Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente

Repositorio Institucional del ITESO **rei.iteso.mx**

Departamento de Estudios Socioculturales

DESO - Tesis Maestría en Comunicación de la Ciencia y la Cultura

2015-12

A lo que ellas juegan: la experiencia de jugar videojuegos y su relación con la producción de significado, el caso de las videojugadoras mexicanas

Camacho-Ortega, Liliana

Camacho-Ortega, L. (2015). A lo que ellas juegan: la experiencia de jugar videojuegos y su relación con la producción de significado, el caso de las videojugadoras mexicanas. Tesis de maestría, Maestría en Comunicación de la Ciencia y la Cultura. Tlaquepaque, Jalisco: ITESO.

Enlace directo al documento: http://hdl.handle.net/11117/3370

Este documento obtenido del Repositorio Institucional del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente se pone a disposición general bajo los términos y condiciones de la siguiente licencia: http://quijote.biblio.iteso.mx/licencias/CC-BY-NC-2.5-MX.pdf

(El documento empieza en la siguiente página)

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	Narrativas del yo	Narrativas de los otros	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos	Referentes
Liliana bueno, entonces, nombre edad, a qué te dedicas y donde vives. Amata emm me llamo ******** tengo treinta años ahorita estoy estudiando el doctorado en filosofía, mi tesis es de filosofía de la cultura y videojuegos. Y vivo aquí en la ciudad de México. L Muy bien, ok. Desde cuando empezaste a jugar videojuegos? A Empecé a jugar desde que tenía como 6 años porque lo primero que jugué fue el primer game boy que salió con tetris, o sea eso salió en el 89 pero pon tu que me lo compraron como en el 90 - 91, tenía como 6 o 7 años.	infancia 1990	Cuando empezó a jugar		le compraron el game boy	Game boy, tetris														
L Ok, recuerdas algo que disfrutaras, o lo que más disfrutaras de jugar en ese entonces? A Pues en ese entonces creo que todavía no había, o bueno yo no conocía juegos que tuvieran historias tan complejas, más bien me parecía una manera muy entretenida de... de pasar el tiempo. pero no fue como constante, jugaba mucho cuando era niña porque tenía pues los game boys, porque también tuve el Game boy, el Game boy el gameboy advance, el gameboy color y pues jugaba cosas sensillonas no, como los juegos de Mario, tetris ha también era la época en la que muy niña tenía un juego de Barbie que acabas en 15 minutos, un juego de la Sirenita, o sea era una manera de jugar que me gustaba.	Infancia	los primeros juegos que jugó	Pasar el tiempo		Game boy, Juego de barbie, juegos de mario, juego de la sirenita		jugar erauna forma de entretenerse												
L Ok, con quien jugabas? o jugabas tu sola? A jugaba yo sola L Tienes Hermanos? A Si, tengo un hermano más chico, él se hizo gamer pero después.		familia	jugar sola													hermana			
L Jugabas con él? A cuando éramos niños no, empezamos a jugar cuandooo yo estaba en la prepa y él en la secundaria, o sea ya grandes. L Y qué jugaban? A emmm, pues lo que, empezamos a jugar Mario Party que es multijugador, también Mario Kart, ehh, ya cuando… eso fue lo primero que jugamos, conforme fue pasando el tiempo jugamos cosas como Call Of Duty, o el assasin Creed del multiplayer.	secuandaria / Preparatoria	Familia	Jugar con su hermano		Mario kart, Call of duty, assasin Creed											gamer, lectora, estudiante	jugar con su hermano, en la prepa "ya grandes"		
L Jugabas con alguien más o solo con tu hermano? primos, amigos? A No, nada más con él. L Como cuanto tiempo pasaban jugando, cuando estabas más chiquita o cuando ya estabas más o menos adolescente? cuánto tiempo pasaban jugando? A Cuando yo estaba en la prepa dejé de jugar porque empecé a leer mucho, entonces mi tiempo como que lo absorbía más la lectura, regresé a jugar cuando entré a la universidad, curiosamente y empezaron a salir juegos ehh, pues que tenían narrativas más ricas, y creo que mi gusto por la lectura fomentó que buscara yo juegos con historias complejas. o sea por que yo digo, jugar Mario Kart para pasar el rato está padre y todo o super smash, pero a mi lo que me gusta son los juegos con narrativas.	Dejó de jugar en la prepa, regresó a jugar en la universidad	Gusto por la lectura	La lectura El gusto por la lectura fomentó la busqueda de juegos con historia	pasar mucho tiempo leyendo	Mario Kart , super smash					gustos por los juegos con narrativa "Jugar Mario kart o super smash es para pasar el rato, a mi lo queme gusta son los juegos con narrativas ------Tódo lo que no tenga narrativa son juegos para pasar el rato? o podría estar dentro de esa categoría?---------"						Hermana, gamer	sólo jugaba con su hermano		
L Más o menos por la universidad te diste cuenta de que te gustaban más esos juegos. A Si L Antes no importaba tanto A Antes no, por que te digo que jugaba como cosas sensillonas, los Marios. en consolas ehh.. tenía el play station y jugaba un juego de un dragonsito morado que se llama Spyro, que también o sea si tiene historia pero la verdad la historia no es lo importante, lo importante es pues ir por los mundos recolectando las joyitas.	universidad	regresa el interes por los juegos	jugar juegos "sencillos"		Spyro, juegos de mario						los juegos cencillos son en los que la historia no importa tanto como las mecánicas del juego "Antes jugaba cosas sensillonas donde la historia no es importante"					estudiante			
L Había una actividad o comida o rutina que recuerdes de cuando eras niña o más grande o en la universidad ya, persona lo que sea que, que estaba al rededor del juego? o sea jugabas cuando pasaba algo, llegaba alguien R Pues no en cuanto a personas, en cuanto a rutina pues si, usualmente jugaba, cuando iba a la universidad iba en las tardes entonces jugaba en la noche que llegaba pues de la universidad como para, ya sabes desestresarse un rato, pero personas no realmente, la única persona con la que…. bueno ahora ya juego más con amigos, pero como que la única persona con la que juego es con mi hermano.	universidad	rutina	iba a la univesidad en la tarde entonces jugaba en la noche que llegaba													estudiante	La única persona con la que jugué es con mi hermano, ahora ya juego con amigos		
L qué estudiaste en la Licenciatura? A Filosofía también.	licenciatura															filósofa			
L Recuerdas si había algo que te desagradara de jugar? que te disgustara? A … pues no realmente, digo como con todos los juegos a veces te topas con un nivel o con un acertijo que no lo puedes pasar y como que te frustras y lo dejas un rato, pero… y he leído mucho al respecto que precisamente los videojuegos tienen esa cualidad que no otras actividades tienen que cuando te encuentras un reto lo más probable es que lo intentes hasta que lo.. lo puedas lograr, que es muy improbable que tu digas, bueno ya no voy a jugar, entonces si hay, si hay veces que digo huy está muy difícil y me enojo pero al final pues si lo logro.		cosas que no le gustan de los juegos					hay veces en las que me enojo pero pues al final si lo logro				" los videojuegos tienen esa cualidad que no otras actividades tienen que cuando te encuentras un reto lo más probable es que lo intentes hasta que lo.. lo puedas lograr,"								
L Te clavaste mucho en esa etapa en los videojuegos? de que buscaras hee los cheats o el walkthrough de algun juego, algo así? A hmm, cuando había cosas, si, si tuve mi etapa de "voy a terminar el juego al cien" y buscaba los walkthrough para saber donde estaban todos los, ya sabes los tesoros o como los Easter Eggs y pues si, Cheats, Cheets si las usaba porque había unas cheats divertidas como las de… Grand Theft Auto San Andreas? esas eran divertidas, de que los carros volaran o que todos estuvieran vestidos de payasos, entonces me gustaba ponerlos nada más para ver como se veía.			completar los juegos al máximo	buscaba los walkthrough para saber donde estaban todos los, ya sabes los tesoros o como los Easter Eggs y pues si, Cheats,	Grand theft Auto San Andreas, walkthrough	Easter Eggs, Cheets	divertido			Me gustaba ponerlos para ver como se veían						gamer			
L Ok, entonces si te metiste como a explorar un poco más el mundo del juego A si L Jugabas juegos que son en solitario o también jugabas como… no se RPG´s masivos o en pareja o… A pues no, me gustan más los juegos en solitario, no juego ningún RPG en línea. L Ni nunca jugaste? A No, no me llaman la atención					RPG´s						No me llaman la atención (RPG´s)					gamer			
L Ok, muy bien. Ahora cuales son tus juegos favoritos? A hay unos videojuegos que combinan novelas interactivas con tipo puzzle que son como acertijos, esos son mis videojuegos favoritos ahorita.	actualidad	juegos favoritos				novelas interactivas con puzzle				Novelas interactivas con tipo puzzle, son mis videojuegos favoritos ahora						gamer			
L Como qué títulos serían? A hmmm, hay un título que se llama… te voy a decir puros títulos no mainstream y que seguramente nadie conoce… hem hay un juego que se llama Hotel Dusk L Para DS no? A Si, si ese me encanta especialmente por la historia y a mi no me molesta tener que hablar con los personajes del juego, de hecho es una parte que me gusta pues porque me gusta conocer… ehhh pues las vidas de las personas, los que están interactuando en el juego y me gustan que se comporten de distintas maneras de acuerdo como tu les contestes. Entonces ese juego me gusta, hay un juego que se llama 999, no recuerdo si es nine doors, nine hours nine persons o están al revés los títulos pero es 999 y ya si lo buscas asi te sale. ehhh ese también es novela interactiva con puzzle porque hay muchas partes como de diálogo como que te explican la historia y luego te meten a unos cuartos donde tienes que explorar el área y encontrar pistas para salir, pero todo es acertijos mentales. Me gusto la segunda parte de ese juego que se llama Zero Escape: Virtue's Last Reward es la continuación del juego 999 y ahorita el último juego que acabo de terminar se llama Danganronpa es un videojuego japonés que combina varios videojuegos que me gustan o se a es una combinación de la serie de videojuegos de Phoenix Wright con un juego que se llama Corpse party ehhh… y un poco de 999 en cuanto a los acertijos.		juegos favoritos	Mucha interacción con el juego	Hablar con los personajes	999 hours persons doors Zero Scape Danganronpa Poenix Wright Corpse Party Hotel Dusk	novela interactiva con puzzle Acertijos Hay muchas partes de diálogo Exploración	Me encanta, especialmente por la historia no me molesta hablar con los personajes Me gusta por que me gusta conocer la vida de las personas Me gusta que se comportan de diferentes maneras de acuerdo a como tu les contestas				Juegos no Mainstream					gamer			
L Los acertijos y mecánicas y así como funcionan A Y como en Phoenix Wright que tienes los juicios donde las personas dan como su testimonio y tu tienes que encontrar las contradicciones en lo que están diciendo, si eso me late. L Ok, uhm, dices que cambiaste masomenos de género cuando empezaste a leer y luego cuando entraste a la universidad, antes eran como más acción y así, y hora son… A Pues, no más acción, bueno, sí era más acción y también me gustaban mucho los rpg pero para los rpg tienes que tener tiempo, mucho tiempo. L Sí, ya no hay tanto tiempo después A Así es	Salir de la licenciatura	juegos favoritos	Jugar RPG´s		RPG	Las personas dan su testimonio y buscas contradicciónes	Eso me late (refiriendose a las mecánicas del juego)				Me gustaban los RPG, pero para los RPG tienes que tener tiempo					gamer			

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	Narrativas del yo	Narrativas de los otros	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos	Referentes
I. Ehm, qué es lo que más disfrutas de esos juegos, de los que tienen más narrativas y lógica. A Pues me gusta ejercitar la parte lógica, sé que en todos los videojuegos la ejercitas, en unos más que otros, porque por ejemplo, los shooters creo que es más precisión o destreza y agilidad. ¿no? me gusta esa parte de ejercitar el cerebro, de los procesos lógicos y bueno la parte de la narrativa porque, como filosofa mé gusta analizar los elementos que hay en la historia, si luego tienes que tomar decisiones que afecten el curso de la historia, eso me gusta o como te comportes con los personajes, eso es lo que me gusta		que le interesadel juego	ejercitar el cerebro			shootera, narrative en los juegos, puzzle		Sé que en todos los juegos la ejercitas (parte lógica)en unos más que en otros		Me gusta ejercitar la parte lógica Me gusta esa parte de ejercitar el cerebro, de los procesos lógicos y bueno la parte de la narrativa Me gusta analizar los elementos que hay en la historia Cómo filosofa me gusta analizar los elementos que hay en la historia o cómo te comportas con los personajes	los Shooters creo que es más precisión o destreza y agilidad					gamer		
I. Crees que esas experiencias de jugar así, con esas cosas que te agradan, ¿las llevas a la vida fuera del juego? A Pues, podríamos decir que sí, porque pues mi maestría también es en filosofía y al tiempo en que iba yo a pues… meter mis papeles para ver si me aceptaban en la UNAM estaba yo jugando un videojuego que se llama Fallout 3, entonces pues yo quería un proyecto diferente, no quería como hacer lo mismo de siempre, y como Fallout tiene muchos dilema éticos incorporados en la historia y tu tienes que tomar postura frente a ellos me pareció un juego tan interesante que me dije, "ay! este podríamos analizarlo desde un punto de vista filosófico" y dije, bueno, lo voy a meter como proyecto y sí pasó. I. Ay que padre! Tu tesis es de Fallout A Sí, y ya me titulé y todo, o sea ya está hecho, pues esa es como la más grande prueba de que sí transfería algo que estaba jugando pues en este caso en el ámbito estudiantil.	Maestría	su proyecto de tesis	Hacer su tesis de Maestría	Meter su proyecto de tesis de maestría con el tema de Fallout	FallOUT 3			esa es como la más grande prueba de que sí transfería algo que estaba jugando pues en este caso en el ámbito estudiantil.		Analizar problemas filosóficos						estudiante		Su tesis de Maestría es sobre Fall Out	
I. Tu que crees que fue primero, eh, tu interés por esos aspectos filosóficos o el juego te influenció un poco a que te gustara o a que vieras "a mira está este interés también". A Pues era un interés que ya tenía por que pues había estudiado filosofía. pero ese juego de hecho me lo recomendó mi hermano que fue el que lo jugó primero y el me dijo, te va a gustar el juego porque incorpora todos estos elementos que a ti te interesan pero en manera jugable, y entonces tu vés que de acuerdo a la decisión que tomás reaccionan los personajes, te tratan de distinta manera, la historia cambia. Entonces, eso creo que es, primero mi interés por ciertos temas y que encuentre juegos que los trate, porque si hay varios juegos de ese tipo.	antes de la maestría	iniciar su investigación sobre juegos		su hermano le recomendó el juego		tu ves que de acuerdo a la decisión que tomes reaccionan los personajes, te tratan de distinta manera, la historia cambia.				era un interés que ya tenía por que pues había estudiado filosofía.						filósofa	su hermano le recomienda juegos		
I. ¿Ahorita juegas algo que no sea relacionado a eso no sé, para desestresarte un día, lo que sea? A Eh… Pues no tanto, mas bien si tengo un rato libre, eh, me digo, bueno voy a hacer un mundo de Yoshi's island por ejemplo, son como relativamente rápidos, esos son los juegos o "bueno voy a hacer un mundo de mario".		relajarse	ocio	Jugar juegos rápidos en los ratos libres	Yoshi´s Island Mario						sonjuegos rápidos, refrindose a los juegos de Yoshi o mario								
I. Pensando en tu vida como videojugadora que crees que ha sido lo más relevante, o sea como por ejemplo, eso de la tesis, o ha habido otra cosa que hayas dicho, "oh, hice esto por jugar" A Pues creo que la tesis es de lo más relevante, de todos los , pues juegos que he jugado ultimamente pues con esas narrativas pues creo que lo que me dejan es pues no sé, un buen sabor de boca como cuando leea uri buen libro con una historia que te gusta mucho y dices "ah que libro tan padre!" , algo así, y bueno luego siempre me dejan reflexionando en muchas cosas por ejemplo eh, el juegio de The Walking Dead que hizo Telltale, pues también tiene como cuestiones muy duras, y también me hace pensar como se agrupa la gente para sobrevivir, qué aspectos de ti salen a la luz cuando te encuentras en situaciones límite. Pero lo veo más como reflexión. I. Al final del juego, como lo que pasa después A Uhum	Tesis de Maestría	lo más relevante que ha hecho con los juegos	jugar y leer		el juego de The Walking Dead		me dejan es pues no sé, un buen sabor de boca como cuando leea un buen libro con una historia que te gusta mucho y dices "ah que libro tan padre!" me dejan reflexionando en muchas cosas	tiene como cuestiones muy duras, y también me hace pensar como se agrupa la gente para sobrevivir, qué aspectos de ti salen a la luz cuando te encuentras en situaciones límite. Pero lo veo más como reflexión.		Reflexión	la tesis es de lo más relevante						filósofa		la tesis	
I. Has tenido algún problema por ser gamer o ayuda, osea, te ha ayudado o dificultado algo en tu vida. A No creo que me haya dificultado nada, eh, bueno por la tesis he leído varios estudios, y sí, hay varias psicólogas que dicen que de hecho ser gamer, bueno, no solo en chicas, pero en general sí te ayuda a desarrollar tu tolerancia a la frustración, entonces es más factible que sortees dificultades en tu vida cuando los encuentrites, si la has jugado porque ya sabes que cuando algo no te sale, lo intentas hasta que le sale como en el mundo del videojuego y pues para tener ciertas , cierta destreza o cierta agilidad, buena coordinación.		dificultades por ser gamer						hay varias psicólogas que dicen que de hecho ser gamer, bueno, no solo en chicas, pero en general sí te ayuda a desarrollar tu tolerancia a la frustración			factible que sortees dificultades en tu vida cuando los encuentres, si la has jugado porque ya sabes que cuando algo no te sale, lo intentas hasta que le sale como en el mundo del videojuego y pues para tener ciertas , cierta destreza o cierta agilidad, buena coordinación.						gamer			
I. Si te sientes que, bueno, lo leíste en el paper, pero tu si sientes que ha funcionado? A Si , si siento que ha funcionado y también siento que ayuda a cierta plasticidad en tu cerebro, bueno, realizar estos procesos mentales.											siento que ayuda a cierta plasticidad en tu cerebro, bueno, realizar estos procesos mentales.									
I. ¿Ahorita en tu doctorado también estás trabajando algo con videojuegos? ¿O ya no? A Si también I. ¿De que se trata? A Eh, todavía no tengo el tema demasiado… o sea bueno, si tengo el tema claro, todavía no tengo bien como lo voy a trabajar, pero estoy como por dos vertientes, una ver a los videojuegos como instrumentos de creación y transmisión de cultura y otra sería, bueno no sé si, como los voy a juntar todavía pero otra sería, he estado leyéndoo como cambiaron nuestros procesos de pensamiento cuándo pasamos de la cultura oral a la cultura escrita, porque bueno, no era lo mismo que todo el conocimiento fuera transmitido de manera oral a cuando escribes las ideas cuando tienes tiempo de pulirlas, la manera de transmitir es diferente, la manera de réplica, etcétera. Y yo quisiera ver como cambian nuestros procesos de pensamiento ahora con los videojuegos que es finalmente otra manera de transmitir cultura, entonces bueno, creo que por ahí lo ligaría, ver como ha sido la evolución de la transmisión del conocimiento con escritura y ver como puede ser ahora con videojuegos.	Doctorado / actualidad	Su tema de tesis de doctorado		Buscar tema						yo quisiera ver como cambian nuestros procesos de pensamiento ahora con los videojuegos ver a los videojuegos como instrumentos de creación y transmisión de cultura como cambiaron nuestros procesos de pensamiento cuando pasamos de la cultura oral a la cultura escrita,						académica		tesis de doctorado	
I. ¿Porque te interesó el medio del videojuego? Pudo haber sido cine u otra cosa A Porque es un medio poco abordado y porque es algo que me gusta mucho. Por ejemplo [inaudible] ya escribió de cine, y ya vi otros filósofos que se dedican a la literatura, casi nadie ha abordado el videojuego I. Desde la filosofía A Desde la filosofía I. Entonces quieres hacer cómo abrir camino ahí en eso. A Sí		por que videojuegos?								Los videojuegos le guetan mucho	Ya se ha escrito sobre cine, de videojuegos no tanto								ya escribió de cine, y ya vi otros filósofos que se dedican a la literatura, casi nadie ha abordado el videojuego
I. Y por ejemplo ahorita que estás participando aquí, ¿también es una actividad que tienes, que tiene relación con videojuegos? A Sí, claro, porque ellos organizan un foro de discusiones sobre videojuegos, el foro no solo está enfocado a desarrolladores,, porque también hay conferencias de cultura ó sea música en videojuegos, cuestiones de gélfaro, literatura electrónica, entonces me interesó el evento porque me parece que también es una forma de difundir los videojuegos como arte, como cultura, entonces por eso estoy aquí metida de voluntaria.	actualidad	Dev hour	participación en eventos de videojuegos							participar en foros que tratan de videojuegos pero desde el arte y la cultura						voluntaria en el evento Dev hour			
I. ¿Tu no desarrollas o no planeas desarrollar? A Pues no desarrollo, no sé, muchas personas me han preguntado si yo quisiera desarrollar, eh, la verdad es que no me lo había planteado, pero ahora no digo que no. osea estaría bien. I. Podría ser que sí A Podría ser		desarrollar videojuegos								muchas personas me han preguntado si yo quisiera desarrollar, eh, la verdad es que no me lo había planteado, pero ahora no digo que no. o sea estaría bien.									
I. Antes de la tesis generaste algo a partir de los videojuegos, algo u blog, escribir sobre algo A No, ahorita si voy a empezar a participar en un blog , pero antes no I. ¿Antes no? A No, fue a partir de la tesis I. Ok, esto fue más rápido, eh, para i, ¿que es tu tiempo de ocio? El tiempo de ocio en general y el tuyo.		generar algo a partir de los videojuegos														escritora de blog		ahorita si voy a empezar a participar en un blog	
A ¿Pero a qué te refieres? I. Osea, para ti es importante tener tiempo de ocio? Para ti, como te sientes al tener tiempo de ocio, en que lo gastas, en que lo usas A Ah, ok, claro, sí, definitivamente creo que es importante tener tiempo de ocio, porque si no creo que te saturas y después no rindes, pues depende, pues si estoy, es que tengo como fases, tengo mi face que me gusta leer, entonces si me clavo mucho con el libro pues en cualquier rato libre que tenga voy a leer, o tengo también mis etapas de que estoy clavada con un videojuego, o sea, este último que jugué tenía una historia tan buena qué si, decía yo " tengó que leer libros para mi tesis, buenó , no, voy a jugar"		ocio							creo que es importante tener tiempo de ocio, porque si no creo que te saturas y después no rindes tengo como fases, tengo mi face que me gusta leer, tengo también mis etapas de que estoy clavada con un videojuego, osea, este último que jugué tenía una historia tan buena qué si, decía yo " tengo que leer libros para mi tesis, buenó , no, voy a jugar"	Leer libros en el tiempo de ocio También jugar videojuegos								
I. ¿Cuál era? A Era el de Danganrompa, tiene un nombre rarísimo, y es japonés, pero si la historia estaba muy muy buena, el diseño de personajes, como interactúan los personajes entre ellos, aparte como yo si me clavo mucho con las historia, pues también esa parte no la he explorado mucho como académicamente, pero también se me hace muy interesante la empatía que desarrolles con ciertos personajes, o sea te identificas con ellos, aunque no sea el personaje que tu juegues, como su papel en la historia es tan importante que la verdad cuando se mueren o les pasa algo, si lloro. I. ¿Como si estuvieras leyendo una novela, casi? A Sí, claro					Danganrompa		cuando se mueren o les pasa algo, si lloro.			como yo si me clavo mucho con las historia, pues también esa parte no la he explorado mucho como académicamente, pero también se me hace muy interesante la empatía que desarrolles con ciertos personajes	la historia estaba muy muy buena, el diseño de personajes, como interactúan los personajes entre ellos,					espectadora, gamer			

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	Narrativas del yo	Narrativas de los otros	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos	Referentes
L. Eh, por ejemplo ahorita que hablas de eso, de que te sientes mal cuando se muere algún personaje, ¿que relaciones, o sea, que sentimientos relacionados con el hecho de jugar? A Pues, creo que antes que nada, pues es el placer, de estar realizando pues una actividad lúdica. Pero también hay historia, con historias muy intensas o que tratan temas muy duros, también a veces siento tristeza, por ejemplo en algunas situaciones de Fallout, que bueno, eran en el mundo de Fallout que bueno, eran como en el mundo de Fallout que era post-apocalíptico y lo que quieras pero si lo extrapolas y dices “bueno es algo que me podría pasar a mí, en otras circunstancias” entonces, tristeza, o luego a veces igual y hasta enojo. Eh, por ejemplo en esta última, en la segunda temporada de the Walking Dead, del juego, hay un tipo que tiene su comunidad de sobrevivientes y no deje que nadie más se integre, entonces y llegas y “no vete” y no te ayuda ni nada, entonces dije “que tipo tan ruin porque en vez de ayudar a la gente pues los corre”, y mi hermano decía, pues si tiene mucho sentido porque si “él tiene sus víveres para determinado tiempo y ya tiene su grupo de gente no puede estar metiendo a todos porque se van a acabar los víveres y luego todo el mundo se va a morir” y yo dije “pues si, pero esa es una parte muy pragmática, ¿donde queda lo humano?” no pues es que no, el tipo está bien, y entonces pues mi hermano lo veía de una manera y yo de otra.y entonces pues así, discutimos.			discutir sobre videojuegos con su hermano.		the Walking Dead		placer a veces siento tristeza hasta enojo. “que tipo tan ruin porque en vez de ayudar a la gente pues los corre” ¿donde queda lo humano?”								y mi hermano decía, pues si tiene mucho sentido porque si “él tiene sus víveres para determinado tiempo y ya tiene su grupo de gente no puede estar metiendo a todos porque se van a acabar los víveres y luego todo el mundo se va a morir”	jugadora, hermana, filósofa	discutir sobre los dilemas morales del videojuego con su hermano		
L ¿Discutes con tu hermano sobre videojuegos a veces? A Si, si, todo el tiempo, también tengo otros amigos con los cuales también discutimos, pero como el y yo casi jugamos los mismos videojuegos, entonces siempre nos la pasamos platicando de eso.		Familia, hermano	Discutir sobre videojuegos														también tengo otros amigos con los cuales también discutimos		
L Y sobre la tesis cuando la estabas haciendo y todo eso , ¿lo compartías con alguien o ya ahorita con alguien sale por ahí, o en tu presentación final? No sé si hacen coloquios o algo así. A Eh..sí, si hacen coloquios en la UNAM, ahora por ejemplo como estoy en el doctorado, voy a tener que participar en varios, pero pues ya es con el otro tema, cuando estaba en la maestría si participé en congresos en donde iba a exponer mi tema y si había personas que me decían “pero filosofía y videojuegos cómo?” o se mostraban medio escépticos al tema, sobre todo gente muy conservadora, porque hay como una parte de filósofos, que dicen, no sé que sienten que hay que tratar como temas muy elevados, algo así como “El concepto metafísico de la ontología del [inaudible, véase POSTMO] como algo filosófico, entonces ahí como que chocamos, porque a ellos el videojuego se les hace muy simple, muy terrenal, muy simplón, y yo también pues en los comentarios lo decía “claro eso piensa alguien que no conoce de videojuegos, porque si conociera sabría que hay un mundo de videojuegos, ov sea también vamos como de Candy Crush a cosas como Journey, ¿no?. Osea que es un videojuego que muchos han aclamado, por eh, pues como se ve estéticamente, por la historia por las distintas interpretaciones que tu le puedes dar, etc, entonces sí, yo digo, eso dice alguien que no conoce de videojuegos. Te invito a que te informes del tema	actualidad	la academia	Coloquios		Candy Crush Journey		ahí como que chocamos				yo también pues en los comentarios lo decía “claro eso piensa alguien que no conoce de videojuegos, porque si conociera sabría que hay un mundo de videojuegos			las personas se presentan muy conservadoras con respecto a su tema si había personas que me decían “pero filosofía y videojuegos cómo?” o se mostraban medio escépticos al tema, sobre todo gente muy conservadora, porque hay como una parte de filósofos, que dicen, no sé que sienten que hay que tratar como temas muy elevados porque a ellos el videojuego se les hace muy simple, muy terrenal, muy simplón		Ella como presentadora y los otros como audiencia de iguales o profesores		participé en congresos en donde iba a exponer mi tema	
L. Pues es como literatura también, no sé si hablarían lo mismo si fuera literatura.¿Has chocado con otras personas sobre eso, o solo con los filósofos de la UNAM? A Bueno, sí, con muchas personas, es que hay muchas personas, por ejemplo, una vez fui a participara a un congreso , y un señor del público, pues me dijo, “es que los videojuegos son… pura, o carreritas de coches o matar gente” Y le dije, “no, claro que no, eso es mucho más amplio, si hay videojuegos que son carreritas de coches, muchos, y si hay videojuegos donde mata uno personas, muchos” y le dije “en primera en mi plática yo no estoy hablando de esos videojuegos, porque a parte era de mi tesis, y aunque usted no sepa en mi videojuego de tesis, si tiene su dosis de sangre y disparos, pero en la tesis yo no voy a hablar de eso, porque es un shooter y dos, pues lo invito a que explore más cosas, me encanta siempre sacar el ejemplo del juego de portal, porque eso es puro razonamiento espacial, y es tan bueno, que algunas universidades de Estados Unidos ya lo usan como tipo de examen psicométrico para medir habilidades, yo lo invito a que lo vea” pero en general yo creo que todavía mencionas la palabra videojuegos con muchas personas y se les hace algo simplón o muy ajeno, yo lo ví con mis padres que dijeron “es que de verdad tu tesis va a ser de videojuegos, ¿pero como? osea, a quien le puede interesar eso, y ahora con el doctorado, !¡Ay pero es que sigues en las misma! ¿pero porqué? Yo les digo, pues sí, y seguiré.		congresos	Presentar sus investigaciones		Portal	Razonamiento espacial	Defender su punto de vista en primera en mi plática yo no estoy hablando de esos videojuegos, porque a parte era de mi tesis, y aunque usted no sepa en mi videojuego de tesis, si tiene su dosis de sangre y disparos, pero en la tesis yo no voy a hablar de eso, porque es un shooter y dos, pues lo invito a que explore más cosas				yo creo que todavía mencionas la palabra videojuegos con muchas personas y se les hace algo simplón o muy ajeno, yo lo ví con mis padres que dijeron “es que de verdad tu tesis va a ser de videojuegos, ¿pero como? osea, a quien le puede interesar eso, y ahora con el doctorado, !¡Ay pero es que sigues en las misma! ¿pero porqué? Yo les digo, pues sí, y seguiré.			y un señor del público, pues me dijo, “es que los videojuegos son… pura, o carreritas de coches o matar gente” Y le dije, “no, claro que no, eso es mucho más amplio		Académica		una vez fui a participara a un congreso	que algunas universidades de Estados Unidos ya lo usan como tipo de examen psicométrico para medir habilidades
L. De todas formas tu tienes como o sea, muy bien planteado que quieres hacer eso y no importa tanto. A Si, claro y ahorita pues mira , por ejemplo, este evento estuvo bien, bueno siempre esta bien, pero ahora estuvo mejor, porque conocí a un doctor de la facultad de ciencias políticas de la UNAM , y el me dijo “si yo soy profesor de la UNAM y mis clases si son de política y videojuegos” y yo le dije “oye que genial, pues de hecho si sería algo que me gustaría” porque también he leído libros publicados por universidades de Estados Unidos, en Canadá y en Dinamarca, y tienen en la universidad su departamento de estudios de videojuegos, entonces yo dije “ay! pues yo también quisiera hacer algo así en la UNAM”, y es un departamento interdisciplinario, porque hay sociólogos, artistas, diseñadores, y todos ahí haciendo estudios de videojuegos, y ya me dijeron, bueno “tenemos aquí el departamento de estudios medievales” pues podemos tener nuestro departamento de estudios de videojuegos.		la academia	Estudiar los videojuegos				conocí a un doctor de la facultad de ciencias políticas de la UNAM , y el me dijo “si yo soy profesor de la UNAM y mis clases si son de política y videojuegos” y yo le dije “oye que genial, pues de hecho si sería algo que me gustaría” añorar espacios que se tienen en otras universidades “ay! pues yo también quisiera hacer algo así en la UNAM”	he leído libros publicados por universidades de Estados Unidos, en Canadá y en Dinamarca, y tienen en la universidad su departamento de estudios de videojuegos,	es un departamento interdisciplinario, porque hay sociólogos, artistas, diseñadores, y todos ahí haciendo estudios de videojuegos	podemos tener nuestro departamento de estudios de videojuegos.						Los académicos mexicanos y los de otros países	Interactuar con personas de otras universidades		
L. Y eso va para adelante, lo otro ya se acabó A Exacto, entonces conocer a este muchacho pues me entusiasmó, porque el me dijo, pues claro es que hay que organizar coloquios, ahí dentro de la UNAM y congresos con más peso académico para que le mostremos a la comunidad académica que los videojuegos si son un tema que se puede tratar con toda la seriedad y profundidad del mundo. L Entonces si lo quieres llevar más a la academia, tu objetivo es ese A Si, mi objetivo es en la academia, sí, pero también estos eventos se me hacen padres porque es como para todo el público, porque a nosotros en la academia si nos piden ciertos requisitos, osea que el texto si tiene que sonar muy formal y bueno, si claro, hay que cumplir esos requisitos, entonces si quiero [inaudible] dos espacios, ¿no?, lo académico y lo accesible al público		la academia	Estudiar los videojuegos				conocer a este muchacho pues me entusiasmó estos eventos (dev hour 2014) se me hacen padres porque es como para todo el público		porque el me dijo, pues claro es que hay que organizar coloquios, ahí dentro de la UNAM y congresos con más peso académico para que le mostremos a la comunidad académica que los videojuegos si son un tema que se puede tratar con toda la seriedad y profundidad del mundo.	mi objetivo es en la academia dos espacios, ¿no?, lo académico y lo accesible al público						Académica			
L ¿Has hecho algo , bueno a parte del DevHr para esa parte accesible? A No, aún no, aunque sí para empezar, escribir en el blog. Porque un chavo también que conocí aquí que sí es desarrollador, tiene un blog que se llama Indie Bonus Stage y ahí además de como promover otros videojuegos hechos por estudios mexicanos tienen como, me dijo “ quiero tener mi parte de cultura de videojuegos y estoy buscando como gente que quiera escribir textos” y le dije, “ay pues yo escribo textos”.			“ay pues yo escribo textos”.										un chavo también que conocí aquí que sí es desarrollador, tiene un blog que se llama Indie Bonus Stage			Académica		escribir en el blog	
L. A pues esta padre, yo también empecé uno pero pues ahí está, y es complicado escribir, encontrar tiempo, pero está chido. Y bueno, no sé, alguna otra cosa que quiera comentar, hay una pregunta que no les he puesto, que no tengo en el cuestionarios, pero que me gustaría también sacar. No sé, esa parte donde ahorita está muy de moda el gamergate y todo eso, ¿has tenido algún problema por ser gamer y ser mujer? A No, no he tenido ningún problema, de hecho parece que todavía somos como personas raras porque parece que no hay muchas mujeres que les guste, no no he tenido ningún problema ni he sufrido de ningún acoso ni nada, nadamas por ejemplo, nada más te puedo dar si hay tiempo una experiencia chistosa que me pasó, pero no es de gamergate ni nada, Un amigo de mi hermano tenia un amigo que estaba en no sé qué universidad que igual estaba entrevistando gente para hacer una cosa de pokemon y me dijo “¿te gusta pokemon?” y yo “si me encanta” - “a que bueno necesito a chavas que les guste pokemon”. y le dije “bueno soy la unica personas que conozco que le gusta, pero pues conseguirte chavas pues no”, y se quedó “ bueno, “pues dime cuales son tus pokemones favoritos” entonces mi pokemon favorito es jengar porque me encanta el morado y pues es un fantasma morado, y le dije “y de ahí raichu me gusta y me gusta eh.. charizard”. Ay, que curioso otras chicas que entrevisté me dijeron giglipop o [inaudible] y yo “ay no”. Me dijo, “eres muy peculiar”, y le digo “sí, lo sé”		gamer girl			pokemón		no he tenido ningún problema, de hecho parece que todavía somos como personas raras porque parece que no hay muchas mujeres que les guste		mi pokemon favorito es jengar porque me encanta el morado y pues es un fantasma morado, y le dije “y de ahí raichu me gusta y me gusta eh.. charizard”. Ay, que curioso otras chicas que entrevisté me dijeron giglipop o [inaudible] y yo “ay no”. Me dijo, “eres muy peculiar”, y le digo “sí, lo sé”							gamer girl	Ayudar a otro en un proyecto sobre pokemon		
L. Pues, no sé, todos los pokemones son muy bonitos en realidad A Sí, a mi me gustan unos más que otros, es que luego, de los últimos que sacaron si hay unos medio… L Si, que ya no tienen forma de nada, A Ajá como medio simplones, todavía los de la versión plateada me gustaba, bueno ampharos me gusta, me gustan como los pokemones electricos, ampharos me gustó, no me acuerdo cuales otros hay ahí, bueno Lugia, L. Pero eso sería como lo más así como que te hayan puesto como “eres chica y… A Sí, no, pues ...sí, es eso, es que yo casi no estoy en ondas de estudio de género y eso. L Esto no es un estudio de género tampoco pero estoy tomando a las chicas porque me interesa como el grupo que es pequeño, conocer qué pasa. A Sí por supuesto.																			
L Y bueno, pues entonces eso sería todo, a menos que quieras comentar algo más, que te acuerdes A Pues por ejemplo, yo sé que muchos en la comunidad gamer que critican las novelas interactivas porque sienten que no tienen la suficiente carga de acción, pero eso es algo que voy a trabajar en esta tesis, porque muchos hablan de interacción con el videojuego que es más directa que una interacción que con un libro pero pues también con un libro interactuas con el autor porque estás leyendo ideas, procesando, etc, entonces llevas bien, digo que participas en el videojuego porque tu realizas acciones, y a mi, bueno, te digo como a mi me gusta leer mucho a mi no me molesta que halla como segmentos muy grandes de historia, de texto, y me encanta hablar ocn la gente, por ejemplo en Skyrim yo voy “ay voy a hablar con todos”, o en Fallout le preguntaba a todo el mundo y mi hermano my así de “ay si… texto”. y a mi me encanta, yo creo que es es mi gusto por la lectura que trasciende al videojuego porque si me encanta leer todo, me ando fijando en todo, me encantan los videojuegos con historia, digo si quieres pasar el rato dices “ay tengo un rato, voy a ponerme a matar zombies en Call of Dutty” pues está bien, pero sí me gustan esos videojuegos complejos y ricos en narrativa, eso es lo que me hace feliz L Y le das más tiempo a eso A Y le doy más tiempo a eso L Bueno, muy bien, Muchas gracias A De nada.	actual	Su tesis			skyrim Fallout Call of Dutty	largos tramos de historia hablar con los personajes Historias interactivas	como a mi me gusta leer mucho a mi no me molesta que halla como segmentos muy grandes de historia, de texto, y me encanta hablar ocn la gente, a mi me encanta, yo creo que es es mi gusto por la lectura que trasciende al videojuego porque si me encanta leer todo, me ando fijando en todo, me encantan los videojuegos con historia me gustan esos videojuegos complejos y ricos en narrativa, eso es lo que me hace feliz			Quiere poner enfasis en la importancia de los juegos con historiass más complejas	si quieres pasar el rato dices “ay tengo un rato, voy a ponerme a matar zombies en Call of Dutty”			yo sé que muchos en la comunidad gamer que critican las novelas interactivas porque sienten que no tienen la suficiente carga de acción, pero eso es algo que voy a trabajar en esta tesis		académica		Tesis de doctorado	

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socializaciòn	Productos	Referentes
L Me podrías dar tu nombre tu edad a qué te dedicas y de donde eres? C Mi nombre es **********, mi edad es 19 años estudio ingeniería en animación digital y me dedico a hacer juegos independientemente. Vivo en toluca estado de mexico y soy de Tlajomulco estado de México.		Estudiante de animaciòn digital, vive en le estado de Mèxico, se auto define como que se dedica a hacer juegos independientes														Estudiante productora de juegos			
L ok, tú desde cuándo empezaste a jugar videojuegos? C Desde que tengo memoria, siempre he jugado videojuegos, tal vez no diario pero si constantemente. L ok, no recuerdas más o menos… desde que tenías edad para agarrar el control C Pues es que los videojuegos siempre han estado a nuestro alcance o sea, desde el windows 95 ya traía juegos no? o sea trae buscaminas trae solitario, cuestiones de ese tipo. A lo mejor eso fue lo primero que jugue, eso y juegos de maquinitas, que más serían así como street fighter o… no recuerdo los nombres pero… de algunos, por ejemplo los de autos sinceramente no me acuerdo… si pero así varios juegos.	infancia	LO PRIMERO QUE JUGABA juega desde windows 95, juegos del sistema jugaba "maquinitas"			buscaminas y solitario de windows 95 Street Fighter Juegos de carros de "maquinitas"											gamer			
L De arcadia en algún, fuera de tu casa en algún lugar C Claro, si fuera de mi casa. L qué es lo que recuerdas de lo que disfrutabas sobre jugar cuando eras niña? C Lo que más me gusta de jugar, bueno, cuando yo era niña lo que más me gustaba de jugar era que tienes una experiencia diferente, tienes todo un mundo, una historia, tienes nuevas formas de jugar diferentes a lo que tu puedes imaginar con tus juguetes no, siento que es algo más completo y más interactivo. o se a aunque jugar con los juguetes también está cool por que tienes como la libertad de utilizar tu imaginación y ese es el único límite tembién creo que esta muy padre adentrarse en un mundo que alguien más pensó para que los demás se diviertan.	infancia								lo que más me gustaba de jugar era que tienes una experiencia diferente, tienes todo un mundo, una historia, tienes nuevas formas de jugar diferentes a lo que tu puedes imaginar con tus juguetes		es algo más completo y más interactivo. creo que esta muy padre adentrarse en un mundo que alguien más pensó para que los demás se diviertan.					gamer			
L M dices que jugabas Stret fighter y otros juegos que venían en windows, recuerdas algo específico? algo que te gustara mucho? C hmm bueno, de mi infancia ya más adelante como a la edad de 7 - 8 años tuve un sega genesis, ahí si tuve muchísimos juegos, tuve sonic tuve uno de mikey, uno de play fighters tuve muchísimos, entonces algo específico que recuerde pues… que tenía demasiados juegos, entonces me aburría de uno y pasaba a otro o así o, incluso a veces empezaba a ver como coincidencias no, o sea, este juegotiene, o sea vamos cuando eres niño no sabes lo que es un juego de plataformas o un juego de peleas o cosas así pero empiezas a ver que las mecánicas se repiten aunque la historia sea diferente las mecánicas siguen siendo las mismas. Eso es algo como que recuerdo, encontrar el patron como que se repite en varios juegos.	infancia			tenía demasiados juegos, entonces me aburría de uno y pasaba a otro o así	Sega Genesis sonic mikey play fighters	empiezas a ver que las mecánicas se repiten aunque la historia sea diferente las mecánicas siguen siendo las mismas. Eso es algo como que recuerdo, encontrar el patron como que se repite en varios juegos.													
L con quién jugabas? C Sola L Tu sola, siempre? C Si, siempre jugué sola, bueno, la mayoría de veces jugué sola. Si acaso cuando iba a las maquinitas pues ya jugaba con mis primos. Y también está la cuestión de que yo soy niña y la mayoría de mis primos eran niños de hecho nada más tenía una prima mujer entonces, y era más grande, entonces como que nunca tuvimos así mucho contacto o así y mis primos simplemente por el hecho de que yo era mujer pues no, no les gustaba jugar conmigo porque pensaban que los videojuegos eran para niños.	infancia	familia, primos	jugar sola jugar en las maquinitas jugar con sus primos				rechazo							está la cuestión de que yo soy niña y la mayoría de mis primos eran niños mis primos simplemente por el hecho de que yo era mujer pues no, no les gustaba jugar conmigo porque pensaban que los videojuegos eran para niños.		Niña, prima	aveces jugaba con sus primos, parece ser que era una situaciòn algo tensa por los roles de gènero y como los preconcebìan ellos		
L no tienes hermanos? C hmmm tuve una hermana, bueno, tengo una hermana que llegó cuando yo tenía nueve años, pero como nos llevamos mucha diferencia de edad en sí en mi infancia no jugué con ella a videojuegos, sino a otras cosas más didácticas para bebés y así. ahora que ya soy grande pues ya.. L ya juegas con ella C Si ya jugamos	infancia	Tiene una hermana a los 9 años	Jugar con su hermana cuando era bebè Jugar videojuegos con su hermana ahora que son màs grandes																
L ok. más o menos como cuanto tiempo pasabas jugando? C Cuanto tiempo pasaba jugando… pués es que depende, jugando en si, pues casi toda la tarde osea como 6 horas. jugando videojuegos hmm tal vez la mitad al principio de mi infancia en mi adolecencia ya fue más ya eran incluso jugadas de 10 horas 12 horas.	infancia y adolecencia	cuanto tiempo jugaba	jugar de tres a 12 horas al día en la infacia y la adolecencia																
L Cuando eras adolescente qué jugabas? C Cuando era adolescente jugaba juegos de rol en línea, jugué varios, jugue life jugué por muchas horas en un periodo de dos meses. también jugué un tiempo world of warcraft, jugué ragnarok y no recuerdo otro pero si jugué varios. no recuerdo los nombres ahora pero si jugué varios. Hay algunos que como fiesta on line que simplemente los descargue no me llamaron mucho la atención y los jugué si acaso una o dos semanas	adolecencia		jugar por muchas horas MMORPG´s		Juegos de rol world of warcraft Ragnarok Fiesta on line					Estuvo muy interesada en le MMORPG por un tiempo en su adolecencia, pasaba mucho tiempo jugando						gamer			
L y ya los dejaste C si L Ok. Había como alguna actividad rutina al jugar cuando eras niña y adolescente? C hmm, las vacaciones, supongo, porque la mayoría de niños salían a jugar a la calle, iban a sus casas a jugar unos con otros, pero pues yo no, digo o sea tal vez si lo hacía pero no tanto, más bien estaba encerrada en mi casa jugando con mi sega. entonces lo que más asocio con los videojuegos en mi infancia son las vacaciones, porque es el periodo en el que tenía más tiempo para jugar	Adolecencia	Vacaciones	jugar en vacaciones						estaba encerrada en mi casa jugando con mi sega. entonces lo que más asocio con los videojuegos en mi infancia son las vacaciones, porque es el periodo en el que tenía más tiempo para jugar							gamer			
L OK, había algo en el hecho de jugar que te disgustara, no necesariamente en el juego en si, sino alrededor de o en el juego? C Algo que me disgustara de jugar?..o alrededor de jugar?... hmmm, pues yo creo que el hecho de que muchas veces las personas tienen un concepto equivocado sobre los videojuegos, o tal vez no equivocado sino falta de conocimiento, o no se como llamarlo, pero por ejemplo mis papás decían que los videojuegos te podrían a hacer tonto incluso o distraerte o que tuvieras déficit de atención o cosas de ese estilo. Digo, más allá de cosas como que te cansa tu vista y si pueda ser perjudicial estar frente a una pantalla por muchísimo tiempo, más que esa idea de ya separate del juego o vas a cambiar tu actitud o cosas de ese estilo pues sabemos que no pasa no? si eso me disgustaba, que me dijeron todo eso, y no no encontraba una razón lógica.		que le disgustaba de jugar					eso me disgustaba, que me dijeron todo eso, y no no encontraba una razón lógica.				más que esa idea de ya separate del juego o vas a cambiar tu actitud o cosas de ese estilo pues sabemos que no pasa no?			la no aceptación de algunas personas por su gusto por los juegos muchas veces las personas tienen un concepto equivocado sobre los videojuegos, o tal vez no equivocado sino falta de conocimiento, o no se como llamarlo, pero por ejemplo mis papás decían que los videojuegos te podrían a hacer tonto incluso o distraerte o que tuvieras déficit de atención o cosas de ese estilo.		gamer			
L Recuerdas alguna cosa específica así como algún evento que haya sucedido? así que te hayan dicho “ya deja de jugar” o algo C pues no, tal vez si acaso mi papá pensando que los videojuegos igual que mis primos, pensando que los videojuegos son para hombres y diciendo no porqué mi niña si es mujer juega videojuegos, de peleas o de carros pues no se, recuerdo mucho eso, incluso en nn en un día del niño me regalaron un play station era el dos y a un primo tambien se lo regalaron en su casa y mi papá le compraba juegos a él y a mi nunca me compró un juego para el play dos entonces en si casi no jugaba nada en esa consola porque no tenía juegos por que mi papá no veía correcto que yo tubiera juegos.	infancia	regalos del día del niño	Creer que los videojuegos son para hombres	mi papá le compraba juegos a él y a mi nunca me compró un juego para el play dos	Play Station		Frustración por que no la dejaban tener juegos por ser niña		"pensando que los videojuegos son para hombres y diciendo no porqué mi niña si es mujer juega videojuegos, de peleas o de carros pues no se, recuerdo mucho eso "					mi papá no veía correcto que yo tubiera juegos.		niña, gamer, hija	su papá no le compraba juegos		
L Y los juegos que tenías de donde los sacabas entonces? C Pues tenía juegos de play uno que mi mamá me compraba (haha) así como en contra de mi papá a escondidas iba y me compraba juegos y si la mayoría eran como de disney o de barbie o temáticas más infantiles, te digo, yo no jugue juegos de violencia hasta que ya fuí como adolescente.pero si mientras era niña mi mamá era la que conspiraba y me compraba los juegos.	infancia / adolecencia		comprar los juegos a escondidas	tenía juegos de play uno que mi mamá me compraba (haha) así como en contra de mi papá a escondidas yo no jugue juegos de violencia hasta que ya fuí como adolescente			enpatía con su mamá cuando le compraba los juegos							mi mamá era la que conspiraba y me compraba los juegos.		gamer, hija	su mamá le compraba los juegos		
L no se si salirnos porque está un poco ruidoso aquí. Le voy a parar aquí tantito. …																			
Bueno seguimos con la entrevista, estábamos hablando de lo que pasaba alrededor del los juegos cuando tu eras niña - adolescente que tu mamá te compraba los juegos a escondidas. C Si L Ok, y eso era algo de lo que no te gustaba, como la parte que te disgustaba.																			
C hmm si, lo que me disgustaba era que, bueno más que nada que yo no entendía por que los niños si podían jugar videojuegos y las niñas no. L no te daban una buena razón? C si, si tenemos las mismas capacidades o sea ambos tenemos dos brazos dos ojos y creo que es y bieno y compresión que cero que es lo único que se necesita para jugar no?	infancia	jugar videojuegos	restringir los juegos por el hecho de ser niña				lo que me disgustaba era que, bueno más que nada que yo no entendía por que los niños si podían jugar videojuegos y las niñas no. Disgusto Fastidio							la idea de las personas a su alrededor de que los niños si juegan, niñas no		niña, gamer			
L cuales son ahoroa tus juegos favoritos C ahora mis juegos favoritos… hmm ohmygod. para empezar Final Fantasy VII, le tengo mucho cariño a ese juego porque gracias a él me involucré en todo esto, a ese a DOTA, aunque ya no juego DOTA y de hecho fuí muy mala cuando jugaba DOTA pero me gustó porque también me hizo interesarme en el desarrollo de juegos hmmmm me gusta mucho Journey por que, bueno me gustan mucho los juegos de ese estilo que más que la diversión es como una experiencia y aprendes cosas, o sea digo, de todos los juegos se aprenden cosas, pero esos juegos te dejan como una lección más profunda no? además que es… bueno, yo lo considero como un juego de arte por todo, por la composición el arte el desarrollo en el transcurso del juego, me gusta mucho journey y ya y me gusta destiny es lo que he estado jugando últimamente. como seis horas al día.	hoy	sus juegos favoritos			Final Fantasy VII DOTA Journey Destiny	juegos con narrativas y estéticas que le dajan algo más que la diversión	le tengo mucho cariño a ese juego porque gracias a él me involucré en todo esto (FFVII) DOTA también hizo que se interesara en el desarrollo de juegos	" bueno me gustan mucho los juegos de ese estilo que más que la diversión es como una experiencia y aprendes cosas"	bueno me gustan mucho los juegos de ese estilo que más que la diversión es como una experiencia y aprendes cosas	fuí muy mala cuando jugaba DOTA pero me gustó porque también me hizo interesarme en el desarrollo de juegos						gamer			
L Todavía tienes chanse de jugar 6 horas al día ahorita? C pues sacrificando horas de sueño si. L Pues si. Cuando estas jugando esos juegos que pasaba durante ese tiempo de tu vida que jugabas C hmmm final 7 lo conocí cuando iba en secundaria, digo todos cuando estamos en la adolecencia tenemos como proceso de cambio y hay cosas que como que te alludan a sobre llevarlo y así entonces… cinceramente yo quería estudiar como, bueno en ese momento me gustaba psicología neurosirugía y de repente conocí en internet el juego y me pareció muy cool e investigue más y lo jugué y dije, no definitivamente y quiero hacer esto. no se como lo voy a lograr ni que tenga que hacer pero yo quiero hacer algo así.	secundaria	cambios de la adolecencia Selección de vocación		Encontró el juego en internet	Final Fantasy VII		el juego le ayudó a sobre llevar el proceso de cambio de la adolecencia			definitivamente y quiero hacer esto. no se como lo voy a lograr ni que tenga que hacer pero yo quiero hacer algo así.						gamer, estudiante			

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / cortículas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos	Referentes
L que te gustaba, en el hecho de "yo quiero hacer eso" especificamente qué? C El diseño de personajes fue la primera cosa que me llamó la atención, el diseño de personajes y la segunda hmmmm... como toda la experiencia de jugar. Dije, yo quiero recrear esta... lo que yo estoy sintiendo cuando juego esto yo quiero que las demás personas también los sientan, yo quiero que las demás personas experimenten eso y no digan, no es que los juegos sólo son diversión os son un juguete o algo paisajero, para mi es algo muy profundo y muy padre y me gustaría que las demás personas pudieran ver lo mismo que yo veo en los juegos.		selección de vocación					para mi es algo muy profundo y muy padre y me gustaría que las demás personas pudieran ver lo mismo que yo veo en los juegos.		yo quiero recrear esta... lo que yo estoy sintiendo cuando juego esto yo quiero que las demás personas también los sientan, yo quiero que las demás personas también experimenten eso y no digan, no es que los juegos sólo son diversión os son un juguete o algo paisajero,	*El diseño de personajes fue la primera cosa que me llamó la atención, el diseño de personajes y la segunda hmmmm... como toda la experiencia de jugar*						desarrolladorade videojuegos			
L Hablabas en ese entonces con alguien, o sea, no sé, tenías amigos que jugaban o que que querían jugar o habían jugado ese juego o algo? C amigos que hubieran jugado ese juego no, hasta que entré a la universidad (haha)... amigos que jugaran pues, pues si, de hecho esteee, pero más que nada eran amigos que conocía en juegos de rol. o sea con ellos si podía explayarme todo lo que quisiera hablando de lo que estuviéramos jugando no. pero si con mis amigos de la escuela casi no porque ellos jugaban cosas diferentes. me acuerdo mucho que jugaban del tipo guitar hero rock band y pues a mi no me llamaban la atención porque simplemente. bueno yo lo veo como que solo es presionar una secuencia de botones	secuandaria y preparatoria	Jugaba con personas en linea y con ellos hablaba de juegos	jugar en linea											*me acuerdo mucho que jugaban del tipo guitar hero rock band y pues a mi no me llamaban la atención porque simplemente. bueno yo lo veo como que solo es presionar una secuencia de botones*	gamer, amigos de juegos en linea	sus amigos jugaban otro tipo de juegos		
L que te gusta de los juegos entonces? C La experiencia L La experiencia? C Si todo el rollo en el que te sumerges cuano estas jugando. o sea el nuevo mundo la nueva historia los retos todo lo que vas pasando y ya al final cuando lo logras ya es algo satisfactorio pero ya tuviste todo el camino en el cual tuviste una experiencia.		La experiencia de juego				*nuevo mundo la nueva historia los retos todo lo que vas pasando*	Satisfacción por terminar un juego, pero también la riqueza de la experiencia de haber jugado		Se refiere a la experiencia de jugar con determinados elementos del juego, como que valora las experiencias que brindan ciertos juegos como EXPERIENCIAS, mientras que otros parecen ser solo diversión para ella Se refiere a la experiencia como en el recorrido, el resultado parece ser como un elemento menos importante, el descentrace del juego parece ser menos importante que "el camino" que se recorrió para llegar ahí		*ya tuviste todo el camino en el cual tuviste una experiencia.*					Gamer			
L Te gusta entonces el tipo que juego que tenga más historia tal vez? C hmmm si, me gusta mucho la historia en los juegos, la narrativa pero siento que también las mecánicas son importantes aunque no se, porque algunas personas no consideran como juegos a las novelas interactivas pero es algo que también me gusta mucho son historias en las que tu tienes que ir haciendo decisiones y dependiendo de eso se afecta el final de la historia por decirlo así, como rlri favorita es heavy rain que es para play tres, esa es mi historia interactiva favorita. Muchas personas no lo consideran como un juego por que... bueno tendríamos que remontarnos a la definición de qué es un juego y pues.		juegos que le gustan			Heavy Rain Play 3	Historias interactivas			*si, me gusta mucho la historia en los juegos, la narrativa pero siento que también las mecánicas son importantes aunque no se,*					*algunas personas no consideran como juegos a las novelas interactivas pero es algo que también me gusta mucho*	Gamer		
L pero más bien para ti C Hmmm pues juego o no juego igual es una experiencia interactiva y te entretiene no? entonces mi me gusta mucho ese tipo de cosas.						Historias interactivas			Le gustan mucho las historias interactivas							gamer			
L emm cómo le harías tu para algo que viviste o que te gusta de ese juego como lo llevarías a la vida fuera del juego o sea, que cosas del juego las llevas a ese otro lado? C que cosas del juego?, pues principalmente que todo es un camino, todo es un proceso y dependiendo de lo que hagas o lo que no hagas, de tu esfuerzo va a ser el final el resultado que obtengas. digo es que más bien depende de cadá juego por que cada juégo te deja una experiencia pero pues yo creo que es eso, aprender así como osea siendo muy general aprender sobre todo el recorrido y más que preocuparse por el final, preocuparse por lo que estás haciendo en el transcurso.		llevar cosas fuera del juego									*aprender sobre todo el recorrido y más que preocuparse por el final, preocuparse por lo que estás haciendo en el transcurso.*								
L en cuanto a lo que has vivido jugando videojuegos, hay algo que haya sido más relevante?algo que recuerdes mucho, algo que te haga seguir jugando videojuegos, algo que tenga que ver a lo mejor con tener la experiencia y que te mantenga ahí. o algo que recuerdas por el hécho de jugar videojuegos. C Pues más que nada es lo que ya había comentado sobre la creencia que los juegos son para niños yo siempre he sido, bueno mi mamá me ha impulsado á ser así del tipo de haa pues no porque seas niña te vas a limitar, por ejemplo yo entreré 13 años de mi vida tae kwon do hmm si estuve: así muchísimo tiempo ahí incluso clasificué para la selección nacional varias veces y todos cuando empecé decían que no es que las artes marciales son para hombres y al final todos los hombres disertaron y de mi generación solo yo quedé hmmm, también cuando empecé a tocar música porque yo quería *bueno* fui bajista también un tiempo ya fue menos tiempo fueron cuatro años y todos decían no ese instrumento es muy rudo es para hombres y yo lo hice no? digo tal vez es la rebeldía de haaa por que no puedo si ser mujer no es un impedimento, igual con los juegos. o sea como que mucho tiempo trataron de alejarme de tos juegos y cosas y pues al final todas esas personas ya nisiquiera se donde están	adolecencia	personas que se oponían a sus intereses	TKD Tocar el bajo jugar				terquedad, defender lo que le interesa							decían que no es que las artes marciales son para hombres y al final todos los hombres disertaron todos decían no ese instrumento es muy rudo es para hombres y yo lo hice no bueno mi mamá me ha impulsado a ser así del tipo de haa pues no porque seas niña te vas a limitar,	mucho tiempo trataron de alejarme de tos juegos y cosas y pues al final todas esas personas ya nisiquiera se donde están	hija	la relación con su mamá		
L como quienes? C hmm como por ejemplo mis primos que no me dejaban jugar por que yo era niña y ahora ellos no se, tienen vidas feas.. ajajajaja y yo sigo jugando. L y había al contrario por ejemplo tu mamá que te alentaba había también otras personas? C no L no? solo tu mamá? C no incluso mis amigas niñas eran muy renuentes al cambio. como que no les gustaba tampoco la idea... "oh como que eso es difícil porque es tecnología" pues ahora están estudiando no se, enfermería o cosas sencillas ó son amas de casa y pues yo sigo en la universidad ... jajaja..	infancia y adolecencia	personas de su edad en la infancia	Jugar videojuegos	no la dejaban jugar											*mis primos que no me dejaban jugar pro que yo era niña y ahora ellos no se, tienen vidas feas.. ajajajaja y yo sigo jugando.* *mis amigas niñas eran muy renuentes al cambio. como que no les gustaba tampoco la idea... "oh como que eso es difícil porque es tecnología" pues ahora están estudiando no se, enfermería o cosas sencillas ó son amas de casa y pues yo sigo en la universidad ...*	gamer, niña, amigas, primos	Los demás niños se oponían a que jugara y las niñas no tenían interés en jugar		
L ok C pero si casi nadie me apoyó en eso, en ese aspecto L crees que algo del juego de alguno de los juegos que jugabas te inspiraba para eso o solo era la necedad de jugar. C pues más que nada era la necedad, pues es que son cosas muy geniales, es como si te impidieran, como si te impidieran ir al cine, tu vas a a decir wow, por que no voy a ir al cine si ahí puedo ver cosas muy geniales que no veo en la calle o que no veo en la tele o... o sea es algo totalmente diferente y son experiencias y por qué ...jaja	adolecencia e infancia	poco apoyo					*pues es que son cosas muy geniales, es como si te impidieran, como si te impidieran ir al cine*								*pero si casi nadie me apoyó en eso, en ese aspecto*	gamer			
L hmm crees que ha cambiado tu manera de jugar con los años C cómo era antes y cómo ha cambiado ahora?pues antes jugaba por diversión y ahora tambien juego por diversión... jaja.. antes si me importaba también el aspecto competitivo, ahora solo me importa divértirme, cuando hay un nuevo juego me importa más analizar cómo se hicieron las cosas tratar de descubrir como lo hicieron o como lo lograron o por ejemplo cuando compré jurney estuve como dos horas del juego deslizandome en la arena nada más para ver como funcionaba porque es un sistema de partículas muy interesante, por lo menos para mi, entonces lo único que hacia era deslizarme en la arena y a pesar de que tienes un objetivo y de que tienes una linea de historia que seguir y demás yo solo quería deslizarme en la arena y ver los escenarios jajaja	actual	como juega ahora		deslizarse en la arena en Jurney	jurney	las partículas de arena en jurney *Disfruta explorar las mecánicas del juego*	*antes si me importaba también el aspecto competitivo, ahora solo me importa divértirme*			*cuando hay un nuevo juego me importa más analizar cómo se hicieron las cosas tratar de descubrir como lo hicieron* *yo solo quería deslizarme en la arena y ver los escenarios jajaja*								
ahhmmm también en otras cuestiones, ya después de estudiar programación para videojuegos. digo, no soy buena programando juegos. pero al menos entiendo la lógica de como funcionan. Entonces eso, comprénder cómo está hecho un juego e ha cambiado mi forma de júgar porque al menos por ejemplo cón ese ejemplo de la programación yo puedo saber como se va a comportar un enemigo, tan solo deduciendo la forma en la que está programado, por ejemplo es que ah es que solo es un rel y si lo rodeo ya no me vá a atacar fin... ó ah es una máquina de estados finitos que funciona en base a la baría de vida y dependiendo del porcentaje es el comportamiento del boss de esa forma ha cambiado mi forma de jugar juegos.	actual	aprender sobre desarrollo de videojuegos	programar videojuegos			Riel, maquina de estados, boss		comprender cómo está hecho un juego si ha cambiado mi forma de jugar porque al menos por ejemplo cón ese ejemplo de la programación yo puedo saber como se va a comportar un enemigo,									desarrolladora			
L Lo ves ahora como un poco más técnico C si,como más analítico, en vez de solo diversión, aunque igual me divierte y digo sigo siendo péisma en los juegos, en los juegos de autos solo el único en que que logré ser buena fue en el de Asphalt y eso por que es pára móviles. en los shooters no sóy tán buena pero igual me divierto demasiado	actual	juegos de shooter y de carreras					*en los shooters no soy tan buena pero igual me divierto demasiado*									gamer			
L te gusta más esta otra onda como mas de explorar el espacio ir a descubrir cosas como un RPG C claro, me gustan mucho las historias interactivas los juegos visuales, las historias de arte los RPG y ya. y si esos juegos son los que más megusta apreciar y ver y demás, ya otras cosas que juegue como no se, My little pony para celular simplemente son por diversión.	actual								jugar por diversión o jugar por la historia y la parte visual	*me gustan mucho las historias interactivas los juegos visuales. las historias de arte los RPG y ya*	Considera el resto de los juegos como solo diversión.								
L Ese tipo de juegos crees que se traduce en algo en otros gustos? ese gusto por esos especificos géneros en gustos fuera del juego en otra cosa C si hay una relación entre los géneros de juegos con gustos que no tengan que ver? L Por ejemplo hablas del cine... tipos de peliculas,etc C Pues yo creo que sí, pero no se siento que todo está relacionado porque siempre he tenido así fascinación por las artes y soy una persona muy visual, aprendo mejor de forma visual entonces los juegos que tienen buena estéltica o que son meramente visuales me llaman muchísimo la atención hmmmmmm, así como por ejemplo las galerías de arte, me gusta mucho el arte contemporáneo... no minimalista sino contemporáneo eeee me gusta igual el cine de arte por la composición visual y bueno también por los temas que trata y eso ya se podría traducir por ejemplo a literatura y eso ya me podría llevar a las historias interactivas que algunos si consideran juegos y otros no. si yó creo que sí está relacionado, por ejemplo los RPG a mi me gusta demasiado hablar y convivir con las personas, entonces un RPG, sobretodo los que son en línea son increíblemente masivos entonces convives con millones de personas que no sabés ni quienes son, pero comparties el gusto por el juego... si yo creo que sí tiene que ver.		arte	convivir con otros en los juegos. NPC´s o jugadores		RPG, MMORPG	*interacción social*	tienen emociones positivas al compartir con otros en los juegos en linea disfrute		Señala lo visual y la socialización con otras personas dentro de juegos de rol en línea los RPG a mi me gusta demasiado hablar y convivir con las personas, entonces un RPG, sobretodo los que son en línea son increíblemente masivos entonces convives con millones de personas que no sabés ni quienes son, pero comparties el gusto por el juego	*siempre he tenido así fascinación por las artes y soy una persona muy visual. aprendo mejor de forma visual entonces los juegos que tienen buena estéltica o que tienen buen arte o que son meramente visuales me llaman muchísimo la atención*						gamer	a mi me gusta demasiado hablar y convivir con las personas,		
L te gusta ir y tener amigos en el juego? C si L tenías Guilds y así? C hmm yo nunca tuve una guild, pero pertenecia a ellas. L ha nunca fuiste líder de guild C no, yo no fui líder de guild L Ha ok C no es un rollo jaja	hace un tiempo	estar en una guild	jugar en grupo								no es un rollo jaja (ser líder de guild)					gamer, guild	estubo en guilds pero nunca fue líder de una		

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / cosicias / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos	Referentes
L como cuanto tiempo jugaste MMORPG´s? C toda mi secundario y toda mi prepa L como 6 años C si 6 años	secundaria y prepa	Jugó MMORPG en secundaria y preparatoria																	
L ok, el jugar videojuegos te ha dado como algún beneficio, no se sientes que te haya dado como ayudas o formas de hackear la vida? o al contrario te ha dado algún problema? C Formas de hackear la vida? yo creo que sobretodo eso, porque por ejemplo cuando yo iba en la secundaria yo tenía de repente, o sea yo siempre he sido una niña extrovertida y habladora y demás, cuando entre a la secundaria comencé a tener problemas con mis compañeros y cosas y todo eso cambió entonces llegó un momento en donde no le hablaba ni siquiera a mi familia, cuando empecé a jugar RPG´s masivos como que volví a agarrar ese hilo y gracias a eso creo que yo que otra vez puedo ser extrovertida.	secuandaria	adolecencia	Jugar MMORPG´s	dificultades para comunicarse con sus compañeros y familia	mmorpg		depresión	cuando empecé a jugar RPG´s masivos como que volví a agarrar ese hilo y gracias a eso creo que yo que otra vez puedo ser extrovertida.								compañera, hija	no poder relacionarse con sus compañeros, al jugar MMORPG´s pudo volver a comunicarse con todos		
L Por qué crees que te ayudó eso? C hmm, porque convives con otras personas. O sea finalmente estás en un mundo virtual y tienes cosas fantásticas y demás pero al final estás conviviendo con otras personas. sobre todo porque mi personaje, mis personajes, siempre han sido así como healers entonces necesitas jugar con otros para poder subir de nivel y eso está cool por que los healers siempre hacen como poco trabajo y suben rápido de nivel y cosas y todo mundo te regala ítems y si eres pues más y las cosas son baratas pero el punto es que afuerzas tienes que convivir con las personas, con los otros jugadores eso, de cierta forma, creo que es lo que más me ayudó.	secuandaria	convivir con la gente en los MMORPG´s	Jugar MMORPG´s	convivir con otrass personas en el juego	mmorpg	healer, subir de nivel, comprar cosas en le juego y que te regalen cosas, socializar con los demás jugadores		el punto es que afuerzas tienes que convivir con las personas, con los otros jugadores eso, de cierta forma, creo que es lo que más me ayudó.			eso está cool por que los healers siempre hacen como poco trabajo y suben rápido de nivel					Healer, gamer, compañera de juego	Convivir con la gente en el juego le ayudó a poder convivir con otras personas fuera del juego		
L Crees que hubiera sido posible tener esta ayuda o este apoyo fuera de algún juego? C Convivir con las personas? L Si, como estabas en esa situación en donde no querías hablar con nadie C me habría costado mucho trabajo porque digamos que eso fue un proceso que tuve en los 6 años que duró mi secundaria y mi prepa y ya como el fin del proceso fue precisamente este último año que se acaba de pasar, jajaja, o sea yo hace como año y medio, dos años no era así todavía tal vez si convivía con las personas pero me seguía costando trabajo pero ahora ya no. entonces yo creo que a lo mejor hmmm, a lo mejor si habría podido encontrar ese camino, pero me habría tomado muchísimo más tiempo del que me tomó. Entonces si me ayudó bastante jugar. jeje	secundaria y preparatoria	no poder hablar/convivir con la gente	Jugar MMORPG´s							a lo mejor si habría podido encontrar ese camino, pero me habría tomado muchísimo más tiempo del que me tomó. Entonces si me ayudó bastante jugar. jeje						compañera, gamer	ella considera que los juegos si la ayudaron mucho a mejorar sus habilidades sociales		
L Ok, hmmm cómo tomaste la decisión de la carrera. La decisión de la carrera, oh eso es una historia, porque cuando yo iba en secundaria como ya te platique conocí final fantacy VII y yo dije, oh no sé cómo pero yo quiero hacer eso, entonces ya, cuando entré a la prepa conocía a un chico que estudiaba en León, estudió, diseño digital interactivo y me dijo, ah con mi carrera se pueden hacer juegos, y dije yey! me voy a León, mis papás no me dejaron ir, entonces dije, bueno, búsquemos en internet, encontré SAE en el DF y dije YEY! me voya SAE, y mis papás no me dejaron ir, dijeron, no busca algo en tu ciudad, entonces pues fuve que buscar en mi ciudad y lo más cercano que encontré fue como ingeniería en animación digital. Y bueno yo seguía sin tener idea de como hacer videojuegos pero al menos sabía que con eso podía crear algo y así fue como decidí mi carrera.	preparatoria	Desición de la carrera		Investigar, hablar con otras personas sobre sus intereses			emoción por buscar donde estudiar, presión de su familia por no dejarla ir a donde quería		Estudiar desarrollo en videojuegos									
L Te estás especializando en durante la carrera, ahorita en algo o todavía no? C hmm pues en sí por parte de la escuela no, apenas voy a la mitad, o sea voy en el quinto de 9 semestres y como que no permite una especialización, solo es algo general. pero pues no se siempre he tenido facilidad para estudiar por mi cuenta y de hecho el año pasado me dediqué por completo a investigar todas las áreas a ver que hace o como funciona aunque lo hice al revés porque empecé investigando sobre los publishers y terminé en game design jajaja, pero.. de cualquier forma como que conocí los procesos que lleva o lo que hacen o qué es lo que se necesita, al menos ya me pude decidir por algo.	Actual, universidad	Estudiar	Autodidacta	Investigar lo que le interesa				conocí los procesos que lleva o lo que hacen o qué es lo que se necesita, al menos ya me pude decidir por algo.	siempre he tenido facilidad para estudiar por mi cuenta	el año pasado me dediqué por completo a investigar todas las áreas a ver que hace o como funciona						estudiante, autodidacta			
L que te gusta? C Me gusta muchísimo el game design, pero y específicamente dentro del game design me gusta el level design pero, pues si... L hmm, sabes, ahorita ya has producido algo? C si, y no... mi único juego terminado fué una historia interactiva que hice en un game jam en el DF. L ah, en enero	Actual	producciones	desarrollo de videojuegos	participar en jams												desarrolladora		mi único juego terminado fué una historia interactiva que hice en un game jam en el DF.	
C Sí, ese ha sido el único juego terminado y publicado, porque en sí igual he estado como, tengo proyectos y apenas me empecé a organizar un poco más ya que al menos tengo nociones de cómo se hacen las cosas, a lo mejor no tengo un flujo de trabajo o no tengo todos los conocimientos porque como ya comenté no soy buena programando pero pues si tengo cómo varios proyectos que estoy pensando como desarrollarlos	actual	juego terminado	desarrollo de videojuegos	Comenzar a trabajar				apenas me empecé a organizar un poco más ya que al menos tengo nociones de cómo se hacen las cosas,		pero pues si tengo como varios proyectos que estoy pensando como desarrollarlos	a lo mejor no tengo un flujo de trabajo o no tengo todos los conocimientos porque como ya comenté no soy buena programando					desarrolladora			
L donde crees que, o donde te gustaría estar trabajando, o estudiar más adelante otra cosa. p Vaya, no lo se.. jajaja. No se , es como algo que uno suele preguntarse pero a lo mejor no puedes tener una respuesta, digo, estoy estudiando japonés entonces una de mis opciones si acaso creo que la principal opción sería irme a japón a trabajar , jaja, o trabajar en alguna empresa japonesa que esté en algún otro lugar por ejemplo, no sé, Canadá o Europa o incluso México no?, por qué nó? ... Y hmmmmpuás sí porque cuando iba en secundaria pues si yo decía oh, yo quiero trabajar en square Enix, pero ahora que soy grande y puedo ver las cosas de forma más real y así, a lo mejor no sea posible pero de todos modos puedo seguir trabajando en algo que me gusta y pues mientras tanto hago mis proyectos y pues me gustaría ser indie jajajaja.	actual	que hacer despues de la licenciatura		pensar en le futuro			Aceptación Resignación			estoy estudiando japonés entonces una de mis opciones si acaso creo que la principal opción sería irme a japón a trabajar cuando iba en secundaria pues si yo decía oh, yo quiero trabajar en square Enix, pero ahora que soy grande y puedo ver las cosas de forma más real y así, a lo mejor no sea posible pero de todos modos puedo seguir trabajando en algo que me gusta y pues mientras tanto hago mis proyectos y pues me gustaría ser indie jajajaja.	considera que no es muy facíible trabajar en Square Enix					Estudiante, profesionista			
L Tienes ahorita que estás en la universidad, compañeros amigos, que ya estén más metidos en los videojuegos con los que. C No para nada L Nadie? C no L Ni de la carrera C no, ni de la carrera																			
L y qué hacen los demás? C hmmmm, pues algunos tienen como, bueno, formaron un colectivo de animación.... pero a mi no me gusta la animación, a mi me gustan las cosas interactivas, las cosas a las que les puedes picar y hacen cosas jajaja... emm algunos otros pues, nó se solo sededican a estudiar como que a nadie le llama tanto la atención como a mi.	actual	sus compañeros de universidad	Estudiar, crear colectivos de animación						como que a nadie le llama tanto la atención como a mi. (los videojuegos)	pero a mi no me gusta la animación, a mi me gustan las cosas interactivas, las cosas a las que les puedes picar y hacen cosas jajaja				algunos otros pues, no se solo sededican a estudiar	Estudiante, compañera	Sus compañeros de carrera no comparten su interés por los videojuegos		
L Entonces no estás involucrada en alguna comunidad grupo o algo? C pues en.. comunidades en Facebook como casi todos aquí L pero, no se ven físicamente, estás a distancia con ellos o si se juntan en alguna parte, hacen algo. C pues no nada más a distancia compartiendo conocimientos, L ha ok C Sí, casi todo, bueno al menos lo que hago es independiente	actual	Comunidades	comunidades de desarrollo de videojuegos						Sí, casi todo, bueno al menos lo que hago es independiente	Formaparte de comunidades de desarrollo						desarrolladora	Participa en comunidadesvirtuales de desarrollo de videojuegos		
L Entonces, dirías que estás aislada en cierta forma? C Pues podrías ser porque para empezar mi situación geográfica no me favorece, como que en toluca hay personas interesadas tal vez por los videojuegos pero no por el desarrollo de videojuegos. hmmm ahora a esto hay que agregarle que pues, no se la ciudad es pequeña y como no le interesa a mucha gente pues por lo mismo no hay medios de conocer a otras personas ó contactarlas, digo, casi siempre tengo que estar viniendo al DF a esos eventos a conocer gente y convivir y hacer cosas. al mismo game jam que ya comenté vine a DF	Actual	El desarrollo de videojuegos en su comunidad	desarrollo de videojuegos	Salir al DF a buscar gente a la que le interese lo mismo.			Resignación			casi siempre tengo que estar viniendo al DF a esos eventos a conocer gente y convivir y hacer cosas.					en toluca hay personas interesadas tal vez por los videojuegos pero no por el desarrollo de videojuegos. hmmm ahora a esto hay que agregarle que pues, no se la ciudad es pequeña y como no le interesa a mucha gente pues por lo mismo no hay medios de conocer a otras epsonas o contactarlas	desarrolladora	Es difícil para ella encontrra personas en su comunidad que tengan los mismos intereses		
L ha no hubo allá en Toluca C no en toluca no hay nada de esto, esto no existe, allá llegas con las personas y les hablas de videojuegos y no se se burlan de ti o piensan que no existen L ah... ok C a pero el chiste es hacer algo con los recursos que se tienen, digo, aunque me tenga que estar echando los viajes al DF no se no me voy a rendir y algún día viviré aquí y ya no me costará tanto trabajo.	Actual	Toluca	Desarrollo de videojuegos	tengo que viajar al DF para encontrar eso			Resignación			el chiste es hacer algo con los recursos que se tienen, digo, aunque me tenga que estar echando los viajes al DF no se no me voy a rendir y algún día viviré aquí y ya no me costará tanto trabajo			no en toluca no hay nada de esto, esto no existe, allá llegas con las personas y les hablas de videojuegos y no se se burlan de ti o piensan que no existen			Desarrolladora	Las personas en su comunidad no comparten sus intereses		
L Te está costando mucho trabajo ahorita C hmm pues no tanto por que ya me adapté a este tipo de situación... jajaja, ya me acostumbré a estar viajando y así	Actual	desarrollar videojuegos en toluca	Viajar				Aceptación										Viaja para encontrar a las personas con las que puede socializar en cuanto a desarrollo de videojuegos		

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socializaciòn	Productos	Referentes
L así como en global de tu vida jugando, haciendo videojuegos y queriendo hacer videojuegos, este como que sería para ti ser gamer, o alguien interesado en eso? C ser gamer? L cómo te hace sentir o cómo crees que los demás te ven? C pues es que para mi ser gamer es como cualquier otra etiqueta de esas que se ponen las personas o sea tal vez sea relevante de algunos aspectos por ejemplo no se, la mercadotecnia o así , pero sinceramente no me gusta etiquetarme porque siento que te limitas a una descripción cerrada o incluso a un estereotipo ya existente y pues no, de lo que se trata esto es de que las personas son únicas, a pesar de que haya personas que tengan tus mismos gustos no van a ser similares a ti o no van a ser iguales, entonces así como no se consideran gamers los jugadores de candy crush… pues no se… y como creo que las demás personas me ven… pues tampoco lo se y la verdad…. no me importa mucho jajaja. o sea si, más que como las personas me ven a mi me gusta persar en que es lo que puedo compartir con los demás, que es lo que… así como, no se, intercambio de experiencias o… no se llevar relaciones ya sea de trabajo, amistad, cotorreo, jaja si, o sea a mi meinteresa más esa cuestión de que es lo que puedes compartir con los demás	actual	Ser gamer		Etiquetar a las personas					sinceramente no me gusta etiquetarme porque siento que te limitas a una descripción cerrada o incluso a un estereotipo ya existente y pues no, de lo que se trata esto es de que las personas son únicas, a pesar de que haya personas que tengan tus mismos gustos no van a ser similares a ti o no van a ser iguales	mi meinteresa más esa cuestión de que es lo que puedes compartir con los demás					para mi ser gamer es como cualquier otra etiqueta de esas que se ponen las personas o sea tal vez sea relevante de algunos aspectos por ejemplo no se, la mercadotecnia o así ,				
L Quieres compartir ahora? o tienes algo que quisieras compartir? C hmmm, pues que quiero compartir …. todos mis trabajos que tengo en preproducción jajaja L Ok… antes de que te metieras a la carrera y empezaras a hacer cosas habías hecho algo o intentado algo? C No para nada, no sabía cómo. No tenía ni la más minima idea de como hacer esto.	actual	Sus proyectos	Desarrollo de videojuegos	compartir						quiero compartir …. todos mis trabajos que tengo en preproducción jajaja						Desarrolladora		Sus proyectos en preproducción	
L Qué es lo que te motiva para hacer algo? C Qué es lo que me motiva… pues lo que ya te comente de, cuando juegas tienes una… vives muchas cosas en un mundo inventado por alguien más, pero es toda una experiencia y para mi es… no se, para mi es muy cool.. así como, ser alguien que no puedes ser en la realidad pero lo eres y estás en un mundo que no puedes tener en la realidad y pasas asi como mil y un aventuras y demás y todo esto es así como genial… y hay personas que no pueden ver eso y yo quiero transmitir esa sensación a los demás, lo que yo siento cuando juego.	actual	la experiencia de juego	Desarrollo de videojuegos	Compartir			optimismo		para mi es muy cool.. así como, ser alguien que no puedes ser en la realidad pero lo eres y estás en un mundo que no puedes tener en la realidad y pasas asi como mil y un aventuras y demás y todo esto es así como genial	hay personas que no pueden ver eso y yo quiero transmitir esa sensación a los demás,						Desarrolladora	Compartir con los demás la experiencia que ella tiene en los juegos		
L Qué crees que lo importante de poder tener eso, un mundo que no puedes tener en la vida real o ser alguien… C hmm, para mi eso es importante porque no te limita. o sea igual en la vida real tienes limitaciones, por ejemplo, tengo que ir a la escuela todos los días que flojera, pero si, estas jugando, no se… por ejemplo en un RPG masivo puedes ir a muchos lugares, puedes matar monstruos, puedes hacer muchas cosas que no puedes hacer en la vida real y… y eso me agrada mucho o ponerte en el papel de un héroe no, a la mejor en la vida cotidiana tu te consideras promedio, pero si estás jugando algún tipo de Batman o megaman y así defiendes a monitos virtuales del mal y los salvas y te dicen oh! estamos agradecidos, si es así como una experiencia muy cool y que difícilmente podrías tener en la realidad.	actual	la experiencia de juego	Jugar videojuegos	cosas que no puedes hacer en "la vida real"	RPG, Batman, Megaman		Entusiasmo		para mi eso es importante porque no te limita... en un RPG masivo puedes ir a muchos lugares, puedes matar monstruos, puedes hacer muchas cosas que no puedes hacer en la vida real y… y eso me agrada mucho o ponerte en el papel de un héroe no, a la mejor en la vida cotidiana tu te consideras promedio		una experiencia muy cool y que difícilmente podrías tener en la realidad.								
L Juegas otra cosa aparte de videojuegos? juegos de mesa? C Juegos de mesa casi no, cuando era niña si jugaba más y ahora ya no… así como que monopoli separó a mi familia y ya no.. jaja no no es cierto. No sí, pero no se, todos en mi familia son como individualistas y cada quien está en su onda y haciendo lo que quieren entonces es muy difícil ahora reunirnos para jugar algo. otra cosa que jugara que no fueran juegos de mesa y que no fueran videojuegos… pues con juguetes, si, lo más que me gustaba jugar era con muñequitos, yo tenía muchos carritos y muñequitos y jugaba así a construir ciudades… sí planeación urbana y jugaba también con mis barbies, si tenía, muchas barbies, y tenía así barbie empresarial, barbie no se que… jajaja a lo mejor no son barbies que te encuentras normalmente pero es que yo le decía a mi mamá es que porque no hay una barbie piloto, y ya ella me decía oh la podemos hacer y ya…	infancia	Familia	jugar en familia		monopoli				es que yo le decía a mi mamá es que porque no hay una barbie piloto, y ya ella me decía oh la podemos hacer y ya…						todos en mi familia son como individualistas y cada quien está en su onda y haciendo lo que quieren entonces es muy difícil ahora reunirnos para jugar algo.	hija, jugadora	Su mamá le ayudaba a hacer barbies con la temática que ella quisiera		
a lo mejor por eso también me gustan mucho los juegos de rol, por que jugue mucho con mis barbies a ser otro tipo de personaje y de hecho eso también lo podría relacionar con mis gustos con los juegos, y todo eso de las barbies tambien lo puedo relacionar a un como hobbie que tengo que es hacer cosplay jajaja.. y pues tambien, no se jugar rol con personas, pero no tanto como rol de mesa sino reunirme con amigos y decir haaa, el dia de hoy vamos a tener nombres diferentes y esta va a ser la historia de cada quien y salimos a la calle y nos comportamos diferente.. jajajaja. si eso está muy loco y la gente me ve raro por hacer eso,pero no importa es divertido.	infancia	Barbies					alegria			Menciona las barbies como el detonante para sus intereses: Juegos de rol Videojuegos Cosplay						amiga, rolera, gamer, cosplayer	por eso también me gustan mucho los juegos de rol, por que jugue mucho con mis barbies a ser otro tipo de personaje y de hecho eso también lo podría relacionar con mis gustos con los juegos		
L O sea, juegas rol aun que no te disfraceso te cambies C Si L de qué has hecho cosplay? C He hecho cosplay de anime, de videojuegos el único que tengo es a annie de Lol y lo hice con una amigo que fue Tibbers. y para diciembre estoy pensando en hacer sailor moon, también grupal. L ah todas las sailor scouts? C si L eso es en Toluca o se vienen aquí al DF? C al DF por que somos de varios estados	actual	cosplay	cosplay						Personajes de anime y videojuegos	Participar en actividades de cosplay con sus amigos						cosplayer,	Hacer cosplay con sus amigos		
L Para tí ya para acabar casi, que es tu tiempo de ocio. que significa C Que significa el tiempo de ocio ? pues no se, la mayoría de mi tiempo de ocio me la paso estudiando, o sea no cosas de la escuela, cosas que me interesan por mi cuenta, por ejemplo este rollo del game design, todo lo que se del game design lo he estudiado por mi cuenta y los proyectos que tengo no los he podido terminar, pero ahora que tengo más experiencia creo que ya los puedo acabar… y pues eso hago en mi tiempo de ocio… y jugar.	actual	ocio	estudiar y jugar	investigar sobre game design						la mayoría de mi tiempo de ocio me la paso estudiando, o sea no cosas de la escuela, cosas que me interesan por mi cuenta, por ejemplo este rollo del game design						autodidacta, gamer			
L Qué sentimientos y situaciones relacionadas con el tiempo de ocio? C hmmmm, pues no se es que, si fuera ocio de que no tuviera nada que hacer sentiría que estoy perdiendo mi tiempo… jaja, a menos que si lleve no se.. muchísimo tiempo haciendo algo por ejemplo, cada que tengo semana de exámenes si necesito como un día o dos de no hacer nada literalmente para poder como equilibrar y deshacerme de todo el estress de la escuela y cosas de ese tipo. si mas que nada es eso.. sentimientos que me evoque, pues casi no, si acaso aburrimiento. pues porque no haces nada y ya y ganas de hacer cosas así como ah no tengo nada que hacer… bueno hagamos una animación y ya...incentivan mi productividad.	Actual	ocio		no hacer nada			aburrimiento	cada que tengo semana de exámenes si necesito como un día o dos de no hacer nada literalmente para poder como equilibrar y deshacerme de todo el estress de la escuela								estudiante			
L nose si quieres agregar algo, más, una anécdota o algo? C hmmm… no se… bueno a mi me gusta jugar con personajes femeninos porque si gano puedo tener la oportunidad de humillar a los demás jugadores diciéndoles que una niña les gana. jajajajaja.. si de hecho las primeras veces que jugue halo tenía mi spartan rosita… y digo, tenía un spartan rosita y pues son pésima en los shooters pero me divertí demasiado aunque morí mil veces.. y la primera vez que gané llevaba como no se 30 50 juegos perdidos y la primera vez que gane me emocioné y dije yey! una niña les ganó jajajajajajaja, si eso es así como satisfactorio para mi pues como que no hay muchas niñas involucradas y me gustaría que hubiera más por que o sea tal vez jugadores femeninos en el mundo si hay y es casi equitativo, de hecho creo que el 53 % de la población mundial era mujer de jugadores, y claro… de juegos casuales la mayoría pero aún así y no se siento que en desarrollo igual faltan mujeres pero pues equis…. jajaja ya con el tiempo se irán incorporando espero..	Actual	jugar								no hay muchas niñas involucradas y me gustaría que hubiera más por que o sea tal vez jugadores femeninos en el mundo si hay y es casi equitativo, de hecho creo que el 53 % de la población mundial era mujer de jugadores, y claro… de juegos casuales la mayoría pero aún así y no se siento que en desarrollo igual faltan mujeres pero pues equis…. jajaja					me gusta jugar con personajes femeninos porque si gano puedo tener la oportunidad de humillar a los demás jugadores diciéndoles que una niña les gana. jajajajaja	Gamer, mujer	Le gusta hacer penzar a los demás que una niña les ha ganado		
L ok, bueno hasta ahí lo vamos a dejar, muchas gracias por tu ayuda C De nada, gracias																			

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos	Observaciones
muy bien desde cuando empezaste a jugar videojuegos? H he de haber tenido como 4 o 5 años, empecé con el atari el primerito de palanquitas, luego tuvimos el atari 360, pero ya cuando me clabe cañón fue cuando tenía yo como 8 años. Lo que pasa es que cuando yo estaba en segundo de primaria para pasar a tercero… esas vacaciones me dio hepatitis entonces no podía ni moverme, entonces el atari me salvó literalmente.	Comenzó a jugar a los 4 años	inicio en los juegos			atari, atari 360											estudiante de primaria, enferma			
L que es lo que recuerdas que más te gustaba del juego? H De los juegos… lo que pasa es que no era cualquier juego, a mi siempre me han gustado los shooters, asteroides me encantaba, guerra de arañas, space invaders, habíaotro que se llamaba fax edi que ese era de estar toreando cositas que te mataban… ahora, si algo me podía gustar de los shooters, más allá de que los jugaba bien, es que era de los pocos juegos en los que le podía ganar a mi hermano, por que mi hermano todavía es más gamer entonces mayormente el siempre me estaba explicando cómo jugar el juego y me andaba matando a mi, pero en esos juegos, en los shooters incluso en shooters de ahorita yo le sigo ganando, entonces me encantaba		los primeros juegos, juegos de shooter	Jugar con su hermano	Asteroides, guerra de arañas, space invaders, fax edi		Shooters	Me encantan los shooters por que le gano a mi hermano				Me encantan los shooters	Soy más buena que mi hermano			Los shootes eran de los pocosjuegos en los que le podía ganar a su hermano	Su hermano le explicaba el juego, era su maestro	Jugar con su hermano		
L Tu hermano es más grande o más chico? H No, es más chico dos años L ah, ok… H Es ingeniero no tiene salvación entonces, él tenía la obligación moral de jugar juegos		familia													Como mi hermano es ingeniero tiene la obligación de jugar videojuegos	hermano, ingeniero			
L desde chiquito H Desde pequeño L Jugabas con él nada más o jugabas con otras personas? H Con él y con algunos cuates de la primaria,pero casi todos amigos mios que sigen.. que seguimos a la fecha nos seguimos llevando y creo que seguimos jugando… o sea lo último que jugamos todos en bola fue este juego fiestero del rock band… pero todavía	primaria	amigos, la primaria	Jugar con mi hermano y amigos de la primaria, aun nos seguimos juntando a jugar		Rockband											amigos, gamers			
L donde jugabas normalmente? H en mi casa… L Casa de amigos también? H Si en casa de amigos, y a la fecha los sábados nos juntamos a jugar, no necesariamente videojuegos, ya estamos jugando más juegos de tablero y magic the gatering.. pero en casa.		Jugaba en mi casa y en casa de amigos			juegos de tablero y magic														
L Magic es caro.. jaja, como todo lo demás Boh, pues llevamos desde la prepa jugando, pues tenemos invertidos varios coches ahí estoy segura pero bueno.		Llevamos desde la prepa jugando Magic									tenemos varios coches invertidos en el magic								
L Más o menos como cuanto tiempo pasabas jugando cuando eras niña por ejemplo H pues cuando me enfermé empezaba a jugar onda a las 10 de la mañana suspendía a las 2 de la tarde para comer porque mi mamá ya me estaba deschongando, teníamos que ver onda la familia robinson, había que ver robotech por supuesto las caricaturas y regresabas a jugar, si estas hablando de por lo menos mínimo unas 6 horas diarias, si jugaba un buen, si era un buen	Enfermedad durante la infancia	Cuando me enfermé jugaba mínimo 6 horas diarias				Ver las caricaturas y programas de tv					Si jugaba un buen								
L había alguna actividad que relacionaras con el juego, alguna actividad como dices ahorita la rutina de tu casa, de ver las caricaturas etc, había algo también que relacionaras con el juego? que llegara algún amigo, hermano, primo, tus papás jugabas con tus papás por ejemplo H al principio sí, sobre todo con mi mamá le gustaba mucho, ya después luego le empezaron a aburrir sobre todo cuando ya llegó el nintendo ya nomás mi hermano y yo nada más	Infancia	jugar en familia	Antes jugaba con mi mamá										Luego mi mamá se aburrío de los juegos cuando llegó el nintendo			hija,hermana			
L Había algo dentro de la experiencia que te disgustara?, no necesariamente del juego en sí sino de alrededor H una cosa bien estúpida pero que se corrigió con el cambio de controles, el atari te sacaba ampollas de una manera brutal, si la cosa de estarle moviendo al joystic, no era terrible, eso me chocaba, hacerme pedazos las manos jugando. Y despues te digo mas que tenga que ver con la experiencia de juego, era que me dolían las manos, hasta que llegaron los controles.. y no y ahora el control del play 3 o sea yo no aguanto el de Xbox, no me interesan los de wii, pero el del play super amigable o sea a lo mejor no tiene que ver con la cuestión afectiva pero si son que no te provoque esa incomodidad yo creo que es muy muy importante, terminabas con la palma llena de callos y de ampollas, ha si te dolía y no podías escribir hashh.		usar los controles		con los viejos controles podía hacerme pedasos las manos jugando, ahora el play tiene mejores controles	el control del atari era molesto y sacaba ampollas						Incomodidad de la experiencia de usuario con le control								
L en cuanto a lo que había cuando eras niña o más adelante adolescente o más grande que seguias jugando, cuales eran las razones para seguir jugando H hmmm, ahora si que te entretenías en lo que empezaban los caballeros del zodiaco, eso es en la secundaria y después una situación ahora si que va de la mano con los libros la literatura y los comics, sobre todo cuando estaba en secundaria leía un friego de comics y también libros al por mayor… cuando estaban los caballeros del zodiaco y veíamos la odisea y la ilíada y si a fuerzas los héroes y luego los vampiros, los monstruos orale.. aparece el play station 1 y orale alien trilogy, ha pos orale pero cuando sale resident evil, es que salen zombies es un jueego de horror… existen juegos de terror? a poco? no ahí lo compramos ahí lo estamos jugando… sale el primer zombie y por supuesto te mata por que ni te lo esperas es bárbaro!... no bueno de los survival horror no me sacaban.. si o sea los RPG´s le encantan a mi hermano a mi no tanto, pero si, esa sensación de "algo me va a matar" me podía encantar, o sea era más intensa que el cine.	Secundaria	Caricaturas, caballerosdel zodiaco, la secundaria, monstruos, vampiros			Resident evil, rpg´s		la experiencia del survivor horror "era más intensa que el cine".		" de los survival horror no me sacaban"	La experiencia del horror, los monstruos, los survival horror	"esa sensación de "algo me va a matar" me podía encantar"	Me encantan los jugos de horror			Los RPG, le encantan a mi hermano	Lectora, gamer		

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos	Otros datos
L por que crees que era más intensa que le cine? H Porque ahí si era mi culpa lo que pasaba, o sea me podía haber encantado de películas de horror el slasher etc. pero si mataban al personaje no era culpa mía era culpa del director que era un mezquino orale… yo no intervenía, había el silencio de los inocentes, copy cat, seven.. me encantan las historias de asesinos seriales pero ultimadamente ahí me involucro me clavo me sorprenden pero yo no tengo la culpa de nada, en cambio en el videojuego si.. o sea si no está pasando no era, es que es culpa del personaje, no… es que no alcanzo a ver yo como resolver ese juego, o sea ahí si me involucra con mayor responsabilidad creo… sentía que yo tenía más peso en la historia		las películas vs los juegos					(en las películas) "me clavo me sorprenden pero yo no tengo la culpa de nada, en cambio en el videojuego si"		"me encantan las historias de asesinos seriales" "ahí si me involucra con mayor responsabilidad creo… sentía que yo tenía más peso en la historia"		Es más intenso que el cine por que en el juego si es mi culpa lo que pasa					Gamer, expectadora			
L después de pasar por esa experiencia de haber jugado y de que tu sentías de que tu habías influido en la historia pasaba algo después.. ibas y platicabas con alguien lo comentabas. H ha todavía es lo que estábamos comentando… ha es que en donde te atoraste, es que hice tal cosa.. tatatatata, orale. era presumir el triunfo irte a flagelar que no podías pasar detal nivel o sea o que alguien te decía.. mira si te metes por aquí y lo terminas con el cuchillo te sale un final diferente..ah orale esa no me la sabía ha o sea		amigos	Hablar con otros sobrelas experiencias durante el juego, donde se atoraron, que hicieron, ""ahí si me involucra con mayor responsabilidad creo… sentía que yo tenía más peso en la historia" aconsejar sobre el juego					aprender sobre las experiencias de juego y hablando del juego con sus amigos							Amigos, gamers	Comentar sobre el juego, ayudarse con otros, lamnetarse con otros, preguntar		
L Y tenías gente con la que podías… H Sí, mi hermano y mis amigos L Y todos también tenían esa relación con los comics y con otro tipo de arte y que te gustaba a ti. H éramos una bola de geeks, no eramos, seguimos siendo una bola de geeks, de hacer dos hora y media en la mesif 97 para ver a Todd Mcfarlane, si , así		ir a convenciones							" no eramos, seguimos siendo una bola de geeks"						Sus amigos y ella son unos geeks	geeks			
L ahora cuales son tus juegos favoritos? H hijo, los de narrativa, o sea me estás hablando de juegos que aun no supero a pesar de que ya los terminé, pero es que cuando terminas un juego no necesariamente se termina el juego, sí? le sigues dando vueltas, eso me pasa mucho con Heavy Rain, con Beyond two souls, con… aún que no lo creas con limbo, a limbo le doy muchas vueltas, o wold of warcraft, o sea son juegos que no termino de superar no? o sea le sigo encontrando a pesar de que ya los jugué, sigo armando, o sea orale no?		juegos que han sido importantes para ella	"Les doy muchas vueltas Paso mucho tiempo penzando en esos juegos"		Heavy Rain, con Beyond two souls, con… aún que no lo creas con limbo, a limbo le doy muchas vueltas, o wold of warcraft,	Narrativa en los juegos	"juegos que aun no supero a pesar de que ya los terminé"			Juegos con narrativa		Les doy muchas vueltas Paso mucho tiempo penzando en esos juegos							
L también puede tener que ver con lo que te dedicas H Claro también me encanta, o sea, tengo el seminario de ciencia ficción como método prospectivo, y es algo que me puede encantar, los juegos de ciencia ficción, Bioshok, mass effect, o sea, me encantaron, me encantó más por la historia que por andar dando de disparos y conste que los shooters me encantan o sea… Halo no, Halo me da hueva, o sea usamos halo de ejemplo por que roberto tiene toda la colección habida y por haber de juguetes de Halo y ama Halo, pero para andar disparando por el mundo prefiero gears of war, definitivamente.		juegos que han sido importantes para ella			Bioshok, mass effect / halo / gears of war	Disparos vs historia	"me encantó más por la historia que por andar dando de disparos y conste que los shooters me encantan" "Halo me da hueva"		Me encantan los juegosde ciencia ficción No me gusta halo "para andar disparando por el mundo prefiero gears of war, definitivamente."							Maestra, amiga		el seminario de ciencia ficción como método prospectivo	
L Por qué, la narrativa, las mecánicas no te llaman tanto? H no, no me llaman tanto, creo que Halo es muy obvio, me gusta que tengan un poquito más. L tal vez tiene ese discurso Gringo H Si eso no,no demasiado. amén de que me gustan otro tipo de juegos o sea, por ejemplo el left for dead, el …. dead space, dead space me encanta, luego por ejemplo condemned, manhunt… manhunt me encantó, aunque sí reconozco que no son juegos para todo mundo, o sea manhunt dos creo que no es para todas las sensibilidades es un juego muy violento, es un juego gore,entonces se trata de que tu mates gente y que utilices o te inventes maneras de matar gente. A mi me encanta,no es que yo vaya a matar a alguien acá afuera, no porque no quiera y de repente si quieres matar al pesero que se te atraviesa, al profe, a todo mundo quieres matar pero… si no, no es un género fácil, como experiencia estética el horror no es fácil.		juegos que han sido importantes para ella			left for dead, el …. dead space... condemned, manhunt	Matar gente			"A mi me encanta (los juegos de matar gente),no es que yo vaya a matar a alguien acá afuera"		Esun juego muy violento (manhunt) no es para todas las sensibilidades no es un género fácil, como experiencia estética el horror no es fácil.					gamer	quieres matar al de pecero		
L de entre todos esos juegos, horror, disparos y la narrativa… porque lo que me estas comentando si tienen todos narrativas muy hacia cienci ficción horror y esa parte como hasta cierto punto la crueldad humana está en esos juegos, tu como crees que es tu forma de definirlos, tu como dentro de ti como los nombrarías? esos juegos que son para ti? H Sumamente gozosos, no placenteros, gozosos, si ahí si fue bien psicoanalítica la respuesta, es que eso de tres deseos primordiales, comer cojer y matar y ahí puedes cojer y matar todo lo que quieras y de la manera que quieras, o sea, creo que en muchos sentidos te ayuda hacer… no catarsis, pero si… en vista de que no puedo salir a la calle a dispararle a la gente ahí si puedo dispararle a los zombies y si te sientes mejor… no solucionas absolutamente nada, el mundo sigue igual, etc. racionalmente no te resuelve nada, pero a nivel visera y a nivel afecto si, te sientes más tranquilo.		Juegos de horror					"es que eso de tres deseos primordiales, comer cojer y matar y ahí puedes cojer y matar todo lo que quieras" "racionalmente no te resuelve nada, pero a nivel visera y a nivel afecto si, te sientes más tranquilo."				"Sumamente gozosos, no placenteros, gozosos"					gamer			
en la secundaria y preparatori jugue futbol, me encantaba, pero te conflictuabas con alguien en la cancha y normalmente ibas a terminar a golpes, no solucionabas nada pero te sentías muy bien, que a diferencia del salón de clases y demás, sobre todo entre mujeres que se tiran mucha carrilla y cosas así, aunque eventualmente dices… no es que no importa no hay que pelear… pero la tripa sigue ahí… en cambio te agarras a golpes y estás en paz y es que no es por promoción de la violencia, pero es que dejen jugar a las mujeres, dejen batirse en lodo, dejen que den de cachetadas y que griten y que mienten madres y así seríamos una sociedad mejor.	prepa y secundaria	La escuela	futbol y pelear				Los golpes no solucionan nada pero te hacen sentir muy bien	pelear libera	"en cambio te agarras a golpes y estás en paz y es que no es por promoción de la violencia, pero es que dejen jugar a las mujeres"							mujer, niña, peleadora			

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos	Observacion
ultimadamente wow, tengo varios personajes, ya estoy harta de que si los weyes me dicen algo… vas con tu ogro que es un amor y ya se acaba y ese día estas tanqueando y ya, o sea, y últimamente también depende, como tu estás jugando la relación con otra persona u otros personajes, como está en el mundo no? o se hay gente con la que, ha con este puedo jugar a los albures orale, no con este no le puedo hablar ni de tu tiene que ser de usted, o sea y los vas sintiendo no porque te lo digan sino porque así se estructuran las relaciones entre sujetos L Crees que entonces que tenías ese espacio, porque en otros lados si te agarrabas a golpes en el futbol, en le salón de clases, tenía consecuencias H si, además, una cosa peculiar, ayer en el pasillo me preguntaban sobre el Gamer Gate y yo ya de, ya suelten eso, pero bueno, que si yo había sentido como mujer discriminación en el ámbito de los videojuegos, digo yo en el ámbito de los videojuegos no, pero por jugar videojuegos si, o sea por estar metida en los cómics, en los videojuegos, en ese tipo de deportes etcétera, hacia adentro de la comunidad de gente que le gusta jugar no, pero hacia afuera , pero por todos lados. Secundaria, es que como yo iba a los eventos de comics, que andaba disparando, etc, etc, etc.. pues ya, Helena es lesbiana, y en ese entonces lesbiana era insulto no?, ahora ya es políticamente incorrecto insultarte así, pero bueno, ok, va, peor no eran los hombres, eran las mujeres, o sea, en ese sentido, el universo de los gamers me ha tratado siempre muy bien, vi, unas gráficas que pegó Phill, que tiene razón sobre la cuestión de la discriminación y el acoso sexual y todo lo que hay en los videojuegos en línea pero, eso lo veo en el metro chavo.. así, o sea una reproducción de la cultura pero,	secundaria	interactuar con otras personas		He sentido violencia por el hecho de jugar videojuegos									La violencia venía de otras mujeres "Blanca es lesbiana"		mujer	no he sentido violencia dentro del mundo de los geeks, he sentido violencia de los expacios exteriores a ese " el universo de los gamers me ha tratado siempre muy bien"		
ultimadamente wow, tengo varios personajes, ya estoy harta de que si los weyes me dicen algo… vas con tu ogro que es un amor y ya se acaba y ese día estas tanqueando y ya, o sea, y últimamente también depende, como tu estás jugando la relación con otra persona u otros personajes, como está en el mundo no? o se hay gente con la que, ha con este puedo jugar a los albures orale, no con este no le puedo hablar ni de tu tiene que ser de usted, o sea y los vas sintiendo no porque te lo digan sino porque así se estructuran las relaciones entre sujetos L pero te refieres en ese caso cuando estas en el mundo del juego donde hay más personas. y ahí crees que si hay algo de influencia en si eres un personaje ogro, si eres un personaje masculino, si eres un personaje estéticamente más bello. H ah, si, cañon, si eres una niña y eres preciosa te regalan cosas, y se acerca más la gentea platicar contigo si, pero que crees, no es una cosa inaudita en WOW, eso pasa en el mundo, o sea estaba viendo, es un experimento precioso, la misma chica se arregla y queda monísima, está viendo cuánto dinero se ahorra en un día… oye, al taxista es que es nomás una cuadra si me llevas? que si la invitan a comer, que si la invitan a esto, si y se ahorró, esto lo hicieron en londres, se ahorró 37 libras en un día. La misma chica al día siguiente va en fachas por el mundo, no le dispararon más que una chela por que un sujeto estaba perdidísimo y haa pues te vas por ahí y no se que… ha orale te invito una chela. o sea, no es una dinámica de wow, es una dinámica social de occidente, wow no podía escapar de eso.		Wow y las relaciones con la gente			wow	tanquear, la gente te regala cosas									"si eres una niña y eres preciosa te regalan cosas, y se acerca más la gentea platicar contigo si, pero que crees, no es una cosa inaudita en WOW, eso pasa en el mundo"	Ogro, tener un avatar mujer	Queres que te dejen enpaz usas al ogro, cuando usas al avatar de mujer te regalan cosas		
L Cuál sería la motivación para ser un ogro un un undead? B no se… a mi en lo personal me gusta la variedad de personajes, o sea que pueda ser cosas distintas y si de repente hay cosas a las que… bueno, pues vamos a ir a tal lugar, ..bueno pues hay que socializar, ok, el personaje para socializar… o de repente si hay afectos al rededor de las imágenes, si tu ogro es henorme y está bien pinche feo de verdad le pegan menos… y si si vamos a los madrasos necesito el tanque pues si.		Wow y las relaciones con la gente		Socializar, tanquear												gamer, tanque	el personaje para socializar		
L Es como por la situación H Ajá, y dices, ojalá en el mundo cotidiano pudiera ser así L Crees que puedes traerte algo de eso al mundo cotidiano? H aún que no lo creas, vampire, juego de rol… y que aprendí ahí?aprendí a negociar.					Vampire, juego de rol						"y dices, ojalá en el mundo cotidiano pudiera ser así"					negociadora, jugadora de rol	Aprendí a negociar con el juego de rol vampire		
L cómo? H Teníamos un DM muy manchado que siempre nos iba a poner situaciones muy complicadas, si los personajes tenían los stats físicos muy altos si se trataba de negociación, si tenían los skills sociales muy altos se iba a tratar de golpes si nos ponía a hacer pedazos al personaje, entonces esta situación de estar negociando con los NPC… y de repente estás en la academia y dices "siento que estoy jugando World of darkness" se que este cuate está buscando sacar provecho de lo que yo traigo, pero el tiene algo que a mi me interesa, vamos a negociarlo así… o sea, más que lo aprendieras viendo cursos de negociación o metete a tu diplomado de técnicas de diálogo… nononono, o sea, jugábamos world of darcknes y de ahí algo sacabas, estrategia también, o sea yo quiero… lo que quieras, participar en este espacio, pero ya se que no voy a participar de agratis, que le ofrezco yo a ese espacio para que pueda ser atractiva mi participación ahí? y que hay formas de negociar… hay gente que tira, que son muy agresivos, hay gente de que genuinamente a pesar de que puede ser muy ruda si está buscando un gana-gana, entonces aprendes a ver ese tipo de estrategias.		juegos de rol						" más que lo aprendieras viendo cursos de negociación o metete a tu diplomado de técnicas de diálogo… nononono, o sea, jugábamos world of darcknes y de ahí algo sacabas," Negociación						"hay formas de negociar… hay gente que tira, que son muy agresivos, hay gente de que genuinamente a pesar de que puede ser muy ruda si está buscando un gana-gana, entonces aprendes a ver ese tipo de estrategias."	DM, personajes con skills físicos altos o skills sociales altos, NPC	negociación con el DM y con los personajes en el juego		
L Eso como cuando lo empezaste a aprender? eso de sacar algo del videojuego? que puedas darte cuenta de que lo aprendiste ahí. H Aunque no lo creas si hay algo que nos marcó a mis amigos a mí y a mi hermano, Mario Bros el primero para nintendo. vas jugando y lo primero que te sale… el primer goomba… y eso qué? wiimp.. chale por qué me mató? a ver hay que brincarle. ahhhh! o lo salto y creo que todas las experiencias de juego que hemos tenido y que nos han sido significativas han sido "hay que estar lista para el primer goomba" … y en Resident … el zombie!! o el primer zombie como le quieras llamar, esa cuestión de aprender a lidiar con la incertidumbre. Puedes hacer planes y estrategias pero tienen que ser contingentes porque no sabes en realidad nunca que te va a salir en ningún lado o sea desde que tan difícil puede ser tomar acá afuera un taxi hasta que tan difícil es… o sea aquí las conferencias son bien lindas todos nos amamos… y si es cierto toda la gente es super amable, por más hostil que quieras ser, es super amable… vas a los congresos de sociología y… maldita sea se están jugando la vida ahí en las preguntas, todos partiendose la madre, o sea, pero tambien dices bueno, aprendes a hacer estrategias par eso y ya sabes a lo que vas… hasta llevas tu guild jajaja… nadie en su sano juicio va a un congreso de sociología sin guild, o sea solo un suicida. llegas con una estrategia de juego, o sea el tema es que todos salgamos vivos de ahí, sin salir arrastrados y desprestigiados.	infancia, epoca actual	los juegos y la vida cotidiana	Jugar con amigos	Morir en el juego	Mario bros 1, resident evil			" y creo que todas las experiencias de juego que hemos tenido y que nos han sido significativas han sido "hay que estar lista para el primer gumba" " esa cuestión de aprender a lidiar con la incertidumbre."							La guild, aliados, amigos	"nadie en su sano juicio va a un congreso de sociología sin guild, o sea solo un suicida. llegas con una estrategia de juego, o sea el tema es que todos salgamos vivos de ahí, sin salir arrastrados y desprestigiados. " Armar estrategia de juego para usar en contextos externos		
L Crees que esa parte del prestigio, también tiene que ver con los videojuegos? H si claro, ayer por ejemplo que estábamos en el panel sin darnos cuenta, Phill, Jacinto y yo estábamos armando guild,o sea los tres nos estábamos usando de mecánica de legitimación sin hacer team back o sea de todas maneras lo haces, es la naturaleza humano no, creo que es como jugamos en el grupo… tienes tu grupo y el grupo tiene sus reglas para estar adentro y para estar afuera, que acepta y que no acepta y normalmente decimos… no pero yo veo a mi grupo muy padre… si porque es de acuerdo a lo que tu piensas no? por eso es tu grupo. o sea solo un suicida va y se mete con un grupo con el que no comulga, salvo que esté persiguiendo un interés muy concreto? por algo son tus amigos,algo tienes en común con ellos.		Conferencias y congresos							"tienes tu grupo y el grupo tiene sus reglas para estar adentro y para estar afuera" "por algo son tus amigos,algo tienes en común con ellos.2							Panelista, expositora	"sin darnos cuenta, Phill, Jacinto y yo estábamos armando guild,o sea los tres nos estábamos usando de mecánica de legitimación"		

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos	Objetivos
L Cuál sería la diferencia entre la vida fuera y dentro del juego? H Yo creo que la vida y la cultura se juegan y son los juegos más crueles, sanguinarios y violentos que existen. Como la cultura no va a ser un juego… o sea? la chica que te late te peló o no te peló? entraste a la escuela que querías o no, sobreviviste a todas las pruebas o no? conseguiste la chamba o no, ascendiste o no, la cultura se juega de una manera muy violenta, y hay reglas por las cuales ganas y reglas por las cuales pierdes y hay quien está en la periferia y abajo y hay quien está en el centro y arriba y eso es movible, cuando huizinga dice que no es que la cultura genere al juego sino que van de la mano, tiene razón. no vas a ver nada en un videojuego que no hayas visto en la cultura en algún lugar. por que no lo imaginas. todos representan algo que ya estaba en ese universo de seres humanos.		La vida diaria	Juegos sociales					Todo lo que está en los juegos viene de la cultura			Yo creo que la vida y la cultura se juegan y son los juegos más crueles, sanguinarios y violentos que existen. Como la cultura no va a ser un juego… o sea?					investigadora	ella VS el mundo		
L tu en lo que tu haces produces algo?¿cuál es tu interés? H Papers, mi mayor interés es la reflexión en el juego, en el diseño…. y aquí si me descaro… yo soy una huevona, pa pronto lo único que no me da hueva es pensar, entonces a mi me gusta leer y escribir y jugar.. eso me gusta. Me gusta la ilustración me gusta generar imágenes por pura autocomplacencia. En el caso de la investigación eso sí me gusta y me gusta estar pensando porque chiles pasa esto, porque lo otro..o sea la pregunta que sacaban aquí "por qué la gente se divierte jugando juegos? por qué le encuentran sentido a un juego? ecuaciones personales, orale a grandes razgos lo puedes contestar, pero es más bien caso por caso. Me gusta hacer papers, tengo papers sobre videojuegos, papers sobre cine, eso es lo que me gusta, o sea explicar bueno, y porque pusieron este tipo de decisiones en Heavy Rain?, pero por que el zombie tiene que ser humanoide?, porque el monstruo tiene estas características? qué está pasando en esa experiencia de juego porque tiene sentido? por qué me puedo encontrar otra vez mil veces la cenicienta? por qué funciona? ya se que funciona pero quiero saber por qué? y otros juegos aunque no me gusta jugarlos, me gusta analizarlos, como el FIFA, que no es mi juego, aunque jugué fútbol me gusta analizarlo y saber por qué está ahí, el de las Kardashian no… todo mundo tiene un límite	Actualidad	La academia								Le interesa preguntarse cosas sobre el juego y las narrativas de diferentes medios como el cine y los cómics					investigadora		"Papers, mi mayor interés es la reflexión en el juego, en el diseño"	
L Sobre las temáticas de los juegos que te gusta jugar, hay algo alrededor de eso, alguna comunidad en la que te encuentres? B Tenemos un grupo en FB que se llama la banda Geek, formado por puros geeks de la generación X. Cuando estuve trabajando en juegos y entrevistas para los chavos.. pues todo mundo treintón… yo juraba que aquí éramos más jóvenes. hay mesas en las que he jugado juegos de rol, ahora ya se ha ampliado más… me gusta ver que les interesa, también la comunidad de VJ del SAE, amen del seminario de la ciencia ficción. Que ahorita estamos trabajando ciencia ficción e hicimos un seminario de cine de horror y todos hemos sido fans.	Actualidad	Comunidades virtuale sy presenciales	juntarse a jugar y a hablar sobre ternas geeks				"me gusta ver que les interesa," La comunidad, el contexto de ser geeks								Maestra			
L en cuento a tu vida como videojugadora que ha sido lo más relevante, o lo que recuerdas como lo más importante? H Me gusta competir y me gusta ganar pero me gusta jugar con las reglas. En el fútbol si el árbitro no lo ve no es falta, pero ahí está la regla, si el árbitro no lo ve. creo que aprender a generar estrategias creativas siguiendo las reglas es lo que más me ha dejado los juegos, si porque mucha gente te dice que haces trampa pero no, el tema es, no romper las reglas.. romper las reglas es facilísimo, no hay nada de creatividad . el tema es que a pesar de la regla tu puedes encontrar una salida. Y es que dicen es que el ingenio del mexicano son muy creativos… no, de manera general el mexicano suele ser transgresor, rompe las reglas, no busca una manera de operar a pesar de las reglas… hackea el sistema y eso es hacer trampa…. o sea si rompes las reglas no estás siendo creativo, tengo la restricción no puedo pisar ese cuadrito Ok, como le hago para caminar por aquí sin pisar ese cuadrito? Entre más reglas haya además más creatividad demanda el juego.		Jugando	Hacer trampa					"creo que aprender a generar estrategias creativas siguiendo las reglas es lo que más me ha dejado los juegos"	Me gusta competir y me gusta ganar pero me gusta jugar con las reglas.	Seguir las reglas del juego	Hacer trampa no tiene nada de creativo					gamer, estratega			
L Eso cómo lo llevas a tu vida? H De entrada sin los videojuegos no sobrevives en la UAM, o sea ya sabes lo que implica un guild, otro guild, lo que son las diciplinas de clanes, lo que singnifica… hay procedimientos que sabes que tienes que hacer pero hay otras maneras de hacerlos..o sea, bueno, no? todo… si no fuera por los juegos yo ya me hubiera muerto en la vida o sea así de sencillo.	Actual	La academia						"si no fuera por los juegos yo ya me hubiera muerto en la vida o sea así de sencillo"								Guilds	pertenecer y sobrevivir en un entorno agresivo, menciona la academia y donde trabaja		
L juegos favoritos fuera de los videojuegos? H Magic, the gathering. Creo que es el mejor juego de la faz de la tierra...porque tienes como 20 mil elementos y con eso es lo que vas a armar para responderle al mundo y no sabes como va a responder el otro porque aunque te sepas su deck, porque ya llevamos más de 15 años jugando… ya sentí el rucazo… no sabes en qué orden le va a salir como va a tomar las decisiones, como estas leyendo la estrategia del otro y el otro cómo te está leyendo a ti… no es de una complejidad y de una incertidumbre ese juego, brutal, creo que es mi juego favorito. Después definitivamente vampire, juegos de rol.		Jugar magic			Magic (juego de cartas), Vampire (juego de rol)		la sorpresa de jugar y encontrarse con nuevas situaciones que resolver							" como estas leyendo la estrategia del otro y el otro cómo te está leyendo a ti"	Jugadora, contrincante, amiga			
L ¿Te gusta esta parte sobre tener un grupo de amigos para jugar? H Creo que los amigos son una mecánica de cohesión social… no vamos a misa, y no practicamos ningún rito de ese tipo, pero el juego es un ritual, y creo que nos mantiene unidos y creo que lo hemos practicado desde la primaria…o sea desde que tenía yo 6 años o sea, llevamos de conocernos 29 años y mucho ha girado alrededor de los juegos y a que jugamos juntos.		Amigos	"pero el juego es un ritual, y creo que nos mantiene unidos y creo que lo hemos practicado desde la primaria"	Jugar					El juego nos mantiene unidos. Lo compara con rituales como el ir a misa						amigos	Mantener la amistad por 29 años vinculados por los juegos		
L Transmites ese gusto por los videojuegos a tus alumnos? H Yo trato de no venderles nada en función de que quiero respetar lo que ellos traen… si les interesa el cine, orale, los juegos, los cómics, la animación… pero si no les interesa están también en su derecho. A los que si es a los de videojuegos, a los del SAE, ya me llegan muy depurados tanto por Phill como por Jacinto. Ellos ya llegaron a entender que el desarrollo del juego va a significar el sacrificio de mucho del placer que te daba el juego. Pero también se disfrutan de otra manera. Los videojuegos son como el alcohol… cuando estás en la prepa y en la secundaria te empedas con cualquier cosa, el tema es empedarte , conforme vas avanzando los años a lo mejor ya tomas una sola copa pero es del whisky de tal reserva porque ese es el que te gusta y ya sabes cómo tomarlo. Y los juegos que no me llenan de emoción no son necesariamente malos juegos, solo no se me antojan. O sea es cosa también de falta de tiempo y ver cómo lo vas a invertir el poco que tienes.		La academia donde enseña						" el desarrollo del juego va a significar el sacrificio de mucho del placer que te daba el juego. "			Compara a los juegos con el alcohol y menciona que con el tiempo vas refinando tu selección de juegos					maestra			
L ahora que juego estás jugando? H Acabo de atrapar el Destiny, ese, y estoy revisitando el Beyond two souls.		juegos actuales			Destiny, Beyond two souls														

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos	Observaciones
L qué te gusta de esos juegos? H Del Beyond two souls, lo manipulador que es ese juego, o sea cómo está sacando.. cosas que no tienen impacto en lo que ocurre en macro en la historia del juego pero por ejemplo, la escena del bullying es mi favorita, no conozco a alguien que la primera vez que lo haya jugado no haya decidido vengarse. Y que para colmo el juego te va llevando a ese tipo de decisiones, la segunda vez que lo juegas, dices, bueno a ver qué pasa si no me vengo y salgo corriendo, orale. en el caso del Destiny hmmm… me gusta la temática, esas situación de disparar… aúnque siempre me he identificado más con los extraterrestres, como las creaturas, con los Zerg…. o sea me gustan estos juegos como están armados y las historias, o sea ultimadamente particularmente la onda de la ciencia ficción me queda claro que incluso en vivo y a todo color un país no coloniza otro por buena onda, está buscando algo… los recursos, la gente, expandirse, o sea me queda claro que ya de manera no metafórica si llega una raza extraterrestre a este planeta no vienen a hacer relaciones diplomáticas. o sea algo quieren que tiene la tierra y ellos no, a lo mejor es espacio a lo mejor es mugre… o sea no se quien sabe, pero, eso está padre y estoy esperando el de the waking dead...esto del apocalipsis zombie es algo que como le puedo dar vuelta? bueno, se aniquiló el mundo cómo vamos a sobrevivir?	Actual	Los juegos que está jugando				Mecánicas de toma de desiciones Juegos de "disparos"	Venganza en la escena del bulling de Beyond two souls Juego manipulador de emociones		"siempre me he identificado más con los extraterrestres, como las creaturas, con los Zerg"	Temáticas del fin del mundo y Zombies "esto del apocalipsis zombie es algo que como le puedo dar vuelta? bueno, se aniquiló el mundo cómo vamos a sobrevivir?"					gamer			
L Por qué crees que te interesan estos temas? H Cómo le digo a un cuate mio, yo hablo de tres temas, gente, sexo y el fin del mundo. Yo creo que porque tengo una visión muy pesimista de lo que va a ser el futuro. no creo que podamos escapar de nuestras pulsiones humanas… no veo que hagamos un esfuercito por tener un lugar donde vivir, por estas situaciones de deseo de poder, son un montón de pasiones humanas de las que no nos podemos librar, o sea lo mismo que nos hace humanos creo que nos va a terminar destruyendo, necesitaríamos un trabajo psíquico brutal… o sea aceptar el límite, aceptar que somos finitos, aceptar que no podemos tenerlo todo como humanidad para poder salvar este changarro, y no creo que podamos.		Sus temas preferidos					pesimismo		"Yo creo que porque tengo una visión muy pesimista de lo que va a ser el futuro, no creo que podamos escapar de nuestras pulsiones humanas"	"yo hablo de tres temas, gente, sexo y el fin del mundo. "					divulgadora de situaciónes límite			
L Crees que en estos juegos masticas la idea? H Sí, porque si me angustia, o sea una situación onírica, sueño mucho la cuestión del apocalipsis zombie el problema es que no me da miedo, es que esta situación de destrucción me encanta, si me gusta esa idea pero ahí la tengo sublimada. Y en caso de que esto fuera de deveras que diantres nos va a pasar o sea comentaba con los chicos los escenarios del futuro.. algo bien elemental nuestro popocatepetl no va a reventar no va a hacer una explosión vesubiana, vamos a hacer un contra facto, que tal que hace explosión vesubiana? no hay como evacuar esta ciudad, no va a pasar, mi hipótesis con respecto a los medios es: te van a mandar a guardarte a tu casa. por que no hay manera de que la gente salga de aquí. o sea, esa situación es límite donde bueno imaginate que no tienes todo este aparato cultural para salvarte la vida y lo pongo entre comillas, que pasa si se aniquila, un desastre natural,o uno de estos terremotos que no cantan mal las rancheras.		Apocalipsis zombie, las cosas de las que le gusta hablar		Soñar con zombies			Placer pos penzar en situaciónes límite		" sueño mucho la cuestión del apocalipsis zombie el problema es que no me da miedo, es que esta situación de destrucción me encanta"	Repenzar el destino de la sociedad en caso de catastrofe, plnatear diferentes escenarios.							Su seminario	
Yo me acuerdo del 86 fue un realiy check o sea, si me dices en qué momento se acabó tu infancia? uta, fue cuando fuimos, ni siquiera fue el día del temblor, tenía yo 7. tembló, bueno, nos mandaron a nuestras casas, orale pues está cotorro. Teníamos que ir por la mica para la boleta y vamos a buscarlas con mi mamá, y las papelerías todas cerradas, vivíamos en la roma en ese entonces, no bueno eso de ver los edificios caídos, no bueno, no me tocó ver a una sola persona lastimada, pero ver esos edificios que veía siempre caídos… la gente sacando escombros, es impresionante, o sea, creo que en ese momento me cayó el 20 de que el mundo como lo conoces si se puede caer a pedazos, o sea no tiene que ser el fin del mundo con los space invaders… no, tiembla y el mundo se puede caer y creo que es una idea que he masticado toda la vida, o sea el mundo como esta podría ser otro… primero se va a caer, se va a hacer pedazos pero que podemos construir después? si nos da para construir después? creo que soy muy escéptica con respecto del… a esa posibilidad de renacer que podría tener la raza humana, más allá de seguir siendo una bola de cucarachas lemmings que se reproducen como locos.. eso si, pero no es a lo que me refiero..como cultura podemos de verdad llegar a la aniquilación y volver a construirnos? si podemos? o tendría que ser otro tipo de generación?	Infancia	El temblor del 86					impacto	" creo que en ese momento me cayó el 20 de que el mundo como lo conoces si se puede caer a pedazos, o sea no tiene que ser el fin del mundo con los space invaders"	con la destrucción y las posibilidades posteriores	"primero se va a caer, se va a hacer pedazos pero ¿qué podemos construir después?"	La gente se puede reproducir, pero no está segura si pueden reconstruir una cultura				como cultura podemos de verdad llegar a la aniquilación y volver a construirnos? si podemos? o tendría que ser otro tipo de generación?	persona en un mundo que puede terminarse			
L cuales juegos relacionas con esto? H Bioshock te ofrece una oportunidad mass effect también.. pero yo creo que más bien son optimistas, salvo resident evil ahí no hay salvación. Curiosamente la ciencia ficción si ofrece más salidas, el survival horror no, y más el silent hill, no me deja dormir, ahí ya no hay posibilidad ahí ya tienes que construir otra cosa, no es que se caiga la ciudad, es peor, se va a caer tu universo como creías que significaba y que tenía sentido. Individualmente creo que mucha gente si podríamos construirlo pero como raza, como especie, podemos hacer esa construcción. Las narrativas de horror creo que son trabajos más universales, a que le podemos tener miedo, que sea no paranormal pero que es una metáfora de tu vida cotidiana, que le puede pasar a cualquiera en cualquier país, desde una cosa como la casa embrujada el asesino serial el delincuente extraño, o el monstruo que salió de la coladera, podría pasar en cualquier lugar.. el monstruo como metáfora pues.		Destrucción y monstruos			bioshock, Mass Effect, resident evil					En las historias de aniquilación y los monstruos, por su universalidad	"la ciencia ficción si ofrece más salidas, el survival horror no"					psicóloga			
He trabajado el monstruo de resident evil, entre el monstruo que te come y los que te quieren cortar, la metáfora de la madre devoradora y el padre tirano, son metáforas de los padecimientos psíquicos de cualquier ser humano. El monstruo es la antítesis que es lo deseable o lo racional pero no es lo más grave que le puede ocurrir a la raza humana. Lo peor es ser el invisible, como en la escuela, la existencia del monstruo al menos es una existencia y tapa eso de lo que no sabemos siquiera que existe?		Sus trabajos sobre el monstruo									El monstruo es una existencia, es peor ser invisible							"He trabajado el monstruo de resident evil, entre el monstruo que te come y los que te quieren cortar, la metáfora de la madre devoradora y el padre tirano, son metáforas de los padecimientos psíquicos de cualquier ser humano."	
L Te pones frente a los monstruos de qué formas? H el problema de los monstruos en la vida real es que no sabes en qué momento el monstruo se puede convertir en aliado o el aliado en monstruo. En el juego el monstruo que por muy gacho que sea juega limpio, pero sabes que hace está dentro del rol, en la ficción el monstruo tiene sentido.		Los monstruos y la vida cotidiana						"En el juego el monstruo que por muy gacho que sea juega limpio, pero sabes que hace está dentro del rol" En la vida real no estas seguro de quien es monstruo y quién es aliado							gamer, psicóloga			
L en qué crees que ha cambiado tu manera de jugar. H Pido más del juego, que pase algo o que sean más abstractos como journey, o walking the grave yard que solo estás ahí. Ahora ya lo puedo hacer cuando niña no podía por desesperada, me encantaba la acción, los de peleas, pero ya puedo contemplarlos. no he dejado de lado la sangre la muerte y la destrucción, pero ya puedo contemplarlos. Como en wow que me la paso paseando, contemplando, para eso hay que tener cierta madurez, aprender a gozar el juego en otro nivel.	Actual	juegos más abstractos		Contemplar el juego " para eso hay que tener cierta madurez, aprender a gozar el juego en otro nivel."				Disfrutar el juego de otras formas, contemplarlos							gamer			
L Te gustan los juegos más abstractos como un tetris, como un runner, que son por ejemplo infinitos mientras no pierdas? H Pues la verdad si los he jugado pero no, no… yo creo que que te guste un juego es como enamorarse, puede tener todo para que te enamores, pero a veces resulta que no hay chispa o sea, hay algo que es algo que trabajamos mucho… no se que se yó que hace que te enamores de un juego o un juguete.. el problema es que en investigación como son cosas que nos involucran en nivel personal, a veces te preguntas si de verdad quieres saber porque te enamoraste de ese juego… quiero saber o sigo enamorada, porque significa sacrificar tu ilusión. dicen los chicos de SAI .. el costo de ponerte a desenredar el por qué la gente juega te va a costar muchos sacrificios, porque no es que no te interesen los juegos, si me preguntas algo de medicina te lo puedo resolver eso a mi no me atañe, pero el juego sí.		Los juegos que le gustan y los que no						Aprender sobre videojuegos requiere sacrificios en el placer de los juegos		" yo creo que que te guste un juego es como enamorarse"					Maestra			

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos	Otros datos
entonces a nivel personal se trata a nivel afectivo muy elevado, entiendo por que la gente se lupea en lo que están haciendo. Ejemplo concreto el Sr. Gonzalo Frasca, creo que es un señor muy inteligente pero llegó hasta el punto donde dijo, "ya no voy a sacrificar más" si por que pierdo mi experiencia, si, quiero seguir teniendo un motivo para disfrutar en la vida, no me lo voy a tronar. Entonces yo todavía no llego a ese límite pero si hay cosas que no quiero explicar.. y si hay cosas que si quiero saber… esta cuestión del survival horror es una de las situaciones estéticas afectivas más potentes que se ha inventado la humanidad si quiero saber por qué… que además de en función de ese poder se está dinamitando el mismo género, y es lo que está pasando con el género en el cine, es una experiencia que por alguna razón las culturas occidentales no están dispuestas a sufrirlo.. es que esos juegos se sufren. y despues pasas de esa cuestion masoquista a vencer al juego, o sea, esa cuestión afectiva quieen sabe por que se da y tengo la impresión de que ahí está el por que lagente está dejando de jugar esos generos, no por que sean aburridos, sino por que son dolorosos pero no puedo porbarlo todavía.. se siguen haciendo pero en poca escala. Posiblemente con the walking dead los pueda rescatar.		Hasta donde estudiar los juegos					Hasta donde quiero sacrificar mi experiencia			"esta cuestión del survival horror es una de las situaciones estéticas afectivas más potentes que se ha inventado la humanidad si quiero saber por qué"						Psicóloga			
L Que problemas y ayudas que tan dado los videojuegos. H pues el como te acercas a la gente, al contrario de lo que se pueda suponer, yo me considero introvertida, o sea no me cuestra trabajo llevame con la gente a nivel operativo, no hay bronca, pero por ejemplo estar discutiendo… el año pasado, Jorge y Draco me dicen, por que no vamos a comer… haa no… tengo otras cosas que hacer y salgo corriendo… y se supone que yo soy la sociable…aveces echarme un café me mata del oso, pero los videojuegos me hay ayudadoa superarlo, sobretodo wow, cuando socializas, cuando haces cualquier cotra cosa que no es matar monstruos, cuestra trabajo, pero se puede, es como llevarte con la gente con la que que tienes que hacer equipo para resolver algo en la escuela de todas maneras los tienes que ver,entonces ahí hay una mecánica más sencilla. Es como cuando entré a la UAM, las universidades publicas son muy hostiles con los maestros que vienen de fuera, de otra universidad, yo venía de la salle, no solo otra universidad, adempas una particular… si en ese sentido si no falta el paranóico que dice, yo soy el que voy a destruir el departamento mandado por gobernación, si me lo han dicho,es no bueno.. pero eventualmente aprendes a sobrevivir a eso también, gente con la que no te llevas al principio pero que luego son grandes amigos.		Tratar con tras personas y llegar a nuevos lugares	socializar				Miedo a socializar	"aveces echarme un café me mata del oso, pero los videojuegos me hay ayudadoa superarlo, sobretodo wow, cuando socializas, cuando haces cualquier cotra cosa que no es matar monstruos, cuestra trabajo, pero se puede"								Amiga, gamer	"gente con la que no te llevas al principio pero que luego son grandes amigos." Aprender a tratar con la gente y a no tener tanto miedo		
L Para tí que es el ocio H Es la fuerza primera de toda creación, veo los problemas académicos que por desgracia que los saturan de un montón de cosas como a los de diseño gráfico que les encargan un montón de láminas y un montón de cosas que no les sirven ni mais.. necesitan tiempo de ocio para ser creativos, la mente creativa es una mente destructiva. quiero crear algo nuevo, pero para crear algo nuevo es por que había un agujero y si habia un agujero es porque algo destruí… y para eso necesitas el ocio, creo que el ocio en mexico es muy malentendido, y no es cierto, pero puedes enseñar a la gente a hacer un uso redituable de su ocio, no solo a nivel económicos no a nivel afectivo no, creo que puede ser una buena inversipón de tiempo, la gente necesita ocio		ocio	Estudios, crear					El ocio es necesario para construir nuevas cosas			"creo que el ocio en mexico es muy malentendido" "creo que puede ser una buena inversipón de tiempo, la gente necesita ocio"					Maestra			
L Como ves tu propio ocio? H Mi propio ocio? hijole.. lo que pasa es que, creo que mis mejores ideas y conecciones vienen del tiempo de ocio, y más del tiempo de ocio desesperado, son esos tiempos que no esperabas tener y no tienes planeado absolutamente nada, como cuando te quedas atorado en el metro.. no bueno, eso me ha pasado toda la vida. tú estás ahí ya sabes… juego algo y se me acaba la pila, y es cuando te desesperas que empiezas a elucubrar.. y el universo tiene sentido en el metro parado. y ya despues dicen los chavos ¿y como haces para que se te ocurran las ideas? me trepo al metro. o sea mi razón para no bajarme del metro es que el día que deje de viajar en el metro va a ser el día en el que deje de estar tan desesperada como para ponerme a conectar cosas. si la construcción bien psicoanalista es , producto de que estés desesperado y que necesites algo, si no hechas concha, somos bien conchudos, dices, ah no funciona pero no hay problema.. dices meh. pero hasta que te empieza a molestar y generas suficiente atención entonces haces algo al respecto, o sea te trepas al metro porque te frustra si, porque me es incómodo si, porque no es placentero. Es mi survivor horror del que no puedo ponerle pausa y mandarlo al diablo. son esos sentimientos de llevarme al límite lo que me gusta del espacio de ocio.		Ocio propio	subirse al metro				"son esos sentimientos de llevarme al límite lo que me gusta del espacio de ocio. " aburrirse y ponerse a penzar en cosas	"creo que mis mejores ideas y conecciones vienen del tiempo de ocio"	"creo que mis mejores ideas y conecciones vienen del tiempo de ocio"							maestra, usuaria de metro			
Curiosamente creo en la terapia ocupacional par resolver ciertas cuestiones, pero la mayoría de la gente la ocupa para.. me pongo a hacer cosas para no pensar, no perame, necesitas pensar, no pero voy a entrar en crisis, ni modo chavo, o sea de verdad quieres salir del hoyo, tienes algo que te molesta? tienes que ponerte a pensar para poder simbolizarlo, si te pones a hacer cosas vas a dejar de pensarlo y te deja de doler y nada más es como una aspirina para tu cancer, o sea no funciona. quieres solucionar cosas que de verdad te están molestando, pues tienes que ponerte a pensar en ellas, a meditar sobre ellas y no te va a gustar.		Pensar en los problemas, entrar en crisis para solucionarlos						"quieres solucionar cosas que de verdad te están molestando, pues tienes que ponerte a pensar en ellas, a meditar sobre ellas y no te va a gustar."								Psicóloga			
L Crees que los juegos ayudan? o de alguna forma de perjudican? H Las dos por que aveces el juego te ayuda a penzar, pero hay veces que es un verdadero sedante, a mi me queda claro que los shooters no me van a resolver nada en la vida pero me quitan el estress. ahora si juego un juego y me siento super bien jugandolo, ese es una aspirina. Y si juego un jugo y me deja inquieta como Heavy rain… hasta me dice roberto, ya consiguete otro jugo ya llevas dos papers con ese pero tan algo me movio que algo tengo que conatruir con lo que hay ahí que estoy inquieta con ese juego, creo que eso pasaba lo mismo con la literatura, pasaba lo mismo con los comics, todos tenermos una historia a la que le seguimos dando vueltas a lo mejor en cierto momento hay algo que no hemos resuelto ahí, y si hay algo que nos inqieta y algo que no hemos resuelto, ahí hay una posibilidad de construcción, si terminé el juego, el libro o la película y estoy feliz, hasta ahí llegó, se cerro.		Las cosas y juegos que la hacen pensar			Heavy Rain		"shooters no me van a resolver nada en la vida pero me quitan el estress" "Y si juego un jugo y me deja inquieta como Heavy rain" Como los juegos pueden servir para relajarse o para entrar a cuestiones de introspección Inquietúd			Los juegos que la ponen a penzar	los juegos pueden ser un sedante				"todos tenermos una historia a la que le seguimos dando vueltas a lo mejor en cierto momento hay algo que no hemos resuelto ahí"	gamer, psicóloga		Papers	
L Cual es tu perspectiva en cuanto a generar sobre los juegos? H Estamos regresando a los tableros aunque no lo creas, si hay algo ahí… lo que pasa es que tambien es generacional, somos la bola de treintones regresando a los tableros… yo creo que con esos juegos estamos tratando de resolver issues que dejamos pendientes cuando teníamos 5,6,7,8 años cuando jugabamos con nuestros papás. si jugabamos vj pero éstaba los juegos de tableros.	Actual	Juegos de la infancia	Jugar juegos de tablero con amigos				Estamos tratando de resolver algo con los juegos de mesa									amigos	Jugar con amigos juegos de tablero		
L Como qué issues podrías nombrarlos? H Qué issues? por ejemplo que para monopolí mi hermano siempre me partiera la madre, como es posible que en esa situación económico dinero sea mejor si yo soy mejor para la guerra o sea no entiendo, o sea y veo los libros de administración y veo todo ese tipo de cosas aver, que onda, por que todos me estan dociendo que uses estrategias de la guerra si ya estoy viendo que son diferentes, porque también o sea,		La economía y monopoli	Jugar con su herrmano		Monopoli		desconcertada	Los libros (de economía) dicen que use estrategias de guerra pero yo veo que no es lo mismo						"como es posible que en esa situación económico dinero sea mejor si yo soy mejor para la guerra"	La guerrera y el económico	Jugar con su hermano		
en cuanto a gasto comparada con él y para mi se nos juegan en cosas diferentes mi hermano es un dispilfarrador, y yo no despilfarro nada, pero no, pero los tengo bien identificados, libros, películas y juegos, en eso, y el libros… no bueno, estoy como el meme, queremos un libro, pero tenemos otros 100 sin leer, no importa!, es que tengo cerros ahí. más que juegos más que películas más que discos, libros y muchos sin leer. hay muchos que los vuelvo a visitar, el vampiro de stephen king, ese libro me lo he leído por lo menos unas 5 veces,yes una cosa de este vuelo.. que hay ahí no se pero lo he leído 5 veces y las 5 han sido diferentes, con los juegos me pasa lo mismo.		Compras y despilfarre							Yo compromuchos libros						Mi hermano gasta mucho	hermana			

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos	Observacion
L Cómo crees que te ve tu familia tus amigos, en este aspecto de gamer? H ah, te ven como bicho raro, por que ademas otra cosa no solo soy gamer tambien soy gambler, adoro las ruletas, adoro las apuestas y es peculiar, y decían los chicos.. porque siempre me andan preguntando, un miedo que hay en la comunidad gamer y de hecho no hay tantos casos, peroa todo mundo le da miedo...y es si soy adicto--- soy adicto? dejaste de trabajar? no, de dejó tu novia? no, te corrieron de tu casa? no… no eres adicto no es patológico, pero a todo mundo le preocupa… digo para los gamblers tienes un montón de cosas resueltas, es que si dices es que me encanta jugar pokar… nadie te dice nada y a lo mejor tienes un problema con el pokar, con el bigo con la ruleta, pero a la gente equis porque tiene un lugar en la sociedad.. pero si llegas, no es que voy a desempacar mi mass effect 3 y voy a seguir jugando y te ven como diciendo.. para qué quieres eso no? o sea porque no fuiste a la fiesta por ponerte a jugar, o sea que estas haciendo en WOW, o sea, como puedes pasar tanto tiempo en eso? no?		Como ven la familia y amigos el ser gamer	Jugar videojuegos y juegos de azar						"adoro las ruletas"		Creen que eres adicto			" te ven como bicho raro"		Frick			
y bueno yo veo un montón de gente que juega le videojuego más popular de la tierra que se llama Facebook. o sea perdón pero eso, todo el fail que fue second life creo que es un éxito facebook y hasta crees que tienes amigos o sea, hasta crees que tu eres el que está armando tu muro, pero ese es un universo paralelo donde tu haces dices pones, lo que tu quieres ser, o sea faltaba, le digo a roberto, o sea, él no cree en el facebook, el no tiene Facebook, ni trepa fotos a internet… estudia tecnología y es medio fóbico pero bueno, llego pero me dice, es que tu crees que la gente trepa lo que en realidad es, están trepando su fantasía de lo que ellos quisieran ser… y miren, me lo estoy pasando super en la fiesta y miren, esto, o mira mi coche, mira mi comida, pelame,pelame, pelame.. pero ni siquiera es un pelame ami, porque si fuera un pelame a mi te estarían hablando y vamos a echar el café, no es, pela lo que yo creo ser… mira como second life, nada más que mucho más peligroso porque aquí están creyendo que eso es verdad, porque son fotografías, porque sabemos que las fotografías también son una hiperrealidad, también es una hipernarrativa también son ficción, entonces en ese sentido, los juegos móviles… a mi manera de ver Facebook no es un videojuego, pero es un juego social y la gente está ganando y está perdiendo, followers, amigos, tarjetas amarillas también te sacan por tus posts, eso no lo entiendo… te caga lo que digo, pues borrame de tu lista así de sencillo no? no estás obligado a verme no soy tarea de nadie, entonces y creo que mi problema no son los juegos oficiales, porque los juegos oficiales juegan limpio, están reglamentados, son lúdicos, mi problema son los juegos que no son oficialmente un juego en este caso tienes una cosa como Facebook si, pero también la cultura godinez es un juego, el problema de el godinez es que no sabe que eso es un juego y que la vida podría ser de otra manera y que no importa lo que digan las chicas godinez que se vayan al diablo, hay otras mujeres en otro lado o sea, yo no juego, porque los juegos son opcionales y eso es algo que los juegos sociales no te dejan ver, se presentan como obligatorios.		Facebook, y los juegos que no son oficialmente juegos	El uso de Facebook y la presentación de la persona, subir fotos para crear una imagen de vida				Disgusto	"los juegos son opcionales y eso es algo que los juegos sociales no te dejan ver, se presentan como obligatorios."			"a mi manera de ver Facebook no es un videojuego, pero es un juego social y la gente está ganando y está perdiendo, followers, amigos, tarjetas amarillas también te sacan por tus posts"				Hablando sobre Facebook "están trepando su fantasía de lo que ellos quisieran ser"	Los godinez, los perfiles de facebook	Mostrar lo que queremos ser		
L Te gusta, te disgusta que te vean como un bicho raro? H Le decía a Jorge y a Phil, ustedes siempre están en sus clases yo tambien, les estamos enseñando al chamaco a pensar fuera de la caja, pero eso no es el paso uno, el paso uno es, como le haces para que al chamaco le caiga el veinte de que está dentro de la caja. Y me dice, como tu te diste cuenta de que estabas dentro de la caja? y hoy en la mañana me cae la iluminación.. no perame, le pregunté a pura gente cuya vida mas o menos conozco y estos weyes nunca estuvieran dentro de la caja igual que yo, tratamos de entrar,de verdad ser parte del mundo pero algo teníamos que no. o sea no es de agratis que veas el montón de gamers de 30-35 años que dicen, yo era el bicho raro yo era el que nunca se integró… y para colmo intentamos entrar en ese mundo… quisimos entrar nunca nos aceptaron.. y nos sentimos mal hasta que nos dimos cuenta.. perame creo que me está dando muchos plus, pero lo ves hasta después cuando ya creciste, cuando estás en la prepa eso apesta. Pasas por ese infierno pero se acaba ese infierno y te empiezas a dar cuenta de otro montón de cosas que… bueno, pues gracias a dios no termine siendo un Godínez o sea, en el más peyorativo de las acepciones de ese término, a dios gracias. yo estoy de acuerdo con que el perfil de esa personalidad tiene que ver mucho con los juegos, el juego te permite elaborar nuevas estructuras nuevos modelos mentales, no repetimos, si, la persona que no juega no puede ser creativa, no puede construir, la persona que repite y repite y repite se queda con la misma estructura for ever. Si el mecanismo godínez el mecanismo de todo tu sistema educativo.		La escuela donde enseña El hecho deser gamer	Enseñar				En la prepa ser raro apesta		"no perame, le pregunté a pura gente cuya vida mas o menos conozco y estos weyes nunca estuvieran dentro de la caja igual que yo, tratamos de entrar,de verdad ser parte del mundo pero algo teníamos que no."		El ser gamer nos da muchos plus Que bueno que no fuí godinez					Prefiero no ser como los otros, los normales	Gamer, Godinez	"no es de agratis que veas el montón de gamers de 30-35 años que dicen, yo era el bicho raro yo era el que nunca se integró… y para colmo intentamos entrar en ese mundo… quisimos entrar nunca nos aceptaron.. y nos sentimos mal hasta que nos dimos cuenta.. perame creo que me está dando muchos plus, pero lo ves hasta después cuando ya creciste"		
L Crees que tiene que ver con el no plantearse desde chicos otra forma de ser? H Exacto, la posibilidad de desde tu gran otro… no? que tal que tus papás y tus maestros no tienen razón o no se equivocaron pero hay otras maneras que se te adecúan más, que tal que hay otra forma de entender el mundo pero incluso las culturas como modelos de pensamiento, tienden a ser muy psicóticas en ese sentido… este mi discurso culturales el único válido y no entendemos a los musulmanes, hijos de la tiznada, y no entendemos a los coreanos del norte hijos de la tiznada, y el caso es que no entendemos que las culturas están hechas para ser un sistema de restricciones, un sistema de quien está afuera y quién está adentro, punto. La cuestión de aprender a pensar por fuera, creo que en principio más bien algo falló en nuestro proceso que no nos pudimos meter, es otra de las cosas que no se porque…. estaba platiacando con ellos, y pues bueno, estamos chingey jode con esto… a ver phill tiene pensamiento estratégico chente es creativo pepe también roberto también, a ver… porqué lo somos? mi problema no es como se los vamos a enseñar al otro, me gustaría saber nosotros porque somos bichos raros. Aver, como nos dimos cuenta de que estamos afuera de la caja y como nos salimos, no es cierto nunca estuvimos dentro de la caja no te hagas esa chaqueta mental… o sea no somos fugados, no somos Neo, nosotros estábamos afuera quisimos entrar pero nunca entramos, porque éramos muy chidos.. no. Quien sabe, algo nos ponía fuera de la norma que socialmente eso te lleva a, vete al diablo. O sea, no vas a entrar, el yo solo tolera al yo, tú no te pareces al yo? llegale como macro, lo que quiero saber en estos casos específicos es que fue lo que nos aventó al rincón. yo creo que fue una forma de aprender el mundo.		el ser diferentes						"que tal que hay otra forma de entender el mundo "		"me gustaría saber nosotros porque somos bichos raros."	" creo que en principio más bien algo falló en nuestro proceso que no nos pudimos meter," Habla de estar fuera o dentro de la "caja"				Las culturas pueden ser restructivas y no dejan existir lo que es diferente	Ellos y los demás			
L Cómo última pregunta Crees que hay alguna diferencia o distinción entre los géneros, femenino y masculino en el hecho de ser gamer? H Yo solo divido a los gamers de dos formas, o juegas Magic o juegas Yugi oh! eso es lo que me importa, pero hay algo que antecede,ya con respecto a ser hombre o mujer, los sistemas educativos, pensemos la hora del recreo, porque los separan a hombres y mujeres, por qué hay juegos donde les permiten jugar a las mujeres y otros donde no, creo que ahí hay una diferencia de cómo están aprendiendo ellas el juego porque a las mujeres no las dejas competir en la cancha y a los hombres si, no solamente se los permites los obligas, cuando a muchos de ellos no les significa, o sea, creo que la bronca no es ser hombre o mujer sino resolverlo como personas, que le queremos enseñar al chamaco con respecto al juego, un chico que venía del sistema montessori me dice que sí, que ahí si jugamos parejo niños y niñas, es que también que vengo de las primeras escuelas de modelo gringo en donde no había diferencia entre hombres y mujeres o sea esas culturas bélicas no es que sean mejores, más bien son producto de un mercado peculiar, entonces es tan bueno el dinero de una mujer como de un hombre, o sea, basicamente por eso no porque haya un adelanto social, hay cancha para las mujeres porque tienen dinero. y mientras cumplas con las reglas del juego puedes jugar. pero si notabas la injerencia de las familias en el juego.		El género	Separra a los niños y las niñas en las formas de jugar								" creo que ahí hay una diferencia de cómo están aprendiendo ellas el juego porque a las mujeres no las dejas competir en la cancha y a los hombres si, no solamente se los permites los obligas"				"pero si notabas la injerencia de las familias en el juego. "	"Yo solo divido a los gamers de dos formas, o juegas Magic o juegas Yugi oh! eso es lo que me importa"			
a mi me encantaba jugar a las trais en el recreo, pero la mayor parte de las niñas tenían que sentarse a platicar y cotorrear, yo era incapaz de peinarme a la fecha no me peino y las otras… o sea, digamos que era un sistema simbólico que de repente yo no entendía mucho por mi familia, o sea tanto mi papá como mi papá nos trataron a mi hermano y a mi igual, o sea, se que psíquicamente hay diferencias, etc, expectativas distintas.. por ejemplo a mi me gustó el futbol mi hermano era del básquet y en realidad no le.. le gusta ver los deportes pero lo suyo son los coches y se acabó… bueno, ingeniero… pero mi papá no tuvo empacho, bueno al niño no le gusta a la niña si le enseño, pues a mi me enseño a jugar, al niño no le interesa pelear, pero a la niña si le interesó y me enseñó, o sea pues orale, él era mas de, les interesa, pues se les enseña, va, pues independientemente de si es niño o niña, en mi caso no había un problema por eso, la regla era no truene materias y era parejo para todos. El asunto es que creo que el problema de interacción con mujeres a lo largo de mi vida ha sido ese, que no hay ciertos juegos simbólicos que se me escapan mucho, en algunos casos los identifico, en otros no. He hecho varios trabajos sobre género y me queda claro que no se trata de ha es que la construcción de la mujer, oportunidades para la mujer, no! hay que construir la humanidad como personas, sea desde cualquier campo desde donde nos desempeñemos, sino nunca vamos a terminar con esas diferencias y solo las vamos a seguir propiciando... hay! y bueno, lo siento pero creo que tenemos que cortar esto por ahora por que ya se me tarminó el tiempo, espero que te sirva esta entrevista pero ahora tengo que partir		El género y la familia	Su papá les enseñaba por sus gustos no su género												no se definian las actividades por roles de género	"el problema de interacción con mujeres a lo largo de mi vida ha sido ese, que no hay ciertos juegos simbólicos que se me escapan mucho"	Estudios sobre género	

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos	Observaciones
L Bueno, pues creo que eso es todo, muchas gracias por tu ayuda. H Gracias a ti																			

Entrevista	Time Line	Contexto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos
voy a grabar entonces, muy bien. Lo primero que necesito son tus datos generales, tu nombre tu edad, a qué te dedicas y donde vives P ok, mi nombre es ********,tengo 26 años, me dedico a hacer estudios de género y activista pues de la diversidad y escribo sobre mitología y videjuegos en distintos medios y vivo en Chihuahua.		Lo que hace								hacer estudios de género y activista pues de la diversidad y escribo sobre mitología y videjuegos								
L Ok, muy bien. La primera pregunta es, cuándo empezaste a jugar videojuegos P empecé como a los 3 o 4 años con space invaders y con mario bros	infancia	3-4 años			Space invaders, mario bros													
L Recuerdas qué era lo que más te gustaba o que más disfrutaste de jugar P me gustaba mucho mario bros porque lo veía desde pequeña como un cuento, veía a un personaje y que tenía que rescatar a la princesa y era en general los cuentos que me leían y que leía, siempre me acuerdo mucho del mundo uno, porque lo jugaba una y otra vez por que aveces batallaba mucho para pasarlo	infancia	los primeros juegos y cuentos			Mario bros		Batallaba para pasar el mundo Añoranza			Veía a mario bros como un cuento me gustaba mucho mario bros porque lo veía desde pequeño como un cuento, veía a un personaje y que tenía que rescatar a la princesa						gamer, fan de los cuentos		
L Te gustaba, que fuera así como un cuento? P Tenía castillos dragones, estee, cosas, los calabozos, era como muy similar a los cuentos que leía , de la bella durmiente, cenicienta, de todo lo que es Hans Christian Andersen, como que veía.. no es mario bros también porque ese, era ese impetu y tenias que rescatar a la princesa y ya en mario tres como que era más esa relación de mundos fantásticos y todo entonces ahí fue todo mi gusto por buscar ese tipo de juego así como fantásticos, así como la literatura me enroló a buscar y leer todos los cuentos que existen.	infancia	cuentos y juegos	jugar y que le lean cuentos		Mario bros					ahí fue todo mi gusto por buscar ese tipo de juego así como fantásticos, así como la literatura me enroló a buscar y leer todos los cuentos que existen.						gamer, fan de los cuentos		
L Entonces después de ese juego que jugaste que tuviera relación con eso que buscaste, porque cuando jugaste eso estabas muy chiquita no? P si pues has de cuenta que jugaba lo que llegaba a mis manos, como que todavía no tenía la conciencia de decir, ah comprarme este juego no? nó que no, no sé que juegos salían pero igual si en Chihuahua era complicado, no había ni revistas, era muy difícil. Entonces los juegos que me llegaban eran pacman, space invaders y me gustaba mucho también el tetris y pues básicamente jugaba puro mario, y el siguiente mario que jugué fue el mario world y fue cuando me consiguieron un super nintendo y ya, fue como que el boom de mi vida.	infancia	los juegos que jugaba	Jugar		mario bros, pacman, tetris, space invaders, mario world, super nintendo						cuando me consiguieron un super nintendo y ya, fue como que el boom de mi vida.					gamer		
L Recuerdas a alguna persona con la que jugaras, hermanos, primos.. P Si con un primo jugamos, todavía seguimos jugamos, tenemos como 20 años jugando juntos, todo tipo de juegos, así de más ahora cualquiera first person shooter que sale lo jugamos juntos o todo lo que es cooperativo lo conseguimos y nos lo aventamos para jugar juntos, y jugamos el mario 1 y él super mario world, super mario kart, todos los juegos competitivos	infancia	compañero de juegos	jugar		Mario Kart	first person shooter, juegos coperativos										amiga, prima	tenemos como 20 años jugando juntos	
L Cuando juegas con él hay alguna situación, no se de que se juntan todos los viernes o algo? algo que suceda por el hechó de jugar? P cuando éramos pequeños pues nos juntábamos los fines de semana, y sea que yo me iba a su casa o él se venía a la mía y jugábamos así sábado y domingo hasta no dormir, después el se mudo cerca de mi casa entonces así en las tardes noches jugamos y más recientemente nos acoplamos no tan seguido, pero no se que un miércoles o un viernes y jugamos unas tres cuatro horas y ya cada quien a su rumbo y a hacer sus cosas igual las obligaciones de la vida.	infancia	jugar con su primo	jugar todo el día el fin de semana	se juntabanlos fines de semana												prima, gamer	Jugaba con su primo los fines de semana todo el día y ahora se siguen juntando y juegan unas horas	
L Cuando estabas pequeña era que de jugabas tu sola con él o jugabas con otros. P Si entre semana yo jugaba yo sola y cuando llegaba ya jugábamos en conjunto, con amigos casi nunca. Nada Más con mi primo o con otros dos primos que de repente llegaba, pero casi siempre era yo sola, en lugar de salir a la calle era yo jugando videojuegos	infancia	jugar	jugar sola							casi no salia a la calle						gamer	Jugaba con su primo, pero pasaba más tiempo jugando sola.	
L Recuerdas alguna otra cosa de ese entonces, los adultos que estaban a su alrededor, que tuviera que ver con el momento de que jugaran? P Pues a mi me lo criticaron mucho porque decían que debía hacer más actividades fisicas entonces tuve que empezar a hacerlas... es que estas todo el día jugando!... pero de vez en cuando con mi papá o con mi mamá...con mi mamá jugaba mucho tetris de super nintendo, tetris attack, era muy divertido jugar con ella. Y con mi papá jugaba pues street fighter y mario kart	infancia	La regañaban para que hiciera más actividad fisica	Jugar con su mamá y su papá	Tetris Attack, Street Fighte, Mario Kart			diversión								hija, gamer	Jugaba con su mamá y su papá videojuegos	
L después cuando creciste que estabas en la adolescencia y así cambió tu hábito hacia otra forma de jugar? P pue stube el nintendo 64 y con eso pues me llegaron otros juegos pero segui con las mismas mecánicas pues tenia el super mario 64, mario kart, mario world, me gustaban los marios everything, porque en aquel entonces como que todos tenían un play o algo como que notaba que todos tenían como que juegos para que nomás una persona jugara entonces dije, no pues 64 para que cuando vayan a mi casa pues todos jueguen, me gusta que todos jueguen videojuegos, por eso, ahorita por ejemplo la consola más reciente que tengo es un game cube, entonces, todos los juegos que tengo, son mario todo, no?	adolecencia	jugar	compartir sus juegos		nintendo 64, mario kart, mario world, marios everything, game cube				Le gusta compartir	dije, no pues 64 para que cuando vayan a mi casa pues todos jueguen, me gusta que todos jueguen videojuegos, por eso, ahorita por ejemplo la consola más reciente que tengo es un game cube, entonces, todos los juegos que tengo, son mario todo, no? Le gusta jugar en grupo y que todos se diviertan						Gamer, amiga	Le gusta jugar en grupo	
L Te gusta como esa serie de mario por eso, porque es como que muy cooperativa, en equipo. P Ajá, es coperativa, muy familiar y a todos les gusta, entonces digan lo que digan todos juegan mario.. jaja, si y se pone muy padre como la reta como la convivencia, pueden estar 6 personas y solo hay cuatro controles o tres controles y ahí se van rotando entonces en lo que unos juegan los otros platican o comen, entonces, esta muy padre.		jugar	jugar en grupo				alegría			convivencia	se pone muy padre como la reta como la convivencia, pueden estar 6 personas y solo hay cuatro controles o tres controles y ahí se van rotando entonces en lo que unos juegan los otros platican o comen, entonces, esta muy padre.						Gamer, amiga	Le gusta jugar en grupo	
L ahora siguen siendo tus juegos favoritos los de ese tipo como los de mario y esos? P si, pues si procuro un poco eso, y ahora estoy jugando.. bueno también me gustan mucho los rpg´s y los juegos de táctica,como el Final fantasy Tactics o cosas así, o Fire Emblem, esos juegos que tienen como una historia ligada a lo épico	actual	Otros juegos que le gustan	jugar		RPG´s, Final Fantasy Tactics, Fire Emblem					Le gustan: esos juegos que tienen como una historia ligada a lo épico						gamer		
L Crees que tiene que ver con el hecho de que te contaran cuentos cuando eras niña.. o sea aparte de jugar videojuegos que tuvieran esos temas, no sé, literatura películas, etc, otro ámbito también P Pues los videojuegos fueron para mi has de cuento pues más que nada una escapatoria no? de la realidad, entonces en ese aspecto si me metí mucho en ellos por qué pues no era negar la realidad pero también no me sentía como que apegada a esta y en los videojuegos encontraba ese lado para para ser quien era no? siempre escogía por ejemplo el personaje femenino no? independientemente quien fuera, en mario kart hasta peach y a una mascota no, una tortuga o el honguito, algo que no representara un pene.. permíteme un segundo es que están tocando la puerta... Listo, déjame cierro la puerta	infancia y adolecencia	identificacion con personajes	jugar	tomar personajes femeninos			Insatisfación		los videojuegos fueron para mi has de cuento pues más que nada una escapatoria no? de la realidad... pues no era negar la realidad pero también no me sentía como que apegada a esta y en los videojuegos encontraba ese lado para para ser quien era no? siempre escogía por ejemplo el personaje femenino no?								
L En esto de que no te sentías agusto con la realidad que estabas viviendo y los videojuegos te ayudaban a escapar, había alguno otra cosa que también te ayudara a hacer eso? P pues me ayudaba mucho con la identificación identificarme con migo misma, de que veía al personaje y sus atributos y en ellos veía los héroes y heroínas que eran como para... como muy cercanos a mi, otros pueden ser, no se un actor de cine, o incluso un personaje de cómic o una caricatura pues, pará mi siempre fue así como que... ah estos personajes son mis héroes personajes porque igual todas las caricaturas que había pues, personajes, pues el que más me gustaba era ranma por la realidad que mezclaba pero de ahí en fuera era esta Rina inverse, de slayers o este Scully de los expedientes X no?	infancia y adolecencia	Juegos, comics, anime, y series	Acercarse a varios medios de entretenimiento				identificación		me ayudaba mucho con la identificación identificarme con migo misma, de que veía al personaje y sus atributos y en ellos veía los héroes y heroínas que eran como para... como muy cercanos a mi,						mujer gamer		
era así como que los personajes que yo siempre como que quería y decía, ah, yo quiero ser como ella no? y pero era así como que ah la vida te dió otro camino y pues ni modo. entonces así como que los videojuegos siempre fueron así como ese medio que me permitió vivir la vida que no podía tener o que no podía acercarme no? por igual, bueno pues tu no sabes por la discordia y todo eso...	infancia y adolecencia	Personajes femeninos					identificación Rechazo		Yo quiero ser como ella ese medio que me permitió vivir la vida que no podía tener o que no podía acercarme no?						mujer gamer	no podía acercarse a ese mundo que añoraba por la discordia que eso le podría traer	
L Eso cuando fue cuando estabas más pequeña? o en la adolescencia? P Me cayó el veinte como hace 3 años, pero en retrospectiva pues yo creo que siempre escogía el personaje femenino como un método de identificación no y en los escritos que hecho es que normalmente cuando escogemos un personaje es porque nos identificamos con los atributos que tiene no? o sea, y me gustan mucho por eso los juegos de pelea porque es donde están los principales arquetipos de todo.		Personajes femeninos	jugar	escojer el personaje femenino		juegos de pelea	identificación	cuando escogemos un personaje es porque nos identificamos con los atributos que tiene no?		me gustan mucho por eso los juegos de pelea porque es donde están los principales arquetipos de todo						mujer gamer		

Entrevista	Time Line	Contexto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos
L Aparte de que fuera el arquetipo femenino te identificabas con algún específico arquetipo femenino de los juegos? P si, me gustaba.... Zelda no me gustaba antes, hasta que apareció el rollo Zelda en el ocarina pero por el rollo de este personaje como es, primero es la niña esta y despues resulta que es como un ninja y después es la princesa fuerte no? hace lo que quiere. o en los juegos de pelea me gustaba mucho.... a pesar de que Chun Li fue la primera no me latía tanto hasta que apareció esta sakura o la mala que tiene el ojo de luz que no me acuerdo como se llama, y el soul calibur 2 que es uno de los juegos que más he explotado.. este Tándem, es como el personaje con el que más me he identificado en mucho tiempo y pues también Jade de beyond good and evil. ha sido, como que ese es mi arquetipo de personaje incluso hasta en perfiles eficos como que es un poco similar entre ellas, o son así o son personajes tipo por ejemplo como los que te mencionaba, niñas, básicamente pelirrojas, ya ver los personajes Scully de los expedientes, Rina Inverse, mi personaje en mass effect también es pelirroja o todos los personajes que cree en monster hunter o algo tienen como ese mismo atributo		Los personajes con los que se identifica			Zelda ocarina of time, Chun li, Sakura, Tándem,Jade de Beyond good and evil		identificación		primero es la niña esta y despues resulta que es como un ninja y después es la princesa fuerte no? hace lo que quiere son personajes tipo por ejemplo como los que te mencionaba, niñas, básicamente pelirrojas, ya ver los personajes Scully de los expedientes, Rina Inverse, mi personaje en mass effect también es pelirroja o todos los personajes que cree en monster hunter o algo tienen como ese mismo atributo							Mujer, personaje pelirrojo femenino		
L Por eso traes ese tinte P Si por esto traigo ese tinte.																		
L Me mencionas que te gustaba como esa identificación con el personaje y aparte las mecánicas que eran como en compartidas no? la parte de la narrativa del juego que no era tanto la narrativa sino, lo que tu te imaginabas el juego P al principio era así cuando no tenían mucho, pero ya ahorita busco juegos que te tengan ese nutriente extra no?		Los primerosjuegos sin tanta narrativa	jugar	ahora juega juegos que tengan narrativas más ricas						Juegos con narrativas más complejas						gamer		
L como de una historia épica? P Si por eso me encanta bioware lo he jugado desde KOTOR, desde Star Wars, y despues me aventé Jade Empire y después Mass Effect y así como que la mejor compañía que existe por el hecho de que hay una historia planificada pero tú la guías y por eso me decepciono mucho Fable, lo jugué.. pero no era lo que esperaba.					bioware KOTOR Star Wars, Jade Empire, Mass Effect, Fable		Decepcción por Fable		Le gustan las historias épicas: Si por eso me encanta bioware	por el hecho de que hay una historia planificada pero tú la guías	Fable, lo jugué.. pero no era lo que esperaba.					gamer		
L qué cosas disfrutas más de jugar? P Los ambientes y la música, yo creo por eso me pierdo mucho en juegos que tienen como que una atención a los ambientes, a veces me he quedado como que viendo los fondos, yo creo que por eso no he acabado Journey a pesar de que dura como 5 horas porque me he quedado viendo así de que.. haa mira la arena, y me pierdo en toda la arquitectura... cuanto llevas jugando? no, como 40 horas y en qué nivel vas.. en el tercero, ya ves que cada nivel cambia como que de colores me da un blow mind, es donde también el child of eden, que salió cuando apenas salio el Xbox 360 y el play station, has de cuenta es un juego, un shooter clásico pero es cinestésico, maneja la cinestesia y los ambientes son fondos negros y básicamente los ambientes van mutando en formas no? hay un nivel que me gusta mucho que se llama evolución qué inicias en el agua, hay unas raíces y tienes que ir liberándolas y después esto se convierte como en peces, una mantaraya, después la ballena muta en una cosa muy bonita y sale de la tierra y se convierte en un fénix, y estás así como que wow y el sonido de este es maravilloso. Este salió como bundle cuando salio el 360 porque se podía jugar con el kinect. entonces era muy padre, todo lo del aspecto gráfico del juego es muy chida y la música está muy padre también, porque es un juego, es un shooter rítmico, entonces está muy interesante.	reciente	Admirar los juegos	jugar	Se "pierde" admirando los juegos	Journey, Child of eden		contemplación			Le gustan mucho los ambientes y la música del juego: yo creo por eso me pierdo mucho en juegos que tienen como que una atención a los ambientes, a veces me he quedado como que viendo los fondos, yo creo que por eso no he acabado Admira la belleza de los juegos						gamer		
L Alrededor de lo que pasaba mientras juegas videojuegos hasta ahora, qué cosas crees que tuvieron un impacto importante en tu vida por el hecho de estar jugando. A lo mejor algo que te haya ayudado a pasar alguna etapa o algo que te haya atrasado también. P Si me regañaban, porque no le metía la misma dedicación a la escuela que a los juegos, porque me veían como 6 - 7 horas en los juegos y no salía entonces, no fui alumno sobresaliente pero no fui del promedio, que está como de ocho no? todo el tiempo, pero a sabiendas de que podía dar más no? o sea yo fácilmente podría estar en el cuadro de honor,	Etapa escolar	Jugar mucho y regaños	La escuela	No sacar las mejores calificaciones			Fastidio						Si me regañaban, porque no le metía la misma dedicación a la escuela que a los juegos, porque me veían como 6 - 7 horas en los juegos y no salía		Estudiante, hija, gamer	No salir a jugar a la calle	
pero pues igual las crisis de identidad la gente como que no estábamos en las mismas frecuencias con los amigos... nomás jugar con ellos deportes y ya, en el recreo y los videojuegos lo que me dieron fue la sensación esta de que ir avanzando no? siempre creo que esto por el camino del héroe que inicias sin nada y te vas esforzando para cumplir ciertos objetivos y vas creciendo y al principio que eras alguien bien así como que bien enclenque más adelante con el tiempo te conviertes en alguien que puede derrotar cualquier demonio no? y eso era para mí como una metáfora de vida.	Etapa escolar	Crisis de identidad					Indiferencia Insatisfación		los videojuegos lo que me dieron fue la sensación esta de que ir avanzando no? al principio que eras alguien bien así como que bien enclenque más adelante con el tiempo te conviertes en alguien que puede derrotar cualquier demonio no? y eso era para mí como una metáfora de vida.					como que no estábamos en las mismas frecuencias con los amigos... nomás jugar con ellos deportes y ya, en el recreo	gamer, compañera, amiga	no se sentía " en la misma frecuencia con sus amigos"	
y es algo así de ejemplo que ahorita pues no hay nadie que, no tengo a nadie a quien vea como que superior a mi o algo, yó se que todo lo puedo enfrentar gracias a eso de los juegos no? por qué pues cuantas experiencias de vida tienes en un videojuego no? si pasas resident evil sobreviviste a una ciudad llena de zombies no? Silent Hill lograste salir con vida de un lugar de otro mundo paralelo no? en mrio no... rompiste ocho mundos para lograr un objetivo que era rescatar a alguien, no? fuera una princesa o no o sea es un ser querido y así cada juego es esa situación no? y este, doctor mario, en los últimos niveles lograr así como, que yo imaginaba es como el estómago de un enfermo y estás matando los virus no? entonces sientes como que lo curaste no?	Actual	Experiencias de juego	Jugar		Resident Evil, Silent Hill, doctor mario			no tengo a nadie a quien vea como que superior a mi o algo, yo se que todo lo puedo enfrentar gracias a eso de los juegos no? ? por qué pues cuantas experiencias de vida tienes en un videojuego no? si pasas resident evil sobreviviste a una ciudad llena de zombies no?									
siempre si fue como esa sensación de las experiencias y como tengo muy desarrollada la empatía se me hacía como que verlas un poco más reales o poderlas transladar así, no solo fue como para las personas ven películas y se conmueven y hasta ahí queda, no aplican lo que aprenden en las películas, muy pocas veces lo aplican en la vida y lo que yo hago es que tanto los videojuegos como otros entretenimientos como que lo llevo a mi vida no? las experiencias los malos tratos no, la... el infortunio incluso.	Actual	transladar sus experiencias de juego	jugar, ver películas				empatía		esa sensación de las experiencias y como tengo muy desarrollada la empatía se me hacía como que verlas un poco más reales o poderlas transladar así... lo que yo hago es que tanto los videojuegos como otros entrelenimientos como que lo llevo a mi vida no?						las personas ven películas y se conmueven y hasta ahí queda, no aplican lo que aprenden en las películas, muy pocas veces lo aplican en la vida	Gamer		
L Recuerdas algún evento? P Pues un momento que me hizo muy triste, yo creo que mass effect es el juego más reciente que me ha hecho así sentir mal, porque no se si haz jugado el uno, hay una parte en le juego, a mi me gusta mass effect por el desarrollo de personajes como que en los dos primeros que ya los jugue como que la historia se centra así como qué más global no? de tu y (inaudible) del universo y poco a poco se ve el rollo que tienes con las personas, pero en el uno hay un momento en el que hay dos personajes con los que te llevas muy bien y por la misión tienes que elegir o el uno o el otro, no, si ayudar al uno o al otro y es que al que dejes atrás va a morir, entonces como yo platico siempre con todos los monos, les saco todas las conversaciones que puedo, y pues los personalizo, no? les doy como una identidad, el perderlos es así como que, se siente así como qué diablos no? ya no están no? y lo ves también que el personaje siente ese peso...	reciente	perder a un personaje amigo en le juego		Cuando perdió a uno de los personajes en un juego	Mass Effect		Empatía, tristeza		les doy como una identidad, el perderlos es así como que, se siente así como qué diablos no? ya no están no? y lo ves también que el personaje siente ese peso...						Gamer		Le duele perder a los personajes en el juego, así sean solo personajes
verme jugar un videojuego debe ser muy divertido también, verme así como que llorando, me pasó también con el shadow of the Colossus cuando pierdes a Agro, cuando saltas el puente, son esos momentos en que, dices ya no hay vuelta atrás, o brincas o vas a la libertad y estás en la libertad y (inaudible) por ejemplo cuando en el puente cuando se rompe, es escalofriante, estaba sola en navidad jugando ese juego el año pasado y ahhhh y llorando en navidad jajaja... fue así como que me llegó mucho y yo creo que eso ayudó que yo tenía mucho más cariño a ese juego no? y pue esas situaciones muy absurdas o también, o sea	Actual	Ponerse triste por tomar desiciones en un juego	jugar	Llorrar	shadow of the Colossus		Tristeza		estaba sola en navidad jugando ese juego el año pasado y ahhhh y llorando en navidad jajaja... fue así como que me llegó mucho y yo creo que eso ayudó que yo tenía mucho más cariño a ese juego no?						Gamer		Encariñarse con los personajes
cuando por ejemplo te pones a analizar la metáfora de los yoshis en super mario world no? de que siempre están ahí para ayudarte y siempre aparecen y siempre aparecen uno tras otro y a veces se sacrifican para que tu sigas avanzando, así como que te pones a pensar y dices, tantos yoshis que sacrifique solamente para una moneda, no? jajaja y es cuando o sea le empiezo a dar ese valor emotivo a las cosas no? se lo doy mucho. y cosas como si juego mario car ahí si soy una maldita, no? saca la peor versión de mi y me gusta mucho por ejemplo mario tenis, es que es el otro smash bross, y mario Kart y nadie lo juega, y está bien demandante, es bien... bueno yo todavía lo sigo jugando y...	Actual	Personajes de los juegos	jugar	Los personajes se sacrifican	yoshi, Mario bros, Mario Tenis		Emotividad es cuando o sea le empiezo a dar ese valor emotivo a las cosas no? se lo doy mucho.		Hablando de los Yoshis: y siempre aparecen y siempre aparecen uno tras otro y a veces se sacrifican para que tu sigas avanzando, así como que te pones a pensar y dices, tantos yoshis que sacrifique solamente para una moneda, no?		me gusta mucho por ejemplo mario tenis, es que es el otro smash bross, y mario Kart y nadie lo juega, y está bien demandante, es bien... bueno yo todavía lo sigo jugando y...				Refiriendose a Mario tenis "Nadie lo juega"	Gamer		
L También el de soccer que tiene muchos poderes no? P Si ese casi no lo he jugado, no lo he podido conseguir,es como el único que me falta, porque tengo gold, tenis, de mario partys me robaron el cuatro y el seis, y tengo que volver a conseguirlos y me falta el soccer y ya tendría todos los marios que salieron, exceptuando los que no he podido conseguir que son los RPG que no los he podido jugar y me duele y quiere jugarlos... mario papel... y me late mucho el juego, porque por los personajes o sea, hay un yoshi que no es el yoshi clásico que y que tiene su aire punk un gumbat y una chica gumbat, el niño tortuga. Me gusta que en los paper mario e incluso en los Mario party a los personajes se les da como que un rol con más identidad, no solamente son así como patiños que te quieren golpear.	Actual	juegos de mario que tiene	jugar	Le robaron dos juegos	Paper Mario, gold, tenis, mario party, Mario soccer				Me gusta que en los paper mario e incluso en los Mario party a los personajes se les da como que un rol con más identidad, no solamente son así como patiños que te quieren golpear.						Gamer		
L Hay algo dentro del juego o alrededor de este que no te guste? P Yo creo que a veces que no se enfoquen mucho en el desarrollo de las historias yo creo, aunque sea mínimo, los juegos que tengan un pequeño argumento no? es algo que busco mucho no?	Actual	que le disgusta de los juegos	jugar								No le gusta: que no se enfoquen mucho en el desarrollo de las historias					Gamer		

Entrevista	Time Line	Contexto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos
L Dentro del mundo gamer hay algo que no te guste? P El sexismo y el acoso que existe, yo estoy contra todo esto... entonces por eso como que buscó darle más cabida a los juegos en donde hay personajes femeninos como protagonistas no? como Remember me es incluso la nueva Tomb Raider, que me gusta mucho todo el cambio que le dieron. Jugué Tomb Raider y me gustó que le personaje es más humano y el personaje es más joven, está aprendiendo a ser esa Lara Croft que conocimos al principio, pero me gusta mucho de que igual es una chica bonita, no es la chica exuberante que conocíamos y hay unos detalles que si no me gustan tanto que se la pasa gritando, y es muy exagerado, pero puede haber gente así entonces... jajá por cualquier cosa se la pasa gritando, pero como que por lo que visto en videos como que si hay un pequeño desarrollo de personaje y le han dado continuidad y creo que es porque lo tiene square enix y eso es como lo que me da como que calidad, porque generalmente utilizan muchos personajes femeninos en sus protagonistas. Recuerdo Lighting y Terasu son más personajes favoritos de final fantasy y a las dos les va muy mal.	Actual	Que que legusta del mundo gamer	Sexismo		Tomb Rider, Final Fantasy		Empatía desagrado		Recuerdo Lighting y Terasu son mis personajes favoritos de final fantasy y a las dos les va muy mal.							Gamer		
L Qué crees que ha sido lo más relevante de tu vida como videojugadora? P Me dio el deseo de competencia, me hizo competitiva, si, me hizo muy muy competitiva		Aprendizajes	Competir					Me dio el deseo de competencia, me hizo competitiva								Gamer		
L Desde que estabas pequeña a ahora en qué ha cambiado tu manera de jugar? P Yo creo que antes jugaba por jugar y ahora juego por vivir experiencias, yo creo que eso es lo más significativo, entes si agarraba cualquier juego, y ahora no te agarro un call of duty por que no veo que tenga así como un objetivo no? a pesar de que puede ser muy competitivo es donde veo que... no en mario kart es, no se, es un circuito o como en smash que son competencias pero es más de habilidad y cosas así y no tanto de que ha mira es un camper o es que tiene una billetera más grande que tu y por eso tiene mejores armas jajaja	actual	Por que juega	Jugar		Call of Duty,Mario Kart, Smash		Apreciación	antes jugaba por jugar y ahora juego por vivir experiencias, yo creo que eso es lo más significativo,						Sobre Call of Duty: no tanto de que ha mira es un camper o es que tiene una billetera más grande que tu y por eso tiene mejores armas jajaja	Gamer	
... es así como que son cosas como que no me gustan tanto, no? y por eso busco como que... busco, ya juego.. busco más experiencias, por ejemplo gears of war me gustaba también por eso, pero pasaba lo mismo en la... de que había quienes se la pasan haciendo mañas, y por eso lo jugaba de vez en cuando, pero me gusta mucho por ejemplo su historia no? o el Halo, me encantaba, el modo en línea nunca lo jugué porque igual no me gustaba pero la historia me fascinaba no? y es que amo la ciencia ficción entonces así como que haaa que padre, el espacio, y me encanta todo el rollo de inteligencias artificiales, pues cortana es para mi uno de mis personajes favoritos por la evolución misma que le han dado y a parte porque me recuerda mucho yo robot de Isaac Asimov, las inteligencias artificiales que maneja en el libro si son así como que muy similares a la evolución que tiene Cortana.	reciente	Las historias y personajes que le gustan	Jugar		Gears of war, Halo	Cortana			Le gusta la historia de Gears of war pues cortana es para mi uno de mis personajes favoritos por la evolución misma que le han dado y a parte porque me recuerda mucho yo robot de Isaac Asimov,						pasaba lo mismo en la... de que había quienes se la pasan haciendo mañas, y por eso lo jugaba de vez en cuando,	Gamer	
L Esta parte de la competitividad y de buscar experiencias crees que se ha ido a otras partes que están fuera del hecho de jugar, no se a tu trabajo, con tu familia o amigos? P si pues se han ido por ejemplo en el trabajo ahora busco que por ejemplo si soy así que me pongo un objetivo y es hasta cumplirlo no y lo malo es que me hecho terca no, también, creo que es por culpa de los videojuegos que ahí me quedaba hasta que consiguiera tal cosa...y eso que no me interesa pasarlos al 100% o sea tener todas las cosas pero lo paso una ves y los dejo mucho tiempo y después los retomo, entonces yo creo que eso ha sido lo bueno y lo malo que me han dejado porque me dio mucha esperanza también, yo creo que también por culpa de mario bros no?	reciente	que le han dejado los videojuegos		seguir intentando hasta cumplir los objetivos	Mario bros		Terquedad, esperanza	si soy así que me pongo un objetivo y es hasta cumplirlo no y lo malo es que me hecho terca no, también, creo que es por culpa de los videojuegos que ahí me quedaba hasta que consiguiera tal cosa									
L Esperanza? P Esperanza porque haz de cuenta de que me platicas un proyecto no? y lo vamos a hacer o algo y confio mucho en él y me meto al 100% en el no se.. pues a pesar de que me valla a ir un poco mal económicamente o algo la cosa es como estar muy metida en ese proyecto no? hasta sacarlo y confiar y todo el rollo, como que estos valores tipo cuento de hadas los tengo muy arraigados tanto por los videojuegos como por Disney, no se si ahí haya habido algo en mi educación o que.. por que me hizo muy positiva y optimista y muy conguente no? y aparte como que siempre buscar las... yo creo que también porque me gusta todo eso esas historias no?		Esperanza					Esperanza		Esperanza porque haz de cuenta de que me platicas un proyecto no? y lo vamos a hacer o algo y confio mucho en él y me meto al 100% ... como que estos valores tipo cuento de hadas los tengo muy arraigados tanto por los videojuegos como por Disney									
L qué otras cosas consumes además de los videojuegos y las películas que Disney que mencionas? P Animé, cómics películas hasta series absurdas, yo consumo todo tipo de contenidos, no los veo como buenos o malos porque me gusta mucho el cine serie B por ejemplo, lo que es de Robert Rodríguez y cosas así, lo absurdo y me encanta todo eso		Medios que consume	estar en contacto con varios medios						Animé, cómics películas hasta series absurdas, yo consumo todo tipo de contenidos, no los veo como buenos o malos porque me gusta mucho el cine serie B por ejemplo, lo que es de Robert Rodríguez y cosas así, lo absurdo y me encanta todo eso									
L Cuéntame sobre tu trabajo en estudios de género y videojuegos, desde cuando lo haces por qué razones y cómo funciona eso para ti P Tengo desde principios de este año con eso, es una columna que nombre del beso al género en los videojuegos y ya le voy metiendo distintos temas, comenzó porque siempre quise hablar sobre género, bueno más que nada por mi transición siempre quise como que, como empalmo mi transición a lo que me gusta que son los videojuegos y porque en mi experiencia todo lo aprendía ahí no? yo supe ser niña no porque veía a las mujeres o porque veía revistas? yo supe ser niña porque me identificaba con las vivencias que tenía dentro del juego no?	Actual	Su trabajo	Escribir de forma profesional	Escribir en WASD				empalmo mi transición a lo que me gusta que son los videojuegos y porque en mi experiencia todo lo aprendía ahí no? yo supe ser niña no porque veía a las mujeres o porque veía revistas? yo supe ser niña porque me identificaba con las vivencias que tenía dentro del juego no?							Escritora		
Entonces la columna la fui trabajando para eso no, porque veía primero la representaciones de género y cómo se veían los videojuegos y despues ya me meti en rollos de pues pues del sexismo que hay en ellos, las metáforas, o sea cómo se maneja el género en todos sus aspectos del juego, no se si las has leído... siempre inicio como, la primera parte de la columna es como que hmmmm... es algo que no tiene nada que ver pero es relacionado al beso, es la cuestión de que es un beso no? los juegos y casi todos son experiencias personales, todo lo que escribo son cosas que me han pasado y ya de ahí como que la introducción a la columna, la puedes encontrar en WASD.	actual	Su trabajo	Escribir de forma profesional	Escribir el WASD						la columna la fui trabajando para eso no, porque veía primero la representaciones de género y cómo se veían los videojuegos							Escritora		
L El escribir en WASD también empezó a principios de este año, P sí, empecé en noviembre a escribir , empecé con un texto sobre mitología en Journey y en WASD, ajá, fue el segundo sitio donde escribí porque tuve una pequeña buena y mala experiencia en tierra gamer entonces me salí como al mes o mes y medio y entonces ya como que ya fue el año pasado con Mago por que hicimos la ponencia fue cuando volvía este mundo, hicimos una ponencia sobre narrativa	actual	Su trabajo	Escribir de forma profesional	Escribir en revistas en internet empecé en noviembre a escribir fue el año pasado con Mago por que hicimos la ponencia fue cuando volvía este mundo, hicimos una ponencia sobre narrativa													Escritora	Dar ponencias, trabajar con Mago	
L La del devhour no? P Si esa y este año hicimos otra pero ya enfocada al cuento maravilloso, ya es como que otro aspecto de narrativa, entonces fue eso como lo que me regresó la espinita y de eso que esto va a ser mi vida y que tengo que esforzarme para sacarlo adelante	actual	Su trabajo	Estudiar la narrativa	comenzar a escribir			Entusiasmo		este año hicimos otra pero ya enfocada al cuento maravilloso, ya es como que otro aspecto de narrativa	fue eso como lo que me regresó la espinita y de eso que esto va a ser mi vida y que tengo que esforzarme para sacarlo adelante							Escritora		
L Te quieres dedicar a escribir sobre videojuegos P si me quiero dedicar al periodismo y la investigación más a la investigación de los videojuegos, porque los veo como un medio de expresión social y artística entonces, para mí lo videojuegos por ejemplo no son arte, pero en ellos se ejercen muchos elementos artísticos y eso es lo que me gusta, o tomando muchos elementos de las demás artes, entonces, como tal no creo que sea un arte si acaso sería como una artesanía por qué crear un código es no se, en la vida real hacer una vasija, pero lo que pones en la vasija no es... o sea, se complementa pero no la hace a la vasija arte, sino un medio para expresarte, así es como lo veó	actual	Su trabajo	escribir e investigar sobre videojuegos							me quiero dedicar al periodismo y la investigación más a la investigación de los videojuegos							Escritora, investigadora		
L Antes de ponerte a escribir, que estabas haciendo, a que te dedicabas, P Me dedicaba a las artes plásticas más de lleno, y daba talleres gratuitos... y también de poca remuneración que era con lo que vivía en lugares públicos y en escuelas y en un establecimiento del instituto de la juventud de aquí. talleres de introducción, primero fueron así de dibujo y de pintura y después los lleve a la introducción a las artes plásticas porque me di cuenta que las personas tienen miedo de expresarse de manera gráfica, o sea de dibujar, dicen, es que dibujo bien feo o algo, y les digo todos dibujamos feo, y entonces como que lo que hago es simplemente introducirlos en este mundo y decirles, así hice mi plan para meterlos y les digo, mira están estos otros cursos o aprende por tu cuenta. mi plan es como que quitarles el miedo de dibujar no? de expresarse.		Su trabajo anterior	Dar clases							Me dedicaba a las artes plásticas más de lleno, y daba talleres gratuitos					me di cuenta que las personas tienen miedo de expresarse de manera gráfica, o sea de dibujar, dicen, es que dibujo bien feo o algo,	Maestra	Con sus alumnos	
L Tu estudiaste artes plásticas? P Sí estudié, en mi bachillerato. estudie en un centro de educación artística, los conocidos como CEDART y en el de aquí de chihuahua y de ahí salí con la especialidad en artes plásticas. Entonces Elegí como que lo... pues quieres ganar dinero, pues si.. pero por eso, está difícil pero se puede,	Preparatoria	Estudio artes plásticas	Estudiante							Las artes plásticas							Estudiante		

Entrevista	Time Line	Contexto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socialización	Productos
L Crees que tiene algo que ver que te gusten los videojuegos con esta parte artística? P Si yo creo que eso definió mucho porque era yo de que nomás ponía el... tengo un juego para cubo, que se llama Tales of Symphonia, ah! me encanta ese juego creo que lo he pasado 16 veces jajaja. es una cosa así increíble no? y sin guías, acá como que voy descubriendo cosas mientras voy avanzando, porque cada vez es más fácil porque si guardo lo que es el dinero y algunos detalle no? nunca las habilidades como eso de que aprenden habilidades diferentes... el dinero, por andar batallando comprando, es la única manera en la que rompo el juego cada vez que lo reinicio, pero digo ya pasé el juego dos veces desde el inicio... perdóneme mundo, pero sí influyó mucho porque yo a veces así en los juegos de mario así el smash bross me gustaba mucho dejar el sound test en el fire emblem de gamecube que salía tenía el sound test y me encantaba que tuviera el sound test porque dejaba las melodías y a veces así trabajaba y en el super nintendo cuando tenía donkey kong, dejaba que se fuera la música y veía los ambientes y de ahí los dibujaba no? en el smash que te daba como la oportunidad de poner pausa para foto iba a ciertas partes y eso lo dibujaba,		el arte y los juegos	Jugar, dibujar	dejar puesto el sound test, dibujar	Tales of Symphonia, smash bross, donkey kong	Guías de juego, sound test	satisfacción		Le gustaba dejar puesto el sound test de los juegosjpara dibujar, de esa forma disfrua el arte (sonoro) de los videojuegos, también se pone a dibujar con ellos							gamer		
entonces, hoy te estoy buscando estudiar diseño de interiores yo creo que si es una gran parte de eso, porque recuerdo mucho en en animal crossing ahora tengo el de cubo, las casitas, has de cuenta que era, que te califican el feng shui, y ah, vamos a ver que tal no? y pasaba más tiempo ordenando las cosas dentro de la casa que haciendo cosas fuera de ella no? yo creo que también por que soy una persona que le gusta más estar como que, si mi ideal es si puedo conseguir un trabajo que pueda hacer desde casa o algo.. ya pues solo saliendo a comprar cosas.. realmente soy como muy ermitaña no? me quema el sol...	actual	nuevas cosas que aprender	estudiar				motivación			hoy te estoy buscando estudiar diseño de interiores yo creo que si es una gran parte de eso, porque recuerdo mucho en en animal crossing ahora tengo el de cubo, las casitas, has de cuenta que era, que te califican el feng shui,							estudiante, gamer		
L No te gusta salir prefieres estar online, o jugando o adentro. P si, me gusta salir pero me gusta tener un objetivo,o sea salgo? por qué salgo? no? pero me gusta cómo estos medios porque si logras como que generar te permite como que ciertas libertades no? no puedo estar atada a las cosas, los trabajos formales para mí son como que muy asfixiantes, entonces como que me siento así como que me ahogo y me dan ataques de estrés incluso	actual	su trabajo	trabajo en casa						me gusta cómo estos medios porque si logras como que generar te permite como que ciertas libertades no? no puedo estar atada a las cosas, los trabajos formales para mí son como que muy asfixiantes,									
L El trabajo que haces en WASD lo haces tu sola o lo compartes con alguien o trabajas con alguien? P Pues haz de cuenta que lo que yo publico yo lo saco de mi yo solo así lo que es mío totalmente, recibe sus correcciones por Mago, porque es la que hace que la magia surja por que hace que tenga como coherencia el texto, es muy buena corrigiendo, es lo que sabe, no solamente de tildes y de gramática, sabe de narración, de narrativa de contexto, entonces eso es muy bueno y pues el apoyo que dan ahí en la página,	actual	su trabajo	escribir											Mago, porque es la que hace qué la magia surja por que hace que tenga como coherencia el texto, es muy buena corrigiendo, es lo que sabe, no solamente de tildes y de gramática, sabe de narración, de narrativa de contexto,	Compañera de trabajo	Trabaja con Mago	
el proyecto no lo inicié ni nada, me invitaron y pues dije, vamos acá... me dijeron, puedes escribir lo que tu quieras, y dije uuuu, puedes escribir lo que tu quieras, y ya pues me encanta porque ahí saqué un texto.. textos que, por ejemplo uno de journey que es como toda la simbología del juego otro de shadow of the colossus todos los elementos de ahí que representan, saqué uno de rege, que casi nadie jugó rage y es maravilloso ese juego, es como mad max the game, entonces está bien padre, y recientemente acabo de sacar uno de como la figura de la tortuga se emplea en los videojuegos no? y en una serie, me gusta mucho la mitología y la simbología entonces como que busco esos elementos para representarlos. Aparte lo del género		su trabajo					libertad para escribir			me gusta mucho la mitología y la simbología entonces como que busco esos elementos para representarlos. Aparte lo del género Escribe sobre varios videojuegos							Escritora		
L ok, para ti que significa tu tiempo de ocio? que es? P Yo creo caminar, ese es mi tiempo de ocio, los trayectos de un lugar a otro, que voy en camión, o ir en el DF en metro, eso es como que mi tiempo de ocio y me gusta mucho observar a la gente, a veces solo voy aquí al centro de la ciudad y me compro una soda y una comida y me siento y me pongo a ver a la gente pasar y no antes les creaba historias, no? pero ya como que se me hizo un poco aburrido y lo que ahora hago es ver que persona.. o sea, tratar de identificar quién es la persona en base a cómo camina, cómo se viste como se expresa, o sea algo así como tratar de averiguar quien es, me obsesiona un poco tratar de averiguar quien es.		ocio	caminar	inventar historias o analizar a la gente						Yo creo caminar, ese es mi tiempo de ocio, los trayectos de un lugar a otro, que voy en camión, o ir en el DF en metro, eso es como que mi tiempo de ocio y me gusta mucho observar a la gente, Observa a la gente y trata de analizarlos o de inventarles historias					me pongo a ver a la gente pasar y no antes les creaba historias, no? pero ya como que se me hizo un poco aburrido y lo que ahora hago es ver que persona.. o sea, tratar de identificar quién es la persona			
L Así es como tú pasas ese tiempo de ocio, no lo relacionan tanto con el hecho de jugar entonces? P no, así como que parte, yo creo que como que es donde se mezcla el rollo de jugar y las artes plásticas por que me hicieron una persona.. pero, ya era, observadora, pero me hicieron ahora no sólo obras sino también mirar y contemplar todos los aspectos y es algo que es como que disfruto mucho, así salir en la mañana es muy diferente a salir en la tarde, por la fuente de luz por las personas que pasan,		ocio	jugar				contemplación		el rollo de jugar y las artes plásticas por que me hicieron una persona.. pero, ya era, observadora, pero me hicieron ahora no sólo obras sino también mirar y contemplar todos los aspectos y es algo que es como que disfruto mucho							Gamer, artista plástica		
yo creo que por eso me encanta la navidad porque yo creo que las personas son como qué más optimistas y más alegres en esas fechas Y ya que a todos les dieron su aguinaldo y lala, yo nunca he recibido un aguinaldo, entonces se me hace bien fascinante cuando llegue a generar uno, no? o a no tener la necesidad de tener uno, entonces , por que hasta se ponen más felices, yo creo que más entusiasmados, asustadas, por el enero, y yo digo.. pues... así como que digo se me hace muy padre porque se acerca el 19 o el 20 y sí las ves un poco desesperadas pero cuando ya pasa el 24 y 25 ya las ves relajadas porque se unta la familia, entonces por qué yo contemplo la navidad desde la perspectiva desde Charles Dickens, no desde un aspecto religioso, es por eso que me gustan estas cosas no? de que cómo se humanizan las personas en esos días no y se ayudan más y todo. Entónces me gusta salir e ir a las tiendas y ver los arreglos. Hay más optimismo, más suicidios y más optimismo		navidad					optimismo		me gustan estas cosas no? de que cómo se humanizan las personas en esos días no y se ayudan más y todo. Entónces me gusta salir e ir a las tiendas y ver los arreglos					yo creo que por eso me encanta la navidad porque yo creo que las personas son como qué más optimistas y más alegres en esas fechas			
L Ya como para terminar, qué sentimientos o sensaciones relacionadas con el hecho de jugar? P Como busco experiencias, cuando busco más esas emociones fuertes es cuando juego videojuegos como mass effect o que tienen más una historias más compleja como prince of persia o cosas así.					mass effect, prince of persia		intensidad			cuando busco más esas emociones fuertes es cuando juego videojuegos como mass effect o que tienen más una historias más compleja							gamer		
L pero emociones fuertes como qué? P es el analeo de la esperanza, este la frustración no? no por el reto del juego, esos tintes oscuros que de repente van tomando esteee, por ejemplo, o momentos de que esperamos ver muchas sagas que se den, por ejemplo en resident evil 6 la primera vez que se dan un beso Leon y Ada Wong fué así cómo que por fin! no? o sea como que busco esas emociones como alegría, tristeza, emoción, la adrenalina, el miedo no? pero que la exprese el personaje, que me la transmitan a mí, que los vea en el personaje representados no? me molesta un poco que el personaje va a ser como un cartón o algo pues que padre, por ejemplo en silent hill todos los rollos emotivos que tiene el juego, sobre todo el dos, yo creo que es el más fuerte en emotividad.		Buscar emoción en los juegos	jugar		Resident Evil 6, Silent hill		emotividad		es el analeo de la esperanza, este la frustración no? no por el reto del juego, esos tintes oscuros que de repente van tomando... en resident evil 6 la primera vez que se dan un beso Leon y Ada Wong fué así cómo que por fin! no? o sea como que busco esas emociones como alegría, tristeza, emoción, la adrenalina, el miedo no? pero que la exprese el personaje, que me la transmitan a mí, que los vea en el personaje representados no? Le gusta buscar esos momentos de emotividad							gamer		
L Quisieras decir algo más? P En relación para ver un contraste, te menciono Game of Thrones por ejemplo la primer temporada me gusta mucho por las situaciones que menaje de los personajes pero aveces siento de que hay una disparidad respecto por ejemplo en otra saga es que no te lograr acá como una emotividad del personaje no? por ejemplo en mass effect cuando eliges entre un amigo u otro me dolió mucho más porque me identificaba gran parte que por ejemplo en Game of Thrones que matan a un personaje nada más porque pasó por una esquina equivocada no? entonces le tocaba morir, ese contraste es el que genera una diferencia como puedo asimilar o como porque me gusta más una experiencia en un videojuego bien realizada que en una serie o una película no donde igual el desarrollo pues es de dos horas, no se compara con un videojuego que puede tener hasta 20 o 30 horas o más por que tu experiencia con el personaje es más tiempo y se suman los espacios en los que no juegas, si juegas un viernes y despues juegas hasta la siguiente semana, es una semana que estuviste conociendo á un personaje		Sus intereses	jugar, ver series		Mass effect		empatía		ese contraste es el que genera una diferencia como puedo asimilar o como porque me gusta más una experiencia en un videojuego bien realizada que en una serie o una película no donde igual el desarrollo pues es de dos horas, no se compara con un videojuego que puede tener hasta 20 o 30 horas o más por que tu experiencia con el personaje es más tiempo							gamer		
L Bueno, a menos que quieras decir algo más creo que eso si sería todo. déjame parar aquí poquito y lo voy a guardar.																		

Entrevista	Time Line	Contéxto	Prácticas	Acciones / eventos	Objetos / consolas / juegos	Elementos/mecánicas del juego	Emociones	Aprendizajes	Identificación	Intereses	Valoraciones	NARRATIVAS DEL YO	NARRATIVAS DE LOS OTROS	Narrativas de los otros hacia ellas	Narrativas de ellas hacia los otros	Roles	Socializaciòn	Productos

					Razones	calificativos o identificación	Detractores	Espacios para compartir/ espacios hasta donde la experiencia de jugar se filtra	Interacciones	Comunidad	Objetos
1. ¿Cómo empezaste a hacer trabajos o contenidos sobre videojuegos? De forma independiente, por interés y curiosidad de desarrollar mis propios proyectos. Siempre me han gustado los videojuegos, pero desde la adolecencia me he vinculado de forma especial con sus historias y desde entonces he buscado aprender a crear mis propios juegos.					Interez y curiosidad	Independiente / lo hace por su propia cuenta, como proyecto personal, no para un trabajo o proyecto de la escuela.					
2. ¿Cuáles son los espacios en donde públicas o presentas tus trabajos? Portafolio personal online, Game Jams, Grupos de Facebook/Comunidades online relacionados con el tema								Internet, eventos (que tienen sus extenciones en línea). Habla de comunidades on y off line			
3. ¿Qué otros proyectos han surgido a partir de estas producciones? Proyectos independientes colaborativos, mesas redondas, mi empleo actual									El crear le ha llevado a conocer a otros creadores independientes con los que ha colaborado en Jams, espacios de diálogo y le ha ayudado a encontrar empleo. En su proyecto de "bombocha" participó con personasdel Unity user group. Su participación y creación la han llevado a conocer a más interesados en el tema.	Cometa ha creado a su alrededor una comunidad de personas que la soportan en sus desiciones y gustos. esto la ha ayudado a encontrar un camino en el área que le interesa y a seguir aprendiendo. El hecho de compartir en los juegos en línea ha evolucionado en ella a interactuar con otros interesados en el desarrollo, profesionales y amateur. Mientras tanto ella sigue descubriendo nuevas formas de crear y delimita su camino mientras crea.	
4. ¿Qué beneficios o resultados has obtenido con tu trabajo? personales, interpersonales, profesionales, económicos, etc. Obtener empleo, reconocimiento de la gente en el medio, networking, material para portafolio personal					ella está interesada en construir un portafolio de sus proyectos para darlos a conocer					Los beneficios que ella menciona como resultado de su actividad tienen qu ever con las relaciones que ha logrado de forma profesional, como el reconocimiento de la gente en el medio y los vínculos con ellos. Además su gustopor los juegos la ha llevado a encontrar un trabajo en la industria.	
5. ¿Qué clase de vínculos con otras personas has desarrollado a partir de esto? Laborales, amistades, seguidores (eso cuenta también?)										Muchas de las interacciones que tiene ahora son con personas que comparten sus intereses ya que su trabajo la ha llevado a encontrar nuevos amigos y algunos seguidores de lo que ella hace.	
6. ¿Cuál es tu propósito al crear esto? Explorar mis habilidades creativas, satisfacer mi pasión por crear contenidos sobre videojuegos y compartir con los demás					Crear lo que le apasiona para compartirlo con los demás				A cometa le interesa compatir su pasión por los videojuegos ya que lo ha expresado en la entrevista, a pesar de las dificultades que puede haber enfrentado en el camino ella ha trabajado en hacer realidad su objetivo.		
7. ¿Cuáles son las dificultades a las que te has enfrentado al crear contenido sobre videojuegos? Necesidad de aprender muchas ramas del proceso, o de trabajar en equipo para que alguien más haga lo que yo misma no puedo/no sé hacer Falta de infraestructura (mi computadora no es la más óptima) Falta de espacios físicos y/o eventos para publicar mi trabajo								Siente que en el ambiente en que vive hacen falta más espacios para compartir su trabajo	Ella se ha dado cuenta de que para lograr sus objwtivos hace falta trabajar en equipo. Pero el trabajo en equipo también lo considera una dificultad, sobre todo por el hecho de encontrar alas personas correctas.		Sus habilidades le dejan ver que ya necesita equipo especializado más avanzado para trabajar.
8. ¿De dónde viene la inspiración para crear esto? De la pasión que siento al crear los contenidos y de la satisfacción de ver a alguien disfrutando el contenido que yo creé. Me emociona mucho que alguien pueda tener una aventura épica o vivir un cuento que yo cree. Siento que estoy haciendo que las personas sientan lo que yo sentí al jugar videojuegos por primera vez, y bueno, que sigo sintiendo ahora. Para mi eso es lo que importa, lo que me hace querer hacer esto de crear videojuegos					A cometa le apasiona el crear mundos en donde otras personas pueden entrar y vivir experiencias. Le motiva el hecho de que las personas disfruten con lo que ella hace.						
9. ¿A quiénes quieres impactar con tu trabajo, o a quién te estás dirigiendo? Me dirijo a las personas que no están conformes con lo convencional.										Cometa quiere conectar con personas que disfruten los mundos que ella ha creado. Podría ser como una formqa de expresión pero también de encontrar a otros, a alteregos con los que se identifica como en una comunidad.	
10. ¿Qué otros proyectos tienes para el futuro? Seguir ascendiendo laboralmente Seguir desarrollando juegos independientemente con features distintos a lo común Seguir preparándome y estudiando para saber cada día más y poder desarrollar proyectos de mejor calidad					seguir aprendiendoes uno de los objetivos que tiene cometa y esto lo quiere hacer para lograr mayor calidad en sus proyectos y para poder desarrollar cosas que sean diferentes a lo que ya existe, en este sentido podemos decir que busca lainnovación.						

	Tienes muchas actividades, ser manajer de un equipo de LOL, Tener un canal de twich, hacer cosplay y desarrollar videojuegos. ¿Qué significa para ti involucrarte en odas estas actividades? ¿están conectadas de alguna forma?	Me gusta tener muchas actividades, creo que desde siempre he sido asi. Cuando era niña. iba a la escuela por la mañana, iba a clase de idioma y entrenaba taekwondo de alto rendimiento, adicional a que cuando iba en la secundaria/prepa también tenía una banda de rock y estaba en el coro de la escuela. Creo que siempre ha estado en mí el hacer muchas cosas a la vez en mi vida Respecto a mis actividades actuales, creo que depende más de las pasiones que tengo actualmente, que en realidad la mayoría giran en torno a la comunidad de videojeugos
	Cómo se alinea tu vida cotidiana con lo que haces en relacion a los videojuegos y tus intereses creativos	todo se alinea gracias a la pasión que tengo por los videojuegos, por la plasticidad que tienen para crear lo que uno imagine y con la comunidad videojugadora que ha resultado ser casi como una familia sólo por el hecho de compartir gustos en juegos
	En comparación con años pasados, ¿Cómo juegas ahora que ya produces contenido sobre videojuegos? ¿Ha cambiado tu forma de experimentar el juego?	Definitivamente, ahora que entiendo cómo funcionan muchas cosas me he vuelto un poco más crítica y un tanto menos impresionable. Sobre todo que antes era el tipo de persona que se impresiona con el aspecto gráfico y ahora busco más el gameplay y las mecánicas. Algo que curiosamente no ha cambiado es que siempre he buscado la interacción social y el multiplayer smile emoticon

	Razones / intereses	calificativos o identificación	Espacios para compartir/ espacios hasta donde la experiencia de jugar se filtra	Detractores	Interacciones	Comunidad	Objetos
1. ¿Cómo empezaste a hacer trabajos o contenidos sobre videojuegos? Empecé en 2002 cuando estudiaba mi primera maestría. Me interesé mucho por temas de cibercultura, particularmente por las relaciones entre máquinas y cuerpo, y la manera en que se manifestaban en representaciones audiovisuales. Los videojuegos eran algo que me interesaba pero en la mayor parte de los espacios académicos no los entendían y, cuestión generacional, ni siquiera los encontraban relevantes. De hecho, temas como la construcción de género en ambientes digitales, onda chats, eran ya temas muy descabellados. La tesis de mi segunda maestría, ya se trataba de desarrollo de interactivos para museos y, como cosa que nos interesó a mi coautor y a mí, nos topamos con la aplicación terapéutica de videojuegos para problemas del habla (afasias); de ahí salieron los primeros trabajos formales, y los más serios vendrían después con la investigación del doctorado en diseño.	interez por temas de cibercultura Hablar de como los videojuegos se aplican a resolver diferentes problemas, en este caso la afasia		La academia	desafortunadamente la academia que es el espacio en donde ella busca compartir lo que crea es un lugar en donde no se entiende mucho su tema. ya que se le ressta interez.			
2. ¿Cuáles son los espacios en donde públicas o presentas tus trabajos? Principalmente las revistas de la división CYAD de UAM Azcapotzalco: Taller Servicio 24Hrs, m1m, libros de investigación del departamento, etc. En los anuarios de estudios culturales de la división de ciencias sociales y en espacios transdisciplinarios como son el congreso de Avances de Mujeres en las Ciencias, Congreso de Estudios Culturales, etc. Publico también en espacios internacionales como CONFIA de la IPCA de Portugal y el Philosphy Studies. Eventos nacionales como DevHr y los Encuentros de Narrativas Audiovisuales de UAM-C. Eventos internacionales como la International Narrative Conference (Universidad de Ohio) y el Encuentro Latinoamericano de Diseño (Palermo).			Revistas y libros de investigación. Congresos La academia				
3. ¿Qué otros proyectos han surgido a partir de estas producciones? Principalmente, el desarrollo de líneas de posgrado para la Maestría en Literatura Mexicana Contemporánea (UAM-A) así como asignaturas para la división de Ciencias Básica e Ingeniería.			Crea contenidos para planes de estudio de maestría				
4. ¿Qué beneficios o resultados has obtenido con tu trabajo? personales, interpersonales, profesionales, económicos, etc. Varias cosas, entre ellas: los títulos de posgrado, publicaciones para obtener becas, apoyo para mantener espacios como mi seminario de investigación de metodología prospectiva, y, dependiendo del humor del coordinador del posgrado (porque todo en la academia es sobre cuitas políticas), chicos para que yo sea tutora de sus tesis. En otro ámbito, también reconocimiento por parte de pares académicos, por ejemplo. Pero por encima de todo, que yo puedo dedicarme a pensar sobre videojuegos y hacer una carrera interesante con ello. Muchos de mis amigos que trabajan en medios, agencias, despachos y televisoras, quisieran tener mi trabajo. Los juegos me hacen feliz.	obtener sus grados académicos Reconocimiento	Habla sobre los problemas con la acadeia y su valoración"todo en la academia es sobre cuitas políticas" "los juegos me hacen feliz" -- ella sabe que los videojuegos, pensar y hablar de ellos le trae satisfacción personal.	La academia Espacios en los que interactua con sus amigos y hablan de sus trabajos		Hablar de sutrabajo en videojuegos con otras personas Ser asesora de tesis de alumnos de licenciatura	La academia Sus amigos	
5. ¿Qué clase de vínculos con otras personas has desarrollado a partir de esto? De amor y odio, no existen otros. Pero dejando el mundo psicoanalítico y en términos coloquiales, diré que de compañerismo, rivalidad, competencia, y también vínculos paradójicos de apertura emparentada con el sectarismo, por ejemplo. En lo más institucional, vínculos académicos con otras áreas de investigación de campos diversos, que van desde los historiadores hasta los matemáticos.					Vínculos de amor y odio Vínculos con otros campos académicos	La academia	
6. ¿Cuál es tu propósito al crear esto? Crear puentes metodológicos y teóricos entre campos de conocimiento que tradicionalmente no se estudian conectados, para poder dar cuenta de la complejidad cultural y simbólica de las producciones audiovisuales contemporáneas, principalmente videojuegos. Eventualmente espero que esto impacte en el diseño de planes y programas de estudio de tal manera que sea posible facilitar a los estudiantes el desarrollo de habilidades para poder ejercer en los campos de diseño a pesar de los cambiantes que éstos son.	Vincular campos del conocimiento le interesan los estudiantes es por eso que sus razones se encaminan a la creación de planes de estudio para el diseño	Los campos del diseño son cambiantes	La academia				
7. ¿Cuáles son las dificultades a las que te has enfrentado al crear contenido sobre videojuegos? Académicos: que demandan la elaboración de elementos propios no sin antes hacer uso de elementos fundantes que vienen de otros campos del conocimiento. El problema central es que esos otros campos, en realidad, tampoco tienen la consistencia que mucho tiempo sus investigadores presumieron. Tales son los casos de las teorías narrativas, el campo de la filosofía, la estética, la historia, etc. Ahora la dificultad real: la legitimación de los estudios sobre juegos y videojuegos. No importa si lo que construyes es bueno, malo o regular, el asunto es qué tanta legitimidad goza tu campo, tu postura y tú como investigador.		Ella se ha encontrado con dificultades para validar sus intereses en la academia, además de que tiene que enfrentarse a las estructuras de la misma para poder expresar sus ideas.	La academia				
8. ¿De dónde viene la inspiración para crear esto? Creo que la cuarta columna narrativa (las anteriores fueron el teatro, la literatura y el cine) capaz de articular la realdad humana y de darle sentido a través de una nueva forma de pensamiento, serán los videojuegos como lenguaje. El ser humano como especie pudo simbolizar las fuerzas de su naturaleza mediante el juego y la narración; en lo primordial somos historias (concatenación de tiempo) y juegos (posibilidad poética en el más aristotélico de los sentidos). Ya no contamos historias ni jugamos juegos, eso me da miedo porque significa que ya tampoco pensamos. Historias y juegos te vacunan con su posibilidad de diegesis contra la idiotez.	ella cree que los videojuegos nos pueden salvar como sociedad, en el sentido de que el jugar y el contar historias pueden ayudarnos a entender de nuevass formas el mundo en el que vivimos.	los videojuegos son una nueva forma de lenguaje "en lo primordial somos historias"					
9. ¿A quiénes quieres impactar con tu trabajo, o a quién te estás dirigiendo? A mis estudiantes. Ni siquiera a mis colegas. Sólo a mis estudiantes. Pero si mi trabajo le sirve a alguien más, será una afortunada “war casualty”.	Sus estudiantes					si mi trabajo le sirve a alguien más, será una afortunada “war casualty”.	
10. ¿Qué otros proyectos tienes para el futuro? Comprar un PS4 y jugar Until Dawn. Y seguir jodiendo en la División de Ciencias y Artes para el Diseño, con que los videojuegos son un objeto de diseño. Esperar a que los ancianos y su nata burocrática desaparezcan (la ventaja es que la tercera edad no dura mucho), y seguir trabajando los videojuegos como un escenario dentro de la prospectiva donde los diseñadores puedan prosperar. Todo en ese orden.	"seguir trabajando los videojuegos como un escenario dentro de la prospectiva donde los diseñadores puedan prosperar" Diseño y videojuegos, que sea reconocido y que se utilicen para enseñar diseño			"los ancianos y su nata burocrática"		la División de Ciencias y Artes para el Diseño	PS4 jugar Until Dawn

				Razones / intereses	calificativos o identificación	Espacios para compartir/ espacios hasta donde la experiencia de jugar se filtra	Detractores	Interacciones	Comunidad	Objetos

Título	Medio	Lo comparte en:	Hace referencias a:	Temática	Referencia a la experiencia de juego	
Origami Fiction: Psychological Horror in Interactive Narrative	Texto, artículo de investigación	Revista científica sobre folosofía. Philosophy Study Volume 4, Number 3, March 2014 (Serial Number 3	Heavy rain	La importancia de la construcción de la narrativa para llegar a las emociones de los jugadores. Diseño de personajes, de historía y de los ambientes y objetos La experiencia de juego está influenciada por el espacio y este espacio es creado a propósito para generer ciertas emociones de acuerdo a la historia que se quiere contar Se describen las locaciones del juego y como su distribución, composición, colores, y la atmósfera en general ayudan a contar la historia en cuanto a las emociones que se quieren despertar en cada momento La perspectiva de los personajes y como afecta la narrativa	ella reflexiona sobre experiencias límite, llendo y viniendo de lo que experimenta en el juego a lo que le sucede en la vida real en simismo el artículo es una extención de su experiencia de juego	
Preguntas con referencia a estos productos: 2- Qué aspectos de ti se encuentran en estos artículos? 3- Cómo ha evolucionado tu estilo y tus temas a tratar? 4- hacen referencia a situaciones límite, no necesariamente a videojuegos, para ti que es (son) lo que te atrae de estas manifestaciones cultural Los temas que tratas tienen relación con la forma en la que los juegos como medio representan situaciones emotivas de las partes más obscuras 5- Cuáles son tus influencias más cercanas al escribir? 6- ¿Cómo seleccionas el tema del que vas a hablar? 7- Cómo se relaciona esto a tu otro proyecto de cursos de arte y videojuegos? 8- de forma personal, cuál es el significado que le das a la mitología y la simbología, ya que tu trabajo está muy enfocado en esto. 9- Porqué el beso? 10- qué buscas construir con tu trabajo? 11- el cuerpo y la sexualidad aparecen constantemente en tu trabajo, pero también el amor, ¿cómo influye esto en tu forma de ver el mun ¿Estas reflexiones te han hecho cambiar de alguna forma tu actitud en la vida cotidiana? En tu trabajo haces esta cita ""Why do you want to make up horrible things when there is so much real horror in the world? The answer seems to be that we make up horrors to help us cope with the real ones. With the endless inventiveness of humankind, we grasp the very elements which are so divisive and destructive and try to turn them into tools—to dismantle themselves" (King 2010, 16)." El penzar sobre videojuegos y no solo jugarlos						

	¿Porqué llevar la conversación sobre los juegos al mundo de la academia? ¿Por qué tomar este medio (artículos, tesis) para expresarte?	La academia tiene la función de ser un espacio donde se da cuenta de los fenómenos humanos. Su fin último es arrojar luz sobre distintas clases de problemas que la humanidad enfrenta así como explicar a cómo es que le damos sentido a nuestra existencia. Tanto el juego como el contar historias son dos de los mecanismos más primarios con los que la humanidad comenzó a articular y entender el cosmos y, en consecuencia, encontrar maneras no sólo de sobrevivir sino de dar sentido a esas formas de vida. Más todavía, ambas son actos que permiten desarrollar tanto el lenguaje como el pensamiento, que eventualmente nos lleva a ser la única especie capaz de generar ficciones. Juego y narración son proto ciencias, en muchos sentidos. El trabajar estos temas en la academia tendría que ser una necesidad fundamental dentro de distintas disciplinas para el trabajo con y sobre seres humanos. Los artículos permiten dar difusión a lo obtenido en las investigaciones de manera rápida y eficaz. Sin embargo, el principal motor de la publicación de producciones académicas atiende más a directrices de instancias como CONACYT que a que se trate de la única posibilidad viable de difusión.
	Dentro de tu línea temática ¿Cómo seleccionas sobre qué vas a escribir?	Esa es una pregunta difícil. Supongo que depende de lo que el proyecto de investigación demande, en algunos casos. Pero en otros, los que más me interesan, escribo sobre lo que encuentro; no busco nada, buscar impide encontrar y enfrentar lo que los fenómenos ofrecen. Si buscas, te topas con lo que ya habías articulado a priori; esos son proyectos de investigación adhoc, convencionales, pero es lo que el sistema espera. Prefiero escribir sobre lo que no sabía que estaba ahí.
	Coméntame sobre algunas cosas que te llevas de regreso al juego después de hacer reflexión sobre este	Menos goce, más placer, supongo. Me fijo en diferentes cosas y he aprendido a identificar un objeto bien hecho de uno deficiente en muchos aspectos. También me ha ayudado a valorar la simplicidad y la eficiencia, juegos que sin ser espectaculares ofrecen muy buenas historias y gran jugabilidad por ejemplo. Pero sobre todo, he regresado a los juegos de tablero; por el momento disfruto más de un buen sistema de juego sin importar su soporte técnico.
	¿Qué cosas te dan satisfacción en tu trabajo de reflexión sobre videojuegos?	Principalmente que cuando alguien se encuentre con alguno de los textos, le pueda ayudar a comprender algo, no de su trabajo académico, sino de su vida y sobre el lugar que los juegos ocupan en ella. Ahora que si les ayuda con la tarea y eso los hace felices, bien por ellos. Y para mí, que cada vez que veo un artículo publicado es como terminar un quest. Es un achievement unlocked.

	Razones / intereses	calificativos o identificación	Espacios para compartir/ espacios hasta donde la experiencia de jugar se filtra	Detractores	Interacciones	Comunidad	Objetos
1. ¿Cómo empezaste a hacer trabajos o contenidos sobre videojuegos? Cuando el programa de Posgrado en Filosofía de la UNAM sacó su convocatoria para entrar a la Maestría en Filosofía, uno de los requisitos era presentar un proyecto de investigación. Yo quería hacer algo diferente e interesante, así que se me ocurrió analizar las implicaciones éticas de Fallout 3, un videojuego que salió en 2008 y que incorpora dilemas éticos en su narrativa. Las decisiones y posturas que tomes frente a estos dilemas éticos son centrales para el desarrollo de la historia. Ése fue mi primer trabajo académico enfocado en videojuegos.	Hacer un proyecto de maestría diferente e interesante Estudiar las implicaciones éticas del juego fall out	Ella considera que el tema que ha elegido es diferente e interesante, su experiencia con los videojuegos le permite verlos desde diferentes perspectivas, en este caso como un objeto de estudio.	La academia, su maestría				su primer trabajo académico
2. ¿Cuáles son los espacios en donde públicas o presentas tus trabajos? Como me gustaría formar parte del mundo académico, en este momento me enfoco en preparar artículos que puedan ser publicados en revistas académicas internacionales. También he presentado mi trabajo en coloquios y congresos de filosofía en México.	ser parte del mundo académico		La academia			colóquios, congresos de filosofía	
3. ¿Qué otros proyectos han surgido a partir de estas producciones? En este momento trabajo en mi Doctorado en Filosofía, donde investigo cómo aportan los videojuegos a la cultura y cómo cambian nuestra manera de pensar y de concebir nuestro mundo.	le interesa como los videojuegos aportan a la cultura y como modifican la forma de ver el mundo						
4. ¿Qué beneficios o resultados has obtenido con tu trabajo? personales,interpersonales, profesionales, económicos, etc. He obtenido beneficios profesionales, como el realizar una estancia en el extranjero con un filósofo experto en el campo de la filosofía y los videojuegos, así como conocer a distintas personas que trabajan con videojuegos que no son del ámbito académico, lo cual me ha permitido intercambiar experiencias y aprender sobre otros aspectos del mundo de los videojuegos que no sean necesariamente académicos.					realizar una estancia en el extranjero	Interactuar con personas de la academia y con personas que no están en ella y hablar de videojuegos. estas experiencias le han permitido conocer otros aspectos del mundo del los videojuegos que no están relacionados con su campo de trabajo.	
5. ¿Qué clase de vínculos con otras personas has desarrollado a partir de esto? He desarrollado tanto vínculos personales como profesionales, ya que han surgido amistades y oportunidades de trabajo interdisciplinar.					amistades y vículosde trabajo		
6. ¿Cuál es tu propósito al crear esto? mi propósito es aportar al conocimiento con nuevas reflexiones sobre los videojuegos y el impacto que tienen en nuestra vida cultural y nuestra manera de concebir y hacer sentido de nuestro mundo.	nuevas reflexiones - su punto de vista / interés Fromar parte de la academia						
7. ¿Cuáles son las dificultades a las que te has enfrentado al crear contenido sobre videojuegos? Hasta ahora he sido muy afortunada, pues he encontrado un espacio en la academia (el programa de Posgrado en Filosofía de la UNAM) que me ha permitido dedicarme a esta línea de investigación y aprender más sobre el tema. Hasta ahora no he tenido dificultades con mis reflexiones filosóficas sobre videojuegos. He encontrado espacios donde presentar mis ideas y aprender de otros investigadores que se dedican a esta línea académica.				ninguno			
8. ¿De dónde viene la inspiración para crear esto? De mi propia experiencia como videojugadora, y de mi deseo de combinar mi pasión por los videojuegos con mi pasión por la filosofía.		pasión por los videojuegos y pasión por la filosofía					
9. ¿A quiénes quieres impactar con tu trabajo, o a quién te estás dirigiendo? Por el momento, me enfoco en escribir para publicar en revistas académicas, por lo cual me dirijo a investigadores como yo. Sin embargo, también me gustaría escribir en espacios de divulgación, para escribir reflexiones más libres y que no tengan el rigor académico que se busca en publicaciones especializadas.						Quiere vincularse con investigadores como ella, esto lo hace escribiendo para publicar en revistaas académicas	
10. ¿Qué otros proyectos tienes para el futuro? Por el momento estoy enfocada en mi doctorado, en mi investigación sobre videojuegos, y en escribir artículos para publicación en revistas académicas internacionales.	el doctorado Estar en la academia						

	¿Porqué llevar la conversación sobre los juegos al mundo de la academia? ¿Por qué tomar este medio (artículos, tesis) para expresarte?	Johan Huizinga, el primer investigador quien realizó un estudio serio sobre videojuegos, escribe en su libro Homo Ludens que la cultura está sostenida en el juego. Los videojuegos son un producto cultural importante de nuestro tiempo, y como tal, es importante que quienes nos dedicamos a la academia los analicemos críticamente para que comprendamos qué tipo de cultura están creando quienes juegan videojuegos y cómo influyen este tipo de medios digitales en los seres humanos de hoy. Quienes pertenecen al mundo académico saben bien que el principal medio de expresar y compartir ideas son los artículos, más que las tesis, para dar a conocer tu investigación con otras personas, tanto del campo académico como público en general.
	Dentro de tu línea temática ¿Cómo seleccionas sobre qué vas a escribir?	Pues las ideas surgen de leer a otros investigadores y sus ideas sobre el tema, y querer aportar algo nuevo o algo que ellos no contemplaron, o de seguir a las principales publicaciones que se dedican a estudios sobre videojuegos, quienes constantemente sacan convocatorias para que los investigadores del área manden artículos sobre temas específicos. Viendo el tema de la convocatoria e investigando sobre éste, surgen las ideas para los escritos.
	Coméntame sobre algunas cosas que te llevas de regreso al juego después de hacer reflexión sobre este	En videojuegos con narrativas complejas, como Fallout New Vegas o Bioshock Infinite, la reflexión se hace a la par que juegas, por todas las situaciones moralmente complejas que atraviesas como jugador. Ciertamente, después de hacer un análisis serio y profundo, te das cuenta cómo el juego te cambia como jugador, cómo puede enriquecer tu visión del mundo, comparar situaciones que has pasado con situaciones que suceden en el juego, y, en pocas palabras, maravillarte con algunos títulos que son una experiencia estéticamente sublime.
	¿Qué cosas te dan satisfacción en tu trabajo de reflexión sobre videojuegos?	Lo más satisfactorio es poder compartir ideas con otras personas quienes comparten mi pasión por la filosofía y los videojuegos, y establecer diálogos enriquecedores que permitan fomentar la reflexión, compartir conocimientos, comparar cosmovisiones y conocer más gente que se dedique a estos temas, para promover diálogos interdisciplinarios que enriquezcan la discusión.

	Razones / intereses	calificativos o identificación	Espacios para compartir/ espacios hasta donde la experiencia de jugar se filtra	Detractores	Interacciones	Comunidad	Objetos
1. ¿Cómo empezaste a hacer trabajos o contenidos sobre videojuegos? Desde la adolescencia tenia la inquietud de abordar los videojuegos desde una perspectiva ligada a la literatura, pero no fue hasta el 2013 que tras diversas platicas con mi amiga Mago Noriega, nos dimos cuenta que podíamos hablar de otras estructuras que acompañan al videojuego y no solo aquellas que se contemplan dentro de sus análisis más comunes. Eso nos llevo a hacer un primer blog y mandar una síntesis de ponencia al DevHr de 2013, no esperábamos ser aceptadas pero para nuestra sorpresa así fue, tras esa aventura nos contactaron para participar en una página emergente llamada WASD.com.mx y ahí duramos escribiendo poco más de un año y medio, tras un receso actualmente escribimos para una página llamada CanalesDiversos.com en el canal de Transistor que aborda la cultura digital y los temas de género.	videojuegos y su vínculo con la literatura análisis de videojuegos		Foros como Devhr Blogs o revistas elecrónicas WASD.com.mx Canalesdiversos.com		Dar una ponencia	DevHr Blogs	
2. ¿Cuáles son los espacios en donde públicas o presentas tus trabajos? En fechas recientes solo en el blog en el que colaboro actualmente.						Blogs	
3. ¿Qué otros proyectos han surgido a partir de estas producciones? En los dos últimos meses se ha trabajado un laboratorio de evolución artística de nombre LAEVA en la capital de chihuahua, con el fin de crear espacios de presentación y enseñanza artística, dentro de ese proyecto llevo la logística para impartir clases de arte y tecnología utilizando los videojuegos como medio y herramientas. Fuera de ideas de podcast y una mini serie sobre la escena trans en chihuahua, se han quedado en el tintero distintos proyectos, desde la creación de un videojuego así como diversas colaboraciones en distintos eventos. Un impedimento aparte del económico es la distancia que nos separa del centro del pais, lo cual hace del transporte un poco inaccesible cuando tus ingresos fluctúan por dedicarte al terreno independiente.			Laboratori de evolución artística LAEVA en Chihuahua Clases de arte utilizando videojuegos como medio y herramienta. Mini serie sobre la escena trans en Chihuahua	La distancia La centralización La economía			
4. ¿Qué beneficios o resultados has obtenido con tu trabajo? Personales, interpersonales, profesionales, económicos, etc. Los resultados más tangibles han sido a nivel profesional, debido a las personas que se conoce, a la posibilidad de colaborar en distintos proyectos y conocer a otros individuos que pueden y puedo ayudar a desarrollar otros proyectos. En lo económico y personal ha sido muy pesado, ya que casi el 100% de trabajo que realizo lo hago con vistas a futuro recibir una recompensa económica, por esa razón actualmente se han visto deterioradas varias partes de mi vida personal pero sigo en pie, ya que el trabajo da con el tiempo frutos.	conocer a otras personas para hacer nuevos proyectos			problemas económicos	Colaborar en proyectos con diferentes personas		
5. ¿Qué clase de vínculos con otras personas has desarrollado a partir de esto? El vinculo más significativo a sido la amistad, desde Mago Noriega que es ya mi familia y hermana, hasta personas como Pleq, Pauline, Zeraky, Euridice y Derek, que siempre están ahí dándome ánimos y compartiendo conmigo tanto lo fácil como lo difícil de este medio.	sus amigos	Considera muy importantes a las personas que están a su lado			lazos fuertes de amistad vinculados a su gusto y trabajo en los videojuegos	amigos, considerados familia	
6. ¿Cuál es tu propósito al crear esto? Mi objetivo es hacer de los videojuegos una herramienta de estudio y de aprendizaje personal, por esa razón me enfoco a los estudios de género, ya que los considero la clave o llave para la afirmación personal, por esa razón busco en este medio alternativas para desarrollar conceptos que puedan transmitir de una manera agradable esa información, hacen falta muchas cosas, pero en ese campo guio mi trabajo.	aprendizaje y afirmación personal sobre su experiencia de género	los videojuegos le sirven como medio para explorar el género					
7. ¿Cuáles son las dificultades a las que te has enfrentado al crear contenido sobre videojuegos? El principal problema es la poca idea que tienen algunos directores sobre el cómo hablar y a quien, esto debido a que la mayoría de los encargados de los sitios hablan y te invitan al inicio con la idea de ser subversivos y revolucionarios, pero temen a la crítica, al señalamiento. Eso crea dificultad al momento de escribir, ya que puedes tener una buena idea pero si alguien dentro de tu grupo se escama porque en tu texto haces critica a lo "sagrado del videojuego" o mencionas frases en artículos que dimensionan a una sexualidad para nada normativa, terminan omitiendo tu trabajo, ya que su visión es mas complaciente con el público que visita el sitio pero no con aquel que verdaderamente lo consume. Cuando la razón y el porqué te leen se contraponen, se pierde el objetivo principal de hacer cambios y se termina siendo uno más de los miles de blogs que se abren diariamente.	hablar sobre género	los directores de blogs le temen a la crítica, al señalamiento son complacientes, no quieren problemas		la censura en los blogs por tocar temas de sexualidad no normativa			
8. ¿De dónde viene la inspiración para crear esto? Proviene de la curiosidad, tengo un especial interés en cosas que pocas veces veo traten dentro de un artículo con enfoque videojuegüil, por esa razón parto de la simbología, el género y la mitología para hablar sobre los temas que componen a un videojuego.	Hablar desde diferentes perspectivas la simbología, el género y la mitología		ella, lleva su experiencia de juego a espacios de análisis que considera poco explorados y que le interesan				
9. ¿A quiénes quieres impactar con tu trabajo, o a quién te estás dirigiendo? Mi objetivo es impactar la atención tanto de personas especializadas en distintas ramas humanistas, artísticas y científicas, como de aquellos consumidores de experiencias complejas o simples.	Llegar a los consumidoresde juegos ("experiencias complejas o simples") Y a los que pienzan sobre videojuegos en diferentes ramas.						
10. ¿Qué otros proyectos tienes para el futuro El más importante es utilizar el espacio que tengo en estos momentos para realizar talleres artísticos y humanistas para niños, jóvenes y curiosos, pero tratarlos desde el videojuego. Lograr un patrocinio para un programa en una estación de radio y realizar un programa que aborde el análisis de un videojuego una manera más personal y dirigida a todo público, así como la creación de contenidos escritos mas especializados y buscar la traducción de distintos libros para crear una editorial y una biblioteca lo bastante amplia para ayudar en el desarrollo de esta creciente industria en México, sobre todo en el norte del país.	Impartir talleres artísticos desde el videojuego Tener un programa de radio Crear y recopilar contenidos escritos sobre el tema para formar una biblioteca en el norte del país						

	Título	Medio	Lo comparte en:	Hace referencias a:	Temática	Referencia a la experiencia de juego	
	QUÉ SENTIMOS AL JUGAR		http://www.canalesdiversos.com/web/transistor/que-sentimos-al-jugar/	Personajes de caricatura de cultura pop (imágenes), Viejos programas de televisión	La experiencia del entretenimiento está llena de refritos amistos que nos permiten relajarnos despues de largas jornadas de trabajo, pero que no nos llevan a profundizar. Estamos inmersos en un sistema que nos guía a penzar lo que el sistema quiere Necesitamos experencias más intensas, más rápido	No hace una referencia clara ya que está hablando de medios en general, aún que parece que más bien está pensando en medios masivos como la televisón.	
	LAS RAZONES DEL BUDAYÉN: CIERRES DE CICLO	Blog, web, texto, imágenes	http://www.canalesdiversos.com/web/transistor/las-razones-del-budayen-cierres-de-ciclo/	web comics, libros de cyber punk	La sexualidad, los prejuicios y la apertura cultural a la diversidad	no hay una referencia a la experiencia de juego, pero si a otros medios como elcómic y los libros de CF	
	DE MIRINA A DIANA – EL MITO AMAZÓNICO	Blog, web, texto, imágenes	http://www.canalesdiversos.com/web/transistor/de-mirina-a-diana-el-mito-amazonico/	cómics, la iliada, mitología	amazonas, la simbología de lo masculino y lo femenino	hace referencia a la mitología y las amazonas y termina hablando de la mujer maravilla	
	EL BESO DEL EXILIO: EL DILEMA DE LOS ESTEREOTIPOS	Blog, web, texto, imágenes	http://www.canalesdiversos.com/web/transistor/el-beso-del-exilio-el-dilema-de-los-estereotipos/	superheroes, películas, programas de tv	El cuerpo perfecto y las versiones de fantasía y realidad	no hay referencias, pero si muchas a la cultura pop.	
	Especial | Patriotas e ídolos: Spartans	Blog, web, texto, imágenes	http://wasd.com.mx/especiales/especial-patriotas-e-idolos-spartans/	Halo, videojuegos, religión	El nacionalismo y patriotismo, los guerreros y su humanización, religión, fe y guerra, Héroes e ídolos	Hace referencia al juego de HALO, en donde una batalla entre razas se desarrolla. Peach ve el juego desde el punto de vista de las razones patrióticas y de fe religiosa de los personajes que se enfrentan	
	Del beso al género y ¿la pansexualidad en los videojuegos?	Blog, web, texto, imágenes	http://wasd.com.mx/especiales/del-beso-al-genero-y-la-pansexualidad-en-los-videojuegos/	The Elder Scroll, Oculus, videojuegos, cine, ánime	Identidad sexual	La posibilidad de experimentar a travez del juego un cuerpo y una identidad sexual diferente a la propia. el amor con identidades virtuales Pansexualidad	
	Preguntas con referencia a estos productos: 1- Cómo nace la idea de escribir sobre videojuegos en revistas virtuales? porqué este medio? 2- Qué aspectos de ti se encuentran en estos artículos? 3- Cómo ha evolucionado tu estilo y tus temas a tratar? 4- Los temas que tratas hacen referencia a la cultura pop, no necesariamente a videojuegos, para ti que es (son) lo que te atrae de estas manifestaciones culturales? 5- Cuáles son tus influencias más cercanas al escribir? 6- Cómo seleccionas el tema del que vas a hablar? 7- Cómo se relaciona esto a tu otro proyecto de cursos de arte y videojuegos?						
	8- de forma personal, cuál es el significado que le das a la mitología y la simbología, ya que tu trabajo está muy enfocado en esto. 9- Porqué el beso? 10- qué buscas construir con tu trabajo? 11- el cuerpo y la sexualidad aparecen constantemente en tu trabajo, pero también el amor, ¿cómo influye esto en tu forma de ver el mundo?						

Los temas que tratas en tus artículos hacen referencia a la cultura pop, no necesariamente a videojuegos, que es lo que te atrae de estas manifestaciones culturales?	La curiosidad en la posibilidad de embonar temas que parecieran no tener relación, yo creo por eso las referencias a la cultura pop, ya que de ella se pueden tomar elementos para dar explicaciones más sencillas y no tan complejas sobre las cosas de las que quiero hablar. Por decirlo de alguna manera, las personas ubican más elementos que les son bombardeados diariamente que personajes o figuras de la industria del videojuego, tomando en cuenta que trato de hacer atractivo mis contenidos para quienes aún consumen más la plataforma televisiva.
Cómo se relaciona esto a tu otro proyecto de cursos de arte y videojuegos?	Se relacionan debido a que trato de generarlos bajo el mismo concepto, tanto en Canales Diversos como en LAEVA abordo todo lo que trabajo desde la teoría de género, tanto para la dirección que toman los cursos como el enfoque del sitio, sería algo así como si un blog o sitio periodístico de videojuegos como Level Up o Atomix tuvieran una razón social en temas de género y sexualidad, además de tener un espacio para dar talleres. Mis inspiraciones son el trabajo de Mejorando.la (ahora Platzi.com) y Arsgames, quienes cuando empezaba en esto ya tenían estos conceptos concretados y que me han ayudado mucho para dar forma a la visión que quiero lograr.
cuál es el significado que le das a la mitología y la simbología, ya que tu trabajo está muy enfocado en esto.	La mitología y la simbología son dos elementos que me han obsesionado desde que tengo memoria, si les diera un significado este seria con la palabras “Verdad y Melancolía”, la primera debido a que los símbolos y los mitos son verdades ocultas y glorificadas por el paso del tiempo, y melancólicas porque hablan de lo hecho y lo vivido., esto me mantiene escribiendo sobre esos temas o abordándolos en gran mayoría, ya que hay mas en lo que vemos y pocos hablan de donde provienen las cosas que hoy en día disfrutamos.
el cuerpo y la sexualidad aparecen constantemente en tu trabajo, pero también el amor, ¿cómo influye esto en tu forma de ver el mundo?	Creo firmemente que el amor es la clave para lograr algo, cualquier cosa sin importar que sea o que vertiente tenga. El amor es para mí sinónimo de pasión y negar nuestras pasiones es negar nuestra naturaleza, lo que somos. Creo que no se puede hablar de nada sin amor de por medio. Creo que por eso el primer artículo que escribí se llamaba “Del beso al género”, el beso es la muestra de amor más grande que existe independientemente sea un beso de hola, de adiós o de esos que daba la mafia italiana.