido jugando, digo yo no puedo jugar un día entero sin salir, o si juego mucho tengo que compensarlo juntándome con amigos, yendo a ver a personas de verdad. Como que eso es otro de los sentimientos que me provoca jugar: un aislamiento y que tengo que compensarlo. Eso puede ser bueno y a veces puede ser malo. Yo a veces juego para aislarme... El videojuego casi que me permite abstraerme del cuerpo, como estar acostado en la cama y puedes pasar 5 horas moviendo solo los dedos, es como una wea súper loca.

¿Y qué opina del resto de que juegues videojuegos?

Osea todas las personas que me rodean saben que me gusta jugar, mis personas cercanas. Creo que nunca han llegado al punto de decirme si es bueno o es malo, y mis papas saben que es una parte mía, saben que de repente voy a estar jugando y no los voy a pescar si me hablan algo. Mi polola como que le llama la atención y le gusta, le gusta que tenga un espacio en esas weas, así como ella ve series o hace otras cosas. Y con mis amigos... Hay un poco de indiferencia por que todos jugamos algo, todos hemos jugado también y no tienen una opinión al respecto. De repente los comentamos así "puta, hoy en día he estado jugando caleta de Game Boy" o el Seba de repente me dice "puta estoy jugando caleta de Fifa", de repente los comentamos pero quedan ahí en anécdotas. Excepto los que juegan LOL, a esos weones les hacemos bulling, jajaja.

¿Por qué?

Por que los amigos que juegan LOL lo juegan el sábado en la noche y dejan de juntarse contigo, como que se transforma en una competencia de "ya no se junta conmigo por que juega LOL", así que les hacemos el máximo bulling posible por que en verdad les esta haciendo mal.

Anectdotas*

... a mi me paso un poco que retrocedi en la wea. Antes tenia mas juegos de los que tengo ahora. Osea fui mas retro gamer de lo soy ahora en cuanto a cantidad de juegos, pero me reduje a la calidad. En un momento coleccione las cajas de los juegos. Pero como hace dos años vendí algunas cosas...
... Ahí esta mi caja, con mis consolas. las tengo medias olvidadas hasta que tengoa un spot claro donde instalarlas. Tengo un Super Nintendo, un 64 y caleta de juegos, y controles. Estas son las que estuvieron en el campo pero que llego un momento en que me las traje, hace poco. No lo juego mucho a parte que en el Wii tengo los juegos de 64 y de Super. Es bacan eso que ha hecho Nintendo, de relanzar juegos antiguos, a un precio ridiculo. Por ejemplo yo me compraria el Wii U solo para jugar los juegos que te venden por la tienda Virutal...

respuesta frente al uso de videojuegos

_Aplazamiento de las responsabilidades cotidianas
_Equilibrio entre juego/vida social (no juega multijugador online)
_Comentar sobre videojuegos en actividades sociales (sin juego)

opinión sobre los videojuegos

_Sentimiento de nostalgia al jugar retro-games.
_Asilamiento (Inmerción) o escape del mundo real. Cuando es ese el proposito, es positivo, la dificultad esta en controlarlo.
_Juegos masivos y con mayores incentivos (LOL) considerados como enviciantes, los efectos de aislamiento son mayores de acuerdo a las experiencia de cercanos.
_Todos en la actualidad estan jugando algo, por lo que la opinión de los videojuegos se da deacuerdo a que juega, y no sobre si juega o no.

Camilo "Camel" Unger

27años/1988

Desempleado (Egresado de Diseño)

Encuesta #19

P5: ¿Te consideras gamer?
Si

P6: ¿Que tipo de jugador te consideras?
Jugador Medio

P7: Tiempo de juego
Entre 24 y 36 Horas

P8: Plataformas de Juego
Computadora
Consola: PlayStation 4

P9: 3 videojuegos que juega actualmente, o ha jugado últimamente
League of Legends (MOBA)
Bloodborne (RPG)
Europa Universalis 4 (RTS)

P10: Modo de juego de preferencia
RPG

Entrevista #1
Media: *Camel_01.mp3, Camel_02.mp3, Camel_03.mp3*

parte i:

¿Que significa ser gamer según tu?
¿Lo primero que se te viene a la mente?
Yo creo que consiste en tener como al juego, no necesariamente al videojuego, como un factor importante dentro de tu vida, y darle el espacio como tal.

...Yo dejaría incluidos los juegos de mesa y los videojuegos... Lo entiendo como un concepto mas tecnológico principalmente y como por arrastre lo llevo al juego de mesa por que también están relacionados

...Yo te digo como yo la veo (la definición de gamer), pero no te puedo decir es esto es, solo te puedo decir como yo lo siento... Yo lo veo por el tiempo que uno le dedica, mas o no si es que eres bueno o no... Y la importancia que le das... No se si sera una enfermedad o no pero honestamente yo no puedo pasar tiempo sin jugar algo.

¿Como entraste al mundo de los *VJ*? ¿A qué edad?
A los 6 años... Jugando Nintendo (NES)... me lo regalaron una navidad y después, puta alucine con la wea, y era bacán por que en ese tiempo vivía en Peñalolén, y tenia vida de barrio a la antigua: Onda tenia amigos en el pasaje y toda la wea, entonces nos juntábamos a jugar súper, así caleta, entonces había mucha vida social al rededor de la consola... Eso también influyo (a que yo jugara VJ), ver a la consola como una oportunidad social... Jugar el multiplayer... *También tuve 64 y también jugamos caleta con mis amigos, Mario Party, hacíamos* pijamas party, *todas esas weas* nerd.

Conocimiento e interacción con videojuegos

significado de Gamer

_Juega juegos
_Importante dentro de tu vida > Dedica tiempo

caracteristicas para la clasificación de tipo de jugador

_Cantidad de tiempo de juego al día
_Habilidad dentro de los juegos
_Importancia que le das (tiempo)

historia en los Videojuegos

SNES. A los 6 años (1994) Actividad Social
N64. A los 10 años (1998) Actividad Social

Computador.
Steam. Desde los 24 años (2013) Actividad Solitaria y Social-Online

Mario Party *Series* (1999)
Hudson Soft (Consolas Nintendo)
Tablero (+Minijuegos)

Super Nintendo Entertainment System (1990)
Nintendo (Videoconsola)
también llamada Super NES (abreviado SNES), es la tercera videoconsola de sobremesa de Nintendo y la sucesora de la NES en América y Europa.

Camel:
27años/Desempleado
24-36 Horas Semanales

Upgrades (mejoras)
Por lo general son mejoras o parches (informática) que ayudan a mejorar el sistema operativo del videojuego.
*Upgradea: Parches que se descargan automaticamente. (Muchas palabras en el lenguaje de los videojuegos se han transformado literalmente desde el ingles)

League of Legends (2009)
Riot (Computador)
MOBA
El juego mas popular en la actualidad, no solo por ser uno de los mas jugados, si no tambien por ser de los mas vistos y con mas actividad en los e-sports. Su abreviación oficial es LOL.

Steam (2009)
Valve Corporation (Plataforma de Distribucion digital)
Ademas de encarrgarse de la distribucion de VJ, cumple funciones de getión de derechiosm comunicación y servicios de multijugador.

¿Tu sigues jugando con tus amigos?
Si, puta ahora vivo un poco mas lejos de mis amistades, me cuesta mas juntarme pero... Estos weones de mi curso siempre se juntan a jugar Magic, se juntan a jugar estos juegos de mesa...

¿Como accedes a tus juegos?
Ahora estoy jugando LOL, estoy en una volá "competitiva". ¿Tu cachai que tienen ranking? Entonces estoy tratando de subir en esa wea por que, puta, me gusta. Pero tampoco es como que voy a trabajar de eso. Otro que estoy jugando se llama Europa Universalis, que es un juego de estrategia mas complicado que la mierda...

¿Pero tu compras estos juegos?
Onda los que me interesan si los compro. Europa Universalis si lo compre por Steam, después de probarlo y cachar que la wea era buena y merecía tener el original, por que si lo tienes original lo que mas valoro es que se "upgradea"... Sacan parches para arreglar ciertas cosas, y son gratuitos... Si no me lo comprara original, tendría que estar eliminando, etcétera... Y como ando metido en la volá del juego dije ya, vale la pena invertir en la wea.

¿Como funcionan tus rutinas de juego?
Actualmente no tengo, por que tengo mucho tiempo libre, y igual le dedico harto tiempo... Cuando estaba en la U ponte jugaba un LOL al día... Igual como soy medio introvertido no me molesta quedarme pegado en los juegos mil horas, igual me gusta estar metido arto rato... Sobre todo en juegos que igual hay interacción a través de internet. Interactuar con otros jugadores... Interacción dentro del juego... Esos son los juegos que vale la pena comprarse.

acceso a VJ

Compra: Steam
Piratea

rutinas de Juego

_No planificadas: Exceso de tiempo libre.
_No hay control sobre el tiempo de juego.
_Pierde la nocion del tiempo

*Universidad: Control sobre cantidad de sesiones (no tiempo) de juego.

Europa Universailis 4 (2013)
Paradox Developement Studio
(computador)
RTS

Camel:
27años/Desempleado
24-36 Horas Semanales

Muteo (Silenciar)
Es una de las opciones de los juegos online para poder silenciar a los otros jugadoresm ya sea en el chat como en el audio a travez de microfono.

parte ii:

¿Como es tu experiencia en juegos online?

Puta en LOL tu cachai, es un desastre, es súper desagradable... por que juegas competitivo y la gente es muy odiosa... El mismo lenguaje que usan en LOL es toxico... el lenguaje que usan para catalogarse entre ellos: "ya erí toxico" no se que...yo los muteo a casi todos... Tienes a 5 personas (por equipo) y entre 5 personas siempre algún weon sale así (toxico)...

¿Por que creer que pasa esto?

El chat deja abierto que puedas escribir lo que quieras y por lo general es para decir que hiciste una jugada mala, etc.

... Claro existe comunicación (de equipo), pero cuando las cosas andan mal todos se desesperan, si las cosas andan bien, todos están callados.

¿Y el Bloodborne?

No, ahí es la raja... se que no hay. Como que disfrutas, a mi me gusta que otro weon entre a mi mundo y muero, como que eso no me va a molestar, como que le agregas un componente nuevo al juego, otro enemigo. En cambio en el LOL es el chat el único elemento que a mi me molesta, yo eliminaría el chat. Solo que se usaran los avisos en el mapa...

Otro juego: tengo un grupo de amigos que juegan Minecraft y (con ellos) jugamos un juego que se llama Don't Starve, que es un cooperativo y esos juegos también son la raja. Por laguna razón esos juegos cooperativos son los que me llaman la atención. Y como el LOL no es netamente cooperativo, como hay una competencia de por medio... el componente de la competitividad lleva un factor medio toxico, y los cooperativos no... si algo sale mal te puedes enchuchar pero queda ahí. El LOL tiene las dos cosas, como un partido de fútbol (cooperativo y competitivo). Igual el futbol claramente, se agarran a combos se echan puteadas, es como lo mismo... hay un maltrato, ese es el tema.

caracteristicas claves del *VJ* para jugar *MJ* (multijugador)

_Masivo: Posibilidades de juego impredecible.
_Multiples opciones de desarrollo y aprendizaje en el juego.
_Posibilidad de Cooperativo

interacciones relevantes al jugar *MJ* (multijugador)

_Comunicacion audiovisual.
_Competencia del jugador enemigo (terceros). Crear nuevos desafios.
_ _Comunicacion auditiva externa (Skype)

Comunicación In-Game

Se refiere a todo tipo de comunicacion audiovisual entre los jugadores fuera del chat o del microfono. Algunos de los mas relevantes son las alertas, o señales rapidas en el mapa, y las acciones del jugador.

Don't Starve (2015)

Klei Entertainment
(Multiplataforma)
Accion-Aventura

Bloodbourne (2015)

From Software (PS4)
RPG de Acción (ARPG)

Camel:
27años/Desempleado
24-36 Horas Semanales

Comunidades
Conjunto de personas vinculadas por características o intereses comunes. En el caso de los videojuegos se puede referir tambien a la poblacion activa de un videojuego online. Mientras mas grande la comunidad, mas posibilidades de juegos justos, mejor Matchmaking.

Matchmaking (Emparejamiento)
En los juegos online se refiere a los criterios de cada VJ para reunir jugadores en una partida multijugador.

A pesar de todo lo que hemos hablado, me dices que igual juegas LOL ¿Por que?

Me pasa que te metes a aprender un juego y le agarras cierto nivel y lo entiendes mas en profundidad y tienes mucho tiempo invertido en la wea, eso a mi me hace disfrutarlo mas. Entender que te has desarrollado mas en el juego y lo entiendes mas profundamente y puedes desenvolverte mejor, eso gana valor. Me paso es con Starcraft 1... y el LOL también tiene un desarrollo de habilidad y haber avanzado en ese desarrollo de habilidad te hace apreciar mas el juego. Igual que con este juego que estoy jugando: Europa Universalis.

¿Cual es el umbral que diferencia entre dejar de jugar un juego y seguir practicándolo y aprendiendo de este?

Quizás cuando sientes que estas estancado, que no puedes avanzar... quizás si siguiera jugando (LOL) y me quede estancado... Pero como es un juego que en verdad te permite ir aprendiendo tanto, siempre tienes mucho por explorar... en el Starcraft quizás me paso eso, entonces ahí lo deje de lado, además que por un tema que la gente lo dejo de jugar y las comunidades se disolvieron te hace dejar de jugar. También que LOL haya tanta gente jugando ... igual es interesante que sean 10 personas, no es mínimo, 10 personas es mucha gente. Y que te demores 2 minutos en el matchmaking de esas 10 personas también es bacán, eso también lo agradezco.

respuesta frente al uso de videojuegos

_Aprendizaje de relgas y mecanicas del juego para poder vencerlo (LOL aumenta desafios [ranking] y mecanicas [nuevos personajes], a un nivel bajo de tal manera de: frustracion < placer)

_Sentimiento de culpa (sin reacción)

_*Satisfacción estetica*. Agrado por el desarrollo de graficas.

parte iii:

¿Que opinas de ti mismo por jugar videojuegos?

Eh... igual en mi caso siento que como soy una persona introvertida... quizás ser introvertido no es malo, pero de repente me ha pasado que prefiero quedarme jugando en vez de salir con mis amigos, y eso de repente me ha hecho sentir sentimientos como de culpa: "puta debería haber salido". De repente las interacciones sociales con personas que son tus amigos deberían estar primero.

¿Y tus amigos no juegan videojuegos?

Algunos si y otro no. Tengo un grupo de amigos del colegio que jugamos LOL por Skype*, o onda hacemos tarreo una vez al año, algo así.*

¿Y que crees tu que los otros opinan de que juegues videojuegos?

Lo mas problemático seria el tema de la improductividad, ¿que estas ganado con hacer esta wea? Esa es la gran pregunta.

¿Y en que aportan los juegos a tu vida en general.?

¿En lo que me ha ayudado?... eeh... Es que yo creo es como una satisfacción estética, lo que te hacer sentir visualmente, toda la experiencia. Yo lo tomo como una ganancia estética. Y también quizás enseña algo, como en las películas... Yo considero el juego como arte, una obra de arte, entonces igual te entrega conocimiento. Depende de los juegos, como Europa Universalis te enseña historia... y aparte como esta diseñado el juego sus mecánicas... yo no soy diseñador de juegos pero en verdad miro el trabajo que hay detrás de las weas (videojuegos). Hay juegos que están muy bien hechos y eso es satisfactorio a cagar, es una obra maestra, igual que en las películas... Cuando encuentras un juego bien hecho te da escalofríos, y vez una satisfacción por ese lado. Pero claro, el LOL no tiene eso, para mi el LOL es pura competitividad.

Opinión sobre los videojuegos

_Precencia de lenguaje violento en juego masivo
_Fomenta la improductividad de la persona en el mundo real.
_Objeto-Arte.
_Potencia nuevos conocimientos.
_Al potenciar la competitividad en un juego, se pierde la belleza y el arte en este > Podria convertirse en una formula de acciones para tener rrefuersos positivos permanentes.

Datos relevantes

Nombre
Gamer-Tag
/edad (año de nacimiento)
/ocupación
/tipo de jugador

(x 10 horas aprox.)
Uso de tiempo en la semana
- hrs. de trabajo
- hrs. de juego
- hrs. libres
- hrs. de sueño

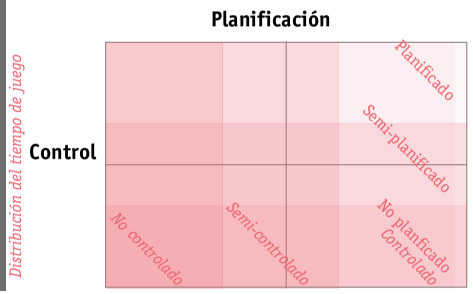
Analisis Entrevista

Distribución del tiempo de juego

Niveles de inmerción.
- [ ] Sumerción
- [ ] Inmerción

Vision de los pares. (Personal)
- [ ] Nada
- [ ] Igual
- [ ] Competencia

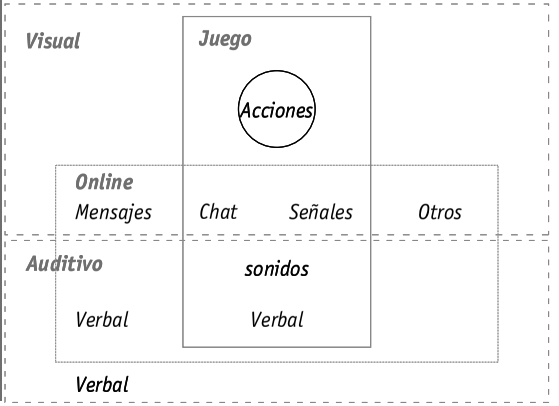
Metas. (Perosonal/Psico-social)
- [ ] *Jugar*
- [ ] *Distraerse*
- [ ] *Vencer*
- [ ] Superarse
- [ ] **Superar al resto**
- [ ] **Ser el mejor**



Interacción con VJ

*(tipo de juego) Online / Solo
***(tipo de multijugador) Enfrentamiento / Cooperativo**
*(Punto de vista del juego) 1ª Persona / 3ª Persona
(circulos de personas con las que juega) Familia / Amigos / Masivo

Comunicación (durante el juego)



Opiniónes personales

Gaming vs. Actividades cotidianas
- [ ] Aplazamiento act. cotidianas.
- [ ] Vida social regular/no criticada.
- [ ] Vida social con problemas

Juego como desafio personal
- [ ] Busqueda del apredizaje del juego (como actividad)
- [ ] Busqueda de competencia.
- [ ] *Comparacion con otros jugadores.
- [ ] Metas personales desarrolladas en torno al VJ.

"Aumento de imaginario creativo"
- [ ] Busqueda de la satisfacción estetica.
- [ ] Reconocimiento del arte y diseño.
- [ ] Busqueda de nuevas expriencias. (Uso diferentes VJ)

Reacción personal
- [ ] Sentimiento de culpa
- [ ] Frustración/Rabia
- [ ] Nostagila

Control de inmersión
- [ ] Sentimiento de traslado (inmersión).
- [ ] Busqueda de escape.

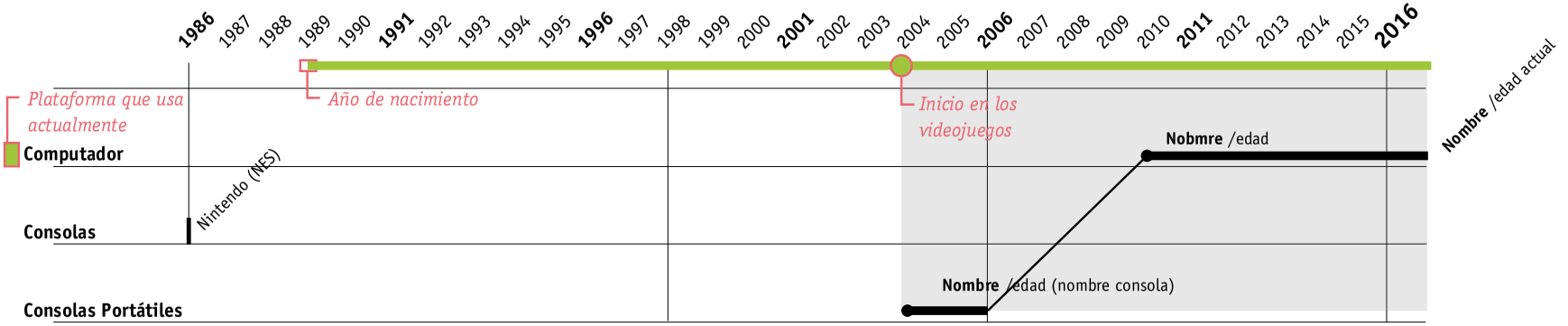
Citas relevantes

"cita"

"cita"

Historia

0127



1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016

Computador

Windows

Mac

Nombre /edad

Año de nacimiento

Acceso a plataforma

Nombre /edad

Nombre /edad actual

*Steam**

Tiempo de juego de esta plataforma en su vida

Consolas

Año de lanzamiento de consola

Atari 7800

Nintendo (NES)

Super Nintendo (SNES)

PlayStation (PS)

Nintendo 64 (N64)

Sega Dreamcast

PlayStation 2 (PS2)

PlayStation 3 (PS3)

Wii

Wii U

PlayStation 4 (PS4)

Consolas Portátiles

Nombre /edad

Game Boy Color

Game Boy Advance

Nintendo DS

Nintendo 3DS

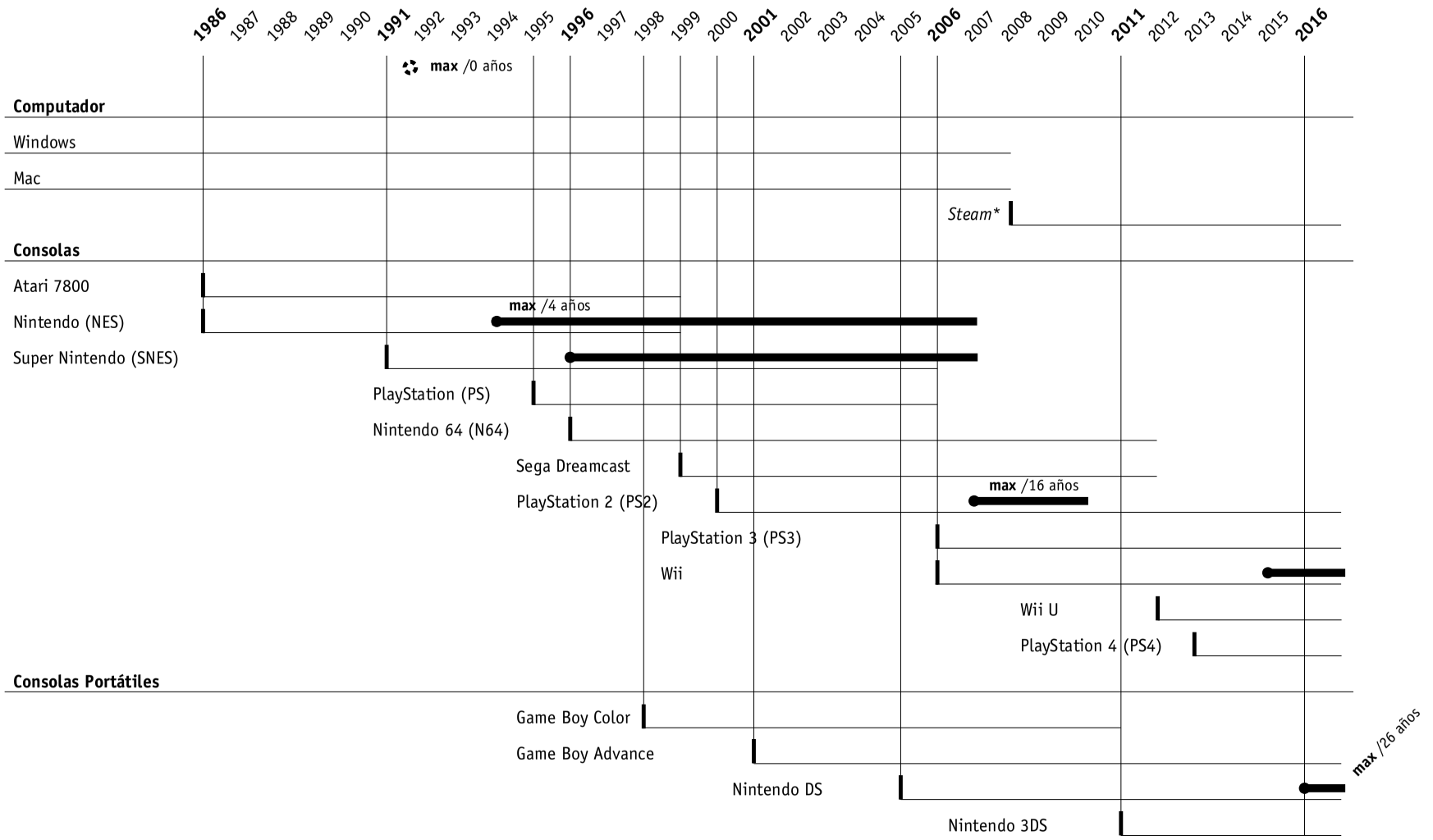
**Juegos relacionados con las interacciones de preferencia*

tipo de juego **/Nombre del juego /Lo sigue jugando /...**

moba: ***Multiplayer Online Battle Arena***
rts: ***Real Time Strategy***
fps: ***First Person Shooter***
rpga: ***Rol Play Game (Adventure)***
rpg: ***Rol Play Game***
mmo: ***Masive Multiplayer Online***

*(tipo de juego) Online / Solo
***(tipo de multijugador) Enfrentamiento / Cooperativo**
*(Punto de vista del juego) 1ª Persona / 3ª Persona
(circulos de personas con las que juega) Familia / Amigos / Masivo

Historial Plataformas

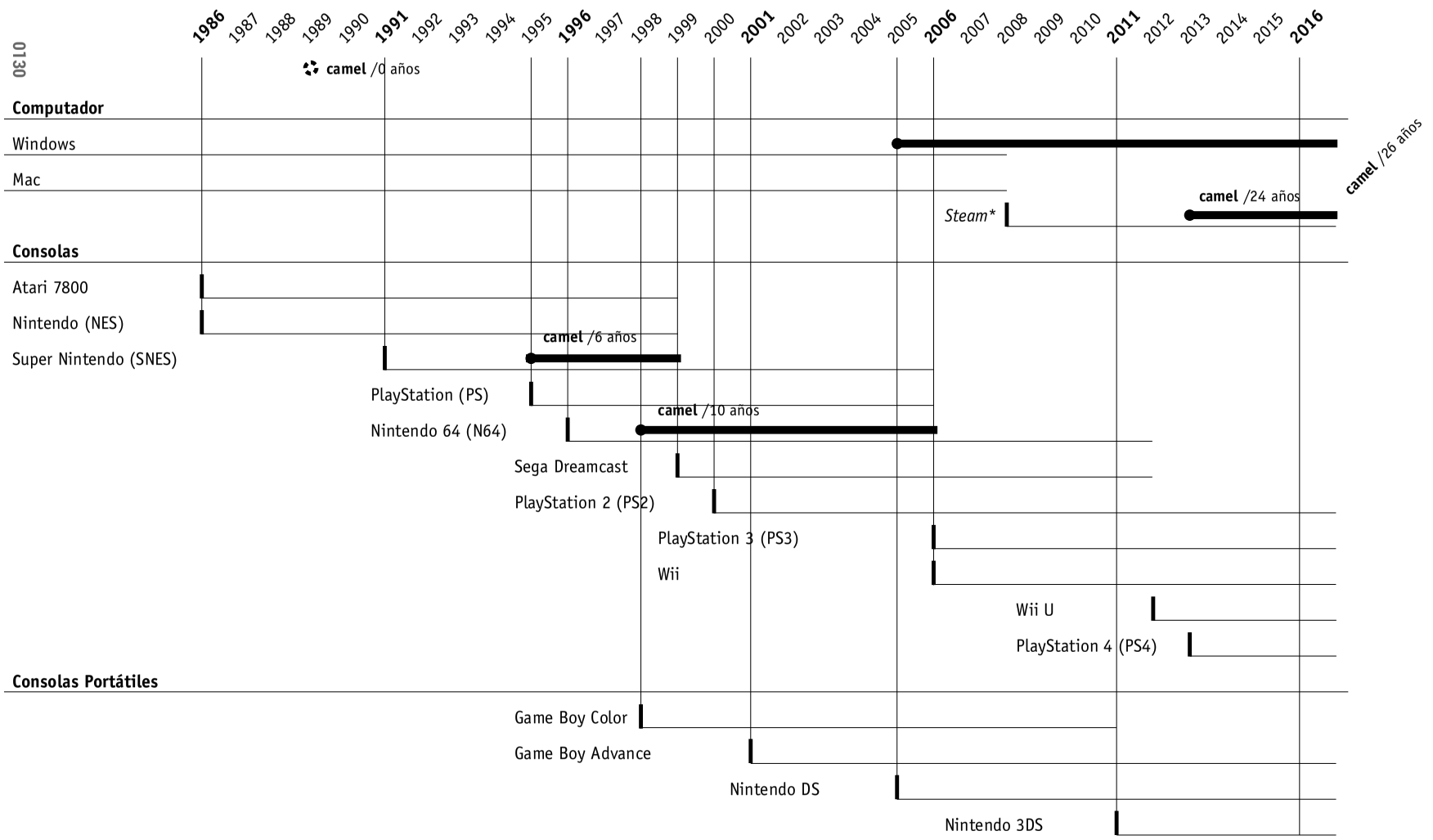


Juegos

plataforma	**/Donkey Kong /Super Dangerous Dungeons /Super Mario (serie)**
lucha	**/Super Smash Brothers**
tablero	**/Mario Party**
carrera/deporte	**/Mario Kart /Pro Evolution Soccer (serie)**
rpga	**/Pokemon (serie) /Legend of Zelda (serie)**
rpg	**/Grand Theft Auto III /Shadow of Collosus**
fps	**/Call of Duty**

/Solo > Presencial
/Enfrentamiento
/3ª Persona

Historial Plataformas

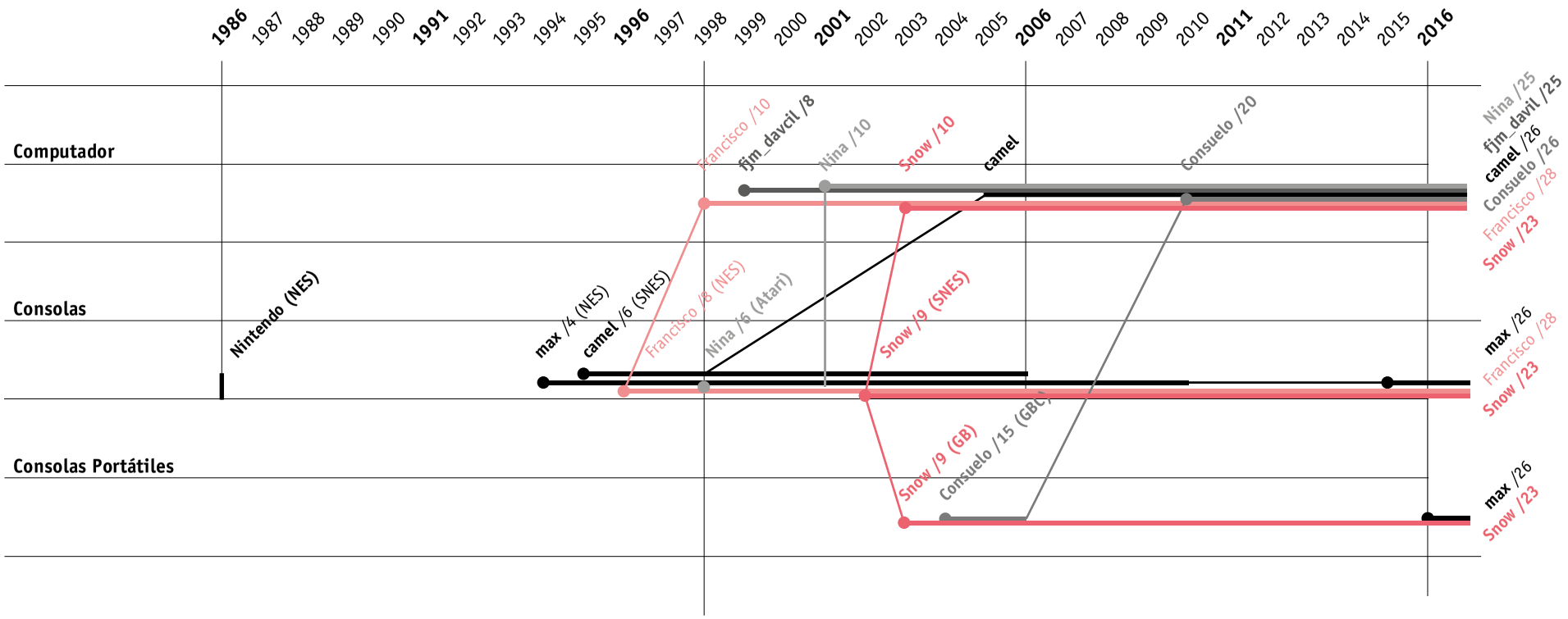


Juegos

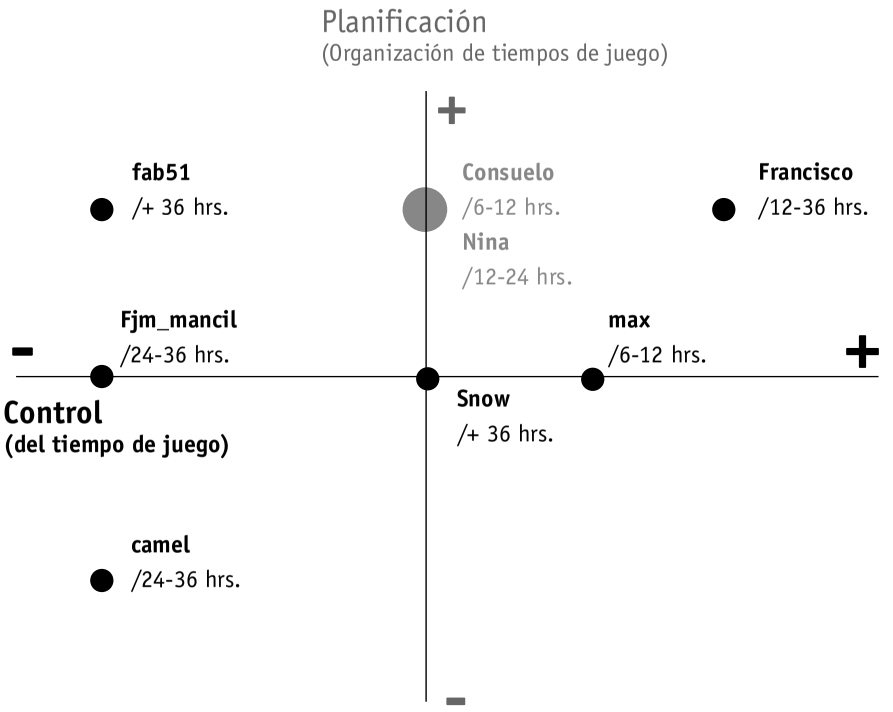
plataforma	**/Mario Party**
moba	/League of Legends
rts	/Europa Universalis 4 **/Starcraft**
rpg	**/Don't Starve**
mmo rpg	/Bloodbourne
otro (indie)	**/Town of Salem /ShipWreck**

/Solo > Online
/Coopearivo > Enfrentamiento
/3ª y 1ª Persona

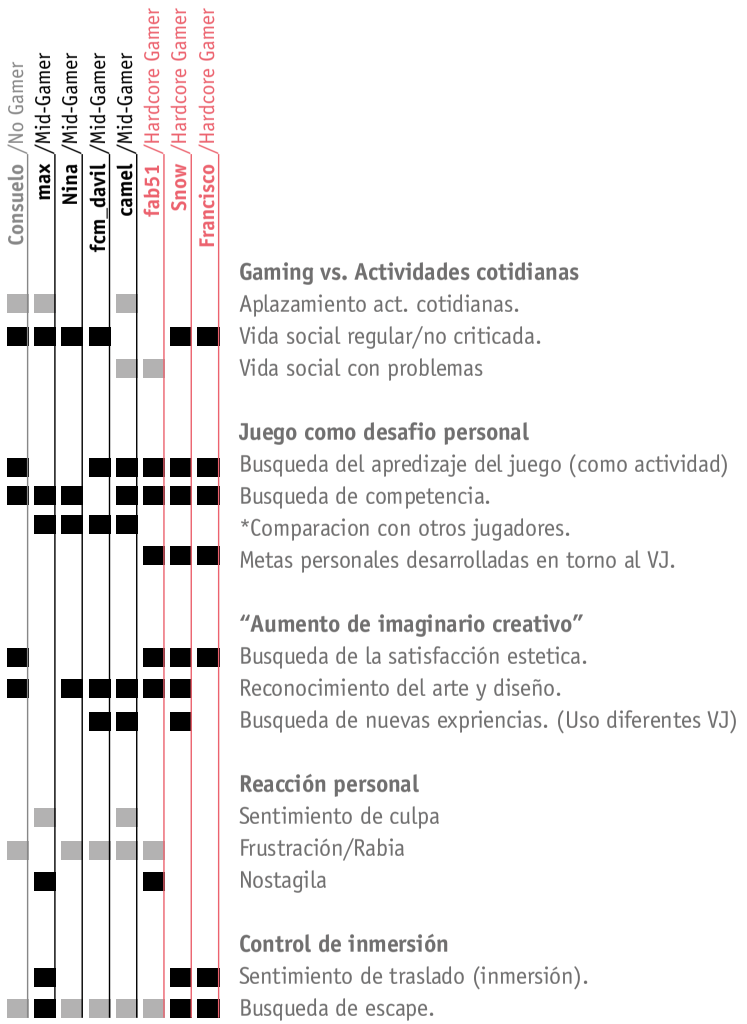
Acceso a plataformas

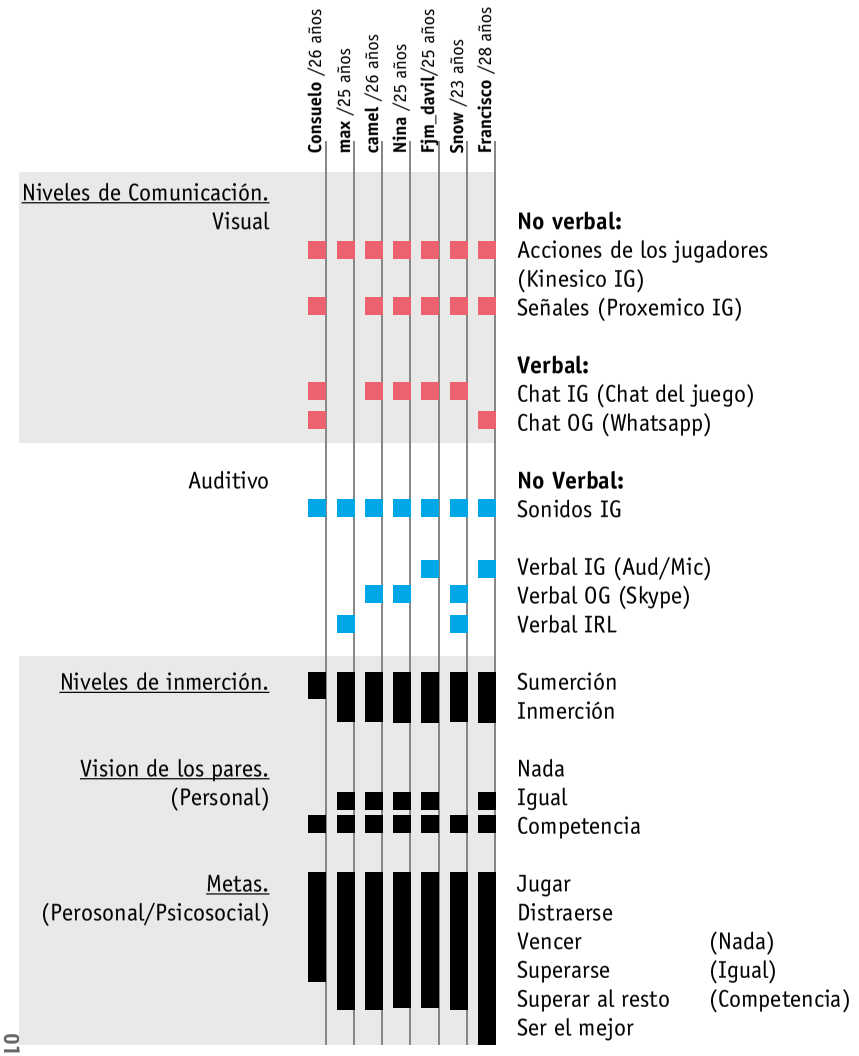


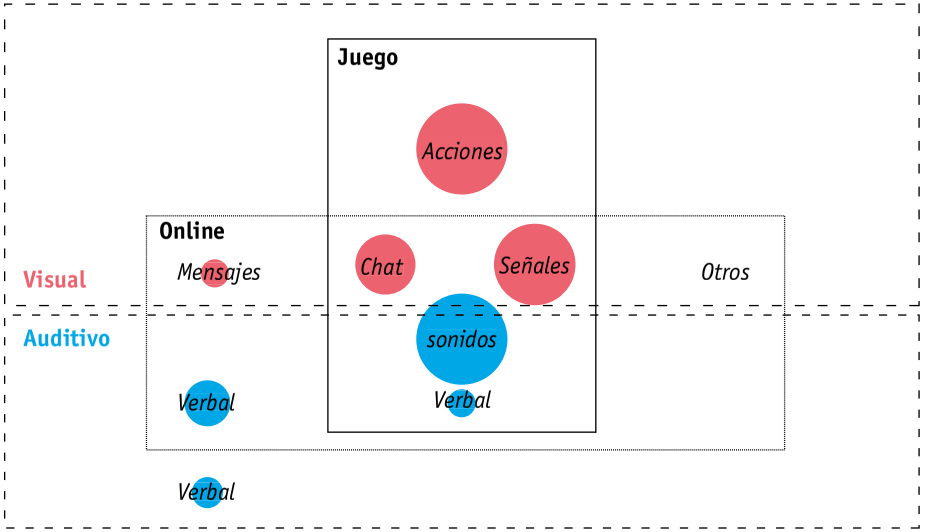
Rutinas de Juego



Opiniones en torno a los VJ




Consuelo /26 años
max /25 años
camel /26 años
Nina /25 años
Fjm_davil/25 años
Snow /23 años
Francisco /28 años
Niveles de Comunicación.
Visual
No verbal:
Acciones de los jugadores (Kinesico IG)
Señales (Proxemico IG)
Verbal:
Chat IG (Chat del juego)
Chat OG (Whatsapp)
Auditivo
No Verbal:
Sonidos IG
Verbal IG (Aud/Mic)
Verbal OG (Skype)
Verbal IRL
Niveles de inmerción.
Sumerción
Inmerción
Vision de los pares.
(Personal)
Nada
Igual
Competencia
Metas.
(Perosonal/Psicosocial)
Jugar
Distraerse
Vencer
Superarse
Superar al resto
Ser el mejor
(Nada)
(Igual)
(Competencia)


Juego
Acciones
Online
Mensajes
Chat
Señales
Otros
Visual
Auditivo
sonidos
Verbal
Verbal
Verbal

BIBLIOGRAFÍA

Banks, J. (1998). Controlling Gameplay. M/C: A Journal of Media and Culture , 1 (5).

Barefoot, H. (30 de Octubre de 2013). The Escapist Magazine. Recuperado el 24 de Octubre de 2015, de In Defense of the Casual Gamer. http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/editorials/10699-In-Defense-of-the-Casual-Gamer

Bartle, R. (10 de Agosto de 2011). Player Type Theory: Uses and Abuses. Casual Connect Europe . Amsterdam.

Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Playeres who Suit MUDs. Colchester, Essex, Reino Unido: MUSE Ltd.

Baym, N. K. (1998). The Emergence of On-Line Comunnity. En S. G. Jones, & S. G. Jones (Ed.), Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community (págs. 36-68). Londres, Indiana, EEUU: SAGE Publications, Inc.

BITMOB. (30 de Abril de 2011). VenturaBeat. Recuperado el 12 de Septiembre de 2015, de Core and Casual: What's the difference? http://venturebeat.com/2011/04/30/core-and-casual-whats-the-difference/

Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. CHI ACM Conference on Human Factors in Computing. Nueva York: ACM Press.

Christiansen Z., A. (27 de julio de 2014). Estudi revela que 7,7 millones de chilenos juegan algún tipo de videojuegos. La Tercera , págs. 60-61.

Contacto. (9 de Agosto de 2015). Juegos Online, Pasión o Adiccion. Santiago, Chile: Canal 13.

Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. Nueva York, EEUU: Harper & Row.

de la Cuesta Benjumea, C. (2003). El investigador como instrumento flexible de la indagación. International Journal of Qualitative Methods, 2 (4). Article 3. Retrieved. http://www.ualberta.ca/~iiqm/backissues/2_4/pdf/delacuesta.pdf

Don_Segundo. (6 de Junio de 2011). tiempodebalas.cl. Recuperado el 28 de Octubre de 2015, de Juegos Diana de Ahumada: Extraño agujero del mundo http://www.tiempodebalas.cl/la-ciudad-perdida/mimos-y-travestis-el-extrano-mundo-en-el-agujero-de-los-diana-de-ahumada/

ESA, Entertainment Software Association (2012). 2012 Sales, Demographics and usage data. EEUU. http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2012.pdf

ESA, Entertainment Software Association (2015). 2015 Sales, Demographics and usage data. EEUU. http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf

Fabricatore, C., Nussbaum, M., & Rosas, R. (Diciembre de 2002). Playability in Video Games: a qualitative design model. 17 . Hillslade, NJ, USA.

Falstein, N. (2005). Understanding Fun—The Theory of Natural Funativity. En S. Rabin, Introduction to Game Development (págs. 71-98). Boston: Charles River Media.

Ferguson, C. J. (2014 de Marzo de 2014). What's Really Wrong With Young People Today: Juvenoia. Obtenido de Time Magazine. http://time.com/19818/whats-really-wrong-with-young-people-today-juvenoia/

Fuentealba, M., Lastra, J. P., Alaluf, A., & Garnica, B. (14 de Agosto de 2014). Crecen los gamers en Chile, el mercado de los videojuegos. Vía Pública. (C. Pino, Entrevistador) Santiago, Chile. http://www.24horas.cl/programas/viapublica/via-publica-crecen-los-gamers-en-chile-el-mercado-de-los-videojuegos-1375183

González Sánchez, J. L., & Gutiérrez Vela, F. L. (Agosto de 2010). Jugabilidad. Caracterización de la Experiencia del Jugador de Videojuegos. Granada, España.

Hari, J. (9 de Junio de 2015). Everything You Think You Know About Addiction Is Wrong. TEDGlobalLondon . Londres, UK.

Huizinga, J. (1950). Homo Ludens. Boston: The Beacon Press.

Informe Especial. (13 de Octubre de 2013). Cuando el Juego se Hace Verdadero. (E. Mujica P., Ed.) Santiago, Chile: TVN.

Järvinen, A., Heliö, S., & Mäyrä, F. (2002). Communication and Community in Digital Entretainament Services. University of Tampere, Hypermedia Laboratory. Tampere: Hyper medialab.

Juul, J. (2003). "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness". En M. Copier, & J. Raessens, Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. Utrech: Utrecht University, 2003.

Juul, J. (2005). Half-Life. Cambridge, UK: MIT Press.

Juul, J. (2009). Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games. En M. J. Wolf, & B. Perron, The Video Game Theory Reader 2 (págs. 237-252). Nueva York, EEUU: Routledge.

Kücklich, J., & Fellow, M. C. (2004). Play and playability as key concepts in new media studies. Playablility . Dublin: Dublin City University. Recuperado el 20 de Julio de 2015, de STem Centre. http://www.playability.de/Play.pdf

Madrid, D., & Valenzuela, J. (Dirección). (2013). Chile Game [Película]. Chile: You Tube. https://www.youtube.com/watch?v=vKESbojym5k

McMahan, A. (2003). Immersion, engagement, and presence: A method for analyzing 3-D video games. En M. J. Wolf, & B. Perron, The video game theory reader. Nueva York: Routledge.

Mello, V., & Perani, L. (12-14 de Noviembre de 2012). Gameplay x playability: defining concepts, tracing differences. SBC - Proceedings of SBGames 2012 . Brasilia, DF, Brazil.

Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. Comunicación , 1 (7), 235-250.

Morrison, M. (3 de Octubre de 2013). Advertising Age. Recuperado el 1 de Noviembre de 2015. adage.com: http://adage.com/article/news/millennials/244523/

Nacke, L. D., Kuikkanemi, K., NIiesenhaus, J., Korhonen, H., & Van Den Hoogen, W. e. (4 de Septiembre de 2009). Playability and Player Experience Research. Conferencia: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theor . Londres, UK.

Newzoo. (30 de Octubre de 2015). Top 100 Countries by Game Revenues | 2015. San Francisco, EEUU. adage.com: http://adage.com/article/news/millennials/244523/

Orwell, G. (1945). Review of A Coat of Many Colours: Occasional Essays . Poetry Quarterly .

Qin, H., Pei-Luen, & Salvendy, G. (2007). Player immersion in the computer game narrative. Prude University, Departament of Industrial Engieneering. West Lafayette: ICEC.

Armenteros, M., & Fernández, M. (29 de Noviembre de 2010). Inmersión, presencia y flow. Noviembre(28). Madrid, España.

Parás, E. (2014). Trobellino Degú. Santiago, Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile.

Russell, A. M. (2015). The Classic Gamer's Bible . Winnipeg, Canada: CreateSpace Independent Publishing.

Rodríguez, L., Esparza, O. A., & Carrillo, I. C. (Noviembre de 2009). Relacion entre Videojuegos Violentos y Frustración. Revista Cientifica Electronica de Psicologia , 8 . Ciudad Juárez, Mexico.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of Paly: Game Design Fundamentals. Massachusetts: MIT.

Sánchez, J. G., Zea, P. N., & Gutierrez, F. (24-28 de Agosto de 2009). Playability: How to Identify the Player Experience in a Video Game. INTERACT '09 Proceedings of the 12th IFIP TC 13 International Conference on HumanComputer Interaction: Part I, 356-359. (T. Gross, Entrevistador) Berlin.

Siegel, S. J. (6 de Febrero de 2008). Engadget. Recuperado el 11 de Septiembre de 2015. http://www.engadget.com/2008/02/06/are-you-a-mid-core-gamer/

The Strong. (Noviembre de 2015). Museum of Play. Recuperado el 20 de Noviembre de 2015, de Video Game History Timeline. https://www.youtube.com/watch?v=LD0x7ho_IYc

Thornham, H. (2011). Ethnographies of the Videogame. Farnham, UK: Ashgate pubishing Limited.

Thompson, C. (2002). Vilence and The Political Life of Videogames. En L. King, Game On (págs. 22-31). Londres, UK: Laurence King Publishing Ltd.

García, F. (7 de Septiembre de 2015). Brasil, campeón de certamen de videojuegos más grande de Latinoamérica. El Tiempo , págs. 40-41.

Vsauce. (1 de Noviembre de 2015). Juvenoia. Recuperado el 11 de Noviembre de 2015, de Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=LD0x7ho_IYc

VG Chile. (Marzo de 2015). Estadisticas VG Chile. Recuperado el 29 de Septiembre de 2015, de Video Games Chile. http://www.24horas.cl/programas/viapublica/via-publica-crecen-los-gamers-en-chile-el-mercado-de-los-videojuegos-1375183

Via Publica. (14 de Agosto de 2014). Crecen los gamers en Chile, el mercado de los videojuegos. Recuperado el 19 de Agosto de 2015, de 24 Horas.

Universidad Politécnica de Catalunya. (5 de Marzo de 2008). fib.upc.edu. (Facultat d'Informàtica de Barcelona) Recuperado el 20 de Septiembre de 2015, de Retro Informatica, del pasado al futuro. http://www.fib.upc.edu/retro-informatica

Warman, P. (18 de Abril de 2012). Newzoo. Obtenido de Mid-core gaming. Defining, sizing and seizing the opportunity. http://www.newzoo.com/press-releases/mid-core-gaming-defining-sizing-and-seizing-the-opportunity/

Wikipedia. (29 de Octubre de 2015). Gamer. Recuperado el 1 de Noviembre de 2015, de Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Gamer#cite_note-3

Wikipedia. (13 de Noviembre de 2015). Video Game. Recuperado el 16 de Noviembre de 2015, de Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game

Wolf, M. J., & Perron, B. (2005). Introduccion a la Teoría del Videojuego. Formats .

Fleming, H. Estado de los Videojuegos en Chile. Fuente de Ganancias a travez del consumo de videojuegos en Chile durante el año 2014 . La Tercera, Santiago, Chile.

Wolverton, T. (23 de Agosto de 2007). San Jose Mercury News. Recuperado el 17 de Octubre de 2015, de Women driving 'casual game' boom http://www.mercurynews.com/ci_6695921

Wirtmer, B., & Singer, M. J. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. Presence , 7 (3).