

**Departamento de Periodismo y Ciencias de la Comunicación
Universidad Autónoma de Barcelona**

World of Warcraft



Educación

Videojuegos

Mi otro yo

**Videojuegos y educación. Procesos de aprendizaje, de creación y
desarrollo de identidades virtuales.
(El caso de World of Warcraft)**

Trabajo Final del Máster en Investigación en Periodismo y Comunicación

**Alodia Quesada Bernaus
Director: Santiago Tejedor
Bellaterra, junio 2014.**

Agradecimientos:

A todas aquellas personas que me han apoyado en estos dos años.

A mi familia. A mis padres por su apoyo incondicional, a mi prima Elena por su paciencia y en especial a mi hermano Antón, el me mostró el videojuego hace años y allí empezó todo.

Siempre debemos quedarnos con lo positivo que nos ha dado.

A Natalia, siempre pendiente.

A las niñas del Gabinete, sin ellas imposible, y a Almu, siempre dispuesta ayudar.

A Santi, que siempre tiene palabras de ánimo para seguir. Sin él no hubiera podido.

A mis amigas, compañeras de gimnasia y a todos aquellos que siempre han tenido una palabra de ánimo.

A todos los expertos que han colaborado con la investigación, por acceder a contestar a mis preguntas y por animarme a seguir investigando.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN:	1
1.1. PRESENTACIÓN	1
1.1.1 Planteamiento del problema de investigación	4
1.1.2 Objetivos de la investigación	6
• Objetivos generales	6
• Objetivos específicos	6
1.1.3 Preguntas de investigación	7
1.1.4 Justificación de la investigación	7
1.2. METODOLOGÍA	10
1.2.1. Definición del tipo de investigación	11
1.2.2. Diseño metodológico	13
1.2.3. Selección y diseño de la Muestra	18
1.2.3.1. Importancia de los videojuegos	19
1.2.3.2. Videojuego <i>World of Warcraft</i>	20
1.2.3.3. Muestra de expertos	24
2. MARCO TEÓRICO:	26
2.1. INTRODUCCIÓN	26
2.2. DE LA SOCIEDAD DIGITAL HASTA LA ACTUALIDAD	26
2.3. CONCEPTOS BÁSICOS DE LA INVESTIGACIÓN	29
2.3.1. La Cibersociedad	29
2.3.2. Comunidades virtuales	31
2.3.3. Realidad virtual	32
2.3.4. Identidad virtual	32
2.3.5. El “juego de la imaginación”	33
2.4. CONCEPTOS CLAVE DE LA INVESTIGACIÓN	35
2.4.1. Videojuegos	35
2.4.2. Videojuegos y educación	37
2.4.3. Serious games	42
2.4.4. <i>Ludoliteracy</i>	43
2.4.5. Gamificación	43
2.4.6. Gamificación y educación	47

2.5. OBJETO DE ESTUDIO: <i>WORLD OF WARCRAFT (WoW)</i>	50
2.5.1. Información sobre el videojuego <i>World of Warcraft</i> .	50
2.5.2. Jugabilidad	53
2.5.3. Tipos de personajes, razas y clases	55
3. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	60
3.1. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL ANÁLISIS DE LOS MINUTADOS DEL DOCUMENTAL “MI OTRO YO”	61
3.1.1. ANÁLISIS TABLA 1: Reflexiones, realidad vs ficción	70
3.1.2. ANÁLISIS TABLA 2: Tipologías de roles	75
3.1.3. ANALISIS TABLA 3: Resolución de problemas	78
3.1.4. ANÁLISIS TABLA 4: Construcción de redes	85
3.1.5. ANÁLISIS TABLA 5: Creatividad	89
3.1.6. ANÁLISIS TABLA 6: Valores educativos.	93
3.1.7. ANÁLISIS TABLA 7: Elementos negativos	97
3.1.8. ANALISIS TABLA 8 : Nuevas competencias, conocimientos y habilidades	103
3.1.9. ANALISIS TABLA 9: Lenguaje propio y comunicación	107
3.2. ANÁLISIS Y RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS ONLINE	111
3.3. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DE LAS ENTREVISTAS A PROTAGONISTAS	128
3.4. ANÁLISIS Y RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS A EXPERTOS	135
4. CONCLUSIONES	142
4.1. Conclusiones generales	142
4.2. Futuras preguntas	145
5. BIBLIOGRAFÍA E ÍNDICE DE TABLAS	147
6. ANNEXOS	156

1. INTRODUCCIÓN:

1.1. PRESENTACIÓN

Los videojuegos se han consolidado como un producto de ocio de gran impacto en una variedad heterogénea de públicos. Su desarrollo se ha producido en todas las facetas: temáticas, propuestas interactivas, modalidades de juego, enfoques, etc. Los videojuegos, desde la implantación en 1972 del primer videojuego comercial de entretenimiento electrónico llamado *Pong*, fabricado por *Atari*, han evolucionado mucho.

Incluso, actualmente, el gran desarrollo de las tecnologías y las amplias opciones que ofrece internet, ha permitido la creación de videojuegos que son capaces de transportar a los usuarios a una realidad virtual que en ocasiones puede llegar a ser demasiado real. “La vida en mundos virtuales ocupa gran parte de la vida de muchos internautas, llegando en ocasiones a ser más “real” su estancia en el mundo virtual que en el real.”¹

Uno de ellos es el *World of Warcraft*², con 9,6 millones de jugadores activos, como el MMORPG³ (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) más importante del mundo en la actualidad, según datos ofrecidos en febrero de 2013 por el Departamento de PR & Marketing en España de Blizzard Entertainment, empresa creadora del juego.

Este tipo de videojuegos, denominados MMORPG, fueron creados en 1990, y se caracterizan en que suelen ser juegos basados en mundos de fantasía. Los jugadores abandonan su identidad del mundo real para convertirse en personajes inventados, con un aspecto diferente, con un nombre diferente. Estos personajes, que pueden ser elfos, brujos, cazadores... ofrecen a los jugadores una segunda vida, en este caso virtual.

¹ Vivó, R. Y Chover, M. (2004) *¿Hay vida en el ciberespacio?*, Novática, revista de la Asociación de Técnicos de Informática. Nº 168. 46-49.

² *World of Warcraft*, conocido como *WoW*, es un videojuego creado y dirigido por Hohn Garrison, Roquefird Smith y Luzbelt Keys y desarrollado por Blizzard Entertainment. Es un videojuego de rol multijugador masivo en línea establecido en el universo fantástico de Warcraft. Presentado en septiembre de 2001, hoy en día mantiene el Récord Guiness para el MMORPG más popular.

³ MMORPG, Massively multiplayer online role-playing game, es un género de videojuego de rol donde participan un gran número de jugadores que interactúan entre sí en un mundo virtual. Los jugadores asumen un rol y el mundo virtual existe independientemente de los jugadores.

Los personajes evolucionan y se relacionan entre ellos creando una comunidad virtual donde cada uno tiene su rol para que el mundo virtual en el que viven funcione de forma correcta. Se trata de un mundo en constante cambio que ofrece a los jugadores la posibilidad de desarrollar habilidades para mejorar, para subir de nivel y llegar a sus objetivos.

Como en la vida real, en esta vida virtual también existe el aprendizaje. Queremos mostrar cómo se aprende a través de una simple misión del juego que no es un hecho aislado, que forma parte de una experiencia social compartida que exige de una coordinada acción con otros jugadores para poder superarla.⁴ Como explican Brown y Dugluid (1996) el aprendizaje “is not simply a matter of acquiring information; it requires developing the disposition, demeanor, and Outlook of the practitioners”.

Esta es una nueva forma de aprendizaje que envuelve a los usuarios de juegos de rol *online* que hace que nos preguntemos: ¿Cómo aprenden? ¿Cómo solucionan los problemas? ¿Cómo definen las estrategias para superar las misiones del juego? Una manera de responder a esta pregunta es a través de los videojuegos. Por ejemplo, el *World of Warcraft* y videojuegos similares, plantean misiones difíciles de resolver que requieren de un jugador rápido, que sepa moverse en la interfaz del juego y que sepa desempeñar varias habilidades a la vez, un perfil que los expertos han definido como un jugador *multitask*.

“In this world you immerse yourself in an immensely complex, information-rich, dynamic environment where you must sense, infer, decide, and act quickly. When you fail, you must learn from that failure and try again and again and again. Continuous decision making in condition of uncertainty is the essential skill.” (Brown, J.S. 2006)

La reflexión de John Seely Brown enfatiza la importancia que, en estos escenarios virtuales, adquiere el aprendizaje de diversas habilidades y competencias. En este sentido, la presente investigación pretende mostrar en qué aspectos este tipo de

⁴ Brown, J; Collins, A y Dugluid, P; (1996) *Situated cognition and the culture of learning*. *Educational Researcher*, 17, 32-42.

videojuegos, en concreto el *World of Warcraft*, puede favorecer al aprendizaje no formal.

“La educación no formal tiene como objetivo captar, describir e interpretar el rico espacio de experiencias educativas que se dan a lo largo de la vida de los individuos desde que nacen hasta que mueren y que trasciende en el espacio de la escuela en sus tres niveles educativos. (Docente, alumno y contenidos).” (Sirvent, M.T; Toubes, A.; Santos, H.; Llosa, S.; Lomagno, 2006)

Hay que destacar que este tipo de videojuegos no están diseñados para enseñar. Esto es: a diferencia de los denominados *serial games*, no han sido concebidos en su planificación, guionización y conceptualización como productos que deban formar al jugador en algún aspecto determinado. Por ello, el aprendizaje se convierte en un requisito para que el jugador pueda convertirse como un usuario solvente capaz de desenvolverse con éxito durante el juego. De este modo, el aprendizaje que se desprende de los videojuegos se trata de una educación no formal aplicable por un lado, al videojuego, para desarrollar las misiones e ir avanzando y por otro lado, en la vida real, los jugadores pueden aplicar los conocimientos que se desprenden del juego en varios aspectos como la vida social, las habilidades, la rapidez en la resolución de problemas, etc.

El estudio también abarca el tema de la sociabilidad. Se tratará de demostrar que entorno a estos videojuegos se ha creado un estereotipo que denominan “*lonely gamer*” (jugador solitario). Los autores del artículo “*A new look at World of Warcraft’s social landscape*”.⁵ afirman que en el caso del *World of Warcraft*, los patrones típicos nos indican que jugar mejora las relaciones en la vida real y no las reemplaza. En muchas ocasiones encontramos jugadores que juegan con personas que ya conocen en la vida real. En otras, los usuarios que se conocen en el juego se conocen en la vida real y se convierten en amigos dentro y fuera del juego.

Por lo tanto, la sociabilidad, es otro aspecto importante de los videojuegos MMORPG que trataremos en la investigación.

⁵ Schiano, D. J; Nardi, B; Debeauvais, T; Ducheneaut, N y Yee, N. (2011) *A new look at World of Warcraft’s social landscape*. 6th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2011); 2011 June 28 - July 1; Bordeaux, France.

1.1.1. Planteamiento del problema de la investigación

Los videojuegos se han convertido en una parte importante del entretenimiento de un sector amplio de la población, como verificamos más adelante en el documento con datos estadísticos. A lo largo de las tres décadas de los videojuegos, éstos se han convertido en parte de la cultura de sus jugadores creando nuevas formas de expresión y de creatividad. Creemos conveniente la reflexión sobre los usos beneficiosos de los videojuegos, dejando de lado los estigmas de juego=adicción, juego=aislamiento. La presente investigación ofrece el beneficio de la duda a los videojuegos y pretende mostrar una visión “educativa” de un videojuego no diseñado para la educación.

Sobre los videojuegos de rol online podemos extraer la existencia de procesos y situaciones que contribuyen y/o favorecen el aprendizaje y que, si bien también existen riesgos y aspectos negativos, existen muchos puntos positivos que pueden favorecer al jugador.

En esta investigación se pretende concretar cuáles son los elementos definitorios más importantes de estos procesos de aprendizaje, en qué ámbitos de la vida real se pueden aplicar y cuáles son las características positivas y negativas que pueden llegar a influir a los jugadores en su vida real.

El estudio girará en torno a un caso real. Se trata de un documental desarrollado en el marco del Máster de Documental Creativo de la Universidad Autónoma de Barcelona en el año 2009. El trabajo, titulado “Mi otro yo”⁶ fue emitido por el programa Gran Angular de Televisión Española (TVE) y presentado en el I Congreso “Entertainment = Emotion”, celebrado en Benasque en noviembre de 2009.

El documental tiene una duración de 22 minutos y 24 segundos. El material que se ha utilizado en el desarrollo de la investigación son las 30 horas de grabación que se realizaron durante el periodo de filmación del documental. Éstas incluyen, entre otros

⁶ Documental “Mi otro yo”, España, 2009. Duración 22’24”, Dirección: Alodia Quesada, Guión: Laura Reinón, Producción: María Ignacia Barja, Cámara: Alodia Quesada, Montaje, Vera Kluser, Alodia Quesada, Sonido: Vera Kluser, Gráfica: Pelu Wolf, Maquillaje: Alejandra Maristany. Disponible online en <http://vimeo.com/25859766> y adjunto al Trabajo. Se recomienda su visualización.

materiales, entrevistas con los protagonistas en las que los jugadores del *World of Warcraft* reflexionan sobre aspectos ligados a la experiencia de juego (básicamente, sus sensaciones y emociones cuando juegan). Además, los materiales permiten observar cómo los protagonistas juegan en directo, observar sus reacciones y habilidades, y comprobar cómo son las relaciones entre los jugadores a través de las conversaciones que tienen mientras juegan.

Junto con el análisis de estas 30 horas de grabación, se han realizado nuevas entrevistas en profundidad a los protagonistas del documental, algunos ex jugadores y a otros jugadores que no participaron en el documental y son en la actualidad usuarios activos del citado videojuego

A través de la entrevista en profundidad, el investigador quiere conocer lo que es importante y significativo para el entrevistado; llegar a comprender como ve, clasifica e interpreta su mundo en general o algún ámbito o tema que interesa para la investigación, en particular⁷.

Con las entrevistas en profundidad personales nuestro propósito es averiguar cómo ven los jugadores el mundo virtual en el que viven sus segundas vidas. Qué les gusta, qué les disgusta, qué aprenden, si es que aprenden algo, sus ventajas e inconvenientes... pero, sobretodo, queremos profundizar en los aspectos positivos, negativos y de aprendizaje que se desprenden del juego.

Otro punto importante es un cuestionario que se ha realizado por Internet a jugadores del *World of Warcraft* para tener una estadística de la importancia que le dan a este juego. Algunos ejemplos de preguntas son: ¿Por qué te gusta el *World of Warcraft*?; ¿Cuánto tiempo le dedicas al juego durante la semana?; ¿Crees que este videojuego enseña?

⁷ Ruiz Olabuenaga, J.I, (1996): *Metodología de la investigación cualitativa*. Universidad de Deusto, Bilbao, 1996, pág.171.

1.1.2. Objetivos de la investigación:

- **Objetivos Principales:**

- **Estudiar** las características de los videojuegos de rol online a partir del estudio de caso de *World of Warcraft*.
- **Establecer** una propuesta de tipología de usuarios de los juegos MMORPG.
- **Analizar** las investigaciones relacionadas con los videojuegos y el aprendizaje, específicamente centradas en el *World of Warcraft*, en aras de sistematizar aspectos vinculados al aprendizaje.
- **Detectar** los aspectos positivos y negativos del videojuego e identificar las capacidades y habilidades aplicables a la vida real.
- **Definir** si hay aspectos positivos del videojuego *World of Warcraft* y si éstos son aplicables a la educación.
- **Crear** una propuesta de posibles formas de aplicar este tipo de videojuegos en el aprendizaje no formal.

- **Objetivos Específicos:**

- **Analizar** en profundidad el videojuego *World of Warcraft* como mundo virtual en el que los jugadores se crean una segunda vida irreal.
- **Analizar** las 30 horas de grabación del documental, “Mi otro yo”, para extraer conclusiones que corroboren la investigación a través de las acciones de los personajes.
- **Observar** las relaciones que se establecen entre los jugadores mientras juegan.
- **Reflexionar** sobre cómo los jugadores pueden aprender mientras juegan, tanto en lo referente al juego, como en aspectos que se pueden llegar aplicar en la vida real.
- **Identificar**, mediante las entrevistas en profundidad y cuestionarios, los efectos positivos y negativos que se desprenden de jugar al videojuego *World of Warcraft*.

1.1.3. Preguntas específicas de la investigación

- ¿Cuáles son las principales características que ayudan en el aprendizaje del *World of Warcraft*?
- ¿Qué tipo de usuarios tiene el *World of Warcraft*?
- ¿Qué tipo de investigaciones existen sobre el aprendizaje no formal en el ámbito de los videojuegos?
- ¿Cuáles son los aspectos positivos y negativos del *World of Warcraft*?
- ¿Podemos utilizar este tipo de videojuegos en el ámbito de la educación no formal?
- ¿Qué importancia tiene la segunda vida virtual que los jugadores se crean a través del videojuego?
- ¿Los jugadores pueden llegar a aprender del videojuego *World of Warcraft*?
- ¿Son los videojuegos, en concreto el *World of Warcraft*, aislacionistas o más bien socializadores?
- ¿Qué tipo de habilidades crees que has adquirido a través de tu participación en el videojuego?

1.1.4. Justificación de la investigación

Con la aparición de internet se han desarrollado aspectos insospechados de la vida social de las personas que acceden a ella, permitiéndoles desarrollar tareas múltiples de carácter económico, social, cultural y político. La red ha ofrecido la posibilidad de que sus usuarios se conecten con gran facilidad y se comuniquen a través de multitud de canales. A través de estos canales ha aparecido el fenómeno de las comunidades virtuales.

Estas comunidades hoy en día son muy aceptadas ya que en el mundo contemporáneo las relaciones interpersonales están marcadas por el individualismo.

Internet ha favorecido el desarrollo de los videojuegos MMORPG, como es el caso del *World of Warcraft*, un juego que, tal como se explica en su web (<http://eu.battle.net/>), “*es un juego online en el que jugadores de todo el mundo*

asumen el papel de personajes de fantasía heroica y exploran un mundo virtual lleno de misterio, magia y aventuras sin fin”.

La elección de este juego, como ya se ha explicado en apartado anteriores, se debe a que es el juego MMOPRG más jugado en la actualidad, con 9,6 millones de usuarios de todo el mundo, según datos ofrecidos el mes de febrero de 2013 por el director el departamento de PR & Marketing en España de Blizzard Entertainment, empresa creadora del juego. *World of Warcraft* es un videojuego que supone 16GB de espacio en tu disco duro, millones de horas de juego, una extensión de terreno incontable, una película para las pantallas de cine en preparación, etc. Su implementación en el mundo es asombrosa, es algo que sus jugadores entienden, pero que resulta desconcertante para los que no forman parte de su mundo.⁸ Es un juego que traslada a los jugadores a un mundo virtual donde existe una comunidad virtual.

Comunidades virtuales

“Las personas en las comunidades virtuales hacen lo mismo que todos hacemos en la vida real, pero dejan su cuerpo detrás. No se puede besar a nadie ni nadie puede golpear la nariz, pero mucho puede ocurrirte dentro de esos límites.” (Rheingold, 1993)

A través de estas comunidades podemos aprender importantes aspectos positivos aplicables a la vida real. Estas comunidades se convierten en grandes familias en las que sus miembros se enseñan unos a otros, se apoyan, se relacionan mediante canales de comunicación online para conseguir un objetivo común.

Estas comunidades virtuales permiten “vivir otra vida”, convertir a los jugadores en un personaje diferente al que son sin anular su existencia física, ya que los personajes que se crean guardan una estrecha relación con la personalidad real del jugador.

Realidad virtual – Mundo virtual

Los mundos virtuales están en constante crecimiento con la implantación de las tecnologías; las nuevas generaciones forman parte de estos mundos virtuales.

⁸ Rob Fahey , 2009, “Creación de World of Warcraft”, www.eurogamer.es

“La realidad virtual es una de las nuevas experiencias y tecnologías que se pueden utilizar hoy día, que simulan experiencias físicas a través de pantallas visuales estereográficas, sensaciones táctiles y respuestas a gestos y ademanes humanos.” (Joyanes, 1997, 9.)

Nos encontramos ante algo más que un juego. Las últimas generaciones de juegos hacen que nos planteemos sobre la importancia que tienen los videojuegos en cuanto al conocimiento y la imaginación. Existe un nuevo sistema de aprendizaje denominado aprendizaje en acción que se desarrolla automáticamente en este tipo de videojuegos, es decir, mientras se van desarrollando las misiones del juego los usuarios van aprendiendo habilidades.

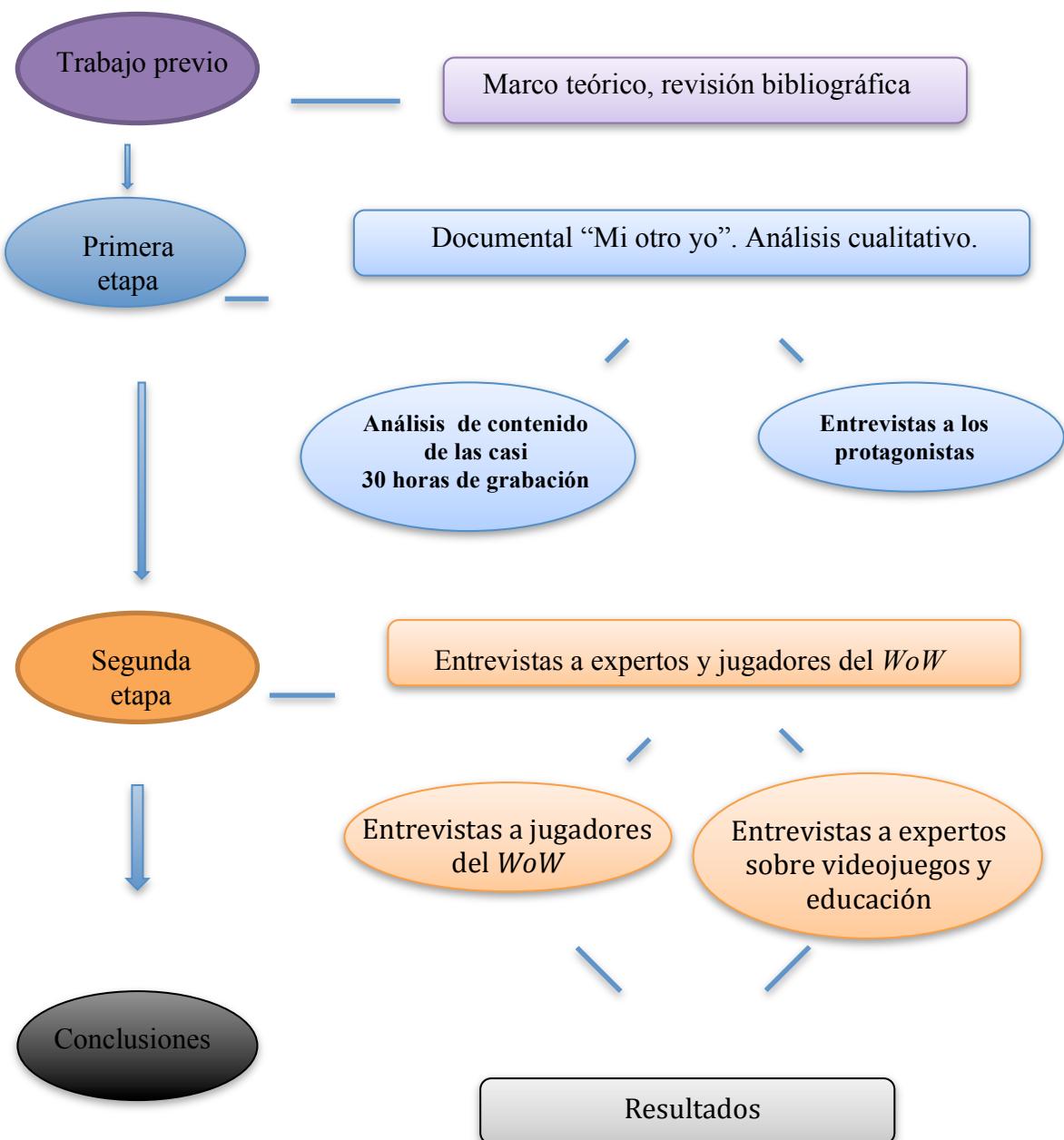
Por lo tanto podemos establecer que la investigación centra su justificación en dos ámbitos:

- **Proyección social:** Los resultados de la investigación y las posibles aplicaciones propuestas serán de interés para la educación no formal que hoy en día reciben muchos usuarios de la red. Con estos datos podremos mostrar los aspectos beneficiosos de este tipo de juegos a la sociedad dejando de lado los prejuicios de la gente que no conoce el mundo de los videojuegos.
- **Aportación metodológica:** A partir de las conclusiones de la investigación se podrán buscar usos educativos de estos videojuegos, favoreciendo así el nuevo aprendizaje basado en las nuevas tecnologías cada día más presentes en la vida de los estudiantes.

“The things happening in and around virtual worlds which make them more than “just games” and which may fact point us in the direction of new forms of knowing and acting in virtual spaces and give us insight into what new, technologically mediated worlds may look like in the coming decades” (Brown, 2006)

1.2. METODOLOGÍA

La metodología está centrada en el siguiente esquema:



1.2.1. Definición de la investigación

La investigación se centrará en un estudio de caso, el documental “Mi otro yo”⁹. Se analizarán los minutados de las grabaciones del documental así como se entrevistarán a los que en su momento fueron los protagonistas del documental.

Los estudios de caso son una herramienta valiosa de investigación donde su mayor fortaleza según Martínez ¹⁰ radica en que a través del caso elegido se mide y se registra la conducta, en este caso, de los personajes del documental y jugadores que juegan al videojuego. Los datos en este estudio de caso serán extraídos de diferentes fuentes, por un lado cuantitativas, como los estudios sobre el videojuego, por ejemplo, y por otro cualitativas, como son la observación participante, cuando se grabó el documental.

Las técnicas que se han utilizado son: un estudio descriptivo del material usando el método cualitativo, la observación participante y entrevistas en profundidad. Éstas son técnicas pertenecientes al método cualitativo que pone su énfasis en estudiar los fenómenos sociales en el propio entorno natural en el que ocurren, dando importancia a los aspectos subjetivos de la conducta humana, etc.¹¹ El documental está grabado en los ambientes habituales de los personajes, donde ellos juegan al *World of Warcraft*, sus casas, habitaciones y las secuencias exteriores son ambientes familiares para los personajes, lo que aporta más información para la investigación.

Durante la investigación se ha entrado dentro del proceso de construcción social del mundo del videojuego, reconstruyendo así los conceptos que envuelven a los protagonistas del caso de estudio y participando de las acciones que ellos desarrollan cuando juegan al videojuego. De esta forma se puede comprender el porqué de sus acciones y se intenta entender cómo crean su propio mundo, a partir de una investigación cualitativa.

⁹ Disponible online en <http://vimeo.com/25859766> y adjunto al Trabajo. Se recomienda su visualización.

¹⁰ Martínez, P; (2006) *El método de estudio de caso. Estrategia metodológica de la investigación científica*. Pensamiento y gestión, nº 20.

¹¹ Ruiz Olabuenága, J.; Aritsegui, I. Y Melgosa, L.(1998)*Cuadernos monográficos del ICE: Cómo elaborar un proyecto de investigación social*. Universidad de Deusto, Bilbao.

Además se trata de una investigación experimental. Sin experiencia previa en los videojuegos, se aprovecha la inmersión en él durante la grabación del documental y se utiliza esta vivencia como jugadora del *World of Warcraft* como parte de la investigación experimental.

Una observación participante en la que se llega a conocer en primera persona los efectos que el videojuego puede llegar a tener en los jugadores.

Siguiendo el modelo de la *Escuela de Chicago* (1969) donde:

1. *Las personas actúan sobre los objetos de su mundo e interactúan con otras personas a partir de los significados de los objetos y las personas tienen para ellas.*
2. *Los significados son producto de la interacción social. El signo es objeto material que desencadena el significado. El significado es el indicador social que interviene en la construcción de la conducta.*
3. *Las personas seleccionan, organizan, reproducen y transforman los significados y los procesos interpretativos en función de sus expectativas.*¹²

También habrá un parte descriptiva en la que se explicarán las diferentes situaciones que los jugadores llegan a vivir mientras juegan. Situaciones en el juego y en la vida real que están relacionadas con el videojuego. Es la parte del estudio descriptiva, de carácter social, en la que se intenta describir más que explicar y a través de estas descripciones se valora la importancia que tienen estas acciones en la vida real, más que buscar el porqué de las cosas.¹³

Además a través, por un lado, de cuestionarios, y por otro de entrevistas en profundidad, conoceremos de primera mano las opiniones de jugadores y ex jugadores sobre el tema que nos atañe.

Metodológicamente, la investigación se centrará en una mezcla de una perspectiva histórica (repaso de la historia de los videojuegos de rol *online* y sus aplicaciones en la educación no formal), en una perspectiva cualitativa (análisis de suscriptores del videojuego, contenido y forma del *World of Warcraft*, formas de comunicación dentro

¹² Vilches, L; Río, O; Simelio, N; Doler, P y Velázquez, T. (2011). *La investigación en comunicación: Métodos y técnicas en la era digital*. Editorial Gedisa.

¹³ Ruiz Olabuenaga, J.; Aritsegui, I. Y Melgosa, L.(1998)*Cuadernos monográficos del ICE: Cómo elaborar un proyecto de investigación social*. Universidad de Deusto, Bilbao.

del juego) y, finalmente, una perspectiva crítica – racional (ver más allá de lo que los estudios ya realizados indican, y valorar la experiencia de la investigación).

1.2.2. Diseño metodológico:

Basandonos en el cuadro clasificatorio sobre tipos de investigación social del libro “*La investigación en comunicación: Métodos y técnicas en la era digital.*” (2011), la investigación será:

- Según su finalidad: Básica. Su finalidad es el mejor conocimiento y comprensión de los fenómenos sociales.
- Según su alcance temporal: Longitudinal, ya que se extiende el análisis a una sucesión de momentos temporales.
- Según su profundidad: Descriptiva. Tiene como objetivo central describir el comportamiento de una o más variables dependientes de una población definida o en una muestra de población.
- Según las fuentes: Mixta. Utiliza fuentes primarias y secundarias.
- Según el carácter: Cualitativa. Se centra en descubrir el sentido y significado de las acciones sociales o hechos.

Fuentes:

- Videojuego *World of Warcraft*.
- Documental “Mi otro yo”¹⁴.
- Material extraído de la filmación del documental “Mi otro yo”.
- Protagonistas del documental como casos de estudio.
- Jugadores externos al documental.
- Expertos en videojuegos.
- Expertos en videojuegos educativos y alfabetización digital.

Tipos de recursos:

Aunque la investigación es principalmente cualitativa, hemos utilizado la técnica de las encuestas online para obtener algunos de los datos de la investigación más

¹⁴ Disponible online en <http://vimeo.com/25859766> y adjunto al trabajo de investigación.

estadísticos de forma rápida y concisa. Ya que la finalidad de las encuestas es obtener la información a partir de variables formuladas, la muestra utilizada es representativa y los resultados pueden ser extrapolados y generalizados.¹⁵

Encuesta realizada a través de las redes sociales:

La encuesta que se muestra a continuación es el modelo que se lanzó mediante las redes sociales. Durante los días 3 y 9 de junio del 2014. Se obtuvieron 220 encuestas de jugadores y ex jugadores del *World of Warcraft*.

DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

Sexo

- 1. Hombre
- 2. Mujer

Año de nacimiento

Ciudad

Actualmente eres:

- 1. Jugador
- 2. Ex jugador

JUGADOR: ¿Cuánto tiempo hace que juegas al *World of Warcraft*?

EX – JUGADOR: ¿Cuánto tiempo estuviste jugando al *World of Warcraft*?

- a. Menos de un año
- b. De un año a dos
- c. Más de dos años

¿Por qué elegiste el *World of Warcraft*?

- a. Me lo recomendó un amigo
- b. Sigo todos los videojuegos de Blizzard
- c. Pruebo todos los videojuegos
- d. Me gustan los videojuegos MMORPGs
- e. Otros _____

¿Qué tipo de jugador eres o eras?

- a. PVP: player versus player (jugador contra jugador)
- b. PVE: Player versus environment (jugador contra entorno)

¿Pertenes o perteneciste a alguna Hermandad?

- a. Si, nombre _____
- b. No

¿Cuántas horas juegas o jugabas al día?

¹⁵ Vilches, L; Río, O; Simelio, N; Doler, P y Velázquez, T. (2011). *La investigación en comunicación: Métodos y técnicas en la era digital*. Editorial Gedisa.

- a. 2 horas
- b. Entre 2 y 5 horas
- c. Más de 5 horas

¿Qué personaje principal tienes o tenías?

Nickname: _____

ALIANZA						
Pandaren	Huargen	Draenei	Enano	Gnomo	Humano	Elfo de la noche

HORDA						
Pandaren	Goblin	Elfo de sangre	Orco	Tauren	Trol	No-muerto

CLASE	
Guerrero	
Paladín	
Cazador	
Pícaro	
Sacerdote	
Caballero de la muerte	
Chamán	
Mago	
Brujo	
Monje	
Druida	

¿Por qué escogiste ese personaje?

¿Te sientes identificado con el personaje?

Sí
No

En caso afirmativo ¿Por qué?

¿Tienes o tenías más personajes?

- a. 1 más
- b. Entre 2 y 5
- c. Más de 5

¿Porqué juegas o jugabas al *World of Warcraft*?

- a. Porque me gustan los videojuegos
- b. Porque me lo paso bien
- c. Otras razones _____

¿Qué es lo que más te gusta del WoW?

- a. Que puedes jugar con mucha gente
- b. Que puedes jugar durante horas sin aburrirte
- c. Que consigues superarte cada día que juegas
- d. Que siempre puedes mejorar
- e. Que consigues el reconocimiento que no consigues en la vida real

- f. Que nadie te conoce y puedes expresarte como quieras

¿Qué habilidades o competencias de las siguientes crees que has adquirido jugando al *WoW*?

- a. Nuevos lenguajes
- b. Agilidad visual
- c. Mejoría en mis reflejos
- d. Nuevas competencias digitales
- e. Trabajo en equipo
- f. Resolución de problemas
- g. Ninguna de las anteriores
- h. Todas las anteriores
- i. Otras: _____

¿Crees que aprendes o has aprendido algo jugando al *WoW*?

- a. Sí
- b. No

En caso afirmativo, ¿En qué consiste?

Selecciona las características y valores que crees que definen al *World of Warcraft*:

- Aburrido
- Entretenido
- Social
- Aislador
- Superación
- Amistad
- Engancha
- Estimulante
- Libertad
- Sacrificio
- Creatividad
- Otros: _____

¿Recomendarías el videojuego a tus amigos?

- a. Sí
- b. No

¿Por qué?

Comentarios finales, ¿algo que añadir?

Análisis Minutados del material filmado:

Un total de 30 horas de grabación que se obtuvieron durante el proceso de filmación del documental, que duró 5 meses. En ellas podemos encontrar imágenes de los protagonistas jugando al *World of Warcraft*, con sus conversaciones entre jugadores a través del ordenador, entrevistas a los participantes explicando cosas sobre sus personajes, porque los eligieron así y porque les gusta el juego. Estas y otras muchas

acciones serán analizadas al detalle para poder extraer las conclusiones sobre la investigación.

Los ítems seleccionados para analizar son los siguientes:

1. Reflexiones, realidad vs. ficción.
2. Tipologías de roles – (*role - playing*).
3. Resolución de problemas.
4. Construcción de redes. (Socialización).
5. Creatividad. (Creación de personajes).
6. Valores educativos.
7. Elementos negativos.
8. Nuevas competencias, conocimientos y habilidades.
9. Lenguaje propio y comunicación.

Entrevistas protagonistas del documental “Mi otro yo”:

Los entrevistados serán los protagonistas del documental que pasados cinco años desde la grabación del documental, nos permite analizar si sus impresiones sobre el videojuego han cambiado.

Modelo de entrevista:

1. ¿Cuánto tiempo llevas o llevabas jugando al *WoW*?
2. ¿Qué motivo te llevó a jugar?
3. ¿Luego, por qué decidiste jugar de forma continuada?
4. ¿Sigues o has vuelto a jugar al *WoW*?
5. ¿Volverías a jugar? ¿Por qué?
6. ¿Te arrepientes de haber jugado al *WoW*? ¿Por qué?
7. ¿Crees que el *WoW* te ha enseñado algo? ¿El qué?
8. ¿Puedes aplicar algo de lo que has aprendido en el *WoW* en tu vida actual?
¿Qué?
9. ¿Recomendarías el videojuego a tus amigos?
10. ¿Qué aspecto positivo destacarías?
11. ¿Y negativo?

Entrevistas a Expertos:

El modelo de entrevista que se realizó a continuación se hizo a cuatro expertos en la materia que nos ocupa: Videojuegos y educación.

Modelo de entrevista:

GENERALES

1. ¿Por qué cree que los videojuegos pueden ser educativos?
2. ¿Considera los videojuegos como un nuevo proceso de enseñanza?
3. ¿Cómo cree que debería ser la inserción de los videojuegos para el aprendizaje curricular?
4. Sobre los videojuegos comerciales, ¿ve posible su inserción en la enseñanza? ¿de qué forma?
5. ¿Cree que los videojuegos son herramientas útiles para la alfabetización digital?
¿Por qué?
6. ¿Cree que para hablar de videojuegos debe haberse jugado antes?

ESPECÍFICAS

7. ¿Conoce el videojuego *World of Warcraft*?
8. ¿Ha jugado? En caso afirmativo, ¿Cómo lo definiría?
9. El *World of Warcraft* es un videojuego MMORPGs, ¿Qué tipo de habilidades y competencias pueden adquirir los jugadores de videojuegos de rol online?
10. Puede destacar algunos aspectos positivos y negativos de este tipo de videojuegos.
11. ¿Qué aspectos educativos cree que el *World of Warcraft* o este tipo de videojuegos ofrecen?

1.2.3. Selección y diseño de la muestra

Para realizar la investigación se ha utilizado una técnica de muestreo vinculada a la búsqueda de riqueza de contenido, con lo cual utilizaremos el muestreo opinático, no probabilístico, en el cual no se usa al azar, se usa la intención.

1.2.3.1. Importancia del los Videojuegos

Según datos del Balance económico del videojuego 2013, ofrecido por aDeSe¹⁶:

Es importante destacar que en el 2013 el valor del consumo de los videojuegos en España estuvo en 762 millones de euros, frente a un 691 millones de euros en la industria del cine.

El mercado del tamaño mundial de videojuegos en el 2013 fue de 34.885 millones de euros.

Según datos de un estudio realizado por el Observatorio del Videojuego¹⁷ en Cataluña existe un millón de jugadores, de los cuales un 60% son hombres frente a un 40% de mujeres. A partir del mismo estudio se desmontan muchos tópicos que rodean al mundo de los videojuegos, como por ejemplo, que el perfil medio de el jugador español está entrono a los 22 años. También establece tres tipos de jugadores, tres perfiles básicos:

- Los *hardcore gamers*, de más de 30 años que invierten más de dos días a la semana en jugar.
- Los jugadores esporádicos que juegan una vez por semana o menos.
- El jugador casual que juega en sus ratos libres y durante cortos periodos de tiempo utilizando el dispositivo móvil o webs gratuitas de internet.

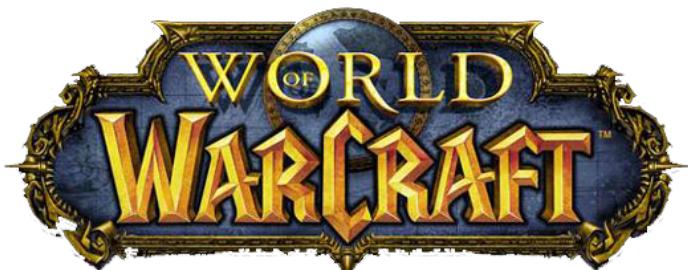
Destaca también otro estudio de la Asociación de Videojugadores¹⁸, que como el anterior estudio desmonta algunos tópicos que acechan a los videojuegos. El estudio concluye que el 35% de los jugadores tienen entre 20 y 34 años, mientras que los jugadores de entre 11 y 19 años forman el 32%. La asociación destaca que la edad media del jugador se sitúa en 33 años y la edad media del comprador de videojuegos es de 40 años.

¹⁶ aDeSe, antigua Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software y Entretenimiento, que recientemente a pasado a llamarse AEVI, Asociación Española de Videojuegos, <http://www.aevi.org.es/>

¹⁷ Observatorio del Videojuego, <http://www.observatoriovideojuegos.com>

¹⁸ Asociación de video jugadores, <http://www.asociaiondevideojugadores.com>

1.2.3.2. Videojuego *World of Warcraft*



En el mundo de los videojuegos, *World of Warcraft*, es considerado como el juego en línea con el mayor registro de usuarios y mantiene el Récord Guinness para el MMORPG más popular.

World of Warcraft, comúnmente conocido como *WoW*, es un videojuego desarrollado por Blizzard Entertainment. Es de tipo rol multijugador masivo en línea. Se trata del cuarto juego lanzado establecido en universo de *Warcraft*, el cual fue introducido en 1994 por primera vez por *Warcraft: Orcs & Humans*. Blizzard Entertainment anunció *World of Warcraft* en 2 de septiembre de 2001. Cómo han anunciado diversos medios de comunicación como Europapress y webs especializadas en videojuegos, *World of Warcraft* va a dejar de ser sólo un videojuego para pasar a ser una súper producción cinematográfica. En el BlizzCon2013¹⁹ celebrado en Noviembre de 2013, Duncan Jones, el que será director y encargado de llevar a la gran pantalla el videojuego, presentó en forma de concept art como será *Warcraft*.

Una película escrita del puño y letra de Charles Leavitt²⁰ (Diamantes de Sangre, K-pax) y que se mantiene en el más estricto secreto.

Aún así algunos datos se han desvelado, como por ejemplo que según el experto en efectos especiales Bill Westenhoffer la película tendrá un tono como *Gladiator*, en el que, por ejemplo, las espadas que se utilizarán serán las más grandes que un ser humano puede manejar. Además no pretenden que sea la típica película de buenos y malos, el espectador podrá meterse tanto en le papel de héroe humano como en la del orco.

La película de *World of Warcraft* que será, según su director D. Jones, una mezcla entre “Avartar” y “Juego de tronos” tiene como fecha de estreno el 18 de diciembre

¹⁹ BlizzCon es una cita anual celebrada en California, en la que Blizzard muestra y comparte sus novedades con millones de fans. Entre las actividades destacan conferencias, actos en directo, competiciones, partidas en directo, etc.

²⁰ Charles Leavitt guionista americano conocido por obras como “Diamantes de Sangre”, 2006, entre otras.

de 2015. Cuenta ya con un reparto, confirmado por Universal y Legendary a fecha de Diciembre del 2013²¹, formado por Travis Filmml, Dominic Cooper y Rob Kazinsky, entre otros.

Actualmente se sitúa en el top de los rankings de videojuegos más vendidos y además mantiene el Récord Guiness para el MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) más popular.

RANKING VIDEOJUEGOS MÁS JUGADO EN EL MUNDO	
1	League of Legends con 1.292.502.456 jugadores
2	World of Warcraft con 622.378.909 jugadores
3	Minecraft 371.635.651
4	Heroes of Newerth 184.520.156
5	Diablo III 172.907.605
6	Battlefield 3 171.852.550
7	MapleStory 165.503.651
8	StarCraft II 163.980.293
9	World Of Tanks 145.702.931
10	Call of Duty: Modern Warfare 3 126.754.082

Tabla 1

Estos datos pertenecen a DFC Intelligence y XFire y hacen referencia al mercado occidental: Europa y Estados Unidos, en el periodo entre los meses julio 2011 a junio 2012.

El videojuego *World of Warcraft* está situado en segunda posición, manteniendo su liderazgo frente a una tipología de juegos de modalidad MMORPG (Massively multiplayer online role- playing game) cada vez más en alza. Con 622.378.909 jugadores se distancia con superioridad del juego en tercera posición.

Apreciamos que son muchos los jugadores que pertenecen al mundo de *World of Warcraft* y adquieren del juego tanto sus aspectos positivos como negativos que analizaremos más adelante en la investigación que nos ocupa.

²¹ Información extraída de la página web de fotogramas.es, una noticia del 5/12/13.

RANKING VIDEOJUEGOS MÁS VENIDOS PARA PC	
Septiembre 2013, en el mundo	
1	Total war: RomeII
2	FIFA 14
3	Pro Evolution Soccer 2014
4	Los Sims 3: Aventura en la Isla
5	Satar Craft II: Wings of Liberty
6	World of Warcraft: Mists of Pandaria
7	World of Warcraft: Satarter Edition
8	Los Sims 3 Disco Iniciación
9	Starcraft II:Heart of the Swarm
10	Diablo III

Tabla 2

Los datos de ADESE (Asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento), son actualizados con periodicidad cada mes del año en su página web. Son datos que muestran que aunque aparezcan nuevos videojuegos, *World of Warcraft* se mantiene entre los diez primeros videojuegos más vendido del mundo. Ya que se trata de un videojuego que abarca un gran espectro de usuarios en cuanto a tipologías y edades. Además es un juego universal, que se juega en todo el mundo y a través de él se mantienen relaciones entre diferentes países.

RANKING VIDEOJUEGOS MÁS VENDIDOS PARA PC	
Diciembre 2012, en España	
1	Los sims 3 y las cuatro estaciones
2	Los sims 3 refresh
3	World of Warcraft: mists of pandaria
4	Call of duty: black ops ii – edición nuketown
5	Diablo iii
6	Los sims 3: criaturas sobrenaturales
7	Football manager 2013
8	Guild wars 2
9	World of Warcraft: battle chest 3.0
10	Star craft ii: wings of liberty

Tabla 3

A través de la web: www.vidaextra.com, página especializada en videojuegos, acotamos las estadísticas a nivel español. *World of Warcraft* sube posiciones para

colocarse con la última expansión, *World of Warcraft*: Mist of Pandaria, en tercera posición como videojuego más vendido en España a fecha de diciembre de 2012.

Se trata de un videojuego multijugador online, como ya hemos tratado con anterioridad, por lo tanto es un videojuego que se juega pagando una suscripción mes a mes, así que al comprar el videojuego sus jugadores se comprometen a jugar.

Recientemente, publicado en diversos medios *online* como actualidad.rt.com y www.gamezona.com, ha aparecido la noticia, a fecha de 26 de abril del 2014, de la primera persona que ha conseguido completar el videojuego *World of Warcraft*. Para ello ha invertido 17.000 horas. El ucraniano llamado Andrei de 32 años que ha dejado de lado las protestas masivas y el cambio de poder en su país para conseguir, a través de su personaje en el videojuego, llamado *Hiruko*, conseguir todos los logros posibles dentro del videojuego. Obteniendo la puntuación más alta nunca percibida en el videojuego de 21.995 puntos y proclamándose único en el mundo de *World of Warcraft*.

Al ser un estudio cualitativo la selección de personas a investigar forman parte del caso a estudiar. No es una gran selección ya que lo que pretendemos es profundizar en el caso concreto.

- El Universo es:
 - Los 9.6 millones de jugadores de *World of Warcraft*.
- La Muestra :
 - Los participantes del documental “Mi otro yo”. Estudio de caso.
 - Ampliaremos con jugadores de la actualidad que no participaron en el documental.

Se trata de una muestra no probabilística: los sujetos no son elegidos al azar, sino de forma intencional y controlada. No es representativa estadísticamente. La elección de las unidades de análisis no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o del investigador que hace la muestra. Se trata, por tanto, de muestras “ilustrativas”.

1.2.3.3. Muestra de Expertos

PROFESIONALES DE LOS VIDEOJUEGOS Y LA EDUCACIÓN

Diálogos y lectura de artículos a profesionales de los videojuegos, para conocer más en profundidad el mundo de los videojuegos.

Pere Marqués: Actualmente director del Grupo de Investigación "Didáctica y Multimedia" (*DIM-UAB*) <<http://www.pangea.org/dim>> vinculado al Departamento de Pedagogía Aplicada de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB), de la Red de Educadores DIM-EDU y de la revista DIM (Didáctica, Innovación, Multimedia), Vicepresidente de la "Societat Catalana de Pedagogia". Maestro, licenciado en Económicas y doctor en Ciencias de la Educación. Durante 40 años ha trabajado sucesivamente como profesor, director, coordinador TIC y catedrático en los niveles de enseñanza primaria, secundaria y universitaria (UOC, URL, UAB), llevando a cabo múltiples investigaciones y estudios sobre las aplicaciones educativas de las nuevas tecnologías y publicando libros, artículos y software didáctico que ha obtenido diversos premios nacionales.

Pilar Lacasa: Catedrática Universidad de Alcalá. Coordina el Grupo de Investigación Imágenes, Palabras e Ideas (GIPI. Las personas que lo componen son, en su mayoría, muy jóvenes. Los estudiantes de grado y postgrado participan activamente. Se trata de un grupo interesado en cómo las personas, especialmente niños, niñas y jóvenes, adquieren nuevas formas de alfabetización, asociadas a múltiples formas de expresión y comunicación. Actualmente le interesa especialmente los videojuegos comerciales considerados como instrumentos educativos.

José Luis Linaza: Catedrático de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad Autónoma de Madrid. Es también profesor permanente especialista en juego, desarrollo y educación en diferentes culturas. Docencia habitual: Psicología del desarrollo I, Interacción social en contextos formales y no-formales, doctorado.

Begoña Gros: Doctora en Pedagogía. Es profesora titular de la Universidad de Barcelona desde 1988. Tiene la acreditación de Investigación Avanzada por el AQU (2004). En los últimos años ha sido responsable de Investigación en la División de Ciencias de la Educación (2001-2003) y jefa de Investigación del Instituto de Ciencias

de la Educación de la Universidad de Barcelona (2004-2007). Desde 1994, coordina el grupo de investigación "Grup-F9" sobre uso de videojuegos en la enseñanza, con el que ha publicado el libro "Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento". Se ha encargado asimismo de la coordinación del número monográfico: "Los videojuegos en la escuela" en la revista "Cuadernos de Pedagogía" nº 291, mayo 2000, y, desde 1999, de la sección sobre "Videojuegos y recursos educativos" de la revista "Comunicación y Pedagogía".

2. MARCO TEÓRICO

2.1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos se han convertido en la puerta de entrada al mundo digital para los niños y adultos que los utilizan. Estas nuevas generaciones de hoy en día se alfabetizan digitalmente a través del juego y la adquisición de nuevas competencias forma parte de este aprendizaje. Hasta el momento las preocupaciones de educadores e investigadores se centran en términos de control: horas de juego, tipos y contenidos del mismo. Sin embargo, no se educa para aprovechar al máximo las cualidades educativas que están inmersas dentro de los videojuegos.

El estudio detallado del escenario de los videojuegos exige una reflexión retrospectiva que obliga al investigador a analizar el contexto, las circunstancias y los rasgos definitorios de la coyuntura socio-política, socio-cultural y socio-económica en la cual se produce la irrupción de la red de redes. Este aspecto es decisivo en la medida en que permite comprender con mayor grado de detalle el proceso de emergencia y desarrollo de los videojuegos. Con este objetivo en el marco teórico de la presente investigación conoceremos como la sociedad ha llegado hasta la actualidad en el mundo de los videojuegos.

2.2. DE LA SOCIEDAD DIGITAL HASTA LA ACTUALIDAD

Internet nació como una herramienta para la ciencia, la investigación militar y la cultura libertaria, como dice Manuel Castells (2001). La red desde su creación ha ido evolucionando desde los años 60 cuando se creó ARPANET²² hasta la definición de Tim Berners-Lee, de la Universidad de Oxford y considerado padre de la web:

²² En los años 60 el Pentágono mediante un encargo a la Universidad de California, en estados unidos creó ARPANET (Advanced Research Project Agency), esta red fue el origen de Internet, ya que permitía el envío de mensajes entre profesores y alumnos. A partir de aquí se crearon nuevas y mejoradas redes dando lugar a una gran red que hoy en día conocemos como Internet.

“Una red global por la cual se comunican ordenadores enviando información en paquetes, siendo un paquete cada unidad en que la información se divide para ser transmitida siendo una red un conjunto de ordenadores conectados por cables y enlaces sin hilos.” (Tim Berners-Lee)

Esta definición debemos dejarla de lado en nuestra investigación, ya que ignora el aspecto social que se encuentra interactuando en la red y clasifica internet como una red que sólo posibilita la conexión. A nosotros nos interesan los aspectos que él rechaza: las ventajas sociales y de intercambio que ofrece la Red de redes.

En 1992 irrumpió la tecnología WWW (World Wide Web) revolucionando la red conocida hasta ese momento como mero canal de transmisión de mensajes. De esta manera el servicio de internet ha ido ampliándose poco a poco en todo el mundo hasta convertirse en algo indispensable en la vida del siglo XXI.

Muchos son los escritores que han definido Internet como la Biblioteca Universal²³, como explica Nuria Vouillamoz (2000) en ella es posible navegar de forma infinita entre sus textos y este despliegue que surge a partir de internet ha puesto en crisis los cimientos culturales e ideológicos de las sociedades modernas de la época.

Los adelantos que han ido surgiendo en materia de comunicación, así como la rapidez con la que están desapareciendo las relaciones interpersonales en la vida real a través de las nuevas tecnologías, están favoreciendo las relaciones personales en el mundo real, abriendo paso a un nuevo tipo de relación que no requiere moverse de un espacio físico y puede realizarse simultáneamente con otras actividades.

“Estamos en presencia de una nueva noción del espacio, donde lo físico y lo virtual influyen lo uno en el otro, sentando las bases para la aparición de nuevas formas de socialización, nuevos estilos y nuevas formas de organización social” (Castells, 2001).

²³ Millán describe Internet como “una biblioteca maravillosa, con millones de páginas repartidas por el mundo, llena de letras, de imágenes y sonidos”. (1996, p62)

Janet H. Murray (1999) establece cuatro propiedades esenciales de los entornos digitales.

Secuenciales	Interactivos
Participativos	
Espaciales	Inmersivos
Enciclopédicos	

Tabla 4

Características que nos servirán en la investigación que nos ocupa. Debemos tener en cuenta que los entornos digitales son Interactivos por naturaleza, de ahí la importancia de sus efectos en las personas que los utilizan, ya que constan de una secuencia de procedimientos guiados por un motor y son extremadamente participativos, de hecho sin la ayuda de las personas estos espacios digitales creados por la tecnología no tendrían ningún efecto. En cuanto a la característica de “inmersivo”, Murray denomina este ciberespacio como una creación digital que tiene una apariencia extensible al mundo real. Son entornos espaciales porque permiten al usuario navegar por un espacio prácticamente infinito y enciclopédico porque son tecnologías capaces de almacenar de manera infinita.

Este espacio se denomina “Ciberespacio”, un término inventado por el novelista William F. Gibson, autor de libros clásicos de ciencia ficción y que dieron lugar al nacimiento del término “realidad virtual”.

“El ciberespacio es, en esencia, una realidad virtual que está llena de imágenes, algunas de las cuales no existen sino en un formato electrónico, y otras son representaciones simbólicas del mundo físico. Es decir, es un nuevo universo, un universo paralelo creado y sostenido por las líneas de comunicaciones y redes de computadoras que enlazan a través del mundo; deriva del espacio cibernetico”
(Joyanes, 1997, 124)

Un universo paralelo en el que existe un nuevo tipo de socialización y de ventajas que han propiciado el surgimiento de un nuevo escenario de prácticas comunicativas: la cibersociedad.

En el marco de la cibersociedad, uno de los aspectos que se desarrollan son los videojuegos. Jugar se trata de una actividad que se desarrolla a lo largo de la vida y promueve el aprendizaje.

Las formas de jugar digitalmente han evolucionado de forma considerable. Lejos quedan los microprocesadores de 1969 así como los ordenadores de los años 50 y los videojuegos de la década de los 70. Desde la aparición del primer videojuego llamado *PONG*²⁴ tuvieron que pasar 20 años hasta la extensión masiva de los videojuegos. Formas de juego que hoy utilizan internet y el 3D para captar seguidores y crear así una nueva sociedad de jugadores en red que disfrutan de los videojuegos desde diferentes puntos geográficos.

Los entornos virtuales han ido adaptándose a las nuevas tecnologías y hoy en día con una conexión a internet se pueden desarrollar gran cantidad de actividades relacionadas con los videojuegos como la creación de comunidades y mundos virtuales que viven en una cibersociedad paralela al mundo real.

2.3. CONCEPTOS BÁSICOS DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación desarrollaremos unos conceptos decisivos, aunque no de forma exhaustiva pero, que deben ser conocidos para poder reflexionar sobre los pilares que nos ocupan en la presente investigación.

2.3.1. La Cibersociedad

El término *cyber*, que proviene del griego, significa algo híbrido, no natural, que proviene de algo que ha sido creado, como el ciberespacio, término que aparece cuando en 1832 Samuel Morse crea el telégrafo y aparece un espacio creado a través de máquinas. Así el ciberespacio son espacios creados por las personas que utilizan las tecnologías y se comunican entre ellos a través de ordenadores.

²⁴ 1972 del primer videojuego comercial de entretenimiento electrónico llamado *Pong*, fabricado por Atari.

Alicia Silva (2010) denomina la Cibersociedad como un escenario privilegiado postmoderno donde podemos visualizar la interconexión y fusión de ciertos componentes arquetípicos con las últimas manifestaciones de la cultura tecnológica. La profesora afirma que podemos entender los medios de comunicación como prolongaciones del hombre.

Por lo tanto, debemos tener en cuenta el término de Cibersociedad en esta investigación, ya que el desarrollo de la misma se produce en este mundo paralelo creado por las nuevas tecnologías y donde esta nueva cibersociedad será nuestro objeto de estudio. Usuarios del universo paralelo que se crea en la red, una parte de la cibersociedad que vive en el mundo paralelo de *World of Warcraft*.

El investigador Luis Joyanes (1997) identificó cinco pilares tecnológicos de este nuevo escenario llamado cibersociedad: la realidad virtual, la multimedia, las grandes redes de computadoras, la autopista de la información e internet.

En nuestro caso nos interesa la realidad virtual, denominado por J. Echevarría (2000) como “*Un sistema informático usado para crear un mundo artificial donde el usuario tiene la impresión de estar en dicho mundo, siendo capaz de navegar a través del mismo y de manipular los objetos que hay en él*”. La realidad virtual se trata de nuestra vida cotidiana y sus espacios de socialización trasladados al contexto digital.

De esta manera aparece el ciberespacio donde, con la cibersociedad y la realidad virtual, nos encontramos en un nuevo lugar donde los actores interactúan a través de la tecnología digital que ofrece grandes oportunidades expresivas que fomentan las relaciones de prácticas sociales entre los usuarios. Con el ciberespacio, no se pretende romper con el mundo real, sino que se sólo pretenden aprovechar las ventajas de esta realidad virtual que ofrecen las nuevas tecnologías y la red.

En este ciberespacio los usuarios pueden realizar muchas actividades, y una de ellas son los videojuegos MMOPRG²⁵.

²⁵ MMORPG: *Massively Multiplayer online role-playing game*. Siglas que denominan a los tipos de videojuegos masivos de multijugador en red que juegan a juegos de role. En nuestro caso, el *World of Warcraft* es un MMORPG.

“Una comunidad virtual es el conjunto de personas que se conectan entre sí a través de una computadora, un teléfono y las redes telemáticas de todo tipo.” (Joyanes, 1997, 82)

2.3.2. Comunidades virtuales

Van Vliet (Fernback, J. y Thompson, B. 1995) ha establecido los principales elementos que ha de reunir una agrupación para considerarse comunidad: requiere de un sistema de símbolos comprendidos por todos los integrantes de la agrupación, requiere la existencia de un sistema de valores compartidos y sus usuarios deben desarrollar interacciones sociales.

“La comunidad virtual es como un ecosistema de subculturas y grupos espontáneamente constituidos que se podrían comparar con cultivos de microorganismos que crecen en un laboratorio, y donde cada uno es un experimento social que nadie planificó, y que, sin embargo, se produce” (Rheingold, 1996)

El ciberespacio favorece la creación de comunidades virtuales, también denominadas comunidades online, como las que se crean a través de los juegos de rol online. Se crean familias ciberneticas que evolucionan y crecen o disminuyen como una familia en la vida real.

Entorno a estas familias virtuales creadas a partir de los participantes de los videojuegos ha crecido una nueva de socialización en red (Castells, 2003) que hace que las relaciones entre los jugadores del videojuego sean mucho más reales con la creación de códigos de comportamiento, actitudes y formas de vida que los representa e identifica. A través de estas sociedades virtuales cada persona crea su identidad virtual, su “yo online” como denomina en su artículo Muros (2011).

Este “yo online” u “otro yo”²⁶, se convierte en un niño al iniciar su recorrido en el nuevo mundo virtual, debe tener los ojos bien abiertos, estar atento a todo lo que le

²⁶ Haciendo referencia al documental “Mi otro yo”, parte central del estudio en esta investigación.

rodea y cuestionarse todo lo que le suceda para poder evolucionar en este mundo paralelo virtual.

2.3.3. Realidad virtual

José Antonio Millán (1995) apunta que la imaginación puede sumergirnos en mundos virtuales que, en algunos casos extremos, pueden competir con los reales. Como explica Isidro Moreno (2002) antes de que la tecnología permitiera la existencia de la realidad virtual como la conocemos hoy en día, varios autores como Bioy Casares por ejemplo, que publicó *La invención de Morel*²⁷, ya imaginaban sobre otra realidad creada por máquinas que lo graba que la ficción se confundiera con la realidad. Una novela que constituyó una premonición inteligente de lo que en el siglo XXI son los equipos que producen imágenes de realidades virtuales frente a las analógicas.

“La realidad virtual es una tecnología hipermedia que utiliza sustancias expresivas cineinfográficas tridimensionales y sonoras para crear mundos posibles por los que el lecto-autor puede moverse libremente” (Moreno, 2002, 80)

Poco a poco, como explica Murray (1999) el mundo digital aumenta sus poderes de representación cada día que pasa, y los investigadores intentan construir una realidad virtual tan rica y profunda como la propia realidad.

2.3.4. Identidad virtual

“Nuevas formas de establecer y ocultar la identidad se están desarrollando en el mundo virtual. No hay una fórmula que se adapte a todos los foros: balancear privacidad y responsabilidad, formalidad y autoexpresión, seguridad y accesibilidad requiere una serie de compromisos que dependen de las metas del grupo y de los individuos que se comprometen.” (Donath, 1998)

²⁷ *El relato de Morel* se trata de una novela corta que consistía en una máquina capaz de grabar y reproducir la realidad, de manera que era imposible diferenciar la representación de los objetos y personajes de la realidad.

Los usuarios de videojuegos deben crearse una serie de indicadores como el apodo, el clan o también denominado “*guild*” para identificarse en las comunidades virtuales. Este fenómeno sucede debido a la falta de referentes visuales en la comunicación online, y a su vez para muchos de los usuarios significa la posibilidad de desinhibirse de sus limitaciones en la realidad.

“En contraste con los encuentros cara a cara, las redes computacionales unifican nuestra existencia física. De alguna forma, ellas nos liberan de las inhibiciones creadas por nuestra existencia física. Somos más iguales en la red porque podemos ignorarla y crear un nuevo ser en el ciberespacio.” (Gómez, 2001)

La construcción de una identidad virtual ofrece la posibilidad de ser otra persona para los usuarios de la red, quienes aprovechan las ventajas para ser aceptados por el resto de miembros y simulan ser alguien que pueda gustar a los demás.

Los entornos virtuales se han convertido en escenarios donde se desarrollan las relaciones sociales de las personas, así como aspectos educativos y culturales. Son espacios que proporcionan oportunidades donde los jugadores pueden experimentar, construir y reconstruir identidades a través de los videojuegos. Identidades que al ser creadas y desarrolladas promueven que la creatividad y el aprendizaje informal de los usuarios aumenten.

Por lo tanto nos encontramos ante una cibersociedad con un mundo virtual donde los jugadores de videojuegos crean sus propias identidades virtuales para convivir con el resto de los usuarios. Entornos virtuales que van más allá del entretenimiento y, cada vez más, están siendo utilizados en el ámbito del aprendizaje, tanto a nivel escolar, como para simulaciones.

2.3.5. El “juego de la imaginación”

Autores como D. Thomas y J. Seely Brown, de la Universidad de California, introdujeron el término: *The play of imagination*, “El juego de la imaginación”. En su artículo “*The Play of imagination: Extending the Literary*” (2007)

Un tipo de aprendizaje que ocurre en los mundos virtuales. Un aprendizaje diferente al estándar de los sistemas pedagógicos. El mundo de los videojuegos captura la imaginación y el “juego de la imaginación” está inmerso en la manera de jugar, innovar y aprender.

Los juegos MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game*):

“They are, instead, the skills of learning how to use one’s imagination to read across boundaries and be able to find points of convergence and divergence between different worlds to understand their relationships to one another. MMOGs encourage the use of imagination to bridge the gaps and boundaries between worlds to provide a more complete and more complex understanding of both the virtual and the physical worlds the player inhabits.” (Thomas y Brown, 2007)

La pregunta que se hacen estos autores en su artículo es: ¿Cómo los juegos enseñan? La respuesta que encuentran es que la imaginación juega un papel esencial en este tipo de aprendizaje.

Existen tres aspectos de los MMORPG que los convierten en un nuevo escenario de aprendizaje: los avatares creados por los jugadores, los mecanismos del juego y la complejidad social, económica y cultural de la red que tiene un impacto directo en las acciones de los jugadores.

Estos tres aspectos los identificaremos dentro del *World of Warcraft*, para buscar este nuevo escenario de aprendizaje denominado *play of imagination*.

“Virtual worlds and MMOG’s provide one of the key tools for integrating imaginative thinking into new systems of education and learning” (Thomas, y Brown, 2007)

En esta investigación planteamos buscar que hay más allá de la diversión en los videojuegos, que hay “además de” y “fuera de”. Mostrar que se crea dentro y fuera

del videojuego. Buscamos un valor educativo en este tipo de videojuegos no diseñados para la educación.

Gil y Vida (2007) ya investigaron los aspectos educativos de los juegos, ellos dicen que el juego es una experiencia emocional cargada de comunicación e interacción con los demás. Se socializan integrando valores éticos y morales de la sociedad a la cual pertenecen.

Paul Glee, en su libro “*Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*” (2004), enumera una lista de 36 formas de aprender de un videojuego, algunas de ellas buscaremos la forma de aplicarlas a los videojuegos de rol online.

Entre ellas se encuentran por ejemplo: aprender un nuevo alfabetismo, un nuevo ámbito semiótico paralelo al de la letra impresa, aprendizaje a partir de los errores, desarrollo de habilidades personales, emocionales, sociales y cognitivas.

2.4. CONCEPTOS CLAVE DE LA INVESTIGACIÓN

2.4.1. Videojuegos

Aranda y Sánchez Navarro (2009) establecen los videojuegos como un recurso cultural, los denominan herramientas básicas de aprendizaje y socialización que aportan al jugador competencias y habilidades instrumentales sociales.

Newman (2004) establece dos posturas opuestas que generan debate frente a la forma de definir los videojuegos: la primera, que los videojuegos son una forma cultural de cada vez más importancia y que está destinada a sustituir la lectura, el cine y a la televisión; la segunda, que los videojuegos son un pasatiempo, una trivialidad que solo atrae a aquellos que antes han sido convencidos. Para nuestra investigación nos posicionamos ante la primera definición.

Un ejemplo de definición de los videojuegos nos lo ofrecen los autores Aranda y Sánchez Navarro (2009), estos expertos entienden los videojuegos como:

(a) sistemas basado el reglas con (b) objetivos que se logran superar con (c) el esfuerzo y la interacción de los jugadores, así como con su (d) vínculo emocional, que se ponen en práctica a través de un (e) software informático y mediante (f) ordenadores o consolas y otras plataformas tecnológicas.

- (a) Reglas que estructuran y organizan los juegos. Reglas que obligan a los jugadores a tomar decisiones y a entender el mundo del videojuego como algo emocionante. Estas reglas que, al contrario que en juegos tradicionales se pactan desde el inicio, en los videojuegos las conoces a medida que avanzas, las aprendes y lo más importante las intentan romper. En el caso de los videojuegos romper las reglas no paraliza el juego, sino que, por el contrario, puede añadir emoción, complejidad y diversión. Algunos de los elementos son los *Easter Eggs*, formados por mensajes o espacios escondidos que los jugadores han de descubrir. O los *cheat codes*, códigos secretos que dan al jugador ventajas. A veces con combinaciones de teclas y pueden conseguirse a través de revistas o webs especializadas o de fans que comparten sus trucos.
- (b) Los objetivos están intrínsecos dentro de los videojuegos. Llegar al final, salvar a la princesa, matar al monstruo... objetivos variados que los usuarios de videojuegos luchan por conseguir.
- (c) Esfuerzo y sobretodo interacción. Los videojugadores son los protagonistas, la ficha esencial para que un juego avance y se haga realidad, sin ellos, sin su interacción un videojuego dejaría de existir. Interactividad reflejada en muchos aspectos de los juegos pero también entre los jugadores a través de las redes sociales y las webs de fans.
- (d) Vínculo emocional, porque los videojuegos no son simples máquinas de entretenimiento, son elementos culturales como ya hemos citado con anterioridad que las personas utilizan para divertirse, expresarse, relacionarse y aprender.
- (e) y (f) Los videojuegos existen gracias a las plataformas tecnológicas y los avances de la Red de redes.

Cuando llega el momento de clasificar los videojuegos muchos expertos utilizan las denominaciones de “juegos de lucha”, “juegos deportivos”, “juegos de conducción”,

terminología que parece en los años 1980 en las páginas de las primeras revistas de juegos como Newsfield, o *Zzap!64* y ahora ha pasado a vocabulario de Bernes y Howard (2001). Estos autores presentan siete tipos de juegos:

1. Acción y aventura.
2. Conducción y carreras.
3. Disparos en primera persona.
4. Plataforma y puzzle.
5. Juegos de rol.
6. Estrategia y simulación.
7. Deportes y lucha.

Gil y Vida (2007) analizan como clasificar los videojuegos en seis clases: de acción, de aventura, deportivos, de estrategia, de simulación y sociales. Pero los videojuegos, al contrario del cine o la literatura, invitan a que sean los propios usuarios los que construyan el guión del juego a través de sus acciones. De esta forma existen géneros exclusivos como los *Shooters* (de disparo) o los MMORPG (juegos de rol multijugador masivo online). Como indican las autoras, además, los videojuegos no son homogéneos. A lo largo de la historia los creadores han evolucionado desarrollando nuevos géneros y combinándolos entre ellos de manera que un videojuego puede formar parte de diferentes tipos de videojuegos.

2.4.2. Videojuegos y educación

En un pasado distante se pensaba que la educación sólo podía darse en la escuela, en las cuatro paredes de un aula. Hoy en día debemos explorar los nuevos tipos de aprendizajes que han ido surgiendo como el aprendizaje a lo largo de la vida, el aprendizaje en casa, etc. En esta investigación nos centramos en un enfoque experimental, basándonos en aprendizaje constructivista fundado por Jean Piaget²⁸ y su aplicación del método experimental.

Aranda y Sánchez Navarro (2009) analizan los juegos de ordenador con el método experimental y concluyen que los juegos de ordenador ofrecen experiencias concretas sobre las que se puede reflexionar, conceptualizar y aplicar continuamente.

²⁸ Jean Piaget (1896-1980), epistemólogo, biólogo y psicólogo suizo, creador de la epistemología genética y fundador del aprendizaje constructivista.

“Todo juego puede ser una magnífica fuente de aprendizaje. Si observamos a un grupo de jóvenes jugar con videojuegos nos daremos cuenta que están desarrollando un conjunto de competencias de gran valor para su desarrollo como personas: ensayan la toma de decisiones, elaboran estrategias para llegar a pactos y consensos, crean defensas a la frustración cuando pierden, aceptan los resultados del azar, adoptan otras identidades a través de los personajes, elaboran empatías, imaginan soluciones a las dificultades y conflictos... ” (Gil y Vida, 2007, 89)

Desarrollo personal y social	Proporcionan intereses y motivación. Mantiene la atención y concentración. Puede trabajarse como parte de un grupo y se pueden compartir recursos.
Conocimiento y comprensión del mundo	Conocer algunas cosas que pasan. Uso temprano del control de software.
Lenguaje y alfabetización	Anima a los niños a explicar lo que está pasando en el juego. Uso del discurso, de la palabra para organizar, secuenciar y clarificar el pensamiento, ideas, sentimiento y eventos.
Desarrollo matemático	Estrategias de resolución de problemas.
Desarrollo creativo	Respuesta en formas muy variadas. Uso de la imaginación a partir del diseño gráfico, la música y la narrativa de las historias.
Desarrollo físico	Control de la motricidad a partir del uso del ratón en la navegación y selección de objetos.

Tabla 5

Los videojuegos se han convertido en grandes protagonistas de la vida de muchos jóvenes, hecho que nos hace reflexionar sobre cuáles son sus características más allá de las lúdicas que se pueden aprovechar, sobretodo, en el mundo del aprendizaje no formal. Los usuarios de los videojuegos de forma consciente o inconsciente están desarrollando aspectos físicos, cognitivos y socializadores de su persona a través de los videojuegos.

Pere Marqués, (2001) profesor de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB) y experto en el desarrollo y evaluación de los recursos multimedia para la educación establece en su artículo “Videojuegos” información sobre cuales son las claves del

éxito de los videojuegos. Marqués destaca que los videojuegos además de destacar por su variedad de formatos, estos representan un reto continuo para los usuarios. Éstos deben retener información, construir y aplicar estrategias, desarrollar habilidades psicomotrices, todo ello para enfrentarse a problemas que les van surgiendo en la pantalla. El profesor Marqués también destaca que para jugar no se requieren grandes conocimientos previos: a medida que vas avanzando en el juego vas aprendiendo el lenguaje específico de cada juego, los signos, las técnicas y trucos, con persistencia todo se consigue.

McFarlane (2002) establece unas áreas de aprendizaje en las que los videojuegos pueden contribuir a su desarrollo.

Estas áreas de aprendizaje las tendremos en cuenta en el núcleo de nuestra investigación para averiguar si el videojuego que nos ocupa contribuye a su desarrollo.

De esta forma podemos unir los videojuegos no educativos, como el *World of Warcraft*, con la educación. Buscando el lado oculto que los usuarios adquieren a través de sus experiencias en el juego. Se trata de una formación sin horarios fijados, que se desarrolla en espacios diversos y con un amplio abanico de posibilidades a nivel social. Los videojuegos pueden contribuir al desarrollo de contenidos, facilitar el desarrollo de capacidades organizacionales y mejorar las habilidades y destrezas de sus usuarios, (Haste, 2010).

Lejos de ser “machacadores de botones” como denominan Aranda y Sánchez Navarro (2009) en su obra “Aprovecha el tiempo y juega”, los jugadores expertos muestran una experiencia equivalente a la práctica profesional. Es interesante conocer el juego para saber la importancia del aprendizaje para “ver” un espacio problemático y para llegar a entender el juego como un sistema diseñado. (Gee, 2003). De aquí que sea poco sorprendente que los no jugadores casi nunca comprendan la magnitud de lo que supone jugar y aprender jugando a este tipo de videojuegos.

Egenfelt-Nielsen (2005) considera que la evolución de los videojuegos es parecida a la evolución de algunos principios de aprendizaje como se muestra en la siguiente tabla.

PRIMERA GENERACIÓN	SEGUNDA GENERACIÓN	TERCERA GENERACIÓN
Juegos arcade Modelo conductista focalizado en la conducta del usuario.	Juegos basados en percepción, andamiaje, reflexión del usuario Modelo constructivista focalizado en el usuario.	Juegos basados en contextos abiertos, creación de contextos de juego, mundos virtuales, juegos colaborativos Aprendizaje sociocultural, aprendizaje situado.
Habilidades básicas → Interactividad → Participación		

Tabla 6

La primera generación se basada en los contenido, mediante el modelo conductista en el que la practica era la base del aprendizaje. En la segunda generación se incluyeron elementos que facilitaran al jugador el aprendizaje y su avance en el juego. Y en la tercera generación, la participación de los usuarios es la clave para entender los juegos como un nuevo sistema de aprendizaje de nuestra sociedad.

No podemos olvidar el “gran poder” de los videojuegos. *World of Warcraft* se ha convertido en el videojuego más exitoso de su género MMORPG, en el que miles de jugadores compiten por sus objetivos y colaboran entre ellos durante muchas horas.

Pero es que como dice McGonigal (2011): “los juegos nos hacen felices porque nos hacen trabajar duro” y cita varios estudios en los que se muestra que nada nos hace más felices que trabajar duro por algo. El secreto está en que lo que hagamos lo hagamos de forma libre, que no sea impuesto, que lo logremos a través de nuestras aptitudes y que cuando lo consigamos no sea en vano, sino para conseguir llegar a unos retos que los videojuegos nos plantean y que requieren de nuestra concentración, de nuestro interés por el descubrimiento y del afán por mejorar nuestras competencias. Los videojuegos son espacios muy buenos para que las personas aprendan nuevos significados, aprendan a superar retos personales que cada uno se propone, a superar problemas que el propio juego les impone.

Podemos aplicar el concepto de McGonigal de “productividad feliz” en el videojuego *World of Warcraft* (objeto de nuestro estudio). En la educación cuando se establecen

metas para los alumnos, las recompensas en muchas ocasiones no son claras. En cambio en el *World of Warcraft* con la superación de los retos impuestos en el juego los usuarios se ven gratamente recompensados cuando logran superarlos. Por un lado es importante decir que los retos son siempre de un nivel adecuado para el jugador, de manera que le costará más o menos, pero logrará alcanzar su objetivo. En cambio en una experiencia escolar, como un examen, en muchas ocasiones el nivel no está adecuado a todos los alumnos, para unos será muy fácil, para otros muy difícil. Además, al terminar la misión, el videojuego siempre aplica recompensas visibles, otorga armas y equipación nueva, da acceso a nuevas partes del mundo, aumenta las habilidades del avatar,... Es una combinación perfecta de metas importantes y significativas, totalmente alcanzables, y seguidas de una retroalimentación clara y visible.

Marqués, (2001) argumenta que los videojuegos nos atraen y seducen porque proponen un reto atractivo a los usuarios. Los videojuegos atraen a los jugadores porque los absorben, los distraen y hacen disfrutar. Añade que, además, ofrecen un aliciente controlador, es decir, los jugadores controlan a su personaje fantástico en unas situaciones que no existen en la vida real.

Además de los retos y misiones de los juegos, hoy en día los videojuegos han facilitado que los usuarios de este tipo de juegos mejoren sus habilidades y competencias digitales, su alfabetización digital desde donde: se favorece la participación a través de comunidades de fans de los videojuegos, desde donde se obtiene diversión, desde donde se socializan y crean sus familias virtuales y desde donde interactúan a través de redes sociales de intercambio en las cuales se incluyen contenidos del videojuego.

Así que el juego digital se está convirtiendo en una parte muy importante de la alfabetización mediática, la *media literacy* y la edocomunicación. Denominado por expertos como *Gamificación* y *Ludoliteracy*, términos que analizaremos más adelante.

"Playfulness goes beyond media literacy, is not games specific, is not media specific, playfulness is an attitude that you can adopt to life internet... when you are in playful mode you can adapt your activity to

a different challenges more flexibilities than in non playful. But suddenly games are becoming elements in our media landscape, so it's important that our media literacy is taking into account challenges of understanding interactive media, the engagement in the games..."

(Maýra, F., 2013)

Frans Maýra, experto en videojuegos entrevistado por el Gabinete de Comunicación y Educación en el marco del II Congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital, habla de la importancia de incluir los videojuegos dentro de la alfabetización mediática. Explica que la *media literacy* debe incluir los videojuegos dentro de su ámbito de estudio sobre todo en cuanto a competencias socializadoras. El experto invita al estudio y la implementación en términos de videojuegos dentro de la alfabetización mediática.

2.4.3. Serious Games

Clark Abt en los años 70 estableció el término de juego serio (*Serious game*) a partir del libro que título de la misma forma. Se trata de juegos que tienen un propósito que vas más allá que el entretenimiento y el objetivo propio del mismo juego. Son videojuegos que tratan de influir en los pensamientos y acciones de los jugadores en las situaciones de su vida real.

Para ello hay que tratar a los videojuegos como una potente herramienta para informar y educar, y es que la potencialidad de los videojuegos a nivel educativo es inevitable. Los videojuegos pueden considerarse el entretenimiento del futuro, son unas de las entradas más directas a la cultura informática, al mundo virtual, dotando a sus usuarios de competencias necesarias para vivir en la sociedad actual digitalizada.

Algunos diseñadores de videojuegos hablan de la importancia que éstos tienen en cuenta a la educación de sus jugadores. En el libro "*A theory of fun for game design*" de Raph Koster (2004), el autor y diseñador de videojuegos explica que en los juegos el aprender es la droga, destaca que la adquisición de nuevas habilidades es lo que da el éxito a los videojuegos, además de la capacidad hoy en día con las tecnologías de los videojuegos de conectar y crear comunidades con un objetivo en común.

Otros diseñadores de juegos como Eric Zimmerman y Katie Saen (2003) opinan que a través de los videojuegos los usuarios llegan aprender a entender y explorar sistemas complejos y conceptos nuevos. Los videojuegos son un medio poderoso y aunque han sido, en sus inicios, diseñados para entretener, hay que mirar más allá de su faceta lúdica y extraer el potencial educativo que tienen.

2.4.4. *Ludoliteracy*

El concepto de “*Ludoliteracy*”²⁹ se enmarca dentro de la alfabetización mediática. Va más allá del concepto de saber o ser capaz de jugar. Este término es estudiado por investigadores como Squire (2004), Buckingham y Burn (2007), Gee (2007) y Zagal (2010). Estos autores destacan tres características de la *Ludoliteracy*: la capacidad de jugar, entendiéndolo como el inicio del proceso. La capacidad de entender el juego y comenzar a jugar, de esta forma y aplicándolo a la alfabetización, al empezar a jugar empezamos a aprender. También la capacidad de comprender los objetivos y significado del juego. Cada juego tiene unos objetivos que se deben alcanzar a través de unas explicaciones con un significado que los usuarios deben entender, por lo tanto, analizar, describir, e interpretar forma parte de la *Ludoliteracy*. Y por último, la capacidad de hacer juegos, es una parte de la *Ludoliteracy* que promueve competencias y habilidades diferentes pero necesarias para entender los juegos en términos de *media literacy*.

Por tanto, como estos autores nos explican, en cuanto a la alfabetización mediática en términos de videojuegos, éstos son capaces de formar a personas, usuarios capaces de gestionar necesidades, que sepan usar, evaluar y optimizar los recursos con los que cuentan para poder resolver problemas y llegar a los objetivos que el juego les plantea.

2.4.5. Gamificación

Con la aparición de la web 2.0 se han creado comunidades en torno a todo tipo de redes sociales, webs, medios de comunicación digitales. A través de las mecánicas de juego es más fácil estimular una actividad que sea dinámica y más frecuente entre los miembros de una misma comunidad. Así que, aquí es cuando se incorporan los juegos a entornos no lúdicos. Pero éste no es un fenómeno nuevo. Ya se había utilizado en el

²⁹ Término que utilizaremos en inglés debido a que no existe una traducción al español del concepto.

pasado pero no se le había otorgado nombre, ni se había analizado como una disciplina en sí.

El crecimiento del uso de los videojuegos en los últimos años ha despertado el interés de expertos de todos los ámbitos, desde la comunicación, la educación, la salud y muchos más, para implementarlo en sus áreas de trabajo.

El concepto de “Gamificación” apareció por primera vez en 2008 sobretodo en el sector de los medios digitales, pero no se adoptó de forma generalizada hasta la segunda mitad de 2010. Aún así, al ser un concepto muy reciente, los expertos aun discuten su correcta denominación, dado la amplitud de sectores donde son aplicables las dinámicas de juego.

Según el Informe anual 2012 de Game Marketing³⁰ la gamificación ha llegado a España:

- El 87,5% de los profesionales de marketing, la tecnología y otros responsables de negocio e instituciones conocen el término y tendencia.
- El 82,03% no sólo la conocen, sino que además confían en que la gamificación puede ayudarnos a captar y fidelizar clientes.

Respecto a las áreas de la empresa donde se utilizan:

- El 45,31% en comunicación. La gamificación atrae y retiene audiencias a las marcas.
- El 31,25% en procesos. La gamificación anima a las personas a hacer cosas que consideran aburridas.
- El 14,06% para minimizar los tiempos de adopción.

³⁰ www.gamkt.com, Game Marketing es el primer sitio web en español especializado en gamificación, repositorio de casos de éxito, mecánicas de juego y facilitador para la adopción de la gamificación por profesionales del marketing y emprendedores.

www.Gamificación.com	“Gamificación (gamification en el ámbito anglosajón) es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar grupos de personas.”
Orlando Gómez Camacho³¹,	“Gamificación: una novedosa estrategia de marketing que pretende afianzar la lealtad del consumidor al aplicar técnicas de juego que los recompensa y les da una razón para estar comprometidos con las marcas más allá de las promociones y puntos por compras”.
En la web www.gamkt.com³²	“Gamification, gamificación en español, es el uso de elementos de diseño de juegos, pensamiento y mecánicas de juego para implicar a las personas en contextos no lúdicos.”
Según Alberto Iglesias³³	“Gamificación es un término inglés acuñado para hacer referencia a las técnicas de los juegos aplicadas al mundo empresarial o del marketing. Dicho de otro modo, utilizar las recompensas y los incentivos de los juegos infantiles para promover una determinada acción entre los empleados o fidelizar clientes a una marca concreta.”

Tabla 7

Además, el 52,34% de los profesionales encuestados tienen intenciones de incluir la gamificación en 2013 en algún aspecto de organización o institución, siendo las empresas de menos de 50 empleados. Según Gartner³⁴, de aquí al 2015, el 25% de los procesos corporativos incluirán algún mecanismo de gamificación.

La gamificación lo que busca es conseguir que cualquier actividad no lúdica se convierta en algo deseado. Los humanos nos valemos de un principio natural que se basa en tener éxito y ser reconocido por sus logros. Así que esta nueva técnica anima a la gente a hacer tareas que son aburridas o consideran aburridas, con el objetivo de conseguir su objetivo, logro o recompensa.

³¹ Gómez Camacho, Orlando. (2013) “Gamificación, estrategia para retener clientes... o aburridos”, www.portafolio.co.

³² Web especializada el game Marketing.

³³ Iglesias, Alberto (2012) “Gamificación: el juego llega a la empresa”, www.computerworld.es.

³⁴ Gartner, empresa internacional de información e investigación tecnológica.

La Gamificación, también conocida como *Game Marketing*, *Ludificación* o *G World*, puede conseguir que los miembros de cualquier colectivo participen de forma didáctica en acciones que normalmente requieren un esfuerzo de la voluntad.

A continuación cuatro definiciones con un denominador común: el juego. Y es que el inicio de su nombre lo indica: *gaming* (videojuegos).

Cuando una materia es gamificada, a través de la aplicación de mecánicas de juego a algún tipo de actividad no lúdica, conseguimos crear una serie de experiencias que al cliente o usuario le motivan para su uso. Con estas mecánicas de juego se pretende aumentar la motivación y el compromiso de los jugadores. Al lograr los objetivos obtienen el reconocimiento por parte de la comunidad y adquieran los hábitos establecidos.

Una gamificación bien diseñada, eficaz, con experiencia y dinámica puede conseguir los objetivos deseados en todo tipo de ámbitos.

Podemos establecer algunos objetivos específicos de la gamificación:

- Conseguir atraer público y audiencia y luego retenerlas a una marca o producto en concreto.
- Conseguir que tareas que se consideran aburridas, sean realizadas por la gente a través de la utilización de la gamificación.
- Acortar los tiempos de adopción de determinados servicios o productos.

Dolors Reig³⁵ utiliza la clasificación de Marc Le Blanc³⁶, “Los 8 placeres del videojuego”, para clasificar 8 tipos de videojugadores y 8 tipos de motivaciones:

1. Sensación: Cualquier experiencia que implique la experimentación mediante nuestros sentidos forma parte de esta categoría.
2. Fantasía: El placer de vivir en mundos imaginarios, de “desconectar de la realidad”. Sentimos una empatía especial hacia las criaturas virtuales que se nos vinculan o que nos representan, no tanto para crear motivaciones pero si para reforzar las existentes.

³⁵ Dolors Reig, (2013) “Las 8 motivaciones del videojugador”.

³⁶ Marc “Mahk” LeBlanc es educador y diseñador de videojuegos, creador del artículo “8 kinds of fun”.

3. Narrativa: Se trata del placer de ir experimentando el desarrollo de las historias. Nos atraen poderosamente las historias porque despiertan el circuito cerebral de las neuronas espejo y muchos otros relacionados con la empatía.
4. Desafío: Se trata del placer de resolver problemas y está relacionado con la denominada “erótica del fracaso”: distintos experimentos muestran cómo los juegos nos provocan placer incluso cuando fallamos.
5. Social: Amistad, cooperación, etc. Descubrimiento: consiste en buscar y encontrar cosas nuevas. Podemos entenderlo como aprendizaje, una de las motivaciones internas más potentes. Son aquellos jugadores que les apasiona conocer todos los detalles del juego. *World of Warcraft* es un ejemplo conocido del ecosistema creado alrededor del juego. Crean tutoriales, colaboran wikis, participan en foros,...
6. Expresión: Se trata del video jugador creativo, que se expresa creando cosas, diseñando personajes y está relacionado con otra motivación intrínseca, la competencia, el hecho de sentirse capaz.
7. Sumisión: De algún modo nos retan las restricciones. Las reglas son un elemento básico en el juego, el reto consiste en ser capaz de seguir las.

2.4.6. Gamificación y educación

Desde hace décadas el juego ya se aplica a la educación. Pero cuando se pretende aplicar el juego para conseguir, por un lado, entretenir, y por otro, educar, entramos en una tarea mucho más difícil.

Debido a la revolución tecnológica, los alumnos de hoy en día han cambiado. Son muy diferentes de los del pasado y por ese motivo debemos adaptarnos a sus nuevas cualidades y necesidades. Los procesos educativos queramos o no, han cambiado y debemos abordarlos desde otra perspectiva. El alumno ha dejado de ser pasivo y debemos incorporarlo en el proceso educativo como un activo más, deja de ser un mero receptor de conocimientos. Esto exige que el docente tenga el dominio de las nuevas tecnologías.

Los educadores deben convertirse en diseñadores de juegos sin perder de vista su deber educativo y didáctico, y es que la gamificación en la educación pretende

motivar al alumno para que aprenda jugando, pretende devolver la curiosidad infantil, las ganas de reinventarnos y de aprender cosas nuevas cada segundo.

Gamificación para evaluar:

En la educación, se utiliza la gamificación no sólo para explicar conceptos y temas, también para evaluar. Dolors Reig³⁷, experta en gamificación y profesora universitaria, nos explica que cuando propone un juego, los alumnos no piensan en que están siendo evaluados, para ellos es un rato de diversión, pero Reig diseña los juegos de tal forma que le sirven para detectar los errores conceptuales. Los que se equivocan, no sufren, porque en el marco del juego vale equivocarse sin sentirse mal con los profesores.

Gamificación para motivar:

Miguel Lancho³⁸ explica que gamificar en el campo de la educación y la intervención social puede servir para motivar a las personas a aprender y a emprender cambios en sus vidas que en otra forma sería mucho más difícil. Por ejemplo para comenzar hacer deporte o aprender técnicas de relajación. Propone gamificar procesos que necesiten motivación constante para ser llevados a cabo como los típicos “propósitos de años nuevo”: ir al gimnasio, hacer dieta, etc. A continuación enumero algunas de las claves para gamificar la educación:

- Establecer unos objetivos claros.
- Fijar reglas de participación.
- Utilizar la mecánica de ofrecer recompensas inesperadas y así fomentar la motivación.
- La exploración debe ser abierta y plagada de pequeños tesoros, de conocimiento.
- Ser flexible y dispuesto a cambios para aprovechar al máximo la creatividad de los estudiantes.
- Fomentar los juegos de rol. Que los alumnos interpreten personajes para comprender mejor las diferentes perspectivas.
- Reconocimiento instantáneo de logros y que la participación sea voluntaria.

³⁷ Dolors Reig, información de su web: www.dreig.eu/caparazon, visitado en enero de 2014.

³⁸ Miguel Lancho, experto en gamificación que trabaja en la gamificación de procesos formativos.

Pero también existen problemas en cuanto queremos gamificar la educación. Las escuelas tienen posibilidades limitadas, y cuando se pretende aplicar el juego relacionado con las tecnologías es necesaria una inversión que limita su aplicación.

Por este motivo es recomendable la utilización de recursos ya disponibles *online* como la plataforma de Facebook, Twitter, Youtube,... redes sociales a través de las cuales podemos hacer el seguimiento e intercambiar información.

Otro problema importante es la incorporación de recompensas o premios. En los videojuegos cuando haces algo bien o cumples algún objetivo tienes tu recompensa, eso hace que tengas ganas de ganarlos. Pero eso puede llegar a ser un problema si lo trasladamos al ámbito educativo, porque para ganar esos “premios” se pueden llegar a hacer las cosas mal y rápidas, buscando sólo la recompensa final y dejando atrás la asimilación del aprendizaje que se encuentra detrás de las tareas anteriores. Y eso no es lo que se pretende en la educación.

Por tanto, podemos concluir que la gamificación está incorporándose de forma rápida en la educación pero también hay que destacar que no puede llegar a ser un éxito inmediato, ya que todavía tiene problemas que resolver. Y es que un juego con errores, no es divertido en absoluto.

Ya conocemos los conceptos claves y los estudios previos relacionados con anterioridad sobre el tema de estudio de esta tesina de final de Máster. Pero antes de finalizar el apartado, debemos explicar y conocer el principal objeto de estudio de esta tesina: El videojuego *World of Warcraft*.



Tabla 8

2.5. OBJETO DE ESTUDIO: *WORLD OF WARCRAFT* (*WoW*)

2.5.1. Información sobre el videojuego *World of Warcraft*.

Podemos considerar los videojuegos como nuevas formas de contar historias, nuevas formas de entretenimiento narrativo. Así los denomina Murray (1999). Estas nuevas formas van desde los videojuegos de rol en internet o el hipertexto literario postmoderno.

En el mercado de los videojuegos la oferta es muy amplia. Son herramientas utilizadas para el ocio y el tiempo libre, con lo cual algunas personas los consideran una pérdida de tiempo ya que prefieren ocupar sus espacios de tiempo libre con otras actividades. Además existe el riesgo de que los usuarios de videojuegos excedan el tiempo recomendado del uso de éstos y descuiden otras facetas de su vida.

Pero no debemos subestimar la capacidad educativa que pueden llegar a tener los videojuegos. No solamente aquellos creados y utilizados estrictamente para la educación, sino todos aquellos que permiten que los usuarios de videojuegos aprendan y desarrollen habilidades que son útiles en la vida cotidiana como pueden ser la coordinación motriz, la gestión económica, la inteligencia emocional, la creatividad y la imaginación.

En el mundo de los videojuegos el *WoW* es considerado como el juego en línea con el mayor registro de usuarios y mantiene el Récord Guiness para el MMORPG más popular.



Imagen de *World of Warcraft*, www.gamebreaker.tv

Podemos clasificar el *World of Warcraft* como un videojuego comercial de tipología: juego de rol. Son juegos donde el jugador elige su personaje, lo caracteriza a su manera y gusto. Acostumbran a tener argumentos basados en la edad media y los personajes son con frecuencia fantásticos, con la presencia de animales mitológicos, hechiceros, mundo imaginario y predominan las animaciones gráficas.

Aarseth (2003) establece tres elementos que clasifican a un juego como un “juego en entorno virtual”: la dimensión experiencial (gameplay), estructura (game-estructure) y exploración (game-world). *World of Warcraft* podemos denominarlo juego en entorno virtual porque cumple los requisitos que Aarseth establece.

Gameplay porque en el juego los jugadores establecen sus experiencias, sus estrategias y motivos, *game-estructure*, porque es un videojuego que tiene reglas y estas permiten las progresiones sus usuarios y *game-world*, como indica el nombre de nuestro videojuego objeto de estudio, nos introducimos en el mundo de *Warcraft*, un mundo ficticio muy bien definido.

World of Warcraft es un videojuego que fue diseñado para el entretenimiento, por tanto no tiene fines educativos en su creación. Aún así, debido a su estructura y su dinámica, el videojuego permite a sus jugadores la adquisición de diferentes aprendizajes de una forma entretenida y motivadora. Se trata de un videojuego no educativo pero que si se le da un enfoque adecuado puede llegar a ser muy enriquecedor para las personas que jueguen, como veremos en el desarrollo de la presente investigación.

Vamos a establecer las posibilidades educativas que se pueden aplicar a videojuegos no educativos según Estallo (2005) y Vilches, Villalà, *et al.* (2008):

1. Los videojuegos de MMORG permiten que el jugador pueda conocer mundos virtuales lejanos al suyo, y en él aprender nuevos oficios.
2. Este tipo de videojuegos pueden llegar a completar a los usuarios en aspectos de los cuales están faltos en su vida real, como por ejemplo, el autocontrol, el dominio.

3. Se desarrolla de forma considerable la coordinación entre la vista y las manos, se adquieren habilidades de visualización espacial y se adquieren para aprender a aprender y aplicarlas en los campos necesarios.
4. Aprenden los jugadores a resolver problemas.
5. Se desarrolla una capacidad de atención selectiva muy elevada, en este tipo de videojuegos existen muchísimos estímulos que distraen al jugador, con la práctica se aprende a seleccionar lo que más nos interesa.
6. Los videojuegos ayudan a reforzar el autoestima de sus jugadores a medida que van subiendo de nivel.
7. Los usuarios desarrollan su creatividad desde el inicio del juego, cuando ya deben elegir el aspecto de su personaje.

James Paul Gee (2004) explica que los videojuegos son máquinas de enseñar, pero para que se produzcan estos procesos de enseñanza-aprendizaje debemos establecer que son buenos juegos.

Los videojuegos buenos ofrecen la información a los usuarios en el contexto del juego, bajo demanda y no avasallan con información innecesaria. Los videojuegos buenos ofrecen a los usuarios retos nuevos que mantienen su motivación durante todo el proceso de juego. Los buenos juegos convierten a los jugadores en creadores, dejan de ser meros receptores para construir e influir en su mundo virtual creado por el videojuego. Los juegos buenos establecen niveles que los jugadores deben ir superando para hacer frente a problemas cada vez más difíciles. Y los buenos videojuegos establecen un “ciclo de maestría”, en el que los participantes van aumentando sus capacidades y especializándose aumentando su nivel en los aspectos que ellos han seleccionado.

El videojuego *World of Warcraft* tiene una magnitud global gigantesca. Es tan grande que hace que tenga millones de seguidores devotos a este mundo paralelo y a la vez existan muchas personas que no entienden el porqué de esta magnitud. Se trata de uno de los MMORG, o juego de rol multijugador online, con más repercusión a nivel mundial. 1200 millones de dólares ingresados al año, once millones de jugadores, dos expansiones, 16 Gigabytes de espacio en tu disco duro, millones de horas jugadas, una extensión de terreno casi incontrolable, una película dirigida por Sam Raími en

preparación, un episodio de South Park³⁹ y otro de los Simpsons⁴⁰, un mercado negro que mueve millones de dólares, psicólogos que crean personajes dentro del *WoW* para hacer terapias online, bodas cibernéticas entre personajes...⁴¹

Hace 13 años, en el 2001, fue presentado el proyecto de *World of Warcraft* por Bil Roper, ejecutivo de Blizzard, en la feria ECTS de Londres. Y hoy en día, como se comenta con anterioridad, estamos a la espera del rodaje la película del videojuego. Desafiando así a lo que dijo Murray (1999) cuando citaba que el contenido de los juegos por ordenador es pobre y que suelen basarse en personajes esquemáticos y estereotipados. Janet H. creyó que esta falta de profundidad en los juegos de ordenador es la que hacía imposible convertirlos en un producto cinematográfico, pero con el paso de los años los diseños gráficos de los personajes y de los mundos de los videojuegos han permitido lo que veremos en el 2015 con el estreno de la película del videojuego *World of Warcraft*.

Para entender el desarrollo de esta investigación debemos conocer como se juega al *World of Warcraft*, cuáles son sus personajes y de que trata el juego. Con el visionado del documental “Mi otro yo”⁴², se podría solventar este punto, pero haremos una breve descripción para la inserción al mundo del *World of Warcraft* de las personas desconocedoras.

Suscripción. Como todos los juegos MMORPG, *World of Warcraft* requiere de una suscripción pagada por el jugador a través de tarjetas o con una cuota mensual a través de una tarjeta de crédito o débito.

2.5.2. Jugabilidad

Para entrar en el juego los jugadores deben seleccionar un reino (o servidor). Cada reino son mundos individuales en el que el jugador se desarrollará. Una vez seleccionado el mundo el jugador creará su personaje, que podrá ser de la Horda o la Alianza, definiendo ya desde el principio si quieren ser de los “buenos” (alianza) o de

³⁹ <http://www.southparkstudios.com/full-episodes/s10e08-make-love-not-warcraft>

⁴⁰ <http://www.noob.us/humor/simpsons-world-of-warcraft-spoof/>

<http://www.gametrailers.com/videos/mv6c8p/world-of-warcraft-simpsons-wow-episode>

⁴¹ Datos extraídos de Fahey, R. (2009) La creación de *World of Warcraft*. www.Eurogamer.es

⁴² Documental objeto de nuestra investigación y disponible en: <http://vimeo.com/25859766>

los “malos”. Entre ellos cabe destacar que no tienen contacto, son facciones oponentes que no tienen ningún tipo de contacto, mientras que los que pertenecen a una misma facción como la Alianza si pueden hablar, comerciar, mandar mensajes, formar grupos y compartir hermandades. El jugador debe seleccionar una raza y una clase para su personaje y darle nombre y aspecto.

Una vez creado el personaje hay que evolucionar, y a través de una barra de experiencia se va subiendo de nivel cumpliendo las misiones y acumulando puntos. Al llenar la barra de experiencia acumula niveles. En sus inicios el nivel máximo era de 60 con la expansión *The burning Crusade*, hoy en día los jugadores deben llegar al nivel 90 para alcanzar el máximo poder con la expansión *Mists of Pandaria*.

A medida que se completan las misiones, se explora el nuevo mundo y se batalla con otros jugadores, el juego beneficia a los personajes con experiencia, dinero y objetos. Se pueden crear hermandades (*guilds*) que les permiten comunicarse de manera más fácil a través de programas externos al juego como el *teamspeak*, comparten nombre, un banco de objetos y mismos objetivos.

Hay que destacar que el juego permanece prácticamente igual de un día a otro, pero existen eventos del mundo real que se viven en el mundo de *World of Warcraft*, como Halloween, Navidad, etc. El mundo también tiene un clima particular, a veces llueve, a veces hace sol,...como en la vida real.

En las ciudades de *Warcraft* existen bancos donde guardar objetos, casas de subasta, y varios oficios desarrollados por los jugadores del *WoW*.

En el *World of Warcraft* puedes morir, de hecho mueres con facilidad sobre todo cuando empiezas. Cuando un personaje muere se convierte en un fantasma y su alma se traslada al cementerio más cercano. Allí puede ser resucitado por otro jugador que tenga el poder de resucitar o pueden resucitarse ellos mismo desplazándose con el alma hasta el lugar donde hayan muerto.

Para jugar al *WoW* existen dos modalidades, PVP (*player versus player*) o PVE (*player versus enviroment*). En la versión PVP juegan unos jugadores contra otros, mientras que en la PVE se juega contra el entorno, contra la máquina. Esta última es la versión más extendida. Cuando los jugadores se inician en el *WoW* deben luchar y alcanzar el nivel máximo para poder participar en la *raids*. Una vez tienes el nivel más alto del juego y pertenes a una guild, puedes luchar en una *raid*, que consiste en matar a un monstruo del juego junto con tus compañeros de hermandad. Todos los

jugadores dirigidos por el rey líder (jefe) deben conectarse a la misma hora para ir juntos en el mundo virtual de *World of Warcraft* hasta el lugar donde deban luchar. Todos a la vez deberán acceder al espacio de lucha y juntos combinando los poderes de los diferentes personajes lucharán para matar al “malo” del juego y obtener sus recompensas.

“La experiencia en juegos de lucha consiste en leer el interfaz del juego (incluidas las animaciones de los personajes) como un sistema semiótico, conociendo la importancia estratégica de los posibles movimientos, anticipando las pautas y propiedades emergentes del sistema de juego y reajustando los sub-objetivos sobre la marcha.
(Aranda y Sánchez Navarro 2009, 229).

El *WoW* se desarrolla en una interfaz compleja y que hay saber aprovechar al máximo. En ella los jugadores establecen sus prioridades para poder manejar a su personaje de la forma más ágil y rápida. A continuación mostramos algunos ejemplos de interfaces del *World of Warcraft*:

“En los juegos de acción los principales placeres se derivan de la solución activa del problema in situ. Este placer de fluir se hace casi rítmico a medida que el jugador se embarca en el sistema de juego, viviendo el avatar como una extensión de su propio yo. (Aranda y Sánchez Navarro 2009, 229).

2.5.3.Tipos de personajes, razas y clases

“Avatar significa “descenso” en sánscrito. Descenso de un dios al mundo de los seres humanos, un concepto similar al de reencarnación. Los dioses hindúes pueden convertirse en distintos avatares con forma humana, pero sin participar de los sufrimientos terrenales y sin perder sus poderes divinos. ... Los cibernautas pueden mutarse en distintos avatares.” (Gros et al. 2008, 78)

LA ALIANZA

DRAENEI: 	Tienen fe en los Naaru, una raza de seres luminosos muy poderosos. Raza dotada para la magia. Están bendecidos con una habilidad de sanación que puede restaurar su salud y la de sus aliados. Tienen una resistencia natural a la maga de Sombras. Son seguros y fuertes y sus talentos reciben un bonus a su habilidad de joyería.
ELFO DE LA NOCHE 	Los recluidos elfos de la noche han jugado un papel muy importante en el destino de Azeroth a lo largo de la historia. Son expertos en escabullirse entre las sombras y esperar el momento adecuado para atacar. Los elfos caídos se convierten en espíritus de fuego fatuo que se mueven por el mundo mucho más rápido. Son ágiles y son capaces de evitar ser alcanzados por ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.
ENANO 	Son una antigua raza que desciende de los terrenos, seres de piedra viviente creados por los titanes cuando el mundo era joven. Pueden convertirse en piedra viviente temporalmente, neutralizar cualquier veneno, enfermedad y heridas sangrantes. Son capaces de inspeccionar más deprisa y son expertos tiradores de martillos, lo que les convierte en letales con mazas.
GNOMO 	Son una raza astuta, valerosa y excéntrica, representan una paradoja única entre las razas civilizadas de Azeroth. Son pequeños y ágiles, lo que les permite escapar de las trampas más astutas. Son curiosos, creativos y brillantes, reciben bonus en su reserva de maná.
HUARGEN 	Una maldición se ha extendido por la aislada nación humana de Gilneas, transformando a muchos de sus fieles ciudadanos en bestias de pesadilla conocidas como los Huargen. Usan las cuatro patas para correr como un animal salvaje. Pueden cambiar de forma humana a su verdadera forma, aumentando así su velocidad en un breve periodo de tiempo.
HUMANO 	Humanos que descienden de los bárbaros Vrykul, guerreros semi gigantes que habitan en Rasganorte. Pueden eliminar los efectos que impiden el movimiento y los efectos que causan la pérdida de control del personaje. Tienden a llevarse bien con otras razas y obtienen confianza con facilidad. Saben elegir muy bien sus armas.

Tabla 9

LA HORDA

<p>Durante casi 7 mil años, la sociedad de los elfos nobles giraba en torno a la sagrada Fuente del Sol, un manantial que se creó usando un vial de energía arcana pura del primer Pozo de la Eternidad. Pueden interrumpir la magia, silenciando a todos los taumaturgos a su alrededor. Están versado a las artes místicas y tienen una resistencia natural a la magia.⁴</p>	<p>ELFO DE SANGRE</p> 
<p>Fueron originalmente esclavos de los trolls de la jungla en la isla de Kezan, vivían obligados a explorar las minas de mena de en las entrañas volcánicas del Monje Kajaro. Pueden usar a sus fieles cinturones de cohete para lanzarse distancias cortas. El cinturón también puede lanzar cohetes al enemigo infligiendo daño. Los tejemanejes son la segunda naturaleza de los goblin y siempre reciben el mejor descuento en oro.</p>	<p>GOBLIN</p> 
<p>La muerte no supuso un alivio para las hordas de humanos que murieron durante la campaña del Rey Exámine para extender la plaga entre los vivos de Lordaeron. Los renegados pueden interrumpir los efectos de cualquier encantamiento, miedo o efectos del sueño a su voluntad. Tienen una resistencia natural a la magia de Sombras. Un método ligeramente truculento por el que los renegados llenan su salud es consumiendo cuerpos muertos.</p>	<p>NO-MUERTO</p> 
<p>A diferencia de las demás razas de la Horda, los orcos no son naturales de Azeroth. Abandonaron su pacífica cultura cuando Kil'jaeden, un Señor demoníaco de la Legión ardiente, corrompió a los orcos y los utilizó para llevar a cabo su venganza contra los draenei. Pueden estar en estado de ira que aumenta su poder de ataque y poder con hechizos. Se recuperan más rápido que otras razas y trabajan bien con mascotas de combate. El hacha es su arma tradicional.</p>	<p>ORCO</p> 
<p>Los pacíficos tauren habitan desde hace tiempo en Kaliim dor, esforzándose por conservar el equilibrio de la naturaleza a instancias de su diosa, la madre tierra. Agitando el suelo con un poderoso pisotón de sus pezuñas los tauren pueden aturdir brevemente a pequeños grupos de enemigos. Su excepcional constitución garantiza a los tauren una bonificación a su salud.</p>	<p>TAUREN</p> 
<p>Los salvajes trolls de Azeroth son conocidos por su crueldad, misticismo oscuro y odio ardiente hacia las demás razas. Pueden entrar en frenesí, aumentando su velocidad de ataque y lanzamiento de hechizos durante breves períodos de tiempo. Los trolls gracias a su ligereza se ven menos afectados por los efectos de reducción del movimiento que otras razas. Tienen un factor de sanación natural que rellena constantemente su salud, incluso en medio de un combate.</p>	<p>TROL</p> 

Tabla 10

NEUTRO

PANDAREN (Alianza y Horda) 	Protagonista de mitos y leyendas, rara vez vistos y aun mas raramente comprendidos, los enigmáticos pandaren han sido un gran misterio para las demás razas de Azeroth durante mucho tiempo. Pueden elegir bando tras completar sus aventuras en la Isla Errante. Tiene pasión por la comida, reciben menos daño en las caídas y golpea al objetivo a la velocidad del rayo, lo que le incapacita durante 4 segundos y desactiva tu ataque.
---	---

Tabla 11

CLASES

Existen once tipos de clases según la raza que se seleccione están restringidos.

Además de la clase, se pueden elegir unas ramas de talentos o profesión, en total tres por personaje.

Clase	Características
Brujo	Vinculan demonios a su voluntad, defiende a sus maestros con sus vidas o harán que llueva muerte sobre sus enemigos. Pueden maldecir a sus enemigos, ralentizándolos, reduciendo su efectividad en el combate y debilitando su resistencia. Lanzan fuego infernal y daño de sombras con sus hechizos. Pueden drenar almas enemigas y usarlas para empoderar sus propios hechizos.
Caballero de la muerte	Se visten con armaduras pesadas y paran ataques con sus espadas. Utilizan la magia oscura, pueden gastar el poder de sus runas en ataques despiadados. Pueden dirigir a esbirros muertos, congelar a sus enemigos con hielo e infligir enfermedades debilitadoras.
Cazador	Doman a bestias salvajes y, a cambio, esas bestias les sirven atacando a sus enemigos y protegiéndolos del daño con sus cuerpos. Son mortíferos con sus armas a distancia. Son supervivientes consumados capaces de poner trampas para quemar, congelar y dejar invalida a la presa potencial.
Chamán	Invocando a sus poderes espirituales, el chamán pude restaurar la salud a los aliados heridos. Mejora sus armas con efectos elementales, lo que les hace quemar, congelar, o producir otros efectos al golpear. La fuerza elemental del chamán puede usarse para dañar a los enemigos desde lejos con golpes de rayos, terremotos o ráfagas de lava.
Druidas	Las formas cambiantes de los druidas les permiten desempeñar diferentes papeles y concentrarse en ser el tanque, sanar o infligir daño. Pueden cambiar de forma para viajar más deprisa por tierra, mar o aire. Invocando los poderes de la naturaleza pueden restaurar la salud de quienes hayan resultado heridos. En forma de oso, tiene una gruesa piel y una presencia imponente que los convierte en los

	protectores de primera línea ideales para los miembros más débiles del grupo. También pueden convertirse en felinos salvajes.
Guerreros	Dependen de su pesada armadura, escudos y astucia en la batalla para defenderse. La maestría de las armas es un punto básico dentro del entrenamiento de los guerreros, capaces de infringir grandes cantidades de daño con enormes armas a dos manos o con ataques usando dos armas de una mano. A medida que infligen daño su ira aumenta, lo que les permite lanzar ataques demoledores.
Mago	Los magos pueden gastar maná para infiligrar grandes cantidades de daño muy deprisa. Invocando láminas de hielo, columnas de llamas y olas de poder arcano, los magos pueden destruir de forma efectiva a varios enemigos al mismo tiempo. Poseen la facultad de teletransportarse entre ciudades e invocar comida y agua en cualquier parte del mundo.
Monje	Utilizan su energía “chi” para mejorar sus facultades o llevará a cabo devastadores ataques contra sus enemigos. Cambiando el tipo de arma que lleva, el monje modifica el comportamiento de ciertos ataques, lo que puede aumentar su velocidad o el daño que infligen.
Paladín	Los fieles paladines están entrenados para usar las armaduras y escudos más pesados y pueden usar sus habilidades para asegurarse de que los enemigos se centran en ellos, defendiendo a los miembros más débiles del grupo. Cargan sus armas con el poder sagrado, lo que les permite infligir daños consistentes con sus golpes.
Pícaro	Los pícaros se mueven a hurtadillas por el campo de batalla, escondiéndose de los enemigos y asestando golpe por sorpresa a los desprevenidos cuando ven una oportunidad. Al untar sus armas con venenos mortíferos los pícaros pueden infligir un daño enorme a sus objetivos.
Sacerdote	Utilizan sus inmensos poderes sagrados para restaurar rápidamente su salud y la de sus compañeros. Los hechizos de sombras que emplean los sacerdotes pueden generar altos niveles de daño inmediato o terribles dolores que destruyen a los enemigos durante períodos de tiempo mayores. Tiene la cualidad de controlar mentalmente a los adversarios.

Tabla 12

Información de los personajes extraída de la web oficial del videojuego *World of Warcraft*:

<http://eu.battle.net/wow/es/>, (Mayo, 2014)

3. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

En esta investigación se analizarán los minutados y transcripciones de las cintas grabadas en el documental “Mi otro yo”, además de las entrevistas realizadas a los protagonistas del documental, ahora ex jugadores, así como a jugadores que actualmente participan activamente en el juego. Con ello, se pretende mostrar las tipologías de jugadores y otros aspectos vinculados con el uso colectivo e individual del videojuego *World of Warcraft*.

De este modo, la investigación se aproximará al conjunto de aspectos vinculados con el mundo imaginario y el virtual que acompañan al juego, así como las reglas que implícitamente organizan la vida de estos jugadores. Se trata, en definitiva, de dos dimensiones interrelacionadas que influyen en el proceso general de aprendizaje a través de los videojuegos de role online.

En el marco de los objetivos generales de la investigación, este apartado del trabajo permitirá analizar situaciones de interacción entre los jugadores del videojuego *World of Warcraft* y su impacto en el desarrollo de nuevas habilidades relacionadas con la alfabetización digital en escenarios situados lejos de las aulas. Por otro lado, se pretenden explorar los niveles de la realidad que se ven afectados por el mundo virtual del videojuego donde se relacionan e interactúan los jugadores. Finalmente, este bloque del estudio permitirá conocer cómo el jugador experimenta un proceso gradual de aprendizaje a medida que avanza en el juego y, señalar las aplicaciones que en la vida real tienen estos aprendizajes. En esta línea, se podrá señalar la importancia socializadora que tienen este tipo de videojuegos y mostrar la fortaleza de las relaciones que se crean a través de ellos.

3.1. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL ANÁLISIS DE LOS MINUTADOS DEL DOCUMENTAL “MI OTRO YO”.

A continuación presentamos el análisis de los minutados del documental “Mi otro yo”⁴³. El minutado es la transcripción literal de las 30 cintas que fueron grabadas en su momento para realizar el montaje del citado documental. En ellas se han podido extraer conversaciones y acciones que están omitidos en el documental pero que son de gran interés para la investigación que nos ocupa.

Para poder entender las tablas realizadas es necesario conocer a los personajes que salen en documental, además de la clasificación que se ha realizado.

Se han establecido un total de 9 tablas, cada una de ellas con ítem específico para analizar:

1. **Reflexiones, realidad vs ficción.** En esta tabla se han sistematizado todos los aspectos en los que los protagonistas del documental relacionan la realidad con el videojuego, además de aspectos que relacionen la ficción con la realidad.
2. **Tipologías de roles – (*role - playing*).** En esta tabla se identifican las situaciones en los que los protagonistas dejan de lado su perfil real (vida cotidiana) para convertirse en sus personajes del videojuego. Se trata de momentos en los que hablan de sus funciones dentro del juego, sus cargos... como si de la vida real se tratase.
3. **Resolución de problemas.** El juego exige la resolución de problemas para seguir avanzando. En estos fragmentos se recogen evidencias de la resolución de problemas en el videojuego.
4. **Construcción de redes. (Socialización).** En este apartado se reúnen episodios que inciden en el aspecto socializador y comunicacional del *World of Warcraft*, frente a la premisa de mucha gente sobre que “los videojuegos son aislacionistas”,
5. **Creatividad. (Creación de personajes).** Se analizan los aspectos del videojuego que hacen que los protagonistas desarrollen su creatividad, especialmente, en el proceso de especificación y concepción de su propio personaje.

⁴³ Disponible online en <http://vimeo.com/25859766> y adjunto al Trabajo. Se recomienda su visualización.

6. **Valores educativos.** Este apartado se centra en los aspectos educativos –desde una perspectiva general- que se derivan del *World of Warcraft*.
7. **Elementos negativos.** Se compilan hábitos, comportamientos, reacciones, etc. perjudiciales y/o negativos para el jugador.
8. **Nuevas competencias, conocimientos y habilidades.** Análisis de aquellos aspectos que conforman una novedad en la formación del jugador y que éste adquiere a partir de las horas de juego.
9. **Lenguaje propio y comunicación.** Se analizar la presencia, por un lado; y el tipo de uso, por otro, de los conceptos terminológicos derivados del videojuego, pero que los jugadores llevan a su día a día cotidiano.

Personajes:

Alodia Quesada (Alo) (A): estudiante que está realizando la presente investigación, en el momento de la grabación, directora y protagonista del documental. En ocasiones citada como “Alo”, sobretodo cuando conversa con su hermano, Antón, sino puede estar citada como “A”.

Dani (D): Daniel, pareja de Alodia durante la grabación del documental.

Antón (A): hermano de Alodia.

Eti (E): Mejor amigo de Antón durante la grabación del documental.

Gabi (G): Amigo de Antón y el resto de personajes del documental.

Zeus: *Nickname* del líder de la Hermandad *Guild not Found*, hermandad de Dani.

Desa (D), *nickname* de un jugador del videojuego perteneciente a la misma hermandad de Dani.

Erians: *nickname* de un niño que juega en la hermandad de Dani.

Vintro, Valkay, X,: *nickname* de jugadores de la misma hermandad que Dani.

Ignacia (I): Integrante del equipo del documental, participa como productora y no sale en el resultado final del documental.

Laura (L): Integrante del equipo del documental, guionista.

1 - REFLEXIONES – REALIDAD VS FICCIÓN

CINTA 1

23:10

Igna: ¿Es más entretenido el WoW?

E: Hombre, no sé es diferente. El WoW es tu vida, ¿sabes? Te montas tus historias y tus movidas y comercias con la gente y... aquí no, aquí vas para adelante y ya está.
23:29

Cuando los has matado a todos has ganado y ya está. Cuando los has matado a todos los has ganado.

A: Puedes poner pausa.

E: Exacto.

Igna: Y ¿qué es lo entretenido entonces?

E: ¿Aquí? Bueno, cargarte a todo cristo y usar armas que en la vida real no usas nunca. Ostia, estoy apunto de palmar.

23:57

Alo: Al final todo es hacer cosas que en la vida real no haces.

E: Exactamente. Porque en cierta manera te gustaría hacer.

Lau: Te gustaría matar a la gente por la calle?

E: No, pero es curiosidad de algo que sabes que no harás nunca.

A: Te han matado.

E: Pot ser. (puede ser)

A: No si et matan no pasa res, yo et recuperó.

38:10

Anton dice que podría ser un gnomo, porque se parece a Alodia y se ríen de ella. Comienzan a hacer una elfa de la noche y muestran un gnomo y que se parece a Alodia y Anton se ríe.

Alo: "... vete a la mierda Antón..."

44:09

Alo: Tu eras un cazador, ¿no?

E: Yo era un cazador, sí.

Alo: Entonces ¿qué pasa? Que eres un tipo solitario, que le gusta ir con su mascota o ¿cómo va el tema?

E: No, no...

Alo: Igual que a mi hermano le gustaría ser negro...

E: Si,...no... creo que no tiene nada que ver. O sea, te coges a lo mas parecido a ti o lo más distinto a ti. Como primer personaje. Creo, ¿eh?

Yo me pillé pues lo que más me... disparar desde lejos, tener un gatito que me haga compañía,...además me hice peletero, vas cazando y vas pelando a los animales... y este como es un flipado pues se hizo un brujo negro calvo.

Alo: Pero ¿por qué te lo hiciste Antón? ¿Por qué escogiste ese personaje?

A: ¿Por qué?

Alo: Nunca me los has dicho.

A: Un humano, porque me gustan los humanos más que un enano o un elfo o un gnomo o un draenei. Negro porque me gusta el negro, calvo porque me gusta calvo, con cara de mala leche porque soy un brujo y porque me molaba el tema de la oscuridad y de meter magia así chungas.

50:07

E: Las espadas de.. y el pelo ¿cómo lo quieras? ¿Aquí está lo nuevo?

A: No, no, no.

Alo: ¿Qué es lo nuevo?

A: Que con la expansión pusieron barberías.

Alo: Ah si , es verdad.

A: ¿Dónde te puedes cortar el pelo?

Alo: Ah si, me lo dijo el Gabi, que lo habían puesto para las mujeres (Se ríe Antón) si con su discurso machista.

E: El Gabi, ¿machista? (irónico) ¿es el mismo Gabi?...

Y que color quieras de pelo? Tienes verde, tienes blanco, azul, violeta, verde, verde oscuro...

A: Ponle blanco.

E: ¿Te gusta esta chiquilla?

Alo: Bueno, esto no está mal, no se me parece mucho.

E: Bueno, partiendo de la base de que es una elfa... (risas)...no se sino hacemos una enana, o sea una gnoma, son muy graciosas. Mira que mona: ALODIA...

A: Clavada (riéndose).

Alo: Oye Antón vete a la mierda, yo no estoy tan gorda...

E: ¿Una maga no?.

Alo: ¿Por qué?.

E: Porque usa magia pero no magia mala como el Antón, usa magia guay. Tipo hielo, fuego, misiles arcanos... mola esta chiquilla, yo la veo.

Alo: Pero es que si voy con Ciclik así de la mano, voy hacer un poco el ridículo...

E: No sé, hay taburetes...

Alo: ¡Vete a la mierda!.

E: Es que es muy enana, es la cosa mas bajita y el elfo lo mas alto.

Alo: Por eso que no pegamos.

A: Hombre yo creo que...(se calla).

E y Alo: Habla, habla,....

A: Hombre Alo mejor esta se parece un poco mas (se ríe).

Alo: No te tiro la cámara porque pesa mucho.

E: No va hombre, vamos hacerlo ya.

Alo: No, aun no.

E: No, tienes que concéntrate bien.

CINTA 2

I: Tu no le dices Antón.

D: Antón no, porque es el Leo... Leonard, porque se llama Leonard, yo lo conocí como Leonard y será mi cuñado Leonard.

Alo se ríe.

D: Aquí estamos viendo la súper conexión de Leonard en su casa, de 200 K por segundo...

CINTA 4

14:45 Alodia lee la *quest*. PP de ella leyendo. Dani enciende un cigarro.

A: Ya está, porque ha llegado la primavera, como aquí y hay muchos animales de estos.

D: Venga, venga, *go*. Sólo con el dos y ya está. Ya pillarás más habilidades. Un cinturón, aquí o a la C directamente. Arrástralos, te lo pone marcado y todo. Aquí sale brillante, puedes pillar algo.

A: Es como si fuera de compras.

D: Más o menos.

CINTA 6

Tengo aquí una brújula, es como un mapa que me va ayudando y diciendo "tienes que ir aquí", "tienes que ir allá", y hasta que me lo ponga, yo voy dando vueltas por este mundo... sin saber donde voy.

Oye, en verdad si que se necesita una pantalla grande, se nota mogollón la diferencia, voy a tener que comprar una... Le diré al Gabi a ver si me la deja. **27:17**

No, pero se nota mucho una pantalla grande, ¡uhhh!, no se donde tengo que ir, se lo voy a preguntar al Dani, a ver si me contesta. Mira, esta Pablo conectado. Si que está.

46:25

A: Has descubierto *Tendrasil*, ¡chan, chan!, aquí hay bichos nuevos. Voy a matar a un bicho nuevo. Son pájaros, estos son más difíciles. Mi personaje me habla, me va diciendo: "estás demasiado lejos". Se llama Alodia, mi otro yo me está hablando. Voy a subir de nivel, voy a matar a 5 bichos más...

Otra vez arañas, que pesadas, las odio, les he cogido manía, me voy a quedar ciega aquí... Ahora entiendo porqué tienen una pantalla grande.

CINTA 7

G: Es que en un rato tienes que jugar un mínimo de dos horas, tres... sino es que no vale la pena ni que entres en el juego, si es que no te da tiempo a nada. El problema es que cuando tienes el concepto del tiempo y tal es que no te gusta lo suficiente, no disfrutas igual porque estas pensando "ostia es que tengo una cita" o has quedado alguna hora... no tienes que estar pensando,... es en plan voy a jugar, voy a meterme en este mundo voy a ser un caballero de la muerte y elfo, lo que sea, y voy a matar gente, y voy a matar gente con mi espada de dos metros.

G: (Se ríe). Se nota qu eres muy objetiva, del palo que hago yo, es como, decir, te gusta el futbol, si pero otra persona dirá es que 10 tíos correr detrás de una pelota para meterla en un arquito,... no tiene gracia, pues tueres igual. Tu eres una persona como muy objetiva, ves las cosas de forma muy objetiva, si tuquieres ver cual es la sensación que se tiene cuando juegas tienes que quitar esa Alodia y decir, bueno: ... No digo que muestres más interés porque sino te aburres más rápido, simplemente es ver el juego, verlo desde un punto de vista a ver que tal, ¿no? Tómatalo como un reto... a ver si puedo y callo a estos cabrones que me dice que no soy capaz de subir por ser una chica, porque nunca he jugado y tal, pues ahora voy a hacer que se den cuenta de que no, de que soy totalmente capaz y que cualquier persona puede jugar a esto y no hace falta que sea un lumbrares. **09:33**

Alo: Y ¿los vecinos no te dicen nada?

G: No porque son jóvenes y como el sonido en teoría no molesta tanto, a parte cierro la ventana y tal y no se oye demasiado. Alguna vez si que me lo han dicho, en verano si tengo la ventana abierta... pero es básico, para mí es básico, no podría jugar de otra manera. A mí se me estropea la tele y me compro otra enseguida, no podría estar jugando

con un monitor súper pequeño que no veo a quien estoy dando, el máximo sesación de realidad.

15:26

Igna: Pero, ¿qué es lo que más te gusta del juego?

G: Ya de siempre me han gustado las historias de elfos y de guerreros... Te metes en un mundo en el que cualquier héroe que hayas pensado, guerrero, no se...

Alo: ¿Y el enano?

G: El *twing*, ese es mi nene, es una brutalidad, en el juego hay salas de batallas, entonces las salas de batallas están separadas 'pr niveles, del 10 al 19. Yo tengo un personaje de 19 lo máximo de equipado, eso se llama *twing* y sólo luchas con los de tu nivel, sólo te dedicas a salas de batallas.

A: No, estos son habilidades como los magos que pueden hacer galletas y bebida... hacen como un banquete pero son habilidades a parte... que cuestan muy poco. Luego el mago se dedica hacer daño, yo me dedico hacer daño, son habilidades más a más.

A: A ver Alodia, ¿Cuántas veces has muerto?

Alo: ¡21! (ríen ambos, porque han terminado de jugar y miran una planilla en pantalla indicando como fueron en la lucha.

G: Bueno suficiente.

Alo: Bueno yo creo que he tenido suficiente *battleground* de este.

G: Joder guapa.

Alo: Ha sido todo un honor luchar contigo. (Todos ríen).

CINTA 10

09:10 Alodia se ríe frente al PC.

Alo: ¡Está lloviendo!

D: Ya es lo que tiene Darnasus. Te llevo a una mazmorra y luego de paseo.

Alo: Pues vale.

D: Vamos a coger el barco.

Alo: ¡Qué se va! (se ríe) ¿Qué quieres matarme?

D: Anda pégame.

25:70

Vintro: Aquí *chatis* no hay.

Alo: ¿Qué soy la única o que?

Vintro: eres la novedad, ya sabes como va esto.

K: Eres la novedad dice.

Alo: Oye, que yo tengo novio, de momento.

Vintro; Si, si me está escuchando tu novio, si a mi me da igual, me suda la polla.

Valkay: El más femenino que tenemos es Erians así que...

(se ríen) (mientras Erians intenta decir algo pero no se le oye bien.

Erians: Ala pues ahora pongo música para fastidiarlos.

Vintro: No, no no.

CINTA 15

Alo: Te gustaría ser Leonard, Antón? (contrapicado de los personajes, plano chulo)

A: ¿Quién yo? Soy Leonard, ¿te enseño el carnet? (risas) Tengo el Tier5.

Alo: ¿Y a ti te gustaría ser Ciclik? ¿O te quedas con Dani?

D: Me quedo con el Dani. Así lo puedo tener todo. Puedo tener a Ciclik y al Dani. Si fuese Ciclik no podría controlar al Dani. No se, sería aburrido.

CINTA 17**25:47 PM Eti y Dani mirando y escuchando a Gabi.**

G: He echado a muchísima gente de *raids* y de *guilds*.

E: ¿Te acuerdas del pollo aquel que montaste en los fórmus?

G: Nos quitaron pasta del banco, así resumiendo es como si yo te conozco a ti, te metí en mi guild y tu al día siguiente me lo coges todo del banco y te piras, ¿vale?. Entonces pusimos quejas, pero decían que claro, que si tu das confianza... pero estamos diciendo que todas las *guilds*, que no somos una sola persona, que es toda una *guilds* que estamos diciendo que ha pasado esto, oye devuélvenos aunque sea el material. El dinero mira, pero el material... que cuesta coger, que nos e paga, devolverlo. Que no, que no que no. Bueno pues lo primero *spamearlo* por el canal comercio. Se llamaba el tío, no me acuerdo, el tío este es un hijo puta, es un hijo puta que ha robado el bando y tal. Había gene que decía que si, gente que decía que no, que era culpa nuestra por haberle dado permiso. A ver es un riesgo que, hasta que no tienes mas confianza...

D: Para eso existen los rangos.

28:16 Plano Gabi, Antón se sonríe. (Hablan un poco más de la situación, Gabi acelerado)

Igna: En el juego eres un cabrón y en la vida real , ¿eres un cabrón?

G: También. Cada uno e cierta manera también es parte del juego. Tal y como es en el juego eres en la vida real.

D: Yo pienso que sí. Lo que pasa es que en el juego eres un caballero, y aquí eres un matado... yo pienso que la gente dentro del juego, pues es como quizás fuera, ¿sabes?.

Si tu, por ejemplo, eres una persona que eres generoso en el sentido que si te piden algo lo haces.

G: eres legal.

D: pues a mi muchas veces me han dicho: "oye necesito esto", si lo tengo toma. Igual que si he estado tomando una cerveza, pues te invito. En cambio hay mucha gente en el juego que...

29:25 P Dani y Gabi

G: Te puede tocar gente muy así y luego lo ves en la vida real... que por eso juega mucha gente también, porque claro, a lo mejor es un matado que está en el colegio que no es nadie y llega allí que como esta equipado, bueno, todo el mundo, joh, si si! Porque los *aragon*, *legolas* y mierdas de estas... te puede imaginar que son.

Igna: Pero en el juego tu eliges que quieres ser.

G: Y en la vida no.

I: En la vida te limita un poco más. Pero puedes elegir, en mayor o menor grado, ¿no?. Pero en el juego, ¿lo manejas tu, no?

G: Todo.

I: en la vida de repente no, y tienes que vivir con eso.

G: No puedes comparara la vida real con el juego. Pero si algo del carácter, es como las clases, según la clase que elijas, pueden saber algo del carácter de la persona que escoge esta clase. Muy a grandes rasgos.

D: Depende de si es tu primer personaje.

G: Exacto, los hunters son gente que no se enfrenta a los problemas, generalmente (y mira a Eti). Generalmente.

30:27 Plano Eti que se lleva las manos a la cabeza.

E: No tengo anda que decir, no tengo nada que decir.

G: Igual que los brujos.

E: Como no me enfrento a los problemas no tengo nada que decir.

G: No, en general. No que no te afrontes, que lo ves con mucha perspectiva. Que no eres de los que va a ver que pasa. Sino que eres más de “vamos a poner un poco de distancia”. Que son tonterías, pero que el algo pequeño...

A: ¿Y los brujos?

G: ¿Los brujos? (Tono irónico).

Alo: ¿Cómo son los brujos?

30:53 Gabi mira Antón como compasivo.

G: Pues como ti, a ti te han clavado.

D: De negro y calvo. (risas).

G: Negro y calvo y con perilla. No, tu eres un tipo de persona que eres de guardar distancias, pero más distancia que un hunter. Tu estás ahí, pero cuando apareces haces mucho daño.

E: A mi me gustan los animales...

G: Claro (se ríen todos). No pero es verdad, la gente que es *hunter*, que es *hiler* o es tal, generalmente tiene don de liderazgo, les gusta ayudar, estar enfrente de los problemas.

31:27 Gabi pone la mano sobre el hombre de Dani.

G: Luego están los *rogues*, que cuando aparecen hacen mucho daño. Es como la típica persona que esta en un grupo y de repente “pues tu eres un hijo de puta” y dices “el tío ¿de dónde has salido?”. Eso sería, están callados pero se lo guardan todo y cuando lo sueltan corre. (Dani mira sonriendo).

E: ¿Callados?

G: Callados porque habla de una manera superficial pero si tiene que hablar por dentro no lo va hacer.

D: Pues creo que ahí lo has clavado.

(Ríen, G vuelve a poner la mano sobre el hombro de Dani.

31:55

D: Me voy guardando las cosas hasta que llego a un punto que exploto.

Alo: Doy fe.

D: Ostia tío, es que ,me has clavado.

G: Clases de psicología.

CINTA 21

49:23 – 50:11

Alo: Bueno y ¿qué nos puedes decir del juego?

Teto: Bueno, que inicialmente es muy adictivo, cuando empiezas descubres toda una serie de retos, asumir un nivel, asumir profesiones, asumir un montón de cosas y a mi al final me desenganchó la esclavitud que te supone estar en nivel alto, en el momento que tu alcanzas nivel máximo tienes que entrar en hermandades y te obligan a unos horarios, a una serie de formalidades, una seria de compromisos, que si tu vida personal no te lo permite no consigues alcanzar tus retos en el juego, así que este tipo de

esclavitud a mi me hinchó un poco las narices, cosas que a otros no les ha hinchado y quizás me desenganche antes que ellos por eso, porque no me gusta que me obliguen y que un juego deje de ser un juego y pase a ser una especie de trabajo.

Alo: Y ¿Cuánto tiempo estuviste?

Teto: Año y medio, dos años. Si dos años estuve jugando.

Maite: Si, de hecho a mi me gustaba porque jugábamos juntos, o sea como personajes jugábamos juntos y eso a mí me gustaba porque de alguna manera era una forma de estar juntos en otro mundo, por así decirlo.

22:01:30 FIN

Teto: Cuando te desenganchas te das cuenta de lo enganchados que está los demás. Llegaba un momento que decías, vamos a hablar de otras cosas. Luego yo me acordaba de cuando jugaba y realmente no piensas en otros temas, piensas en el juego y de comentar cosas del juego y aprender algo más del juego y saber donde esta esto y donde conseguirlo y en ese momento no te das cuenta, luego desde afuera dices: "madre mía, ¿yo estaba sí? Luego me di cuenta que había salido de algo que es muy chungo como te engancha, que hay gente que le cambia la vida.

Alo: No tengo tiempo, así que juego cuando tengo tiempo.

Teto: Esta bien, tienes una vida real.

Alo: Yo, eso, tengo una vida real.

G: Y los demás también tenemos una vida real, no tiene que ver una cosa con la otra.

CINTA 22

19:37 – 20:44 plano cerrado de Alodia leyendo el diario, prende la luz y esta sentada.

Alo: 15 de abril, hoy han abierto el parche de *Uldra*, el Dani tenía muchas ganas y hace una semana o así que no juego, porque no he tenido tiempo, pero mañana me voy a su casa a dormir y jugaré mientras el esté en raid. Me he dado cuenta de que hablo del juego, como si fuera una experta, porque cuando hablo con mis amigas me ponen caras raras, como si fuera un bicho raro, me hace gracia, creo que estoy entrando en su mundo y no están malo como pensaba.

Tabla 13

3.1.1. ANÁLISIS TABLA 1: Reflexiones, realidad vs ficción.

En esta tabla se muestran múltiples ejemplos de cómo los protagonistas del documental relacionan la ficción del videojuego con la realidad. De hecho, la intención del documental, y como dice su título: “Mi otro yo”⁴⁴, pretende mostrar esa segunda vida virtual que los usuarios del *World of Warcraft* se crean a través del videojuego. Con este propósito durante toda la duración del documental se puede ver la transformación de los protagonistas en sus personajes del videojuego, haciendo que éstos cobren vida durante un corto periodo de tiempo a través de la persona que los dirige en el *WoW*⁴⁵.

Durante la grabación del documental, pudimos observar como los protagonistas hablan del videojuego como si de su propia vida se tratase. Algunos ejemplos extraídos de los minutados lo demuestran, como por ejemplo el siguiente:

Igna: ¿Es más entretenido el *WoW*?

Eti: Hombre, no sé, es diferente. El *WoW* es tu vida, ¿sabes? Te montas tus historias, tus movidas y comercias con gente y...

Según diversos estudios, entre ellos un estudio realizado por Yee (2006), las fronteras entre los mundos virtuales y la realidad son mucho más poderosos de lo que los expertos habían llegado a imaginar. Alrededor del 40% de los hombres y el 53% de las mujeres que participan en mundo virtuales afirman que sus amigos virtuales son iguales o mejores que los amigos que tienen en el mundo real. Y más del 25% de los encuestados reconocen que el mayor impacto emocional de la semana anterior les había ocurrido durante su interacción en el mundo virtual.

Los jugadores del *World of Warcraft* aprecian este juego porque les permite ser personajes que en la vida real nunca llegarán a ser, básicamente porque no son reales. Hablan de las cualidades de sus personajes como si de ellos mismo se tratase, en primera persona, entre ellos se llaman por el nombre de sus personajes y, cuando

⁴⁴ Documental disponible en: <http://vimeo.com/25859766>

⁴⁵ Forma coloquial de llamar al videojuego *World of Warcraft* a partir de sus iniciales.

están juntos, utilizan el vocabulario del juego, indescifrable para una persona ajena al videojuego.

“... la frontera entre los videojuegos de rol online y los denominados mundos virtuales es cada vez más difusa. Fundamentalmente por dos razones. Por un lado porque muchos mundos visuales comparten con los videojuegos de rol online la capacidad de que el usuario adopte una personalidad ajena a la suya propia, ... y por otro, porque los videojuegos de rol online cada vez incorporan más posibilidades de creación por parte de los propios usuarios, ...” (González, A; 2010, 122)

No podemos olvidar que se trata de un videojuego MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), un videojuego de rol multijugador que se desarrolla en un mundo virtual. Los usuarios se desconectan de la vida real para entrar en el mundo de *World of Warcraft* con la figura de su personaje, un gnomo, un humano, un brujo, etc.

Gabi: ... es en plan, voy a jugar, voy a meterme en ese mundo, voy a ser un caballero de la muerte y elfo, lo que sea, y voy a matar gente con mi espada de dos metros.

En conclusión, con relación a este apartado, se pueden destacar los siguientes aspectos:

- La segunda vida virtual que se crean los personajes, en ocasiones, puede llegar a ser demasiado real.
- Los usuarios logran desconectarse de la vida real a través del videojuego, convirtiéndose así en un medio de escape de la realidad.
- El mundo virtual de *World of Warcraft* permite a sus jugadores vivir experiencias que en la vida real no son posibles.

2 - TIPOLOGÍAS DE ROLES – ROLE PLAYING

CINTA 1

Alodia va hacia el escritorio junto a Eti y Antón, este ultimo toma la cámara y Eti comienza a mostrarle los tipos de personajes que hay en el WoW y cual se podría hacer ella. Antón opina mientras tiene la cámara y se van riendo parecido de Alodia con algunos personajes dentro del juego, como un gnomo.

CINTA 5

21:22 PP perfil de Dani jugando concentrado.

Desa: Y que las cosas salgan bien y si para eso hay que dar la cara, se da, entiendes...

Zeus: Tú ya lo sabes Desa que hemos hablado muchísimo como soy yo, no os he engañado en ningún momento, yo siempre he cumplido mi parte, entre otras porque ya os dije que yo a los *melés* los defendería, si los tengo que defender los defiendo y es así. Internamente vosotros no os enteráis pero es así. Os estoy defendiendo porque creo que es lo justo, porque creo que estáis trabajando mucho.

Zeus: A ver, os voy a explicar una cosa que yo he hablado con otra gente. La experiencia que me da y yo se que vosotros también tenéis experiencia. Ahora estamos finalizando una etapa, ene so estamos todos de acuerdo. Los que estamos aquí somos gente, coy a poner la palabra 2profesional” porque se toma las cosas en serio, porque lleva tiempo, porque sabe lo que hace, sabe como manejar su bicho. Con la *gear* que tenéis que es la máxima que podéis conseguir hasta ahora y las manos que tenéis que es lo máximo que podéis dar estáis consiguiendo un DPS, ¿no?. Ese DPS ya no se puede incrementar mas, se puede subir un poquito mas, pero ojo, por cosas externas o por equipos de *boss*. Nosotros no somos como los *speel* que les da igual las armaduras que tenga un *boss*. Nosotros, dependiendo de las armaduras que tenga un *boss* vamos hacer mas o menos DPS (Dani asiente con la cabeza). Dependiendo de los bufos que nos de vamos a hacer un poquito mas o un poquito menos de DPS pero no va haber grandes exageraciones. Ahora mismo hemos llegado al límite de los *melés*.

29:22 Dani hace gestos a Alo.

Zeus: ... Y si una persona no me vale, no me vale. Y si a una persona le veo posibilidades aunque en este momento está mal voy a intentar ayudarlo lo máximo posible para que esa persona salga adelante y ya está. No sé, pero ya te digo, las demás... ¿Colegueo? No sé, es que antes de que llegarais vosotros había gente, os voy hablar de un *melé*. Llevaba mas tiempo que yo, Robe, muy bien equipado, se le dio 20.000 oportunidades, todos los días estaba online, *raideaba* al 100x100 pero el DPS no mejoraba, ni con un buen equipo, muchas oportunidades, era buena chica, nos hicimos muy amigos, teníamos una buena amistad pero eso no me influyó en la hora de reunirla y toma la decisión y decirle, mira oye, no. No puede ser y te estoy hablando de gente que llevaba mucho tiempo aquí, colegas y se fue a la calle.

42:03 Alo lee mientras Dani está concentrado en la pantalla.

Zeus: Es que no sé si es ese...

Desa: Es el mejora creo.

Zeus: Sí, por eso que... *Durion* es un mejora, siempre ha sido mejora y tal cual, me lo lleve a una heroica... y a ver, es que es gente muy indecisa, si vamos a probar y si sale vamos adelante y luego viene por detrás no diciéndomelo a mi

Sino a un compañero de el. Oye dile que no estoy seguro porque si no paso el trial... pues es un riesgo que hay que correr. Si tu quieres estar en una gran *guild*, mantén tu DPS y te quedarás. Es que no se como siempre he apostado por las grandes *guilds*, nunca me he conformado con estar en una *guild* de mierda, pues no lo se.

D: Está claro. Pues como nosotros, ¿eh Desa?

Zeus: Yo llevo cinco años así.

47:39 Alo se levanta, sale de plano.

Zeus: Pero en este caso tu le puedes decir, oye, habla con Zeus también. Yo me refiero a *raiders*, por ejemplo que os digan cosas.

Desa: Sabemos todos de quine hablamos. No hace falta ni que digamos su nombre.

Zeus: Yo supongo que eso os molesta a vosotros.

Desa: Pues hombre, un poquito sí. Nosotros estamos aquí tu eres nuestro rol líder y lo que tu digas hacemos.

Zeus: Pues ya está.

D: Claro.

51:56

Zeus: Este juego es un problema. Este juego esta muy bien cuando hay cosas que hacer, ahora cuando no hay cosas que hacer, este juego es una puta mierda. Por que, que haces?. Hay muy poco contenido antiguamente había más, siempre tenias que hacer ahora no...

CINTA 7

21:32

Igna: y tu ¿te consideras un poco líder?

G: Si, a i me ha gustado mucho, en mi trabajo también he tenido gente a mi cargo, entonces cuando ya supe suficiente estuve en una guild, estuve de rey líder que es el que se encarga de las *raids*. Tienes que tener un poco de mano izquierda y no hacer que todo lo sabes, sino saber delegar: a ver si alguno sabe lo hacer mejor yo solo estoy aquí para dirigir a 25 personas. Claro cuando yo hice eso pro primera vez a mi eso me llenó, es que dirigir tu y conseguirlo y ver que los demás pues también te apoyan y están contentos y así durante meses y meses y miras jefes que no conoces de nada, la verdad que me lo curré porque me tiré dos días tomando apuntes para ver como se tiraba un jefe.

Alo: Pero ¿Hablas con otros jefes?

G: Hablo con gente ha estado allí, por ejemplo, hable con Leonard, con el Antón, y le pregunté a ver como se hace este jefe, estuvimos mirando los dos ahí en Internet. Pero claro, el explicarlo bien para mi es básico, yo siempre intento explicarlo como si fueran niños de EGB, más que nada que son 25 personas y que las 25 escuchen es muy difícil. Cada uno esta en su casa, a lo mejor uno se esta fumando un cigarro, otro le llama la novia, otro no te hace caso, entonces lo explico muy básico, muy sencillo para que solo escuchando una vez lo entiendan. Todo el tiempo que he estado de rey líder no he tenido ningún problema. Bueno siempre tienes porque hay alguno que va de profesional y que no puedes tampoco no se... crean un ambiente que no quiero que se cree, pueden ser muy buenos pero si crea mal ambiente lo echaba directamente, sin ningún problema.

CINTA 17

25:47 PM Eti y Dani mirando y escuchando a Gabi.

G: He echado a muchísima gente de *raids* y de *guilds*.

E: ¿Te acuerdas del pollo aquel que montaste en los fórmus?

G: Nos quitaron pasta del banco, así resumiendo es como si yo te conozco a ti, te metí en mi guild y tu al día siguiente me lo coges todo del banco y te piras, ¿vale?. Entonces pusimos quejas, pero decían que claro, que si tu das confianza... pero estamos diciendo que todas las *guilds*, que no somos una sola persona, que es toda una *guilds* que estamos diciendo que ha pasado esto, oye devuélvenos aunque sea el material. El dinero mira, pero el material... que cuesta coger, que nos e paga, devolverlo. Que no, que no que no. Bueno pues lo primero *spamearlo* por el canal comercio. Se llamaba el tío, no me acuerdo, el tío este es un hijo puta, es un hijo puta que ha robado el bando y tal. Había gene que decía que si, gente que decía que no, que era culpa nuestra por haberle dado permiso. A ver es un riesgo que, hasta que no tienes mas confianza...

D: Para eso existen los rangos.

55:57

D: Yo pienso que es un juego muy completo, te relacionas con gente, juegas a un mundo fantástico, te sientes poderoso en algún sentido.

Eti: A parte está el tema de llevar a la gente. Por ejemplo, a mi cuando me hicieron oficial ahí hubo como un cambio, es decir, ostia puta, ya no me estoy preocupando con llegar yo a la *raid* con mis cosas, sino que coño, este donde está, este no vendrá, este vendrá, este tiene este, esto no, bueno me lo voy a currar y luego acaba la *raid* y pum, reunión de ofis.

Eti: Ves que la gente depende de ti de cierta manera, sabes, que se fía de ti y que si tu lo haces bien ellos están tranquilos. Cuando los ofis empiezan asustarse, se va para

abajo todo.

CINTA 18

Alo: Y para llegar a ser oficial, ¿tuviste que estar mucho tiempo?

Eti: Sí, más que nada son horas. Cuando ven que estás ahí horas, que hay constancia y que más o menos te importa lo que haces y lo haces bien, cuando cae el que está de oficial ponen al que más horas tiene y en ese caso era yo.

Alo: ¿Cómo cae un oficial?

Eti: O porque deja el juego, o porque no puede conectarse con continuidad os e vuelve casual o simplemente porque deja de querer ser oficial porque simplemente es un marrón, te peleas con la gente, no te dan anda a cambio. Lo típico, a la que mandas un poco, todo son pollos.

Alo: Todos son problemas ¿no?.

Eti: si, si si.

Igna: ¿Cuántas horas jugabas?

Eti: No sé, máximo, entre semana seis horas al día.

Alo: ¿Seis horas al día?

Eti: Sí.

Alo: ¿De qué hora a que hora?

Eti: De Siete a una.

Igna: ¿Una de la mañana?

Eti: Sí, de siete a una.

Igna: ¿Cuánto tiempo?

Eti: Nada, esto duro poco, tres o cuatro meses máximo.

CINTA 20

35:22 Plano de perfil Dani frete al ordenador y Alodia a su lado en otro computador.

Z: Hay gente que tiene los días contados. Lo único que quiero es que este grupo de personas permanezca tal y como está. Quien lo cumpla con las expectativas de la guild, yo tengo todo el poder para hacer lo que me de la gana y vosotros sabéis que una cosa no la hago por despecho porque no es justo para sus compañeros, ni para el grupo, ni para el proceso de la guild. Aquí va a ser todo equitativo, los que no curren se van a quedar para la cola. Le has faltado el respeto a tus compañeros, a mi me da igual y punto. Por donde voy es por donde creo que se debe ir.

Z: Para mi ser oficial no tienes que tener sentimientos porque sino pasa lo que está pasando ahora y no voy hablar más de ese tema, pero hay gente que le está costando echar a gente que debería echar hace tiempo. No tengo ningún tipo de sentimiento hacia nada y hacia nadie, no tengo ningún tipo de sentimiento. (silencio).

Tabla 14

3.1.2. ANÁLISIS TABLA 2: Tipologías de roles – (*role - playing*).

A través del análisis de la tabla número dos podemos concluir que los protagonistas del documental tienen un rol dentro del juego. Cada uno tiene unas funciones dentro de la comunidad virtual que se crea en el mundo de *World of Warcraft*. Una vez que se instala el videojuego en el disco duro del ordenador se tiene acceso a este mundo, se cruza la puerta hasta el entorno virtual donde los jugadores adoptarán el rol de un personaje épico al cual dirigirán, y se convertirá en su avatar que tendrá lo mejor y lo peor de su dueño.

“A fantasy role playing game has been defined as “any game which allows a number of players to assume the roles of imaginary environment” (Alan Fain; 2002; 6).

Se trata de identidades virtuales que los jugadores crean para encontrar su función dentro del mundo virtual del videojuego. Un claro ejemplo es *Zeus*. Personaje que sólo conocemos de forma virtual a través de los diálogos del documental. Su rol es el de rey líder o jefe de la Hermandad de Dani: *Guild not found*. A través de su forma de hablar y el contenido de los diálogos demuestra su rol dentro del juego.

Zeus: A ver, os voy a explicar una cosa que yo he hablado con otra gente. A ver, la experiencia que me da... y yo sé que vosotros también tenéis experiencia... Ahora estamos finalizando una etapa, en eso estamos todos de acuerdo. Los que estamos aquí somos gente, voy a poner la palabra “profesional” porque se toma las cosas en serio, porque lleva tiempo, porque sabe lo que hace, sabe cómo manejar su bicho...

Esta tipología de rol es oral, no incluye ninguna actividad física, y según la clase de personaje que se elige al crear a su avatar tienen unas características u otras. Todas imprescindibles en una hermandad y que se van adquiriendo a medida que se avanza y se consiguen logros en el videojuego. Gabi nos habla también del rol ser rey líder:

“... cuando ya supe suficiente estuve en una guild (Hermandad), estuve de rey líder, que es el que se encarga de las raids⁴⁶ ... tienes que tener un poco de mano izquierda y saber delegar... yo sólo estoy aquí para dirigir a 25 tíos”.

Además del rol de “rey líder” también existen por debajo de ellos los oficiales, Eti nos habla de ello:

“... a mi cuando me hicieron oficial hubo un cambio... yo me estoy preocupando de llegar a la raid con mis cosas...si no que ... donde está este, este vendrá, ... este tiene esto, este no,... me lo voy a currar. Y acaba la raid y reunión de ofis”.

Además de los oficiales, según cada clase, se enmarcan según la disciplinas que han elegido de su personaje. Todos forman una hermandad que sirve a los jugadores para ayudarles, para ayudarse mutuamente en ocasiones de dudas y resolución de problemas. Existe un compromiso entre los integrantes de las hermandades de ayuda mutua y lealtad absoluta.

En conclusión, con relación a este apartado, se pueden destacar los siguientes aspectos:

- Los jugadores del *WoW* pueden adquirir y subir de rango en una hermandad según sus logros.
- La capacidad de dirigir a un grupo de personas y conseguir el objetivo satisface a los protagonistas a nivel personal.
- Los jugadores se identifican con el rol de su personaje, aprenden a dirigir a grupos y a delegar funciones cuando se convierten en los “jefes”. Se sienten satisfechos cuando llegan a controlar a un grupo de jugadores de un rango inferior.
- La tipología de roles en el *World of Warcraft* establece una organización jerárquica.

⁴⁶ Raids: es un término dentro del lenguaje del *World of Warcraft* y que se refiere a las misiones que cumplen las hermandades en grupos de 25 personas para derrocar principalmente a un monstruo creado por el videojuego y así recibir recompensas.

3 - RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

CINTA 2

Alo: ¿Y ahora qué?

D: Te explico el tema ¿vale?. Estos de aquí son tus ataques que los tienes en este libro de aquí, tienes aquí el balance y retos. Ahora solo tienes dos posibilidades, o hacer daños a rayos o curar, son un poco las dos ramas de las 3 que tienes. Luego son habilidades pasivas que tienes, yo que se, o las profesiones que puedes coger, lo que tu quieras. Aquí tienes las habilidades, que ahora de momento tienes 3, esta que pegas normal, golpe de palo y luego esta que tras rayitos y es para curarte.

Alo: ¿Y cómo lo hago?

D: Pues, 1,2 y 3, luego te mueves con la A, la S y la F, y luego tienes una habilidad pasiva que es hacerte invisible pero como eres un *roguer* sales invencible.

Alo: ¡Uff! Me estoy saturando.

D: No, esto en verdad lo vas a usar, esta pestaña no la vas a usar. Luego tienes aquí lo que te he dicho antes, libro de hechizos, logros, el registro de misiones. ¿Vale? Esto de aquí es una misión y si te sale un interrogante es que puedes entregar una misión, luego tiene aquí, si tienes un amigo, o una guild o una raid.

CINTA 5

21:22 PP perfil de Dani jugando concentrado.

Desa: Y que las cosas salgan bien y si para eso hay que dar la cara, se da, entiendes...

Zeus: Tú ya lo sabes Desa que hemos hablado muchísimo como soy yo, no os he engañado en ningún momento, yo siempre he cumplido mi parte, entre otras porque ya os dije que yo a los *melés* los defendería, si los tengo que defender los defiendo y es así. Internamente vosotros no os enteráis pero es así. Os estoy defendiendo porque creo que es lo justo, porque creo que estáis trabajando mucho.

29:22 Dani hace gestos a Alo.

Zeus: ... Y si una persona no me vale, no me vale. Y si a una persona le veo posibilidades aunque en este momento está mal voy a intentar ayudarlo lo máximo posible para que esa persona salga adelante y ya está. No sé, pero ya te digo, las demás... ¿*Colegueo*? No sé, es que antes de que llegarais vosotros había gente, os voy hablar de un *melé*. Llevaba mas tiempo que yo, Robe, muy bien equipado, se le dio 20.000 oportunidades, todos los días estaba online, *raideaba* al 100x100 pero el DPS no mejoraba, ni con un buen equipo, muchas oportunidades, era buena chica, nos hicimos muy amigos, teníamos una buena amistad pero eso no me influyó en la hora de reunirla y toma la decisión y decirle, mira oye, no. No puede ser y te estoy hablando de gente que llevaba mucho tiempo aquí, colegas y se fue a la calle.

D: En este aspecto es lo que hay. Tú los pruebas y si ves que no te cumplen, hablas con el y mira. No has cumplido con esto y con esto y puerta, no hay más. Y el *colegueo* lo tienes fuera y en horas de raid pues no lo tienes.

Desa: Es lo que veo, que hay *colegueo* aquí en horas de raid. Hay *colegueo* aquí y no echas a una persona porque es tu amigo o porque te cae bien, ¿entiendes?, no debe ser así. Yo soy el primero que me salgo porque no valgo.

Zeus: Yo haría lo mismo.

Tabla 15

3.1.3. ANALISIS TABLA 3: Resolución de problemas.

A través de la lectura de los diálogos clasificados en esta tabla, se puede apreciar las dificultades que tiene Alo al iniciarse en el juego. Para una persona ajena al mundo de los videojuegos todo es nuevo, y un problema puede convertirse en un reto para poder avanzar.

Alo: ¿Y cómo lo hago?... uff me estoy saturando...

Se trata de un juego en el que el aprendizaje continuo es esencial para progresar. Para ello el jugador deberá utilizar las herramientas a su alcance, entre las cuales la mejor de ella serán los otros jugadores. Los jugadores se convierten en gestores de los problemas que deben resolver. El videojuego ofrece mucha información y ofrece diferentes alternativas que deben ser evaluadas para seguir avanzando en la resolución del problema. Poco a poco va aumentando el nivel de complejidad. Corresponden a los jugadores las decisiones que se deben tomar, ellos serán los únicos que deberán tener cuidado con las consecuencias de sus actos, siempre siguiendo las reglas del juego.

Esta reflexión alude que los aprendizajes son significantes, los jugadores actúan de forma según los resultados de las evaluaciones de los *inputs* que el videojuego les ofrece.

Silvern (1985-86) establece que los usuarios de videojuegos utilizan unas habilidades como por ejemplo: el ensayo y error, generan un modelo de patrón, comprueban hipótesis, se organizan y comparan habilidades según el autor necesarias para la resolución de problemas. A través de esta reflexión se proyecta la creencia de que los jugadores juegan al *World of Warcraft* a través de la resolución de problemas. Problemas que son recompensados, a medida que se superan, con nuevas habilidades de su personaje, nuevos abalorios, nuevas cualidades para su personaje. Siempre recompensas positivas que empujan al jugador a seguir avanzando, nunca castigos. Así con este método de recompensas sin castigos los videojuegos captan a los usuarios.

Un jugador puede tardar entre uno y dos años en recorrer todo el mundo virtual de *World of Warcraft* y realizar la mitad de las misiones posibles hasta alcanzar el máximo nivel hasta ahora disponible (nivel 90).⁴⁷ Son muchas las dudas que pueden surgir de forma habitual y cuya resolución debe ser rápida para poder llegar a buen puerto.

Otro problema que suele existir en el videojuego está dentro de la organización de las hermandades. De la tabla podemos extraer fragmentos que muestran como los jefes de la hermandad deben tomar decisiones para el buen funcionamiento del grupo.

D: En este aspecto es lo que hay. Tú los pruebas y si ves que no te cumplen, hablas con él y mira... no has cumplido con esto y con eso y puerta, no hay más.

En conclusión, en relación a este apartado, se pueden destacar los siguientes aspectos:

- Los problemas son la base de los videojuegos. El reto de los jugadores es resolverlos.
- Las recompensas de los jugadores es la satisfacción de superarse.
- Existen problemas dentro de las hermandades que los rey líder tienen que resolver.

⁴⁷ Datos obtenidos del documento: “La convergencia de los videojuegos y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios” de Alfonso González Herrero, 2010.

4 - CONSTRUCCIÓN DE REDES- SOCIALIZACIÓN

CINTA 1

Alo: ¿Y por qué no te hiciste de la orda?

A: Porque me dijeron que había mucha más gente y era más fácil subir en la Alianza. Entonces como es un juego en el que interactuar con muchísima más gente pues empecé con la Alianza y ya continué. Me gustó y me quedé con esa. **45:57**

CINTA 2

A: Si, es un vicio, yo lo reconozco, como fumar... yo fumo y es un vicio, lo sé, pero lo asumo y no me arrepiento de haber estado jugando todo este tiempo, me lo he pasado muy bien, aparte que he conocido gente.

CINTA 4

4:39

Alo: ¿Dónde pongo el barra dance? No lo hagas, dímelo.

D: Te vas aquí, al chat, le das al *enter* y aquí lo poner y se pone a bailar.

Alo: ¿Qué sexy no?

D: Y si por ejemplo quieras hablar conmigo, pones barra W, espacio y pones mi nombre, Ciclik. Decir Ciclik... luego puedes agregarme a "amigos!".

Alo: ¡Ya tengo dos amigos!

D: O sí pones barra... haces gesto obsceno, bueno los tienes aquí, puedes poner más... gritar. Esto es el chat normal, luego esta el chat de grupo que es barra P, que en verdad barra *party*, campo de batalla que no utilizarás casi nunca. Chat de la hermandad es /H.

Alo: ¿Y cuándo puedo entrar en una hermandad?

D: Ya, yo te puedo invitar a la mía.

Alo: ¿Pero van a aceptarme?

D: Serás mi alter ego.

Alo: ¿Y eso qué significa?

D: Alter ego de Ciclik.

Alo: O sea, que ¿me voy a convertir en tu alter ego?

D: Claro, puedes entrar en mi guild, ver lo que hacemos, las tonterías que decimos...

A: O sea, desde aquí puedo oír todo lo que decís. ¿Me invitás?

D: No desde aquí puedes meterte al *ventrilo* y escuchar lo que decimos. Podemos meternos en un canal tú y yo y charlamos.

A: Mira me va a servir para algo el juego...

D: De raid no te podrás venir, pero para pasar de *level*.

A: Bueno, tengo un mes.

D: Sí, en un mes te vas a comer lo que te conté. En un mes no subes ni a nivel 60.

A: Bueno, ¿vamos a jugar o qué?

D: Eso digo yo, venga.

CINTA 7

04:57

Alo: Pero porque dices que me acompañe.

G: Jugando. Lo normal cuando empiezas que tienes amigos que te envían que te dicen pruébalo y demás, tú con tu nivel alto vas y estás en su zona y le dices mía vete por aquí, vete por allá y subes unos 10 niveles con él de apoyo. Pero subirse a un personaje, más un druida que tiene muchas cositas...

Alo: A mi lo que me pasa es que se me llena la bolsa de cosas y,,,
G: ¿No te han dado dinero?
Alo: ¿Cómo dinero?
G: El Ciclik, ¿No te ha dado dinero?
Alo: Es que no nos hemos conectado.
G: Pero es que te puede enviar dinero por correo, te puede enviar 10 oros y tu te compras bolsas y vas más o menos bien en inventario. ¡Qué cabrón el Ciclik! Ostia te ha puteado. Es en plan tu sola y búscate la vida.
Alo: Es que lo hicimos el viernes y ayer me lo instalé y hoy en teoría si llego por la noche y jugamos y tal, pues sí.

Alo: No, el primer día hubo uno que me dijo hacemos no se qué juntos.
G: huy si, te has hecho mujer ¿no?
Alo: y le dije: "No prefiero ir sola"
G: Muy bien, haciendo amigos, ¿no? Yo los quiero de nivel, si no son de 50 para arriba... Espera que te agrego como amiga así ya te envío bolsas y eso porque si tienes que esperar que te lo envíen ellos...

8:00:40

Alo: Y algún consejo para subir rápido?
A: ir a mazmorras.
Alo: Pero sola?
A: Con 5 personas.
Alo: Pero con quien voy?
A: es un juego online... se trata de jugar con personas.
Alo: es que a mi me da vergüenza ir ahí y hacerlo mal...
A: Así es como se aprenden las cosas... al principio no sabes que tienes que hacer... con un cofre hay que tirar dados,..
Alo: es que por ejemplo el otro día me dijeron cosas y decía que no.
A: claro es que si ayudas a la gente si no te metes en ninguna hermandad...
Alo: a ver estoy en la hermandad del Dani.
A: estas en la del Dani? En guild not found? ¿Aceptan alters allí? ¿Aceptan low levels?
Alo: ayer estuve hablando con ellos.
A: en la mía no lo permitían.

CINTA 10

22:05 Grabación del Ventrilo de los de la Hermandad.
Vintro: ¿qué es tanta gente, que pasa aquí a ver... (Se ríen).
Desa: Valkay que te matan!
Vintro: ¿Quién es Alodia?
Desa: La novia de Ciclik.
Vintro: ¡Ah! La novia de Ciclik aquí y todo.

Desa: Dile hola al Vintro Alo.

Valkay: Hola que tal me llamo Vintro y soy tanque. (Se ríen).

Vintro: No le hagas caso que Valkay es un gilipollas.

Alo: Encantada.

Vintro: Igualmente.

Valkay: ¿Alguien esta sintonizando la máxima fm de fondo?

D: Es la Alo, como tiene los altavoces...

Alo: que va, que yo no tengo nada de música.

Valkay: Venga Desa vamos goes.

25:70

Vintro: Aquí *chatis* no hay.

Alo: ¿Qué soy la única o que?

Vintro: eres la novedad, ya sabes como va esto.

K: Eres la novedad dice.

Alo: Oye, que yo tengo novio, de momento.

Vintro: Si, si me está escuchando tu novio, si a mi me da igual, me suda la polla.

Valkay: El más femenino que tenemos es Erians así que...

(se ríen) (mientras Erians intenta decir algo pero no se le oye bien.

Erians: Ala pues ahora pongo música para fastidiaros.

Vintro: No, no no.

CINTA 11

24:11

V: ¿El Erians por qué va con ustedes cada vez que se conecta?

E: Porque me río con ellos con vosotros no.

D: Y ¿sabes por qué? Porque nosotros lo tratamos bien, no como tu.

V: Yo lo trato de puta madre, no tendrás quejas de mí. Si lo tarto como un hijo.

D: Bueno Alo tu dirás, tienes otra.

A: Si tengo una cabeza por aquí.

D: ¿Alo, Dónde vas?

Alo: ¡Es que me pierdo en las cuevas estas tío!

CINTA 12

42:40

Alo: Ya me estoy convirtiendo en mi otro yo.

Ale: ¿Cómo va?

Alo: Bien, llevo dos semanas ya. Bien, no sé, es raro, cuando estoy jugando y estoy con ellos, guay, con el Dani y más gente que juega con ellos, pero si estoy sola me aburro,

porque me matan enseguida.

Ale: Pero puede volver a vivir otra vez.

Alo: Si, resucito pero es un coñazo. Bueno ya veremos aun me quedan dos semanas de jugar.

...

Ale: ¿Y por qué te dejan entrar?

Alo: Porque soy yo. Estoy en su hermandad y hablo con los de su hermandad y eso esta guay, en verdad lo que a mi mas me mola y creo que más engancha a la gente.

Ale: ¿El chat este no?

Alo: Si, y estas con toda la gente, y todo el día se conectan, hablando de cosas, de cualquier cosa, ¿sabes? Qué a lo mejor no se han visto nunca pero pasan todo el día hablando y esta guay, es divertido, yo me río, porque pocas mujeres que hay...

Ale: ¿Pero hay algunos que se hacen personajes de mujer no?

Alo: Sí, pero es lo que digo yo, es un mundo de hombres, hay muy pocas mujeres. Un chat de una hermandad de esos de tíos pues seria muy guay, pero hay un punto que te aburres.

CINTA 17

04:34 Igna le pregunta cuándo cree que terminará de jugar.

G: ¿Cuándo crees que terminaré? Dejaré de jugar cuando tenga algo mejor que hacer que prefiera jugar. Hasta que no llegue ese momento.

Alo: Eso es lo que le ha pasado a mi hermano, ¿no?

G: Por ejemplo.

A: No, yo me cansé antes.

G: Pero es que hasta no llegas a nivel 80 no sabes lo que es, hasta que no *raideas*.

D: Hasta que no te jun tas con un grupo, mira nosotros, ¿Cómo hemos llegado aquí?

E: Tú y yo nos hemos conocido en la uni.

D: Es verdad.

E: Yo he conocido en la uni, servidores distintos, todo distinto.

(cuentan como se conocieron).

CINTA 18

05:23

Alo: ¿Tú dejaste de hacer algo?

E: No, bueno, de ocio sí. Lo que son horas libres, pues las dedicaba todas al WoW. Si un viernes pues estaba en casa jugando y me llamaban para salir y no tenía muchas ganas me quedaba jugando. Ahora como no juego, intento salir. No me quedo en casa mirando la tele un viernes.

Alo: ¿Le sacas algo de positivo?

E: ¿Del WoW? Hombre claro, joder, la gente que he conocido, por ejemplo, Antón es uno de mis mejores amigos. Lo conocí hace un par de años gracias al WoW y ahora jugamos al frontón (se ríen). Sobre todo eso, aprendes hacer tu trabajo dentro de un grupo, que eso del WoW creo que es una de las cosas que puedes aplicar a la vida real. Tienes tu rol, tienes tu función y luego cuando fui oficial aprendes a llevar a la gente, que entonces ya ves si vale o no.

CINTA 20

15:52

Alo: Bueno Gabi, mira aquí en el ojo y di tu última frase.

G: Ostia, es chungo... no prejuzgues a la gente que juega y os aseguro que si probáis, ver lo que uno se divierte y aprende de los demás, a parte de hacer amigos y conocer gente, probadlo y entonces opinar. No todos somos unos gafudos alemanes que comenzamos a teclear el ordenador. Ya está. Probadlo.

17:26

Maite: Estrategias de guerra, a comunicación también con la gente, conoces mucha gente también.

CINTA 22

Plano general de la habitación, Alodia esta vestida distinta, con jersey rojo y dos coletas. Se sienta y comienza a leer otro día.

Alo: 13 de abril, hemos estado en Sevilla la semana Santa, aprovechando el viaje hemos quedado con Valkay y Walfi, que son de la hermandad del Dani, nunca los había visto, sólo oído, fue muy gracioso cuando se encontraron. Valkay se llama Jesús en realidad, me dijo que hay dos tipos de jugadores: los que lo necesitan y los que lo hacen por diversión, porque tienes un grupo de amigos con los que puedes hablar de todo es como si te reúnes en un bar a tomar algo, pero ellos los hacen por Internet y para matar bichos. Otra forma de relacionarse no pero creo to.

Tabla 16

3.1.4. ANÁLISIS TABLA 4: Construcción de redes (Socialización).

El propósito de esta tabla es desmentir la creencia popular de que los videojuegos son aislacionistas. Los primeros videojuegos *offline* sí que podían clasificarse como tal, pero con videojuegos como el *World of Warcraft*, de rol *online*, y, sobretodo, que se desarrolla en un espacio virtual, se pueden presentar como facilitadores de la socialización.

“El desarrollo de estas plataformas se basa en el efecto “red” de sus jugadores. Es decir, dado que los jugadores les gusta jugar con sus amigos, es más fácil que los nuevos jugadores se suscriban a juegos que ya cuentan con un cierto desarrollo y aceptación por parte de su círculo de amistades y es difícil que migren a otras plataformas menos asentadas”. (Levine, 2007)

Los jugadores suelen interactuar con otros jugadores en los entornos virtuales. El mundo de *World of Warcraft* se convierte en un entorno apropiado para la relación entre personas al margen de su vida laboral o estudios y se transforma es un escenario idóneo para interacción social. Los protagonistas del documental lo explican en los fragmentos seleccionados de la tabla número 4.

Alo: ¿Y algún consejo para subir rápido?

A: Ir a mazmorras

Alo: ¿Pero sola?

A: Con 5 personas

Alo: ¿Pero con quien voy?

A: Es un juego online... se trata de jugar con personas

Es necesario destacar las relaciones que se establecen en los entornos virtuales como el mundo del *WoW*. En las conversaciones del documental podemos ver como en la Hermandad de Dani está un personaje, llamado *Erians*, que se trata de un niño de 11 años que juega con ellos. Lo identificamos por la voz y porque Alodia le pregunta a Dani sobre él. Por lo tanto, entendemos que las barreras no existen, y que pueden

llegar a existir relaciones entre personas de orígenes, edades y características muy diferentes.

Diversos sociólogos como Oldenburg (2000) y Steinkuehler (2007) creen que los videojuegos online desempeñan de modo virtual un papel similar al que los bares, las cafeterías, los parques, o las discotecas desempeñan en la vida real.

Alo: Valkay me dijo que hay dos tipos de jugadores: los que lo necesitan y los que lo hacen por diversión, porque tienes un grupo de amigos con los que puedes hablar de todo, es como si te reúnes en un bar a tomar algo, pero ellos lo hacen por internet y para matar bichos... otra forma de relacionarse, diferente y no pero creo yo...”.

En este tipo de videojuegos en los que los usuarios pagan una suscripción al mes para poder jugar la capacidad de comunicación está garantizada. Es muy difícil que lleguen a sentirse solos en algún momento, ya que siempre hay gente en el mundo virtual de *World of Warcraft*.

Estas reflexiones nos llevan a concluir que:

- El videojuego *World of Warcraft* es un videojuego socializador.
- Los videojuegos de rol permiten la relación y comunicación entre personas de diferentes orígenes, edades y características.
- Las relaciones entre los jugadores son vínculos muy fuertes de amistad.

5 - CREATIVIDAD - CREACIÓN DE PERSONAJES

CINTA 1

44:09

Alo: Tu eras un cazador, ¿no?

E: Yo era un cazador, si.

Alo: Entonces ¿qué pasa? Que eres un tipo solitario, que le gusta ir con su mascota o ¿cómo va el tema?

E: No, no...

Alo: Igual que a mi hermano le gustaría ser negro...

E: Si,...no... creo que no tiene nada que ver. O sea, te coges a lo mas parecido a ti o lo más distinto a ti. Como primer personaje. Creo, ¿eh?

Yo me pillé pues lo que más me... disparar desde lejos, tener un gatito que me haga compañía,...además me hice peletero, vas cazando y vas pelando a los animales... y este como es un flipado pues se hizo un brujo negro calvo.

Alo: Pero ¿por qué te lo hiciste Antón? ¿Por qué escogiste ese personaje?

A: ¿Por qué?

Alo: Nunca me los has dicho.

A: Un humano, porque me gustan los humanos más que un enano o un elfo o un gnomo o un *draenei*. Negro porque me gusta el negro, calvo porque me gusta calvo, con cara de mala leche porque soy un brujo y porque me molaba el tema de la oscuridad y de meter magia así chungas.

E: ¿Y que color quieres de pelo? Tienes verde, tienes blanco, azul, violeta, verde, verde oscuro...

A: ponle blanco.

E: ¿Te gusta este chiquilla?

Alo: Bueno, este no está mal, no se me parece mucho.

E: Bueno partiendo de la base de que es una elfa. No sé, sino hacemos una enana, o sea, una gnoma, son muy graciosas. Mira que mona: Alodia...

A: Clavada.

Alo: Oye Antón vete a la mierda, yo no estoy tan gorda.

E: ¿Una maga?

Alo: ¿Por qué?

E: Porque usa la magia pero no magia mala como el Antón, usa magia guay. Tipo huelo, fuego, misiles arcanos,... mola esta chiquilla, yo la veo.

Alo: Pero es que si voy con Ciclik de la mano, voy hacer un poco el ridículo.

E: No sé, hay taburetes.

Alo: ¡Vete a la mierda!

E: Es que es muy enana, es la cosa más bajita y el elfo lo más alto.

CINTA 2

Alo: No a mi no me gustan.

D: Pero también depende de la clase que te quieras hacer, si que es lo que te gustaría ser.

Alo: Según el Gabi las mujeres debemos ser magas o que hagamos cosas de lejos.

D: Y ¿Por qué?

A: Porque las mujeres somos así.

D: Porque no saben jugar al WoW.

A: Si me haré una elfa de la noche.

D: Una el fa de la noche, ¿qué?
A: Druida.
D: Si druida, porque puedes *chantejar*, curar y hacer DPS, yo pienso que es la clase más versátil.
A: ¿Cómo escojo la clase?
D: Aquí, la clase, tiene los hunter, los *rogues*, los *dk* y los *druidas*.
A: Esto que es, yo me cogería esto porque mola la ropa.
D: Esto es un sacerdote. Esto es un dk...
A: Esto es lo que sería yo, un druida, esta guay, me mola la ropa, pero el pelo no.
D: Bueno, ahora se cambia.

CINTA 15

Alo: Te gustaría ser Leonard, Antón? (contrapicado de los personajes, plano chulo)
A: ¿Quién yo? Soy Leonard, ¿te enseño el carnet? (risas) Tengo el Tier5.
Alo: ¿Y a ti te gustaría ser Ciclik? ¿O te quedas con Dani?
D: Me quedo con el Dani. Así lo puedo tener todo. Puedo tener a Ciclik y al Dani. Si fuese Ciclik no podría controlar al Dani. No se, sería aburrido.
A: ¿No te sabe mal con el pelo tanto tiempo largo?
D: Pero es que no me crece.
Alo: ¿Naciste con el pelo así?
D: Nací con el pelo así ya.
03:03
A: Pues yo nací calvo.
D: ¿De serie?
A: Sí, sí, así me vino.
D: ¿Qué desgracia no?
A: No, está bien.

Tabla 17

3.1.5. ANÁLISIS TABLA 5: Creatividad. (Creación de personajes).

El mayor momento de creatividad en el videojuego por parte de los jugadores es en el momento en el que ellos crean su personaje. Al iniciar el juego lo primero que deben hacer es crear su representación gráfica que se denominan “avatares”.

Los jugadores los diseñan a su medida según sus gustos personales y aquí es donde utilizan su imaginación.

Alo: ¿Tú eras un cazador no?

E: Y era un cazador si.

Alo: Entonces ¿qué pasa? Que eres un tipo solitario, que le gusta ir con su mascota o ¿cómo va el tema?

E: No, no,...

Alo: Igual que a mi hermano le gustaría ser negro...

E: Si,... no... creo que no y tiene nada que ver. O sea, te coges a lo mas parecido a ti o lo mas distinto a ti como primer personaje. Yo me pillé pues lo que más me... disparar desde lejos, tener un gatito que me haga compañía,.. además me hice peletero, vas cazando y vas pelando a los animales... y este como es un flipado se hizo un brujo negro y calvo...

En este ejemplo observamos como Eti le cuenta a Alodia porque eligió su personaje, las razones de elegir esa clase y esa raza.

En el inicio del juego los personajes son sencillos y a medida que avanza el personaje en el juego van evolucionando y diferenciándose del resto. Cabe destacar que es un mérito del diseño del juego que cada personaje pueda desarrollar su personalidad en un mundo tan poblado. Los rangos de los personajes vienen determinados por sus accesorios, todos buscan lo que el otro no ha conseguido a través de las misiones y los logros. Todos los jugadores funcionan con la misma ecuación: cuanto mas tiempo invertido, mayores mejoras para su personaje.

Después de la grabación de 30 horas para el documental, llegamos a la conclusión que los personajes que tanto tiempo comparten con los jugadores se convierten en algo muy querido para ellos. Los protagonistas del documental se identifican con ellos, les gustaría ser como ellos, por eso en muchas ocasiones los hacen a su imagen y

semejanza. Se tratan de muchas horas de dedicación para conseguir las vestimentas y las armas, las habilidades y características que los diferencian de los otros. En el video, que podemos visionar en el siguiente link: <http://youtu.be/mNOnepGHvj0>, podemos observar como la novia del chico le borra todos los personajes del *WoW* sin que él se entere. Llama la atención del jugador cuando entra en el juego y se entera. Este entra en cólera y rompe el ordenador.

Quizás reacciones desmesuradas pero que muestran la importancia que tienen los personajes para los jugadores.

De las reflexiones extraídas de los resultados del análisis de la tabla 5 podemos concluir que:

- En el inicio del juego los jugadores marcan cual será su futuro.
- La creatividad está presente cuando los usuarios del *WoW* crean su personaje.
- El personaje del *WoW* puede llegar a mantener una similitud con la persona que lo crea.

6 - VALORES EDUCATIVOS

CINTA 7

G: (Se ríe). Se nota que eres muy objetiva, del palo que hago yo, es como, decir, te gusta el futbol, si pero otra persona dirá es que 10 tíos correr detrás de una pelota para meterla en un arquito,... no tiene gracia, pues tueres igual. Tu eres una persona como muy objetiva, ves las cosas de forma muy objetiva, si tu quieres ver cual es la sensación que se tiene cuando juegas tienes que quitar esa Alodia y decir, bueno: ... No digo que muestres más interés porque sino te aburres más rápido, simplemente es ver el juego, verlo desde un unto de vista a ver que tal, ¿no? Tómatelo como un reto... a ver si puedo y callo a estos cabrones que me dice que no soy capaz de subir por ser una chica, porque nunca he jugado y tal, pues ahora voy ahcer que se den cuenta de que no, de que soy totalmente capaz y que cualquier persona puede jugar a esto y no hace falta que sea un lumbreiras, **09:33**

A ver, yo se que hay gente que juega y juega y a mi me pasó, es un trámite, al principio todo es nuevo y no puedes parar de jugar, entonces realmente estas trabajando y pensando que tienes que matar a un gigante de tres cabezas y tienes que ir por esa zona y estas trabajando y estás pensando en el juego. Porque es superación, si vienes un personaje nivel 1 y llegas al nivel 10 ves que tu lo has hecho, nadie te ha ayudado y que vas matando monstruos que otra gente no ha matado y te pones en conjunción total con 25 personas que hacen la acción correcta para matar a ese bicho y cuando lo consigues la sensación que te da de hemos podido. O sea 25 personas que no se conocen de nada, o sea, no están fácil, ¿sabes?. Que tiene que haber un líder que diga como tienen que ser las cosas, que la gente le haga caso, si uno falla, fallan todos y ver que tu has fallado y que habéis podido y ves la evolución de n mes de no poder al final un día poder te da una sensación de alegría que no veas.

8:00:40

Alo: Y algún consejo para subir rápido?

A: ir a mazmorras.

Alo: Pero sola?

A: Con 5 personas.

Alo: Pero con quien voy?

A: es un juego online... se trata de jugar con personas.

Alo: es que a mi me da vergüenza ir ahí y hacerlo mal...

A: Así es como se aprenden las cosas... al principio no sabes que tienes que hacer... con un cofre hay que tirar dados...

Alo: es que por ejemplo el otro día me dijeron cosas y decía que no.

A: claro es que si ayudas a la gente si no te metes en ninguna hermandad...

Alo: a ver estoy en la hermandad del Dani.

A: estas en la del Dani? En guild not found? ¿Aceptan *alters* allí? ¿Aceptan *low levels*?

Alo: ayer estuve hablando con ellos.

A: en la mía no lo permitían.

CINTA 18

05:23

Alo: ¿Tú dejaste de hacer algo?

E: No, bueno, de ocio sí. Lo que son horas libres, pues las dedicaba todas al WoW. Si un viernes pues estaba en casa jugando y me llamaban para salir y no tenía muchas ganas me quedaba jugando. Ahora como no juego, intento salir. No me quedo en casa mirando la tele un viernes.

Alo: ¿Le sacas algo de positivo?

E: ¿Del WoW? Hombre claro, joder, la gente que he conocido, por ejemplo, Antón es uno de mis mejores amigos. Lo conocí hace un par de años gracias al WoW y ahora jugamos al frontón (se ríen). Sobre todo eso, aprendes hacer tu trabajo dentro de un grupo, que eso del WoW creo que es una de las cosas que puedes aplicar a la vida real.

Tienes tu rol, tienes tu función y luego cuando fui oficial aprendes a llevar a la gente, que entonces ya ves si vale o no.

CINTA 20

15:52

Alo: Bueno Gabi, mira aquí en el ojo y di tu última frase.

G: Ostia, es chungo... no prejuzgues a la gente que juega y os aseguro que si probáis, ver lo que uno se divierte y aprende de los demás, a parte de hacer amigos y conocer gente, probadlo y entonces opinar. No todos somos unos gafudos alemanes que comenzamos a teclear el ordenador. Ya está. Probadlo.

17:26

Maite: Estrategias de guerra, a comunicación también con la gente, conoces mucha gente también.

CINTA 21

49:23 – 50:11

Alo: Bueno y ¿qué nos puedes decir del juego?

Teto: Bueno, que inicialmente es muy adictivo, cuando empiezas descubres toda una serie de retos, asumir un nivel, asumir profesiones, asumir un montón de cosas y a mi al final me desenganchó la esclavitud que te supone estar en nivel alto, en el momento que tu alcanzas nivel máximo tienes que entrar en hermandades y te obligan a unos horarios, a una serie de formalidades, una seria de compromisos, que si tu vida personal no te lo permite no consigues alcanzar tus retos en el juego, así que este tipo de esclavitud a mi me hinchó un poco las narices, cosas que a otros no les ha hinchado y quizás me desenganche antes que ellos por eso, porque no me gusta que me obliguen y que un juego deje de ser un juego y pase a ser una especie de trabajo.

Alo: Y ¿Cuánto tiempo estuviste?

Teto: Año y medio, dos años. Si dos años estuve jugando.

Alo: ¿Y tú?

Teto: Yo el tema de la relación de grupo, el tema de conseguir un objetivo de un grupo de 5, eso me encantaba, juntar 5 personas que no se conocen de nada entre sí y que tienen un objetivo en común y son capaces de coordinarse para obtenerlo, me dejan flipando y de hecho son unas de las cosas que aprendí con Gabi, a quien enganche, el tema de dirigir grupos, el tema de saber gestionar un grupo, en el sentido de dar liderazgo, de dar una ordenes y saber hacer que gente que no te conoce nada muestre respeto hacia ti, esa autoridad... yo la verdad que aprendí de eso y lo he podido aplicar, no en mismo sentido evidentemente, pero si de gestión de personas para obtener un objetivo común. En ese sentido, creo que en el WoW pueden haber grandes gestores de grupo. Hay gente que puede sacar ese potencial porque detrás de una pantalla, igual a esa persona la pones en la vida real, su timidez lo puede cohibir. Hace que la gente pueda mostrar partes de si muy escondidas a nivel de la sociedad.

Tabla 18

3.1.6. ANÁLISIS TABLA 6: Valores educativos.

En este juego el aprendizaje continuo es esencial para poder progresar.

Daniel Aranda, en su clase impartida en el marco del Máster Internacional de Comunicación y Educación del Gabinete de Comunicación y Educación, en abril del 2014 en la UAB, señaló las características de los videojuegos y el aprendizaje:

Los videojuegos son:

- Atractivos por ellos mismos.
- Promueven la solución de problemas confusos o no del todo definidos y la habilidad en la toma de decisiones.
- Pueden generar oportunidades de mejorar en la solución de roles de liderazgo.
- Son un entorno relativamente seguro para aprender cosas.
- El aprendizaje está incorporado en la estructura misma de los videojuegos haciendo que el aprendizaje sea un pre-requisito para jugar.

De todas las características que el profesor Aranda destacó podemos identificar alguna de ellas en la tabla número 6 del análisis que nos ocupa. La toma de decisiones está presente desde el momento en el que los jugadores deciden jugar al *WoW*. Una vez instalado en el ordenador empieza el proceso de toma de decisiones. Desde crear un personaje hasta valorar donde quieren jugar, en el bando de la Horda o de la Alianza.

El videojuego *World of Warcraft* podemos clasificarlo como un entorno relativamente seguro para aprender. Pero, ¿qué podemos aprender? En la tabla número 8 se resumen las habilidades y capacidades que los usuarios del *WoW* adquieren mediante el juego con más detalle. Pero en esta tabla destacamos el papel de liderazgo y gestión de grupo que los jugadores que deciden jugar en la modalidad PVE (*player versus environment*) deben adquirir. Son destacables, además, las habilidades tecnológicas que a medida que se avanza en el juego el jugador va desarrollando. Existen múltiples programas externos que los jugadores van descubriendo a través de foros y otros que facilitan la movilidad y el avance en el videojuego.

Gabi: ... porque es superación,... si tienes un personaje de nivel 1 y llegas al nivel 20 ves que tu lo has hecho y nadie te ha ayudado,... y te pones en conjunción con 25 personas que hacen la acción correcta para matar a ese bicho y cuando lo consigues la sensación que te da de hemos podido... o sea, 25 personas que no se conocen de nada... no es tan fácil, ¿sabes?

Superación y trabajo en equipo. Son dos términos que extraemos de este fragmento y que forman parte de los valores educativos del videojuego *World of Warcraft*.

No podemos clasificar a través de esta tabla los contenidos del videojuego como contenidos curriculares, pero si podemos destacar los valores educativos antes mencionados. Pere Marqués (2000) clasifica los videojuegos y señala los aspectos que ayudan a formar didácticamente a sus usuarios. Los juegos de aventuras y rol, como el *WoW*, promueven el desarrollo del conocimiento de diferentes temáticas, aportando valores y contravalores.

Las reflexiones extraídas de esta tabla podemos concluir que proyectan la creencia de que el empleo formativo de los videojuegos es muy amplio. Específicamente, el *World of Warcraft*, ofrece a sus usuarios valores educativos como:

- Enseñar a trabajar con la información.
- Fomenta los valores de superación y trabajo en equipo.
- Potencian la concentración y la atención.

7 - ELEMENTOS NEGATIVOS

CINTA 1

47:38

Alo: no te entran ganas de volver a jugar?

E: no, no porque ya me quité y no hay tiempo ya para jugar, se necesita demasiado tiempo para disfrutarlo.

CINTA 2

A: Si es como dejar de fumar, ¿sabes? Que si empiezas otra vez, es un rollo, pues es lo mismo. Un poco en la tarde. Es mejor desde que no juego. Porque desde las 6 de la tarde que llego puedo ir al gimnasio, a cenar, o a tomar algo y hacer mil cosas que antes no podía.

Alo: ¿Pero no estabas obligado hacerlo antes?

A: No, pero no... Obligado entre comillas. O sea, te gusta, pero tienes que llegar a casa, tengo raid y de 7 a 8 voy a vender esto, voy al *garden house* a ver que hay, voy hacer mil cosas, yo que sé. Y a las 8, y a estar preparado, habértelo currado para que te dejen jugar y de 8 a 12 sin parar.

Igna: Pero no era tu obligación, ¿tu querías eso no?

A: Si, una muy bien, pero ahora que no tengo gusanillo de jugar tanto, digo ostia, paso, pero el otro día estábamos hablando con el Eti, solo de pensar que ahora mismo estaríamos pendientes de mierda de que a media hora me tengo que ir, y luego hasta las 12 o podre hacer nada, estar toda la puta tarde ahí, en cambio estar tomándonos algo con un Shawarma de puta madre.

I: Si, pero algo tiene que tener.

A: Si, porque te gustaba.

Alo: es contradictorio lo que dices.

A: Si, quedarme días sin cenar, sin dormir, todo por jugar a esto, como también hay gente que se pone a jugar a la pro de la playa ys e pasa toda la noche jugando, pero bueno son unos días y ay está, en cabio aquello no, a veces te pilla un mes tonto y estas un mes que no paras, y claro al final...

CINTA 7

13:40

G: Estar trabajando y decirle a mi jefe que me encuentro mal e ir a jugar, solo por jugar.

Si siempre estoy. Yo llego de trabajar a las siete me pongo hasta las 8:15 que saco a la perra y luego a la noche igual, no ceno nunca con la familia y la mayoría de gente pues hace lo mismo. Ahora no se, los días que tengo vacaciones y puedo jugar más me levanto a las 7 de la mañana para jugar.

CINTA 8

Alo: Bueno, haber si acabo yo de jugar.

A: Cuando tu acabes, fuera y punto, y ya está.

Alo: ¿Me lo exiges?

A: Si, sino verás el papa te dirá...

Alo: ¿Por qué? El papa ya me vio jugando

A: Y ¿Qué te dice?

Alo: ¿Ya estas jugando y tu no hablas con los demás?

A: ¿Pero que te dijo cuando te vio jugando?

Alo: Si, yo le dije que ya está, que no me voy a enganchar, es hasta mayo nada más.

Antón va sacando las cosas de la lavadora de la cocina mientras habla con Alodia acerca de no entrar al juego de forma definitiva. Va a la sala y toma sus cigarrillos.

CINTA 21

49:23 – 50:11

Alo: Bueno y ¿qué nos puedes decir del juego?

Teto: Bueno, que inicialmente es muy adictivo, cuando empiezas descubres toda una serie de retos, asumir un nivel, asumir profesiones, asumir un montón de cosas y a mi al final me desenganchó la esclavitud que te supone estar en nivel alto, en el momento que tu alcanzas nivel máximo tienes que entrar en hermandades y te obligan a unos horarios, a una serie de formalidades, una seria de compromisos, que si tu vida personal no te lo permite no consigues alcanzar tus retos en el juego, así que este tipo de esclavitud a mi me hinchó un poco las narices, cosas que a otros no les ha hinchado y quizás me desenganche antes que ellos por eso, porque no me gusta que me obliguen y que un juego deje de ser un juego y pase a ser una especie de trabajo.

Alo: Y ¿Cuánto tiempo estuviste?

Teto: Año y medio, dos años. Si dos años estuve jugando.

Alo: ¿Y negativo?

Maite: Las horas que te pasas jugando, que no te enteras y llevas 10 horas igual y parecen que fueran dos.

Alo: ¿Y negativo?

Teto: Que te tengas que dejarlo porque te obligan a seguir unos horarios.

22:01:30 FIN

Teto: Cuando te desenganchas te das cuenta de lo enganchados que está los demás. Llegaba un momento que decías, vamos a hablar de otras cosas. Luego yo me acordaba de cuando jugaba y realmente no piensas en otros temas, piensas en el juego y de comentar cosas del juego y aprender algo más del juego y saber donde esta esto y donde conseguirlo y en ese momento no te das cuenta, luego desde afuera dices: "madre mía, ¿yo estaba sí? Luego me di cuenta que había salido de algo que es muy chungo como te engancha, que hay gente que le cambia la vida.

Alo: No tengo tiempo, así que juego cuando tengo tiempo.

Teto: Esta bien, tienes una vida real.

Alo: Yo, eso, tengo una vida real.

G: Y los demás también tenemos una vida real, no tiene que ver una cosa con la otra.

Tabla 19

3.1.7. ANÁLISIS TABLA 7: Elementos negativos.

El aspecto negativo por excelencia que podemos extraer del análisis de los minutados del documental “Mi otro yo” es el de la adicción. Una adicción que según los protagonistas aparece cuando vas jugando y ven que avanzan y consiguen los objetivos que el juego les impone.

Teto: Bueno inicialmente es muy adictivo, cuando empiezas descubres toda una serie de retos, asumir nivel, asumir profesiones, asumir un montón de cosas y a mí al final me desenganchó la esclavitud que te supone estar en nivel alto, en el momento que tu alcanzas el nivel máximo tienes que entrar en hermandades y te obligan a unos horarios, a una serie de formalidades, una serie de compromisos,...

Teto, nos explica ya como ex jugador cuáles son los principales aspectos negativos que él encuentra. Además de la adicción antes citada, habla de la necesidad de tiempo y compromiso cuando estás en el nivel máximo.

Las hermandades suelen establecer horarios en los que sus miembros deben estar presentes. Durante esas dos o tres horas establecidas no pueden faltar ya que es cuando hacen las *raids* (luchan los 25 juntos para derrotar a un monstruo).

De hecho una de las principales críticas que los videojuegos de rol *online* reciben es la capacidad que estos tiene para enganchar a los individuos que empiezan a jugar, de tal forma que necesitan horas y horas para ver satisfecha su obsesión por avanzar. En ocasiones pueden llegar a producirles problemas personales ya que abandonan sus obligaciones y aspectos de su vida real.

En el documental “*World of Warcraft* es una adicción o un fenómeno cultural”⁴⁸, entrevistan a varios jugadores que se pasan una media de diez horas jugando. Ellos explican sus razones y valoran si es positivo o negativo para ellos.

⁴⁸ Link donde podemos ver el documental “*World of Warcraft* es una adicción o un fenómeno cultural”: <http://youtu.be/pB5cSLdOr8U>

La serie de televisión South Park, dedicó un capítulo a este tema: *Make love, not Warcraft*⁴⁹. En el que los protagonistas empiezan a jugar al WoW y dejan de lado todas sus obligaciones de la vida real, engordando y descuidando su persona hasta el límite.

El nivel de obsesión se demuestra, como nos explican nuestros protagonistas, cuando en sus reuniones sólo hablan del juego, cuando en el trabajo buscan información del juego en foros o páginas de fans, cuando en tu tiempo libre sólo piensas en jugar, en que necesitas esto o lo otro,...

Teto: cuando te desenganchas te das cuenta de lo enganchado que están los demás... llegaba un momento que decías: vamos a hablar de otras cosas... luego yo me acordaba que cuando jugaba y realmente no piensas en otros temas, piensas en el juego y de comentar cosas del juego y aprender algo más del juego.

A partir de las reflexiones extraídas de esta tabla podemos concluir que los videojuegos:

- Pueden provocar adicción u obsesión por el juego.
- Pueden provocar una confusión – incluso sustitución- de la realidad por la ficción virtual.
- Reemplazan a otras actividades de ocio más saludables.

⁴⁹ Video disponible en la página web de SouthPark: <http://www.southparkstudios.com/full-episodes/s10e08-make-love-not-warcraft>

8 - NUEVAS COMPETENCIAS, CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES

CINTA 1

54:28

Alo: Esta soy yo.

E: No sé, ¿quéquieres cambiar?

Alo: El color del pelo.

E: ¿Qué color de peloquieres?

Alo: Verde, ¿la ropa nos e puede cambiar?

E: en el *level* 2.

Alo: ¿Cuánto se tarda?

E: 10 minutos.

Alo: ¿De 10 minutos en 10 minutos se sube de nivel?

E: No, esa es la putada. A lo mejor la primera hora puedes subir 3 niveles, ¿no Antón?

A: Si.

E: 4 niveles los subes si más o menos sabes por donde van los tiros.

Alo: O sea, como nos e me voy a tener que tirara 4.

E: No, no... porque es muy fácil, yo que se, vas hacia un tío que tiene un interrogante en la cabeza, aprietas y te dice que mates a estos, luego vuelves: "oye ya los he matado" y ahora que, pues ahora vete a una fuente que hay ahí yrelléname esta cantimplora que lleva agua de no se qué y tengo que cuidar a un cervatillo que está a punto de morirse.

55:58

te vas allí matas a los 14 cabrones que hay al lado de la fuente, cogen el agua y te vas, y dices toma, toma el agua.

Alo: ¿Así te has pasado tres años?

(risas)

E: Bueno, he matado *murlocks* también, no eso de subir de nivel, cuando llegas al nivel frontera, que es su momento fue el 60, luego el 70 y luego el 80 es cuando empiezas hacer instancias. Son grupos de 5 personas, 10 personas o 25. A nivel 670 era de 20 y 40. ¿De cuantos eran las instancias grandes?

A: De 40.

Alo: Pero es demasiada gente, ¿no?.

E: Y piensa que hay un tío grande.

Alo: No, no si ya lo he visto un tío hablando a 25.

E: Y de 40 flipas. Lo que pasa es que hay más tendencia a que se líe. Hay mas gente y mas probabilidad de error, mas probabilidades de cabreo, de todo.

A: Más divertido.

Alo: ¿Más divertido con más gente?

A: Para pasar un rato bien si.

E: A ver, Leonard porque es un brujo negro y calvo, le gusta reírse de las cagadas de los demás, Como más gente más te ríes.

57:42

E: esta claro, es como cuando vas a jugar PVP y juegas contra los de *Mineonda*, es un servidor de mancos.

Alo: En serio, ¿me lo estas diciendo en serio?

E: Son mancos todos.
A: Pero por definición.
Alo: ¡Ah! Pero es mentira, no son mancos.
E: Son malísimos.
Alo: Pero llamas mancos a los que son malos.
E: ¡Ah, si! No es que les falte ninguna extremidad es que son malísimos.
Alo: digo, si es que les falta una mano vamos mal...

CINTA 2

Alo: ¿Y ahora qué?
D: Te explico el tema ¿vale?. Estos de aquí son tus ataques que los tienes en este libro de aquí, tienes aquí el balance y retos. Ahora solo tienes dos posibilidades, o hacer daños a rayos o curar, son un poco las dos ramas de las 3 que tienes. Luego son habilidades pasivas que tienes, yo que se, o las profesiones que puedes coger, lo que tu quieras. Aquí tienes las habilidades, que ahora de momento tienes 3, esta que pegas normal, golpe de palo y luego esta que tras rayitos y es para curarte.
Alo: ¿Y cómo lo hago?
D: Pues, 1,2 y 3, luego te mueves con la A, la S y la F, y luego tienes una habilidad pasiva que es hacerte invisible pero como eres un *roguer* sales invencible.
Alo: ¡Uff! Me estoy saturando.
D: No, esto en verdad lo vas a usar, esta pestaña no la vas a usar. Luego tienes aquí lo que te he dicho antes, libro de hechizos, logros, el registro de misiones. ¿Vale? Esto de aquí es una misión y si te sale un interrogante es que puedes entregar una misión, luego tiene aquí, si tienes un amigo, o una guild o una raid.

CINTA 4

9:23 Dani coge la mano de Alo
D: Claro que sí. Ves a por la *quest*. (risas)
A: Es súper difícil!
Voz del juego: Saludos Alodia, mata cuatro jabalíes, tienes que ir a matar 7 sables...
A: A siete sables y cuatro jabalíes.
D: Te lo está quitando el hunter.
A: Ah! Cabrón.
D: Marca esto, páralo, sable de la noche joven. Tu lo marcas, si quieres pegarle con el palo. Tienes una habilidad. Si le das dos le vas pegando. Dos, en cada ataque se te está gastando el maná.
A: tengo que dar al dos para matar...
D: *Lotéalo*.
A: ¿Qué es *lotéalo*?
D: Dale al botón derecho y coge lo que tiene dentro, control B, se te abren todas las mochilas.
A: Anda...

CINTA 6

23:09 Enciende el cigarro.

A: me voy hacer un lio que te cagas, no se ni como llevar la cámara aún. (mueve la cámara) Que complicado es esto. ¿Está enfocada? Tengoq ue ir a buscar una ampolla de cristal llena y llevársela a Tenarón y ahora tengo que buscar la ampolla al norte.

L: ¿En qué nivel estás ahora?

A: En el 6 pero mato tres bichos y estaré en el 7.

L: ¿Y cuántos haces por día?

A: No sé, es mi segundo día. Lo que pasa es que voy súper lenta, porque entre que no se manejar estas cosas...

CINTA 7

G: (Se ríe). Se nota que eres muy objetiva, del palo que hago yo, es como, decir, te gusta el futbol, si pero otra persona dirá es que 10 tíos correr detrás de una pelota para meterla en un arquito,... no tiene gracia, pues tueres igual. Tu eres una persona como muy objetiva, ves las cosas de forma muy objetiva, si tu quieres ver cual es la sensación que se tiene cuando juegas tienes que quitar esa Alodia y decir, bueno: ... No digo que muestres más interés porque sino te aburres más rápido, simplemente es ver el juego, verlo desde un unto de vista a ver que tal, ¿no? Tómatelo como un reto... a ver si puedo y callo a estos cabrones que me dice que no soy capaz de subir por ser una chica, porque nunca he jugado y tal, pues ahora voy ahcer que se den cuenta de que no, de que soy totalmente capaz y que cualquier persona puede jugar a esto y no hace falta que sea un lumbreras, **09:33**

A ver, yo se que hay gente que juega y juega y a mi me pasó, es un trámite, al principio todo es nuevo y no puedes parar de jugar, entonces realmente estas trabajando y pensando que tienes que matar a un gigante de tres cabezas y tienes que ir por esa zona y estas trabajando y estás pensando en el juego. Porque es superación, si vienes un personaje nivel 1 y llegas al nivel 10 ves que tu lo has hecho, nadie te ha ayudado y que vas matando monstruos que otra gente no ha matado y te pones en conjunción total con 25 personas que hacen la acción correcta para matar a ese bicho y cuando lo consigues la sensación que te da de hemos podido. O sea 25 personas que no se conocen de nada, o sea, no están fácil, ¿sabes?. Que tiene que haber un líder que diga como tienen que ser las cosas, que la gente le haga caso, si uno falla, fallan todos y ver que tu has fallado y que habeis podido y ves la evolución de n mes de no poder al final un día poder te da una sensación de alegría que no veas.

21:32

Ign: y tu ¿te consideras un poco líder?

G: Si, a mí me ha gustado mucho, en mi trabajo también he tenido gente a mi cargo, entonces cuando ya supe suficiente estuve en una guild, estuve de rey líder que es el que se encarga de las *raids*. Tienes que tener un poco de mano izquierda y no hacer que todo lo sabes, sino saber delegar: a ver si alguno sabe lo hacer mejor yo solo estoy aquí para dirigir a 25 personas. Claro cuando yo hice eso por primera vez a mí eso me llenó, es que dirigir tú y conseguirlo y ver que los demás pues también te apoyan y están contentos y así durante meses y meses y miras jefes que no conoces de nada, la verdad que me lo curré porque me tiré dos días tomando apuntes para ver como se tiraba un jefe.

Alo: Pero ¿Hablas con otros jefes?

G: Hablo con gente ha estado allí, por ejemplo, hable con Leonard, con el Antón, y le pregunté a ver como se hace este jefe, estuvimos mirando los dos ahí en Internet. Pero claro, el explicarlo bien para mí es básico, yo siempre intento explicarlo como si fueran niños de EGB, más que nada que son 25 personas y que las 25 escuchen es muy difícil. Cada uno está en su casa, a lo mejor uno se está fumando un cigarrillo, otro le llama la novia, otro no te hace caso, entonces lo explico muy básico, muy sencillo para que solo escuchando una vez lo entiendan. Todo el tiempo que he estado de rey líder no he tenido ningún problema. Bueno siempre tienes porque hay alguno que va de profesional y que no puedes tampoco no se... crean un ambiente que no quiero que se cree, pueden ser muy buenos pero si crea mal ambiente lo echaba directamente, sin ningún problema.

8:00:40

Alo: Y algún consejo para subir rápido?

A: ir a mazmorras.
Alo: Pero sola?.
A: Con 5 personas.
Alo: Pero con quien voy?.
A: Es un juego online... se trata de jugar con personas.
Alo: Es que a mi me da vergüenza ir ahí y hacerlo mal...
A: Así es como se aprenden las cosas... al principio no sabes que tienes que hacer... con un cofre hay que tirar dados,..
Alo: Es que por ejemplo el otro día me dijeron cosas y decía que no..
A: Claro es que si ayudas a la gente si no te metes en ninguna hermandad...
Alo: A ver estoy en la hermandad del Dani.
A: Estas en la del Dani? En guild not found? ¿Aceptan *alters* allí? ¿Aceptan *low levels*?
Alo: Ayer estuve hablando con ellos.
A: En la mía no lo permitían.

CINTA 8

03:25

Alodia en la sala con el ordenador, se ve el computador prendido y ella pone la cámara y la enciende, se sienta y mira a la cámara para ver si está todo ok y se sienta para empezar a jugar, enciende un cigarrillo y suena el Skype del ordenador.

Alo: Hola, si, ya estoy lista. (Hablando con Gabi por Skype), le empieza a dar indicaciones de cómo es ir a luchar juntos, ya que están en el *level* 19.

CINTA 17

A: ¿Pero qué diferencia hay entre el WoW o el Guitar Hero?

G: ¿Qué diferencia hay? Coño, que la habilidad que tienes que hacer es mucho más superior que cuatro putos dedos en cuatro putos botones. Y que siempre son las mismas canciones. Cualquier persona puede hacerlo. Es como si te dicen la combinación es 1,2,3. Cuando subes de nivel va hasta 30 dígitos, llegan un momento que los 30 dígitos te los sabes de memoria. ¿Dónde está la gracia?

Tabla 20

3.1.8. ANALISIS TABLA 8: Nuevas competencias, conocimientos y habilidades.

Los videojuegos, en este caso el *World of Warcraft*, no sólo suponen el manejo de la tecnología, sino que los jugadores deben entender sus claves y códigos para poder transmitir los mensajes. Cómo en el cine y en los mensajes publicitarios, en los videojuegos, debemos ser capaces de saber utilizar el lenguaje del sonido y la imagen para poder llegar a comprenderlos. Son nuevas formas de expresión y comunicación relacionadas con las nuevas tecnologías que nos exigen adquirir nuevos conocimientos relacionados con la utilización de los nuevos lenguajes, debemos estar alfabetizados digitalmente.

A través del análisis de las imágenes grabadas por el documental y, sobre todo, las conversaciones entre los jugadores podemos apreciar que no es un juego sencillo. Que la persona que juega necesita conocer las nuevas tecnologías y estar al día con ellas. Saber manejárlas, saber hacer más de dos cosas a la vez, como hablar por un programa externo al juego a la vez que jugar, por ejemplo.

Cómo dice Gabi: “Al *Guitar Hero* todo el mundo puede jugar, al *World of Warcraft* no”. Esta reflexión alude a que se trata de un videojuego complejo, al que no puede jugar cualquier persona durante un periodo de tiempo corto, sino que se trata de un aprendizaje que se va adquiriendo a medida que avanzas en el juego. Las habilidades que adquieren los jugadores en cuanto a alfabetización digital van aumentando con su nivel, ya que en las primeras fases deben realizar tareas más sencillas y posteriormente van dificultándose sus actividades para poder avanzar y adquirir nuevas habilidades de su personaje.

Vemos reflejado el progreso en el personaje de Alodia, cuando comenta que es su segundo día y le cuesta “manejar esto”. Aquí se refiere a la cámara del juego. En el *World of Warcraft* debe saberse manejar la cámara del personaje con el ratón a la vez que se mueve al personaje. Visto desde fuera puede parecer una acción sencilla pero desde dentro del juego las cosas no son tan simples.

“... muchos videojuegos favorecen desarrollo de determinadas habilidades, de atención, de concentración espacial, resolución de problemas, creatividad, etc. Por lo que se concluye que en su conjunto desde el punto de vista cognitivo, los videojuegos suponen algún tipo de ayuda en el desarrollo intelectual”. (Mandinacht, E 1987; White, B. 1984)

Una conclusión que podemos extraer de esta tabla es que jugando se desarrollan competencias para el manejo de programas y de entornos multimedia. Mientras los personajes juegan gestionan mucha información y administran muchos recursos mientras aplican estrategias de organización y planificación. Por ejemplo cuando están *raideando*. Son 25 personas que juegan a la vez, mientras reciben órdenes del líder y hablan entre ellos por un programa externo al juego y mediante el chat del juego también. Su misión matar un bicho. Su éxito conseguirlo aplicando las habilidades que han adquirido formándose en el videojuego.

En el *World of Warcraft* podemos comprobar que a través de este análisis jugar a este tipo de videojuegos comporta un ejercicio de descodificación y codificación de diversos lenguajes simultáneos como el icónico, el verbal, el textual,... la navegación por la pantalla es muy importante saber controlarla, así como, la simultanea acción de diferentes tareas. El hecho de jugar exige el control de programas y de entornos virtuales.

A través de las secuencias de video analizadas en esta investigación, se hace evidente una nueva forma de comunicación. En los videojuegos se aprende a leer, escribir, escuchar y hablar a través del teclado, el ratón y la pantalla. Los jugadores se introducen en un mundo complejo de símbolos, nuevos lenguajes y formas de comunicarse altamente complejos. Que sólo ellos conocen y sólo pueden entenderse cuando estás metido en el mundo del videojuego. Este aspecto o ejemplificamos en la tabla siguiente.

En conclusión, con relación a este apartado, se pueden destacar los siguientes aspectos:

- Aprendizaje gradual de competencias y habilidades: De lo básico a lo complejo.
- Sentimiento de pertenencia a un grupo y asimilación de una “necesidad” de aprender.
- Componente multimedia: en todo momento, el jugador debe ser capaz de decodificar diferentes lenguajes para poder disfrutar del juego al cien por cien.

9 - LENGUAJE PROPIO – COMUNICACIÓN
CINTA 1
29:30
Alo: ¿Cuánto tiempo necesito? E: No, lo digo para que no te vicies, para que juegues un ratito y no te pille el nivel 4, nivel 5, nivel 6, ¡ahhhh! Llego al 10 y ya está. Por eso lo digo. Sino malamente. Alo: Bueno pero me puedo quedar como el Gabi en un nivel 19 y hacerme un <i>twing</i> . E: claro, puedes hacerte un <i>twing</i> .
57:42
E: esta claro, es como cuando vas a jugar PVP y juegas contra los de <i>Mineonda</i> , es un servidor de mancos. Alo: En serio, ¿me lo estas diciendo en serio? E: Son mancos todos. A: Pero por definición. Alo: ¡Ah! Pero es mentira, no son mancos. E: Son malísimos. Alo: Pero llámais mancos a los que son malos. E: ¡Ah, si! No es que les falte ninguna extremidad es que son malísimos. Alo: digo, si es que les falta una mano vamos mal...
CINTA 4
D: <i>Lotéalo</i> . A: ¿Qué es <i>lotéalo</i> ? D: Dale al botón derecho y coge lo que tiene dentro, control B, de te abren todas la mochilas. A: Anda.
CINTA 16
46:19
D: Lo que yo he visto es a los típicos <i>rogues</i> , yo ese día dije: “me quito el sombrero tío”. Yo estaba en la bandera protegiéndola, ves al rogué, pilla la bandera, los tuneo, se les quita el <i>stun</i> , suelta la bandera, tira de <i>vanish</i> , y me hace un <i>cron control</i> con la bandera ahí. G: ¿Sí?
49:16
G: Hay un montón de tíos que juegan ahora. Bueno no voy a decir... (mira de reojo a Alo y se ríe). A: no, no di lo que piensas. Aquí no se censura nada. G: No que no tienen tanta habilidad porque no han jugado desde pequeñas. Les cuesta mas, entonces juegan mas o porque tiene el novio que juega a eso o porque quieren acercarse más a la pareja. A: O porque quieren hacer un documental. G: Porque quieren hacer un documental. Realmente que les mole el juego hay contadas. La mayoría son brujas o magas, una <i>rogué melé</i> , una rogué chica o un paladín chica si la ves jugar pero ves el DPS y está por debajo del <i>healer</i> ...

Tabla 21

3.1.9. ANALISIS TABLA 9: Lenguaje propio y comunicación.

Tras analizar durante más de 30 horas a jugadores y ex jugadores del *World of Warcraft*, tras jugar durante más de cuatro meses al videojuego,... podemos concluir que el *World of Warcraft* tiene su propio vocabulario. Un vocabulario que las personas ajenas a los videojuegos y externas al *WoW* desconocen y no pueden ser capaces de comprender. Se tratan de conceptos terminológicos que la mayoría de ellos provienen del inglés, debido a que la primera versión del videojuego fue creada en ese idioma. Muchos de los términos no han sido traducidos y los jugadores del *WoW* las aprenden e interiorizan en inglés.

En las conversaciones podemos apreciar que los protagonistas mezclan los idiomas e incluyen abreviaciones en sus diálogos. Cuando los jugadores hablan por el chat del videojuego en muchas ocasiones utilizan abreviaciones del tipo:

/gl : goold luck

/omg: oh my god!

Cómo éstas podemos apreciar muchísimas que al inicio, sobretodo, son difíciles de captar, pero a medida que van avanzando en el juego se aprenden y memorizan.

D: yo estaba protegiendo la bandera, ves al *roguet*, pilla la bandera, los *tuneo*, se les quita el *stun*, suelta la bandera, tira de *vanish*, y me hace un *cron control* con la bandera ahí.

G: La mayoría son brujas o magas, un *rogue melé*, una *rogue* chica o un *paladín* chica si la ves jugar, pero ves el *DPS* y está por debajo del *hiler*...

Muchos jugadores del *World of Warcraft* llevan muchísimo tiempo en el videojuego y conocen cada rincón del mundo de Azeroth, cada misión y cada objeto. Pero los jugadores que empiezan tienen que buscar métodos para poder avanzar, para ello existen los blogs y guías del videojuego. Para la terminología existen varios recursos que pueden facilitar la jugabilidad de usuarios nuevos (*nubs*). A continuación dejamos algunas páginas extraídas de blogs o noticias del videojuego:



Build: elección de talentos para una clase
Buffs: Son aquellos hechizos. que cuando se usan aumentan algun atributo del jugador(como la vida, la fuerza, velocidad, armadura,...).
Buffer: Jugador con un personaje dedicado a mejorar los atributos de sus compañeros.
Bind: Enlazar un hechizo a una tecla.
Brb: Vuelvo en un momento.
Boss: Jefe
Bg: Campo de batalla
Bug: error del juego

<http://eu.battle.net/wow/es/forum/topic/1679608363>, consultado en Mayo, 2014.

LENGUAJE USADO EN EL WOW- mini diccionario
 por tytus el Miér Abr 23, 2008 7:39 pm
 Bueno no si esto sea de ayuda, pero hay les va una lista no tan larga de acrónimos, muy usados por los Players o Gamers.

- **ast:** Age/Sex/Location (Edad/Sexo/Lugar). Cuando te interesa saber todo sobre alguien.
- **afk:** As Far As I Know (por lo que sé). Para algo de lo que no estás muy seguro. Ejemplo: "afk he left" (por lo que sé se marchó). También se usan afac (As Far As I'm Concerned) y afatc (As Far As I Can Tell), con idéntico significado.
- **afk:** Away From Keyboard (lejos del teclado). Cuando alguien se marcha a hacer algo, escribe "afk" en el chat o en su nick. Viene a ser un "away".
- **bbl:** Be Back Later (volveré más tarde). Despedida típica.
- **brb:** Be Right Back (vuelvo enseguida). Cuando alguien se va solo por un instante, lo avisará con un "brb".
- **bs:** Bullshit (Mierda, deja de hablar Tontterias). El uso más típico es como un adjetivo (This job is bs = esta trabajo es una mierda) o para despreciar un frag que te acaban de hacer por considerarlo como una chiripa, un acto lame o simplemente porque no te gusta que sean mejores que tu.
- **btw:** By The Way (por cierto). Para introducir algo relacionado. "btw i emailed you yesterday" (por cierto, te mandé un email ayer).
- **cu:** See You (Te veo). Un "hasta luego" en dos letras. Cómodo no?
- **cya:** See Ya (Te veo). Como cu, pero aun más informal.
- **fku:** Fuck You (que te jodan). No hace falta explicación, no?
- **gg:** Good Game (Buena partida). Es lo único que da tiempo a escribir en el cambio de mapa, y demuestra a todos que has disfrutado la partida. Una buena costumbre. El contrario, "bg" (Bad Game = mala partida).
- **gj:** Good Job (Buen trabajo)./ Ganado un mapa? No te olvides de felicitar a tu equipo con un "gj".
- **gl:** Good luck (Buena suerte) No hace falta explicación, no?
- **gr8:** Great (Magnífico).
- **hola:** Hello (Hola).

<http://laeradelfenix.foroes.org/t146-lenguaje-usado-en-el-wow-mini-diccionario>, consultado en Mayo, 2014.

The screenshot shows the WowWiki page for the Orc language. The header includes links for Wiki, Contenido destacado, Universo, Blizzard, Compartir, Wiki Actividad, Página aleatoria, Videos, Imágenes nuevas, and Chat. The main content discusses the Orc language as the primary language of orcs, used in Kalimdor. It notes that orcs understand this language even without explicit context. Below this is a section titled "Contenido [mostrar]" and a list of official translations from Draenei words.

Términos Orcos (traducciones oficiales)

Esta es una lista de algunas palabras y frases Draenei, cuyas traducciones han sido oficialmente confirmadas por Blizzard:

- "Aka'Magosh" = "Benditos seais tu y los tuyos"
- "Bin mog g'thazag cha" = "Yo te protegeré"
- "Dabu!" = "Obedezco"
- "Dae'mon" = "Alma retorcida"; parece tener el mismo significado que **Man'ari** en Draenei.
- "Dranosh" = "Corazón de Draenor"
- "Gar'mak" = "Angustia"
- "Gol'Kosh" = "Por mi hacha"
- "Grombolar" = "Entrañas del gigante"
- "Grommash" = "Corazón del gigante"
- "Kagh!" = "¡Corre!"
- "Lak'tuk" = "Sufrimiento"
- "Lo'Gosh" = "Ghost Wolf"
- "Lohn'goron" = "Estancia del Héroe"
- "Lok-Narash" = "Preparad las armas"
- "Lok'Regar" = "Esperando órdenes"

http://es.world-of-warcraft.wikia.com/wiki/Orco_%28idioma%29, consultado en Mayo, 2014.

Los ejemplos mostrados anteriormente se tratan de blogs y foros del videojuego donde los usuarios más experimentados ofrecen un listado de vocabulario útil y necesario para todas aquellas personas que empiezan y necesitan comprender la terminología usada en el videojuego.

En este apartado cabe destacar un aprendizaje inmerso dentro de la terminología del videojuego. Los video jugadores aprenden idiomas externos, en especial el inglés, en el uso del videojuego. Términos que en muchas ocasiones los jugadores llevan a su día a día cotidiano.

“Al incursionar en un videojuego que está en una lengua ajena a la propia, el jugador puede acercarse a la lectura, escritura, diálogos, reglas, normas, etc., que están en una segunda lengua y que tiene que comprender para la solución del juego” (Licona, A.; 2004).

De esta reflexión podemos concluir que existe una relación provechosa entre el jugador y el videojuego, y que, el *World of Warcraft* puede llegar a convertirse en un medio de transmisión de saberes.

En conclusión, con relación a este apartado, se pueden destacar los siguientes aspectos:

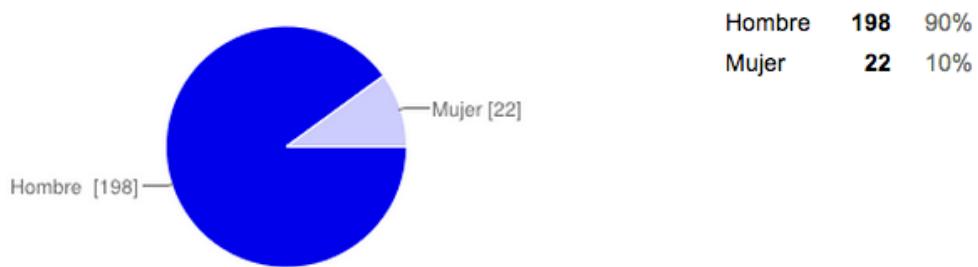
- El *World of Warcraft* tiene su propio léxico y vocabulario.
- El idioma del videojuego inicial es el inglés, por tanto, la mayoría de palabras técnicas y específicas son en este idioma.
- Se desprende un aprendizaje sobre un idioma extranjero el hecho de comunicarse en el videojuego.

3.2. ANÁLISIS Y RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS ONLINE.

A continuación mostramos los resultados y analizaremos los datos obtenidos a través de la encuesta *online* realizada a jugadores y ex jugadores del *World of Warcraft*. Se trata de una encuesta anónima difundida a través de las redes sociales. La encuesta se lanzó el 3 de junio del 2014 y se mantuvo abierta hasta el 9 de junio del 2014, en seis días 220 personas contestaron a la encuesta. A continuación desglosamos y analizamos los resultados.

Datos demográficos

Sexo



Según datos de AEVI⁵⁰, las mujeres representan a fechas del 2011 el 40% de los jugadores de videojuegos. En nuestro resultado comprobamos que en el caso específico de *World of Warcraft*, las mujeres se sitúan en una posición inferior. Sólo el 10% de las respuestas de la encuestas de la investigación están contestadas por mujeres.

Edad

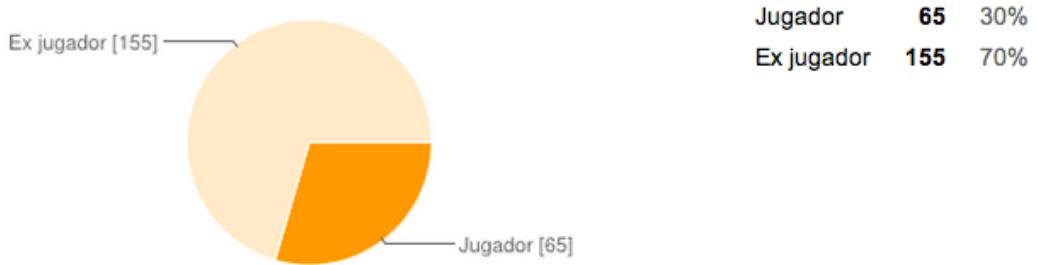
Los encuestado se encuentran entre una amplia franja de edad: desde 44 años el más adulto hasta jóvenes de 14 años.

Ciudad

Las encuestas han sido contestadas por jugadores de toda España.

⁵⁰ AEVI, asociación española de videojuegos.

Actualmente eres:

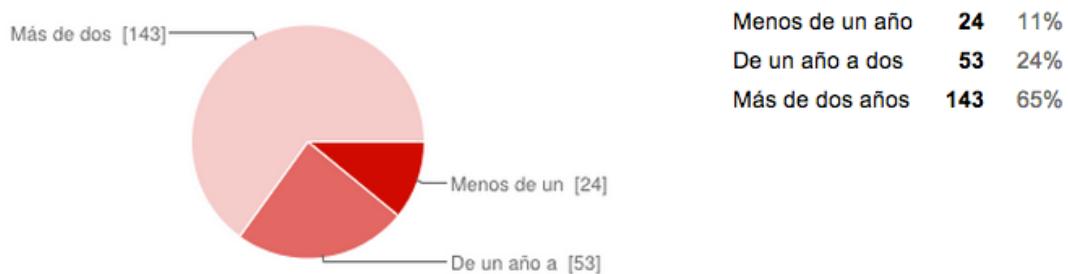


El 70% de los encuestados se sitúan en la categoría de ex jugadores, hecho que demuestra como nuevas versiones de videojuegos tipo MMORPG han quitado del número 1 al que fue durante mucho tiempo uno de los videojuegos de más éxito en este formato. Para nuestra investigación resulta interesante comparar lo que piensan los ex jugadores que ya ven desde fuera que les puede o no les puede aportar jugar a este videojuego. Como ocurre en el caso de los protagonistas del documental, que ahora ninguno sigue siendo jugador del *World of Warcraft*.

Preguntas

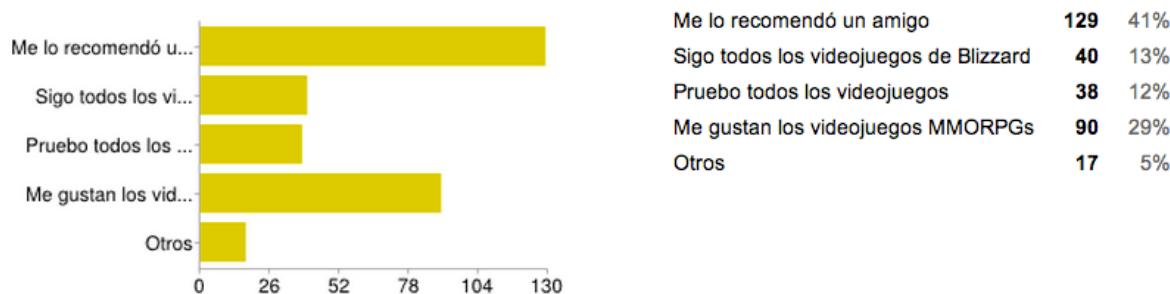
1. Jugador: ¿cuánto tiempo hace que juegas al WoW?

Ex Jugador: ¿Cuánto tiempo estuviste jugando al WoW?



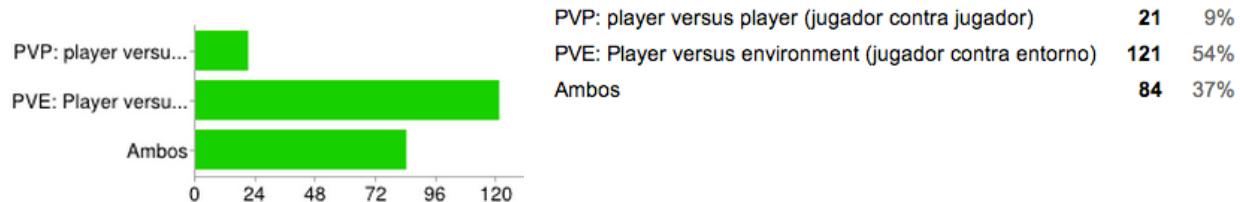
Como comprobamos en el gráfico, y hemos mencionado con anterioridad, el *World of Warcraft* es un videojuego de rol *online* en el que se necesitan muchas horas para poder avanzar y así mejorar. El 65% de los encuestados afirman jugar o haber jugado durante más de dos años y tan sólo el 24% indica haber jugado menos de un año.

2. ¿Por qué elegiste el *World of Warcraft*?



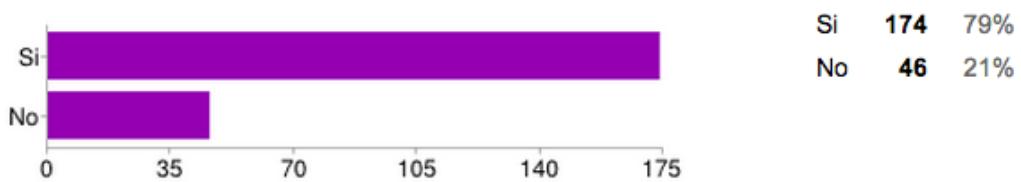
En este tipo de juegos también existe el “boca a boca”. El 41% de los encuestados afirman que eligieron el videojuego porque se lo recomendó un amigo. Así se demuestra que no hay mejor manera de empezar un videojuego que un amigo te lo enseñe. Seguidamente el 29% afirma que le gustan este tipo de juegos, por eso eligieron probar el *WoW*, y el resto con parecido porcentaje afirman que prueban todos los videojuegos (12%), mientras que el 13% sigue todos los productos en términos de juegos de la empresa creadora del *WoW*, Blizzard.

3. ¿Qué tipo de jugador eres o eras?



Más de la mitad de los encuestados admiten jugar en formato PVE, es decir, jugador contra entorno. Eso significa que lo que les gusta es poder luchar contra los personajes creados por Blizzard y poder superar sus retos. Para ello deben aliarse con otros jugadores, mientras en los jugadores de PVP, es decir, jugador contra jugador, representan el 21%. Estos jugadores suelen ser más solitarios. De esta forma nos acercamos a una de las conclusiones que vamos buscando desde el inicio de la investigación y que más adelante reafirmaremos, sobre que este tipo de videojuegos son socializadores y no tienen un carácter aislante como opinan las personas ajenas al mundo de los videojuegos.

4. ¿Perteneces o perteneciste alguna Hermandad?

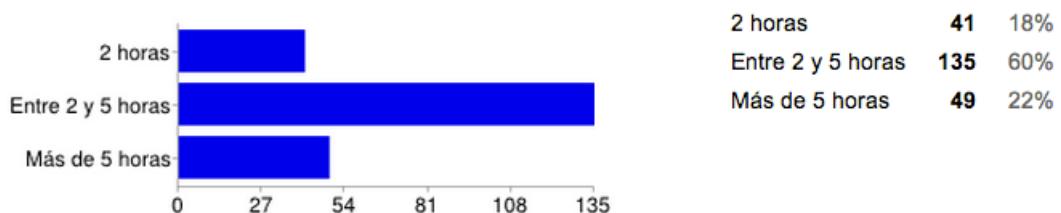


Siguiendo con el aspecto social del videojuego, en la pregunta 5 de la encuesta realizada a 220 jugadores y ex jugadores del *WoW*, obtenemos como resultado que el 79% pertenecieron a una Hermandad. En este videojuego cuando llegas al nivel máximo establecido por el juego, puedes entrar a formar parte de una Hermandad y así participar en *raids*, que se tratan de quedadas entre los miembros de la hermandad para unidos poder matar a uno de los monstruos o bichos del videojuego. Las hermandades son organizaciones jerárquicas que tienen un rey líder, oficiales y jugadores según las clases. Pueden estar formadas por 10 jugadores hasta llegar a más de 250 personas en las hermandades más grandes. Cuentan con reglas propias, banco y actividades especiales. Las hermandades igual que los jugadores también adquieren nivel y experiencia subiendo así su rango entre el resto de hermandades de su servidor. Se trata de un trabajo en equipo y superación que destaca en el videojuego *World of Warcraft*.

A continuación citamos algunos nombres de Hermandades que nos han citado los encuestados: *Archividrum, Hijos de Arthas Dark, Sparta, Agnosti, Eureka,...*⁵¹

Todos nombres inventados por sus creadores.

5. ¿Cuántas horas juegas o jugabas al día?



Importantes resultados nos ofrece esta pregunta: el 60% de los encuestados dicen jugar entre dos y 5 horas al día, es decir, que este videojuego, como hemos afirmado con anterioridad, es un juego que requiere tiempo. Sólo el 18% afirma jugar menos de

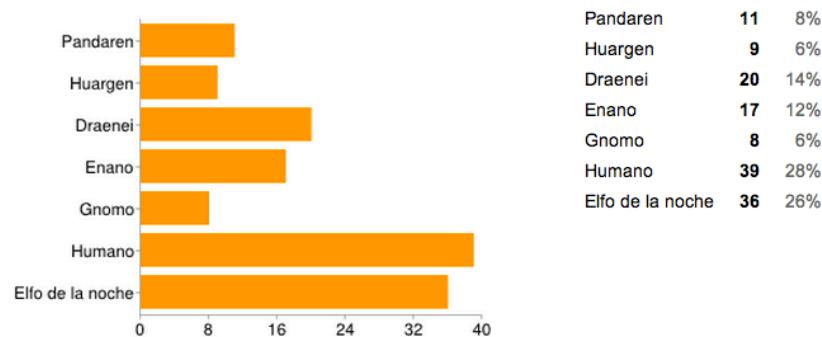
⁵¹ Para ver todos los nombres, consultar encuestas anexas de la investigación.

dos horas. De hecho estar en una hermandad ya requiere un mínimo de dos horas, que son las que establecen ellos para reunirse siempre en el mismo horario durante la semana. Además del horario de la hermandad, los jugadores deben adquirir sus avatares y habilidades en horas externas a las de la hermandad. En resumen, si se quiere jugar a este tipo de juegos se necesitan horas libres al día para poder disfrutarlo al máximo.

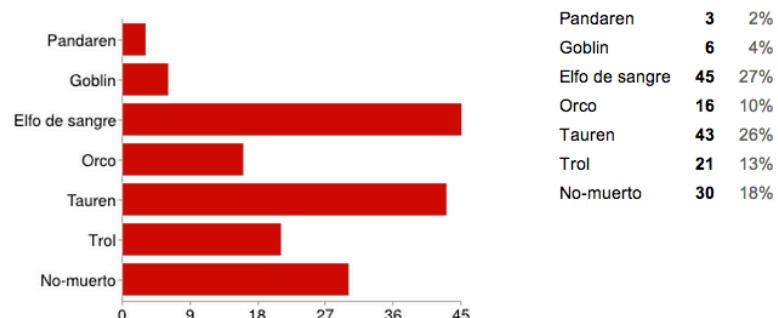
6. ¿Qué personaje principal tienes o tenías?

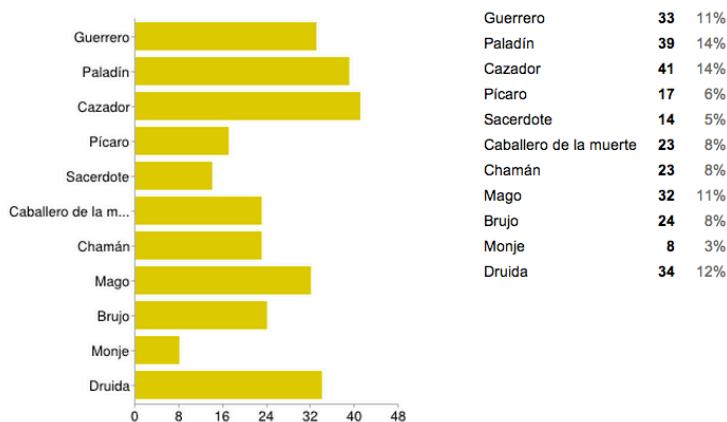
En los gráficos que se muestran a continuación se puede analizar el tipo de personaje principal que cada jugador tenía o tiene. Cada uno con su nombre inventado, todos diferentes entre sí como por ejemplo: Alkatear, Lockho, Solerk, Grayson,... a parte del nombre que identifica al personaje, existe la raza, y la clase que su creador elige al iniciar el juego. Destacan los elfos de la noche, los humanos y no muertos, y en cuanto a la clase los menos llamativos son la de monje, sacerdote y pícaro.

ALIANZA



HORDA



CLASE

7. ¿Por qué escogiste este personaje?

Las respuestas que nos ofrecen los encuestados podemos clasificarlas en los siguientes grupos:

- Por estética

“Porque siempre me ha gustado los caballeros de la muerte” Hombre, 21 años, Elfo de sangre, Caballero de la muerte.

- Por habilidades y características

“Por sus habilidades y su modo de combate” Mujer, 22 años, Elfo de la noche, Chamán.

- Afín a la personalidad

“Tanto en los videojuegos como en la vida real siempre me ha gustado ayudar, por eso decidí hacerme un druida healer. Yo era el que curaba, daba buffos, revivía a la gente, etc.” Hombre, 19 años, Elfo de la noche, Druida.

“Porque me identifico con su estilo de juego” Hombre, 25 años, Tauren, Guerrero.

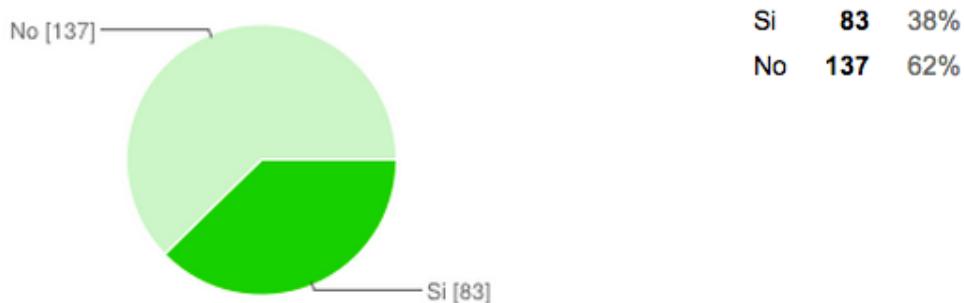
- Costumbre

“Siempre juego los hechiceros en los juegos de rol y me gustó su sed de habilidades” Hombre, 19 años, Mago.

- Al azar

“Lo escogí aleatoriamente” Hombre, 17 años, Elfo de la noche.

8. ¿Te sientes identificado con el personaje?



En este caso la respuesta negativa tiene una mayoría del 62% frente al 38% de los que si afirman sentirse identificados con su personaje. De estos más del 30% de los encuestados que opinan que sí, nos interesan sus motivos, y saber porque ese mundo virtual les atrae tanto y averiguar si es verdad que en ocasiones la vida virtual puede llegar a ser demasiado real, como se muestra en el documental objeto de estudio de la investigación que nos ocupa.

Razones:

- Porque se parece al jugador

“Porque me gusta la naturaleza”, Mujer, 22 años, Elfo de la noche, Chaman.

“Físicamente, intenté hacerlo lo más parecido a mí que fuera posible, barba incluida”. Hombre, 33años, Humano, Paladín.

“Porque yo soy una persona bastante bondadosa, amiga de sus amigos y siempre me gusta ayudar”. Hombre, 20 años, Huargen, Healer.

- Porque comparten afición y profesión

“Soy biomédica, mi objetivo en la vida es investigar y curar enfermedades intratables hasta el momento. Mujer, 1992, elfo de la noche, sacerdote.

- Porque es lo que no puede ser en su vida real

“Actuaba como me gustaría actuar a mí en un mundo así”. Hombre, 26 años, No-muerto, Pícaro.

“Porque me gustaría poderme convertir en animal y el tema de la naturaleza me va”. Hombre, 35 años, Tauren, Druida.

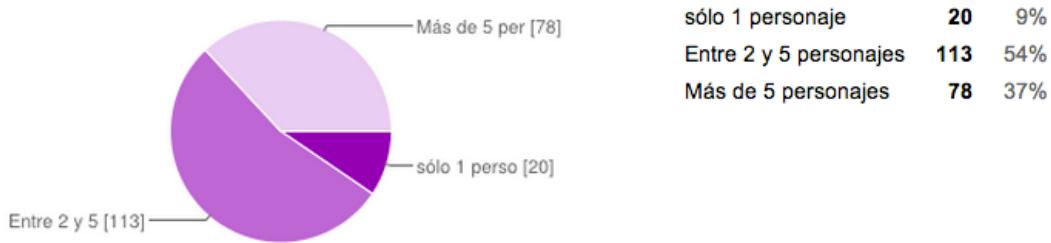
- A través de él expresa sus sentimientos

“El sacerdote sombras es una clase rara y distintiva, al igual que me siento yo , algo diferente a la sociedad. Hombre, 19 años, Huargen, Sacerdote.

- Por sus características

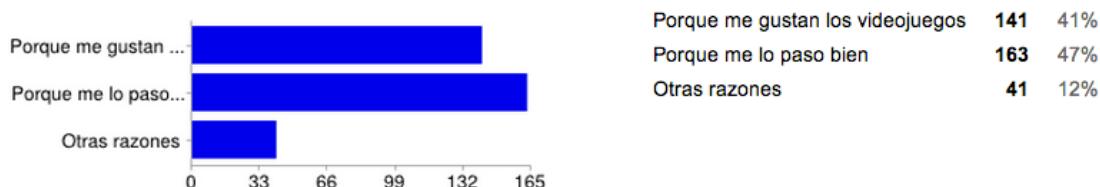
“La manera en que interactúa con su entorno y sus habilidades me son más fáciles de usar y por tanto me divierto más”. Hombre, 25 años, Tauren, Guerrero.

9. ¿Tienes o tenías más personajes?



Otro hecho destacable en el videojuego, es que los jugadores suelen tener más de un personaje. Normalmente existe el personaje principal, pero siempre suelen tener algunos más de diferentes clases y razas para probar y divertirse. El 54% de los encuestados afirman que tienen o han tenido entre 2 y 5 personajes, mientras que sólo el 9% tiene un único personaje. Este único personaje, es el principal, el *main* como en el mundo *WoW* se conoce, pero además, para probar nuevas clases, para hacer tener otros avatares especializados en otro tipo de misiones como *battlegrounds*, muchos jugadores crean otros personajes y los suben hasta el nivel que exige la misión, en ocasiones, 19, 29,... y se especializan en eso. Estos personajes se denominan *twins*. Por este motivo la mayoría de los encuestados afirma tener entre dos y cinco personajes.

10. ¿Por qué juegas o jugabas el *World of Warcraft*?



Los videojuegos se encuentran dentro de la cultura digital de hoy en día. Son una forma de entretenimiento para pequeños y mayores, por ese motivo el 47 % de los encuestados opinan que juegan al *WoW* porque se lo pasan bien, mientras que el otro 41% juegan porque les gustan los videojuegos. Sin embargo nos queda un 12% que juegan por otras razones, entre las que destacan las siguientes:

- Por el carácter social

“Puedes llegar a hacer buenas amistades mientras juegas con gente a la que le gusta este juego”. Mujer, 27 años, Tauren, Guerrero.

“Jamás había jugado a videojuegos en ese sentido, pero me encantó la parte social implícita en él cuando lo pruebas que no te imaginas que suceda. Mis mejores, amigos,

bodas a las que he asistido de gente que jamás vi anteriormente, mi actual pareja, mi círculo de amigos, son de ese videojuego..... Lo que demuestra que tiene una trascendencia que va más allá que un monitor de ordenador en el que ves contenido”. Mujer, 38 años, Humano, Sacerdote.

- Porque te permite ser otro personaje en un mundo virtual

“Estaba muy metido en el mundo del WoW y enganchaba bastante. Sentía que iba avanzando y me convertía poco a poco en un dios de Azeroth”. Hombre, 15 años, Elfo de sangre, Paladín.

- Por jugar con amigos

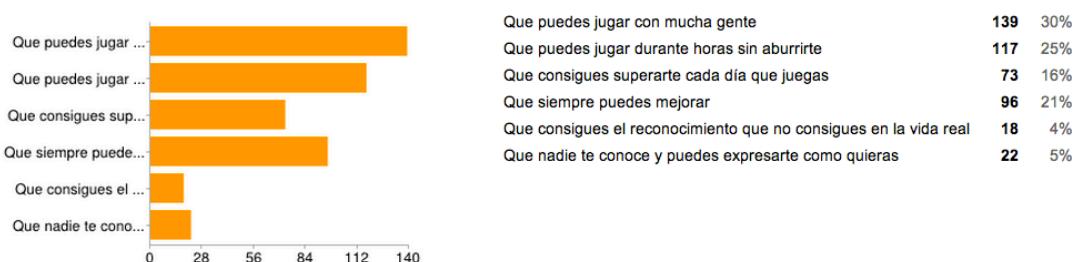
“Porque así podía jugar con amigos que no veía regularmente”. Hombre, 23 años, No-muerto, Brujo.

- Para desconectar

“Es una forma de evadirme del día a día”. Hombre, 18 años, Gnomo, Pícaro.

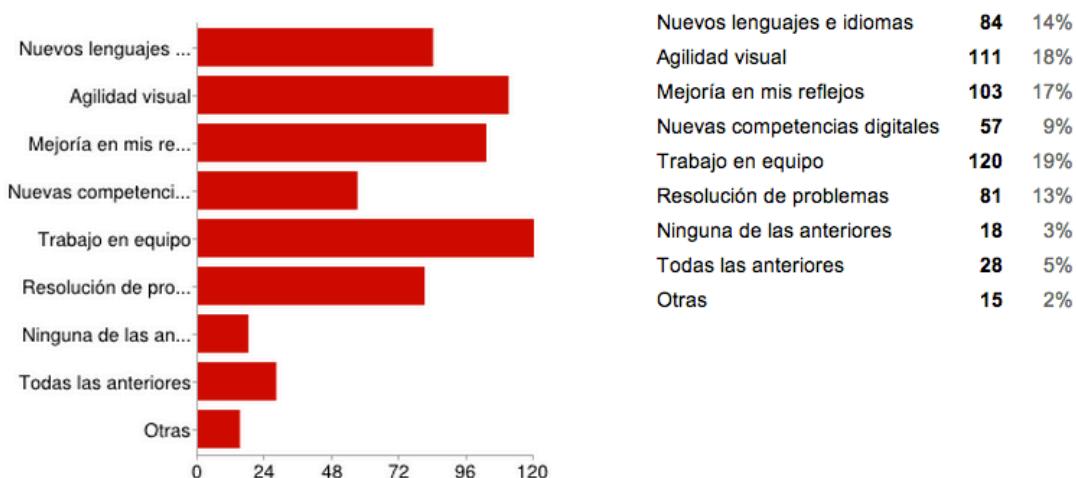
“Para desconectar y no pensar durante un rato, desahogar estrés”. Hombre, 21 años, No-muerto, Caballero de la muerte.

11. ¿Qué es lo que más te gusta del *WoW*?



En la pregunta número 11 hemos establecido diferentes parámetros de los cuales los usuarios podían seleccionar varios. Los aspectos que les gustan a los encuestados sobre el *World of Warcraft* son que puedes jugar con mucha gente (30%), que puedes jugar horas sin aburrirte (25%) y que siempre puedes mejorar (21%). “Que puedes jugar con mucha gente”, este aspecto hace referencia a la característica socializadora que tiene el videojuego. Antes ya hemos mencionado este aspecto y en esta pregunta vuelve a afirmarse que el *World of Warcraft* es un videojuego socializador. Los dos siguientes aspectos, hacen referencia a las características del juego que indican que nunca se acaba. Además, para avanzar deben superarse, por eso el 21% de los encuestados valoran este aspecto en tercer lugar.

12. ¿Qué habilidades o competencias de las siguientes crees que has adquirido jugando al WoW?



Estas son las habilidades y competencias que los encuestados destacan que han aprendido durante el tiempo que están o han estado jugando al *World of Warcraft*: Trabajo en equipo, agilidad visual, mejoría en mis reflejos, nuevos lenguajes e idiomas y resolución de problemas. Además de estas, pero con menos porcentaje también han adquirido habilidades como nuevas competencias digitales. Aún así los encuestados destacan otras nuevas:

- Liderazgo al trabajar en equipo

“Capacidad de liderazgo”. Hombre, 28 años, Tauren, Guerrero.

- Taquigrafía

“Taquigrafía, si no está incluida en competencias digitales”. Mujer, 31 años, Elfo de sangre, Paladín.

- Toma de decisiones en cortos períodos de tiempo

“La toma de decisiones difíciles, en cortos períodos de tiempo”. Hombre, 19 años, Humano, Cazador.

- Valores como la positividad, la paciencia, saber delegar, confianza, cooperación

“Me ha enseñado también a ser positivo, a sentir que existe una recompensa a cada esfuerzo, que el esfuerzo y las horas dedicadas son el principal recurso necesario a la hora de conseguir algo, y que me relaja mucho más estar ocupado haciendo algo productivo (aunque sea digitalmente productivo) que tumbándome en el sofá y dejando pasar las horas. Me ha enseñado lo que es la satisfacción por haber hecho un buen trabajo”. Hombre, 22 años, Trol, Mago.

- Orientación

“Orientación”. Hombre, 23 años. Tauren, Druida.

“Mejor manejo con mapas y orientación”. Hombre, 30 años, Enano.

- Capacidad de memorizar patrones

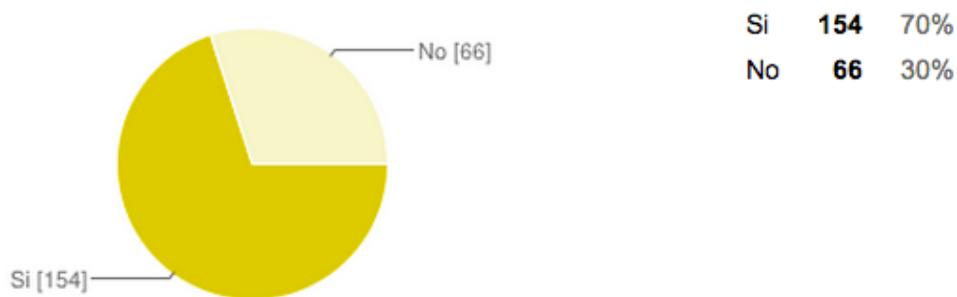
“Mejorar la memoria”. Hombre, 26 años, Huargen, Sacerdote.

- Capacidad de negociación

“Capacidad de organización y de negociación”. Hombre, 20 años, Varios personajes y clases.

Todo un seguido de valores que los jugadores que han respondido dicen haber aprendido durante su periodo de juego. Valores siempre positivos y aplicables a la mayoría de videojuegos MMORPG's.

13. ¿Crees que aprendes o has aprendido algo jugando al *WoW*?



El 70 % de los encuestados afirman que sí han aprendido algo jugando al *WoW*. Este aspecto es muy interesante para la investigación que nos ocupa en la que se pretende demostrar como de estos videojuegos podemos aprender jugando. Los aspectos más destacados podemos englobarlos en los siguientes ítems:

- Ser autodidacta

“Ser más autodidacta y exigirme ciertos aspectos que me pueden ayudar en la vida real como el compromiso, la puntualidad o la motivación para dar lo mejor de ti mismo”. Hombre, 24 años, varios personajes.

- Trabajo en equipo

“He aprendido a trabajar en equipo y a escuchar las opiniones de los demás”. Hombre, 25 años, varios personajes y clases.

- Resolución de problemas

“Desarrollo de estrategias para la resolución de problemas. Trabajo en equipo”. Hombre, 27 años, no muerto.

- Aspecto social: conocer gente, compañerismo,...

“A que jugar a un juego no es estar tú solo delante de la pantalla. Puedes jugar con amigos en un mundo virtual y hacer nuevos amigos”. Hombre, 21 años, Elfo de la noche, Caballero.

- Role líder

“Fue en mi etapa de Guild Master y Raid líder de bg rateds, aprendí a como motivar a un equipo, hacerlos funcionar al máximo y apaciguar las diferentes tensiones entre ellos” Hombre, 23 años, Humano, Paladín.

- Idiomas, sobretodo inglés

“He aprendido prácticamente todo lo que se de inglés del WoW (y otros videojuegos) mucho de lo que aprendí en el colegio/instituto”. Hombre 19 años, Tauren, Guerrero.

- Mejora de comunicación

“Sobretodo la comunicación, yo como jugador pvp, es algo crucial, y considero que es una habilidad muy importante que no mucha gente posee y que me será útil de cara al futuro”. Hombre, 19 años, Draenei, Mago.

- Igualdad

“He aprendido que detrás que cada personaje, hay una persona que debe de ser tratada con respeto”. Hombre, 23 años, Tauren, Chaman.

- Paciencia, aprender a escuchar

“Comprender, escuchar y aconsejar a otras personas”. Hombre, 20 años, Humano, Paladín.

- Agilidad mental

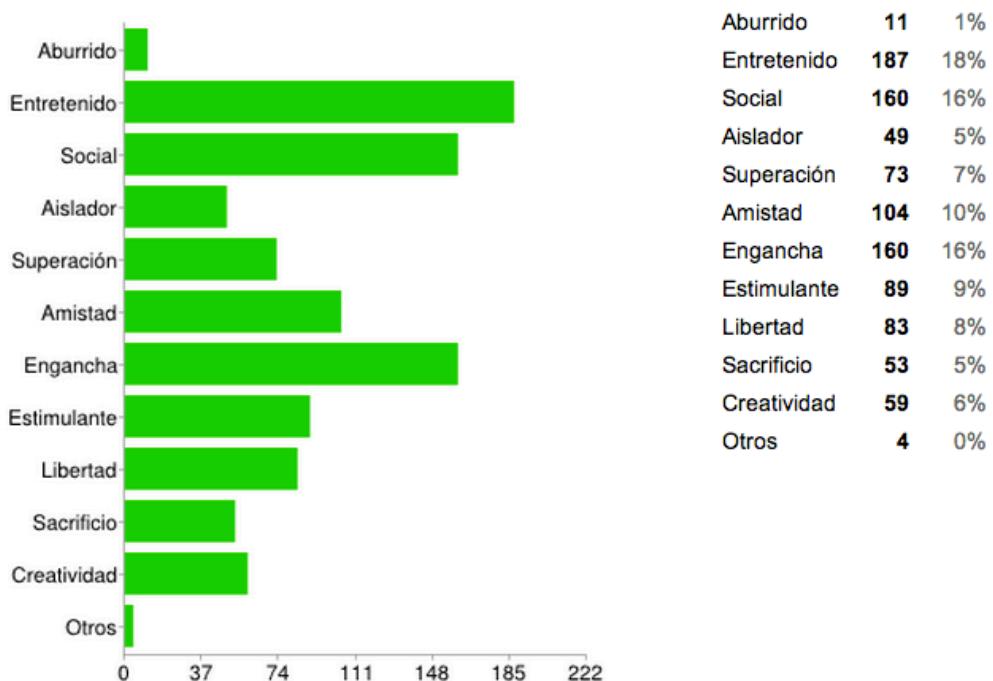
“Supongo q aparte de a disociar los movimientos reflejos de los dedos cuando utilizas solo uno de ellos. Así como agilidad mental. Relacionar mejor la teoría con la práctica en cuanto a la forma q funciona desde un punto de vista mas matemático y el propiamente visual”. Hombre, 32 años, varios personajes y clases.

- Técnicas de cooperación grupal

“Coordinación y compenetración entre personas de diferentes roles”. Hombre, 27 años, Elfo de la noche, Cazador.

Aspectos del videojuego de los cuales algunos de ellos ya habíamos analizado con anterioridad en los minutados del documental.

14. Selecciona las características y valores que crees que definen al *World of Warcraft*:



Podemos concluir que este videojuego es definido por sus jugadores como un juego que es entretenido, social y engancha. Dos aspectos positivos y uno negativo. Vuelve aparecer la característica socializadora del *WoW*, así como que se trata de un juego entretenido que tiene mucho por ofrecer a sus jugadores. Por otro lado el 16% indica que el *WoW* es un videojuego que engancha. Característica ya mencionada con anterioridad cuando los protagonistas del documental hablan de los aspectos negativos del juego.

Entre las otras características que definen el juego y que nos han indicado los encuestados destacan:

- En ocasiones se vuelve aburrido

“Al llegar a un punto en el que no puedes subir más de nivel y solo puedes hacer misiones diarias se vuelve aburrido”. Hombre, 21 años, Elfo de sangre, Mago.

- Es un juego que promueve la cooperación

“Cooperación, esfuerzo, búsqueda de información”. Hombre, 19 años, Elfo de sangre, Mago.

- Puede llegar a ser repetitivo

“Repetitivo. Con el paso del tiempo el WoW ha ido adoptando más y más características que lo hacen increíblemente repetitivo. Misiones diarias, mazmorras diarias, bandas diarias, ... El juego ha pasado de ser una búsqueda exhaustiva de mejor equipo a dedicarse

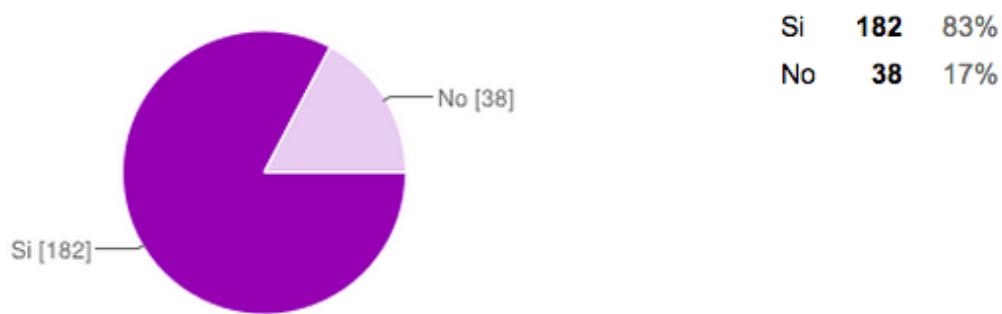
casi en exclusiva, al llegar al máximo nivel, a repetir una serie de tareas hasta conseguir ese equipo mejor. Y la repetición lleva al aburrimiento”. Hombre, 19 años, Paladín.

- Es un videojuego caro

“Demasiado afán de sacar dinero”. Hombre, 23 años, Elfo de la noche, Druida.

Características añadidas por los encuestados que muestran su lado negativo, como que es un juego repetitivo, así como que es demasiado caro. A su vez, vuelven aparecer aspectos ya mencionados, como que promueve la cooperación y el esfuerzo.

15. ¿Recomendarías el videojuego a tus amigos?



Sorprendentemente, y después de ver el análisis de todas las preguntas del videojuego, a pesar de ser un videojuego que engancha según afirman sus usuarios, es un juego que recomendarían a sus amigos. El 83% afirman que lo recomendarían frente a un 38% que no lo recomendarían.

Comentarios finales, ¿algo que añadir?

La última pregunta de la encuesta se trata de un espacio para que los encuestados añadan lo que deseen. Ellos nos explican lo siguiente:

- Es un gran juego, perfecto.

“Es la perfección en Videojuego, tiene una historia mas que buena, si has jugado a anteriores juegos de la saga, como *Warcraft Reign o Chaos* o el último, la historia te engancha más, tiene todos los cabos atados, es decir, que todas sus partes están bien desarrolladas”. Hombre, 19 años. Humano, Cazador.

- Aviso

Nota mental Solo jugar si no tienes una vida social activa o demasiado tiempo libre”. Hombre, 19 años, Humano, Paladín.

- Hablan de las expansiones del juego.

“*Mist of Pandaria* no me gusta nada. Si la próxima expansión no me gusta, dejaré de jugar”. Hombre, 19 años, Humano, Paladín.

- Critican el precio de la mensualidad.

“Deberían rebajar algo el precio de la mensualidad”. Hombre, 19 años, Huargen, Sacerdote.

- El *WoW* a empeorado con el paso de los años.

“*WoW* fue a peor con el paso de los años”. Hombre, 23 años, No-muerto, Mago.

- El *WoW* ha llegado a convertirse en una obligación.

“Los juegos son para jugar, juegas para divertirte, el juego no es una obligación es un placer y el *WoW* es mas una obligación (que pagas mensualmente y para poder llegar a algo es necesario sacrificar muchas horas)”. Hombre, 19 años, Draenei, Chamán.

- Es un videojuego que ha dejado huella en sus usuarios.

“Es un gran juego, marcó una etapa de mi vida”. Hombre, 16 años, Elfo de sangre, Cazador.

- Juego entretenido que te exige muchas horas.

“Es de los mejores videojuegos lo negativo es que para tener ciertas cosas necesitas emplear mucho tiempo y a veces no me es compatible”. Mujer, 41 años, Draenei, Mago.

- Abre la imaginación

“*World of Warcraft* fue una inspiración. Abre la imaginación, y como un gran objetivo, me dejó una idea: “Crear algo así es posible, incluso mejorable”. Mujer, 21 años, No-muerto, Brujo.

- Social en el juego aislante del mundo real.

“Como se habrá notado, hay muchas respuestas ambiguas, y eso es porque *WoW* es un juego que tiene muchas cosas buenas y muchas malas. Puede ser aburrido en su rutina, pero entretenido cuando se hace algo distinto y con amigos. Social dentro del propio juego, pero aislante del mundo real... Sin embargo, entre sus numerosos defectos se esconde una historia que a cualquier fan de los videojuegos le encanta por lo profunda que es y, en general, cualquier persona que lo ha jugado sabe de ello, y todos coinciden en que con 10 años a sus espaldas, el juego necesita un cambio drástico para adaptarse al modo de jugar de hoy en día. La experiencia de haberlo jugado por más de 2 años, pero, no la cambiaría por nada del mundo”. Hombre, 19 años. Humano, paladín.

De los comentarios finales, destacaríamos la última, que habla del aspecto social pero a la vez aislante del *World of Warcraft*. Es cierto que durante toda la investigación hemos defendido el valor socializador del videojuego, pero cabe establecer un pequeño matiz: el videojuego es social entre sus jugadores, pero con el mundo exterior puede llegar a ser aislante. Y es que este tipo de videojuegos son tan absorbentes que cuando entras en su mundo virtual desapareces del mundo real para

convertirte en tu personaje. Este hecho demostrado en el documental “ Mi otro yo”, establece dos características opuestas que describen el *World of Warcraft*.

CONCLUSIONES GENERALES ENCUESTAS:

Las 220 encuestas realizadas en menos de una semana a jugadores y ex jugadores del *World of Warcraft* nos ofrecen una visión de cómo los protagonistas ven el videojuego, a través del análisis de sus respuestas hemos podido comprobar que aprenden, cuando lo aprenden, que les gusta y les disgusta y sus opiniones personales sobre el tema que nos ocupa en esta investigación sobre videojuegos y educación, más específicamente sobre el videojuego *World of Warcraft*.

- Videojuego mayoritariamente masculino.
- Abarca un amplio rango de edad.
- Existen más ex jugadores que jugadores por el hecho de la aparición de nuevos juegos y el descenso del *World of Warcraft* en el ranking de videojuegos de rol *online*.
- Es un videojuego que exige tiempo para poder jugar.
- Es un juego recomendado entre amigos principalmente.
- La mayoría de los jugadores prefieren jugar contra en entorno creado por Blizzard.
- Casi el 80% afirma haber pertenecido a una hermandad.
- Los avatares son elegidos por los jugadores según sus habilidades, estética y semejanza con su personalidad.
- El 62% no se siente identificado con su personaje.
- La mayoría de jugadores tiene más de 2 personajes.
- A parte de divertirse los jugadores juegan por su carácter social, para desconectar y porque pueden mostrar su otro yo.
- Entre las habilidades y competencias que adquieren jugando destacan el trabajo en equipo, nuevos lenguajes e idiomas u la mejoría de sus reflejos.
- El 70% afirma aprender jugando.
- Entre los aspectos que aprenden destacan el trabajo en equipo, el rol de líder, a superarse, la resolución de problemas e idiomas.

- Los usuarios definen el *WoW* como un juego entretenido, social y que engancha.
- Es un videojuego que recomendarían.

3.3. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DE LAS ENTREVISTAS A PROTAGONISTAS DEL DOCUMENTAL “MI OTRO YO”

A continuación se presentan los resultados de las entrevistas realizadas a 5 de los protagonistas del documental “Mi otro yo”, 5 años después de la grabación del mismo. Hemos creído importante para el desarrollo de la investigación conocer la opinión de los entrevistados para observar si ha habido diferencias entre su opinión sobre lo que pensaban del juego mientras la grabación del documental y ahora, que todos son ex jugadores. El paso del tiempo les ha permitido reflexionar sobre la influencia positiva y negativa que el videojuego ha podido tener sobre ellos.

En la siguiente tabla se muestran de forma esquemática las respuestas de los protagonistas entre los cuales se encuentra: Daniel, Antón, Eti, Gabi y Teto.

Analizaremos las respuestas de mayor interés en el marco de la investigación y sus objetivos de trabajo.

PROTAGONISTAS	Antón	Daniel	Gabi	Eti	Teto
PREGUNTAS					
¿Cuánto tiempo llevas o llevabas jugando al WoW?	2 años	He llegado a jugar 4 años.	4 añitos	Unos 4 años.	2 años
¿Qué motivo te llevó a jugar?	Me lo recomendó un "amigo" y me gustan los videojuegos.	Un amigo.	Un amigo me lo enseño y me encanto.	Descubrí el juego, y me gustó.	Conocía ya juegos anteriores de la misma casa y siempre me ha gustado la lectura de fantasía y ciencia ficción.
¿Luego, por qué decidiste jugar de forma continuada?	Me entretenía	Porque soy una persona competitiva y siempre quiero ser o el mejor o de los mejores en todo lo que me propongo.	Por el vicio, salvando las distancias ,creas de la nada a un personaje y depende de ti todo lo que haga, si además sumas que puede lanzar hechizos, puede volar, puedes luchar junto a otros por un objetivo común y ser una bestia guerrera..... pues todo aquél que le gusto solo un poco los juegos se volverá loco por conectarse las máximas horas posibles.	Me gustó el juego, y empecé a jugar casi a diario para poder avanzar en él.	Porque quería competir al más alto nivel, ver las mazmorras y monstruos de los que oía hablar. Acceder a la zona "vip", vamos.
¿Sigues o has vuelto a jugar al WoW?	Ni de coña.	Volví a jugar hace poco con la nueva expansión pero la dejé al mes de empezar.	Ni sigo ni he vuelto, tener un niño te cambia la vida.	No	No.
¿Volverías a jugar? ¿por qué?	No. Tengo una personalidad adictiva y el juego me resulta muy absorbente, además de que por la casuística de su jugabilidad es prácticamente necesario estar jugar de forma continuada por periodos ingentes de tiempo	No, porque este tipo de juego siempre es lo mismo, visto uno vistos todos.	Si pudiera si, sin pensármelo sinceramente, incluso pienso si lo dejará con mi mujer lo primero que haría sería instalarme el WoW. Porque es una forma de evadirme de la rutina diaria, no porque me sienta más poderoso siendo un guerrero o un mago ,sencillamente me gustan los juegos y el WoW es la clave	No lo creo, hay épocas para todo, pero nunca digas nunca. Es un juego que para disfrutarlo requiere de demasiadas horas.	No volvería a jugar porque exige demasiada dedicación y demasiado tiempo. He encontrado otras aficiones menos exigentes e igual de gratificantes.

			de los juegos, lo tienes absolutamente todo dentro de un solo interactivo.		
¿Te arrepientes de haber jugado al WoW? ¿Por qué?	No, en general no me arrepiento de nada en mi vida, sólo que a veces cuesta asumir las consecuencias.	Si, porque me ha quitado mucho tiempo de mi vida que podría haber dedicado a hacer muchas otras cosas más productivas y enriquecedoras.	En la vida me arrepentiré de haber jugado al WoW.	No me arrepiento porque lo disfruté.	No. Porque he sido partícipe de un fenómeno que seguro que será importante en la historia de los videojuegos y que ha marcado un antes y un después en los juegos online. Lo conozco bien desde dentro y eso me permite poder opinar con criterio.
¿Crees que el WoW te ha enseñado algo? ¿El qué?	Que el evadirse de la vida real considerando un mundo imaginario como el principal, es de las peores drogas que existen.	Si, a nivel colectivo te ayuda a organizar y tratar con gente.	A ver... enseñar, enseñar no, lo que si es que me ayudado a tener un poco mes de paciencia y jugar en equipo, pero a mí en particular no me ha enseñado nada en especial lo que es que me ayudado a evolucionar algunas conductas hacia los demás de forma positiva.	Quizá algo de gestión de grupos y de egos cuando era encargado de llevar algunas partidas.	Mucho. A valorar más mi tiempo y a ubicar el espacio que ocupa el ocio en mi vida. Antes mi prioridad era el ocio. Ahora ya no, es mi tercera o cuarta opción tras la familia, los amigos, el trabajo y los deberes domésticos.
¿Puedes aplicar algo de lo que has aprendido en el WoW en tu vida actual? ¿Qué?	Pasado el tiempo, sólo queda como anécdota que contar, sin más.	Si, ya que al ser jefe de proyectos de una empresa te resulta más fácil asignar roles y organizar el trabajo de cada persona con mayor eficacia ya que has estado 4 años haciendo ese rol aplicado a otro entorno.	No, hay que diferenciar que es mundo de fantasía y lo que aprendes se aplica a ese mundo de fantasía, si alguien aprende algo en el WoW que lo aplica a la vida real es que ya de base tenía un problema esta persona, desde mi punto de vista los juegos perfeccionan o empeoran tu carácter pero no te lo enseñan... imagínate sino...	Siguiendo la respuesta anterior, a lo mejor en el WoW aprendí a congeniar con tanta gente de personalidades y egos distintos, pero nada más allá de lo que te pueda aportar un deporte de equipo por ejemplo.	Mi vocabulario en inglés (yo jugaba cuando todavía no estaba en español) dio un salto espectacular a raíz de jugar al WoW. A día de hoy trabajo haciéndolo todo en inglés y una buena parte de mi nivel se lo debo al WoW, y a las series :) Además considero que hice un aprendizaje emocional importante debido a las horas que llegué a pasar allí. Cuando estás tanto tiempo en

					un ámbito, es imposible que no te desarrolles personalmente en él y, luego, la persona que acabas siendo sea, en parte, gracias a ese período también. Como quien vive en el extranjero.
¿Recomendarías el videojuego a tus amigos?	NO. Ni aunque me obligaran.	No, ya que la mayoría de gente es competitiva y se engancharían de la misma manera que yo.	Por supuesto lo que siempre aviso que crea mucha adicción.	Si, sobretodo si tiene mucho tiempo libre.	Dependiendo de su situación social-familiar-económica-sentimental. Posiblemente sí.
¿Que aspecto positivo destacarías?	Si eres capaz de separar ficción de realidad y mantener las cosas importante de tu vida en orden y como principales, el juego puede resultar entretenido sin llegar a mayores y peores consecuencias	Una manera diferente de socializarte con gente.	Solo uno... la capacidad que tiene el juego de no ser aburrido, nunca te cansas.	El perfil social del juego, siendo alguien con buenas aptitudes sociales, avances con más facilidad y disfrutas mucho más el juego.	La ayuda que puede ser para superar malos momentos como depresiones, rupturas sentimentales, frustraciones laborales, complejos sociales... Aporta momentos de diversión y felicidad a un precio muy bajo valorando €/horas.
¿Y negativo?	El juego da la posibilidad de vivir una vida paralela irreal en la cual cualquiera puede convertirse en lo que nunca será en la realidad.	El tiempo que te roba y que podrías usarlo para hacer cualquier otra cosa más productiva.	Que tengas que pagar para jugar.	La adicción que genera.	Si la persona padece algún tipo de propensión a la obsesión-compulsiva por las cosas, a cierta facilidad para que le sea "adictivo", en ese caso puede llegar a aislarle de la realidad de forma dañina. Al igual que algunas drogas son más potentes en ciertas personas con tendencias a la esquizofrenia, paranoia... Creo que sería bueno realizar un perfil psicológico de la persona para ver cómo puede llegar a gestionar las horas de juego.

En primer lugar, con relación a los motivos que han llevado a los jugadores ha introducirse en el videojuego, destacan una variada gama de factores que resulta sumamente interesante en el marco del estudio. En este sentido, a la mayoría de ellos les ha iniciado en el juego un amigo, casi todos siguieron jugando porque son personas competitivas y les gusta ser los mejores en lo que hacen. En este escenario, destaca el caso particular de un jugador (Antón) el cual decidió seguir jugando porque le entretenía.

Cuatro de ellos no han vuelto a jugar desde que lo dejaron, que fue antes de la grabación del documental, sólo uno de ellos (Daniel) probó la última expansión y al mes lo dejó. Aspecto interesante ya que en la siguiente pregunta indica que no volvería a jugar porque “visto un juego vistos todos”. El único que volvería sería Gabi, pero su situación familiar (tiene un hijo) no se lo permite.

Ninguno de ellos excepto uno (Daniel) se arrepienten de haber jugado al *World of Warcraft*, a todos les ha aportado algo a su vida, mientras que Daniel, a diferencia de lo que opinaba durante la grabación del documental como hemos observado anteriormente, opina que le ha quitado tiempo de su vida. De esta respuesta podemos extraer la conclusión de que los jugadores mientras juegan tienen una visión diferente a cuando son ex jugadores. Menos Daniel, en el momento de la grabación del documental, todos eran ex jugadores y ahora no se arrepienten de haberlo hecho, en cambio Daniel en aquel momento estaba encantado con el juego y solo veía cosas positivas. Ahora que ya es ex jugador no lo ve de la misma forma.

En cuanto a la pregunta: *¿Crees que el WoW te ha enseñado algo? ¿Qué?*. Cada protagonista nos da su opinión, todas diferentes. Antón señala “el juego es como una droga en momentos en los que necesitaba evadirse”. Daniel aprendió a organizar a gente, así como Eti a gestionar grupos. Gabi por otro lado aprendió a evolucionar conductas de forma positiva y Teto a gestionar su tiempo libre de forma productiva. De todos los aspectos que señalan los protagonistas algunos de ellos se presentan como nuevos en la investigación y otros ya reiterados en algunas conclusiones.

En la vida real, dos de los entrevistados (Gabi y Antón) no pueden aplicar nada de lo que han aprendido en el *WoW*. En cambio otros dos (Daniel y Eti) vuelven a estar de

acuerdo en que la cualidad de saber gestionar grupos les ha servido para su trabajo. Por otra parte el encuestado que falta (Teto) señala la capacidad de aprender inglés que ha adquirido jugando al *WoW*, aspecto positivo del videojuego tratado durante el estudio y análisis de los minutados del documental “Mi otro yo”, además del desarrollo emocional de “la personalidad que desarrollas mientras juegas”.

Destacar que tres de los protagonistas recomendarían el juego, en cambio, otros dos no (Dani y Antón). Cabe destacar que estos dos protagonistas, que no lo recomendarían, han pasado por momentos difíciles en los cuales han aprovechado la situación para refugiarse en el juego, por este motivo, quizás, su nivel de adicción fue superior al resto, y por ese motivo, quizás, no lo recomendarían.

En cuanto al carácter sociabilizador del juego dos de ellos (Eti y Daniel) están de acuerdo en destacarlo como aspecto positivo. Otro de ellos (Gabi), por otro lado, destaca la cualidad de que nunca puedes llegar aburrirte, mientras que un cuarto entrevistado (Antón) destaca que “es entretenido siempre que se separe la realidad de la ficción”. El último de ellos profundiza más en las respuestas y destaca la capacidad que tiene el juego de ayudar a “evadirte en momentos difíciles, así como los momentos de felicidad que te aporta a bajo coste.”

En los aspectos negativos, dos de ellos (Antón y Teto) destacan la dificultad de diferenciar en ocasiones la ficción de la realidad, de manera que jugando al *WoW* en ocasiones la vida virtual es demasiado real, como se explica en el documental del que son protagonistas. Gabi, por lo que hemos visto amante del videojuego, tacha de negativo el que se tenga que pagar para jugar. Por su parte Daniel, opina que el videojuego le ha “robado tiempo”, volviendo a ser contradictorio con lo que opinaba cuando grabamos el documental en el 2009 y era jugador. Y el último de ellos (Eti) destaca un aspecto negativo que ya conocemos: la adicción.

Después de analizar las entrevistas a los protagonistas podemos llegar a unas conclusiones en las que destacaremos los aspectos más importantes para el desarrollo de nuestra investigación. A continuación mostramos de forma esquemática los elementos más relevantes que nos han explicado los entrevistados:

- La mayoría se iniciaron por un amigo.
- Es un videojuego que requiere tiempo, todos jugaron durante 2 o 4 años.
- La mayoría no han vuelto a jugar por diferentes motivos como que ahora tienen familia.
- Las opiniones están divididas entre si recomendarían o no el juego.
- Los jugadores del *WoW* no suelen arrepentirse de haber jugado.
- Las opiniones de los jugadores y ex jugadores sobre el videojuego son diferentes. Desde fuera son más críticos que desde dentro.
- Jugando al *WoW* se aprenden habilidades, idiomas y a gestionar grupos, aspectos aplicables en la vida real.
- El *World of Warcraft* crea adicción, requiere de mucho tiempo y en ocasiones, los jugadores pueden confundir la realidad de la ficción.

3.4. ANÁLISIS Y RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS A EXPERTOS.

En esta parte hemos creído importante tener en cuenta la opinión de expertos en videojuegos y educación. Se trata de profesionales que son educadores e investigadores con un largo recorrido.

A continuación presentamos sus perfiles, motivo principal de su elección:

Pere Marqués: Maestro, licenciado en económicas y doctor en pedagogía. Director del grupo de investigación “Didáctica y Multimedia” (DIM-UAB).

Pilar Lacasa: Catedrática de Comunicación y educación de la Universidad de Alcalá de Henares. Ha sido investigadora de la Universidad de Utah, (California) y del Comparative Media Studies (CMS) en el instituto tecnológico de Massachusetts (MIT).

José Luís Linaza: Doctor en psicología por la Universidad de Oxford y Licenciado en Filosofía y Letras por la universidad de Madrid (UCM), es catedrático en Psicología Evolutiva y de la Educación por la Universidad Autónoma de Madrid, de la que fue vicerrector, y uno de los expertos mundiales de la psicología evolutiva.

Begoña Gros: Doctora en Pedagogía por la Universidad de Barcelona (UB). Desde 1994 coordina el grupo de investigación “Grup-F9” sobre el uso de los videojuegos en la enseñanza.

Como podemos observar los perfiles de estos cuatro entrevistados son parecidos. Todos ellos forman parte del mundo educativo. Todos menos uno de ellos (Pere Marqués) se dedican a la educación en el ámbito universitario. En cambio el que resta (Pere Marqués), además del nivel universitario a tenido experiencias como docente desde la primaria hasta la universidad.

Lo primero que nos interesa conocer de los expertos es su opinión sobre si los videojuegos en general pueden ser educativos. La respuesta ha sido contundentemente

positiva. Pilar Lacasa afirma que “los videojuegos primero educan porque en la calle se aprende mucho más que en la escuela” y añade “para mí la clave es que ayudan a pensar”. Por su parte José Luís Linaza comienza la respuesta diciendo: “Creo que todos los juegos pueden ser educativos” y explica sus razones “porque el juego desarrolla una serie de capacidades diferentes: motrices, intelectuales, sociales, que son siempre muy importantes y lo mismo pasa con los videojuegos...”. Según Pere Marqués: “Es un entorno fantástico, porque a diferencia de la vida real, no hay un riesgo real para las personas, así que se trata de un entorno fantástico para hacer pruebas y para aprender”, y concluye que “se desarrollan infinidad de aspectos de la personalidad, del desarrollo congénito, del equilibrio emocional, así que tienen un valor educativo muy alto”. Para finalizar Begoña Gros afirma que “está demostrado que jugar es una actividad que prepara a la persona para enfrentarse con situaciones y retos de la vida cotidiana. El juego digital no es una excepción”.

Por lo tanto podemos afirmar, según las respuestas de nuestros expertos que existe una relación entre los videojuegos y la educación.

A continuación se les preguntó sobre la inclusión de los videojuegos en la enseñanza.

¿Considera los videojuegos como un proceso de enseñanza?

Marqués no considera que sean un nuevo proceso y nos explica que durante su experiencia como docente ha experimentado en muchas ocasiones experiencias con juegos y videojuegos, así que los considera como un proceso complementario y define los videojuegos como “un soporte tecnológico la posibilidad de sumergirte en un contexto teniendo unos objetivos teniendo unos recursos limitados y ver de conseguir estos objetivos tomando buenas decisiones”. Begoña Gros afirma que “son un material interesante para el aprendizaje y la formación” y añade que el reto está en integrarlos de forma correcta en contextos formativos. Pilar Lacasa, por su lado, tiene una posición más radical, y aunque como Pere Marqués, opina que los videojuegos educan y los considera “instrumentos perfectos para la enseñanza porque ayudan a pensar y a reflexionar”, rechaza la idea de incluir este proceso en las escuelas. Finalmente Linaza opina que “Si, yo creo que lo mismo que pienso de los juegos puede incluirse en los videojuegos. De hecho hay muchas experiencias ya incluyendo los videojuegos en la enseñanza actual”.

¿Cómo cree que debe ser la aplicación de los videojuegos en el aprendizaje curricular?

La experta Begoña Gros destaca que hay que diferenciar la experiencia del juego en un ámbito formal y en un contexto extra escolar, y añade que “tener claras las diferencias entre jugar para divertirse, como entretenimiento o como medio para lograr un determinado aprendizaje es muy importante ya que la diferencia no está en el videojuego sino en el diseño del contexto de uso”. El experto José Luis Linaza destaca la importancia de la figura del profesor en cuanto a la inserción de los videojuegos dentro del currículum: “la inserción de los videojuegos dependerá mucho de lo que los propios profesores sean capaces de incluir en estos videojuegos”. Pere Marqués, que también opina que el “arte de los docentes” debe estar presente en este proceso, define los videojuegos como “un recurso didáctico que en determinados momentos puede servir y más ahora que estamos dando mucha importancia a los aspectos competenciales”. Mientras que Lacasa hace frente a su contradicción de ser docente y estar en contra total del currículum escolar. Afirma que ella aprendió de Jenkins y Bruner, de los que fue alumna y nunca les escuchó hablar de currículum. Finaliza diciendo que “yo uso cualquier instrumento que me brinde la sociedad y trato de que mis alumnos piensen”.

Los videojuegos comerciales, no educativos, ¿cree que pueden insertarse en la enseñanza de alguna forma?

Marqués responde a esta pregunta haciendo la distinción y aclaración de que más que videojuegos educativos y no educativos, el distingue entre didácticos y no didácticos. “Un videojuego didáctico es el que ha estado pensado con una finalidad didáctica, la didáctica es el arte de enseñar”, así distingue entre los videojuegos y añade que “hay muchos otros videojuegos que no han estado diseñados con ninguna otra intención curricular ni didáctica y que como representan aspectos de la vida real o de posibles vidas reales que no se dan imaginarias pero bien utilizados en los momentos adecuados si puede ser susceptibles de uso educativo”. Lacasa mantiene su idea de que los videojuegos enseñan pero no en la escuela y se reafirma diciendo: “Yo el videojuego lo he metido como una forma de sacar a la escuela de sus paredes”. Linaza finaliza afirmando que son muy útiles y que “pueden potenciar los tres aspectos que he dicho antes: habilidades psicomotrices, habilidades intelectuales y capacidades sociales”. Mientras que Begoña Gros, después de participar en diferentes experiencias

con videojuegos comerciales nos cuenta: “Se trata de conocer el juego y adaptarlo al contexto pero lo más importante es generar situaciones en que se combina el juego en sí con la reflexión sobre el juego”.

La pregunta que se realizó a continuación nos surgió al final de la entrevista con la experta Pilar Lacasa. Después de una interesante conversación llegamos a la conclusión, que aquellas personas que juegan o han jugado a videojuegos en algún momento de su vida comprenden mucho mejor el tema que desarrolla esta investigación. De esta forma surgió la siguiente pregunta:

¿Cree que se debe jugar para poder hablar de videojuegos?

Los cuatro expertos responden con una contundente respuesta afirmativa a esta pregunta. Pilar Lacasa indica que es lo más importante y destaca que aún y así hay mucha gente que habla de videojuegos y nunca ha jugado. Pere Marqués afirma que: “Si no se ha jugado nunca a videojuegos no se puede comprender lo que es un videojuego”, Begoña Gros nos dice: “Es importante tener la experiencia para comprender el entorno” aunque no hace falta ser un experto, y José Luís Linaza reafirma que “evidentemente el que tiene experiencia de las cosas, habla de una manera diferente” y añade que “la experiencia personal directa es siempre un elemento importante, no es el único, pero es un elemento importante del conocimiento”.

A continuación las siguientes preguntas que se realizaron a los expertos se centraron más en el videojuego *World of Warcraft*, del cual Pilar Lacasa es la experta que más lo conocía ya que llegó a jugar durante un corto periodo de tiempo, mientras que, Gros, Marqués y Linaza no lo conocían como experiencia propia pero si reconocieron que se trataba de un videojuego MMORPG de los cuales conocen las características y afirman haber jugado en alguna ocasión a este tipo de videojuegos masivos multijugador de rol online.

¿Qué habilidades y competencias pueden adquirirse jugando al *World of Warcraft* o a videojuegos de su tipología?

Pilar Lacasa afirma que “es un videojuego enormemente educativo” y añade que “todo tipo de videojuegos, los juegos *online*, los que te hacen asumir otro yo, todos

son educativos” y acaba matizando que: “Pero claro, depende de la forma en que se usen”. Lacasa además añade y señala tres conceptos que cree que los jugadores pueden adquirir jugando al *World of Warcraft*: “te enseñan a pensar, te enseñan a participar en un contexto social y, súper importante, aprendes a usar otros códigos de lenguaje”. Aspectos que enfatiza están unidos con “la emoción, con la estética y la creatividad”. Pere Marqués por su parte, indica la importancia del desarrollo psicomotriz, del desarrollo de los aspectos sociales y de la imaginación y la capacidad de hacer muchas hipótesis. Además destaca: “desde un punto de vista emocional se tiene que regular la ansiedad, para poder tener la mente fría y para poder aplicar toda la energía en dar las respuestas rapidísimas que se tienen que dar. Si te emocionas pierdes eficacia y si quieres ganar tienes que intentar controlarte”. Mientras a Linaza lo que más le sorprende: “es la cantidad enorme de videojugadores que se encuentran en estos videojuegos y la cantidad de información que si mutantemente con la práctica del juego se intercambian respecto al mundo en el que cada uno está viviendo respecto a sus propias vidas”. Además indica que “lo que los juegos proporcionan es lo que proporcionan también los profesores, un espacio, una circunstancia, un contexto en el que despertar el interés y el aprendizaje de los alumnos”. Gros destaca todo un seguido de habilidades que se desprenden del *World of Warcraft*: “La dimensión social de los juegos facilita la resolución de problemas en grupo, la colaboración, y el desarrollo de habilidades de negociación. Se aprende del juego y también de las acciones, ideas y decisiones de los demás participantes”.

¿Cree que el *World of Warcraft*, y los MMORPG en general, pueden favorecer a la alfabetización digital?

Marqués afirma que “nunca podrán ir en contra”, así que afirma que este tipo de videojuegos favorecen a la alfabetización digital. Linaza y Lacasa también responden de forma afirmativa a esta pregunta. Linaza afirma que: “la inmensa mayoría de los seres humanos en estos momentos está aprendiendo lo que son las nuevas tecnologías a través de los videojuegos” y Pilar Lacasa reafirma que: “indudablemente sí”, definiendo la alfabetización digital como “aprender a decodificar el mundo que se muestra en unos lenguajes nuevos”.

Para finalizar acabamos con una pregunta obligada a personas defensoras de los videojuegos como forma presente en nuestra educación, ya sea formal o informal:

¿Cuáles son los aspectos negativos de este tipo de videojuegos como el *World of Warcraft*?

Importante destacar la respuestas de nuestros expertos. Lacasa y Marqués destacan que los aspectos negativos surgen de un mal uso de los videojuegos, y de cómo los usuarios sobrepasan los límites. Marqués compara los videojuegos con el vino “Lo que pasa los videojuegos son más como el vino, tienen adicción, el riesgo puede ser más alto. Por tanto todo está asociado al mal uso”. Además, matiza que “cuando pueden tener un efecto peligroso es sobre todo cuando este mal uso implica un descontrol de horarios que te obsesiones excesivamente por el juego, … excesiva y que perdure en el tiempo”. Y corrobora este aspecto con su experiencia personal: “he tenido la ocasión de vivir que los videojuegos son adictivos, esta sensación de decir: “quiero seguir quiero seguir”, y si se tiene que pasar la noche y no duermes no duermes, y si hay un segundo día igual tampoco”. Lacasa señala como negativo el aspecto de la diferenciación de la relación entre la ficción y la realidad pero defiende que “las personas necesitamos salir de este mundo en el que vivimos muchas veces y eso es una forma de evadirse”, refiriéndose a los videojuegos de rol *online*. Y finaliza diciendo que “puedes vivir la realidad virtual y vivir en un mundo de ficción”.

Finalmente Linaza ve muy evidente como aspecto negativo que: “Como todo lo que nos produce satisfacción y placer puede llevar a utilizarlo en demasia, y entonces pues el exceso siempre es malo en muchos aspectos de la vida y los videojuegos se puede producir exceso”.

Para sintetizar todas las respuestas de forma resumida podemos concluir que:

- Los videojuegos pueden ser educativos.
- La alfabetización digital está inmersa dentro del aprendizaje que se desprende de los videojuegos.
- Los aspectos negativos de los videojuegos están relacionados con el mal uso de éstos.
- Para poder hablar y comprender los videojuegos de forma completa debe haberse jugado.

- Podemos establecer habilidades y competencias que se adquieren jugando al *World of Warcraft* (enmarcado dentro de los videojuegos MMORPGs) como:
 - Aspectos sociales.
 - Habilidades psicomotrices.
 - Creatividad e imaginación.
 - Desarrollo y control emocional.
 - Aprender a decodificar nuevos sistemas de lenguajes.

4. CONCLUSIONES

4.1. CONCLUSIONES GENERALES

Después del desarrollo del presente trabajo de investigación sobre el análisis del videojuego *World of Warcraft* y de sus procesos de aprendizaje, de creación y desarrollo de identidades virtuales en el marco de los “Videojuegos y la Educación” se han conseguido los objetivos inicialmente planteados en cuanto a:

- Estudiar las características de los videojuegos de rol online a partir del estudio de caso de *World of Warcraft*.
- Establecer una propuesta de tipología de usuarios de los juegos MMORPG.
- Analizar las investigaciones relacionadas con los videojuegos y el aprendizaje, específicamente centradas en el *World of Warcraft*, en aras de sistematizar aspectos vinculados al aprendizaje.
- Detectar los aspectos positivos y negativos del videojuego e identificar las capacidades y habilidades aplicables a la vida real.
- Definir cuáles de los aspectos positivos del videojuego *World of Warcraft* y si son aplicables a la educación.
- Crear una propuesta de posibles formas de aplicar este tipo de videojuegos en el aprendizaje no formal.

Primeramente cabe mencionar el análisis de los minutados del documental “Mi otro yo”, un documental centrado en la experiencia de diversos jugadores y ex jugadores con el videojuego *World of Warcraft* y la creación de su “otro yo” en el mundo virtual.

Podemos concluir la creencia de que el empleo formativo de los videojuegos es muy amplio. Empezando por las numerosas habilidades y competencias que los usuarios adquieren jugando, desde competencias digitales como decodificar todo tipo de lenguajes para una completa inserción y disfrute del videojuego hasta la capacidad de aprender a dirigir y gestionar grupos a través de los juegos con las Hermandades en las cuales están los jugadores como miembros. La adquisición de roles en el

videojuego de un personaje creado con un avatar no real y que se asemeja en algunos aspectos a su creador hasta el aprendizaje de idiomas como el inglés.

Este análisis de las cintas de grabación también nos señala los aspectos negativos que se desprenden del videojuego, como puede ser la adicción que provocan este tipo de videojuegos en ocasiones, la confusión y sustitución de la realidad con la ficción y llegar a reemplazar el tiempo de otro tipo de actividades más saludables.

En estos primeros resultados sale a relucir la característica socializadora del videojuego. Al tratarse de un videojuego masivo multijugador la diversión está asegurada mientras se relacionan entre ellos. Al elegir un bando del videojuego (Alianza u Horda) establecen cuáles son sus enemigos, personas reales que se encuentran detrás de un avatar manejado por su teclado. Además, hemos podido constatar que las relaciones que se establecen entre jugadores que juegan juntos se convierten en muchos casos en relaciones reales de amistad duraderas.

Como conclusión del análisis de los minutados del documental “Mi otro yo” destacamos el aspecto de fantasía, creatividad y realidad virtual que experimentan sus jugadores. En ocasiones la segunda vida virtual que se crean los jugadores puede llegar a ser demasiado real, los jugadores a través del videojuego logran desconectarse de la realidad y vivir experiencias que en la vida real nunca conseguirían.

Por otro lado, refiriéndonos a los resultados de las 220 encuestas realizadas a jugadores y ex jugadores de *World of Warcraft*, cabe destacar la magnitud del videojuego. Que tantos individuos respondieran a la encuesta en tal sólo seis días ofrece una muestra significativa de lo grande que es este videojuego. Además podemos constatar que se trata de un videojuego claramente masculino y que abarca un rango de edad muy amplio. La mayoría de los jugadores empezaron a jugar a través de la recomendación de un amigo y más de la mitad de los encuestados empezaron a jugar en el formato PVE (jugador contra entorno). Las hermandades forman la base de este videojuego y para formar parte de ellas deben jugar, como ellos nos indican, entre dos y 5 horas al día.

En cuanto al aspecto de los personajes, los jugadores nos indican que eligen a su avatar por diferentes razones entre las que destacan por estética, por sus habilidades,

por la semejanza y afinidad con la personalidad del encuestado, por costumbre o por azar. Aunque los encuestados afirman que no suelen identificarse con su personaje, una muestra representativa nos indica que sí, ya sea porque se parecen a su avatar o porque comparten aficiones, por ejemplo.

Refiriéndonos a los motivos por los cuales deciden jugar al videojuego, la mayoría de ellos lo hacen porque les gusta y se entretienen y muchos otros opinan que utilizan el videojuego para desconectar y socializarse. Este último aspecto es también uno de los motivos por el cual les gusta este videojuego, por la cantidad de gente que se puede conocer de todo el mundo mientras juegas.

En cuanto a las habilidades y competencias que los encuestados afirman haber adquirido con el videojuego destacan el trabajo en equipo, la agilidad visual, la mejoría de sus reflejos, nuevos lenguajes e idiomas y resolución de problemas.

Finalmente, los encuestados definen el *World of Warcraft* como un videojuego que es entretenido, social y que engancha. Esta última característica señala el aspecto negativos que los usuarios del videojuego identifican, aunque la gran mayoría de ellos recomendarían el videojuego a sus amigos.

En lo que concierne a las conclusiones obtenidas por las entrevistas realizadas a los protagonistas del documental, reiteramos los resultados en las encuestas pero con algunos matices al tratarse de respuestas abiertas. Todos ellos estuvieron jugando durante un periodo establecido entre 2 y 4 años. La gran mayoría de ellos no se arrepiente de haber jugado (ahora todos son ex jugadores) pero no todos recomendarían el videojuego por su carácter adictivo y obsesivo. Cada uno de ellos aprendió competencias y habilidades ya analizadas como el trabajo en equipo, idiomas,... aspectos todos ellos aplicables a la vida real. Y por último podemos concluir que analizando sus repuestas y comparando con lo que decían durante la grabación del documental (5 años antes) sus opiniones se han vuelto más críticas y objetivas frente a cómo ven y valoran ahora su experiencia en el mundo de *World of Warcraft*.

Por lo que se refiere a las entrevistas con expertos podemos concluir que todos creen en una educación a través de los videojuegos. Aun así, no todos están de acuerdo en la inserción de los videojuegos dentro de la enseñanza, de las aulas, sino que Lacasa afirma que cree en un aprendizaje a través de los videojuegos pero fuera de las paredes de la escuela. Todos están de acuerdo en que los jugadores adquieren competencias digitales y habilidades que contribuyen a la alfabetización digital y al desarrollo emocional de la personalidad de los video jugadores. Además señalan que los aspectos negativos de este tipo de videojuegos están muy relacionados con el mal uso de éstos, por el exceso y la obsesión en determinados momentos de la vida de los video jugadores.

Finalmente podemos concluir que el mundo de los videojuegos y la educación es un mundo muy amplio aún por descubrir, en el que para poder hablar con propiedad de los videojuegos y saber de lo que se habla se debe haber jugado a ellos.

4.2. FUTURAS PREGUNTAS

En este trabajo de investigación se ha mostrado que entre los videojuegos y la educación existe una relación desde hace mucho tiempo. El reto está en saber identificar los tipos de videojuegos e identificar las habilidades y competencias que se pueden adquirir jugando a ellos.

Durante la realización de este trabajo han surgido nuevas líneas de investigación donde se puede profundizar sobre el tema:

Establecer la relación real entre el videojuego *World of Warcraft* y la alfabetización digital.

Analizar y establecer una tipología de videojugadores que existen en este videojuego con alcance mundial.

Hacer una posible comparación entre el videojuego *World of Warcraft* y otros videojuegos de la misma tipología, identificar las similitudes y las diferencias.

Explorar la importancia del avatar para sus creadores, identificar el vínculo que existe entre ellos, fenómeno *Costumer player (costplay)*.

Investigar sobre la frontera entre el mundo virtual de los videojuegos y el mundo real de los jugadores.

5. BIBLIOGRAFÍA E ÍNDICE DE TABLAS

- AARSETH, E. (2003) *Playing research: methodological approaches to game analysis*. En the 5th International Digital Arts and Culture Conference, Melbourne. Pág. 5.
- ADESE (2013) *Balance económico de la industria del videojuego 2012*.
- ALAN FAIN, G. (2002) *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*. University of Chicago Press.
- ARAGÓN, Y. (2011). *Desarmando el poder antisocial de los videojuegos*. REIFOP, 14 (2). 97-103.
[\(www.aufop.com/aufop/revistas/arta/digital/163/1667\)](http://www.aufop.com/aufop/revistas/arta/digital/163/1667) (180-02-2012).
- ARANDA, D. y SÁNCHEZ-NAVARRO, J. (2009) *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. Editorial UOC.
- ARANDA, D. y SÁNCHEZ - NAVARRO, J. (2013) *Ludoliteracy; una reflexión*. Universitat Oberta de Catalunya. II Congreso Internacional Educación Mediática y Competencia Digital, Ludoliteracy, creación colectiva y Aprendizajes. Barcelona, 14-15 Noviembre. UOC.
- BERNERS, K. y HOWARD, G. (2001) *The Rough Guide to Videogaming 2002*, London and New York: Rough Guides.
- BUCKINGHAM, D (2007). *Beyong Technology: Children's Learning in the age of Digital Culture*. Cambridge:Polity.
- BLUMER, H. (1969), *El interaccionismo simbólico: Perspectiva y métodos*.
- BROWN, J.S. (2006) *New learning environments for the 21st Century: Exploring the edge*.
- BROWN, J; COLLINS, A y DUGLUID, P; (1996) *Situated cognition and the culture of learning*. *Educational Researcher*, 17, 32-42.
- BROWN, J. S. y THOMAS, D. (2008). *The gamers disposition*. Harvard Business Review.
- BUCKINGHAM, D. y RODRÍGUEZ, C. (2013) *Aprendiendo sobre el poder y la ciudadanía en un mundo virtual*. Revista Comunicar 1134-3478. Edición Preprint.

- CASTELLS, M. (2001) *¿Comunidades virtuales o cibersociedad? The Internet Galaxy. Reflexions of the Internet, business and society*. New York: Oxford University Press.
- CASTELLS, M. (2003). *La galaxia Internet*. Barcelona: Mondadori.
- CASTRONOCA, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago: University of Chicago Press.
- COLEMAN, B. (2011) *Hello avatar: rise of the networked generation*. Cambridge, Mass,: MIT Press.
- CONTRERAS-ESPINOSA, R. y EGUILA-GÓMEZ, J.L. (2013) *Juegos digitales y alfabetización digital: entrevistas con profesores de primaria que utilizan juegos en la práctica educativa*. II Congreso Internacional Educación Mediática y Competencia Digital, Ludoliteracy, creación colectiva y Aprendizajes. Barcelona, 14-15 Noviembre. UOC.
- DONATH, J.S. (1998) *Identity and Deception in the Virtual Community*. MIT media lab.
- ECHEVERRÍA, J. (2000) *Un mundo virtual*. Barcelona: Plaza & Janes Editores.
- EGNFELDT- NIELSEN, S. (2005) *Beyong edutainment*. Copenhagen. University of Copenhagen.
- EGENFELDT- NIELSEN,S. (2009) *Los videojuegos como herramientas de aprendizaje. Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona: UOCpress
- ESCRIBANO, F. (2012) *Jóvenes y Videojuegos*. Estado del Arte. Revista de estudios de juventud, septiembre 2012 nº93.
- ETXEBARRIA, F. (2009) *Videojuegos y educación*. Revista electrónica. Teoría de la educación. Universidad del País Vasco.
- FANDOS, I. y GONZÁLEZ, A. (2013). *La “gamificación” como motivación en los entornos virtuales de aprendizaje*. II Congreso Internacional Educación Mediática y Competencia Digital, Ludoliteracy, creación colectiva y Aprendizajes. Barcelona, 14-15 Noviembre. UOC.
- FERNBACK, J. Y THOMPSON, B. (1995) *Virtual Communities: Abort,Retry,Failure?* Consultado en: <http://www.rheingold.com/texts/techpolitix/VCCivil.html>

- GARRISON, R., y ANDERSON, T. (2003). *E-Learning in the 21st century: framework for research and practice*. London: Taylor & Francis.
- GEE, J.P. (2003) *What digital Games have to teach us. About learning and Literacy*. New york & Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- GEE, J. P. (2004) *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Archidona: Aljibe, cop.
- GEE, J.P. (2013) *The anti-education era: creating smarter students through digital learning*. New York, NY; Tha Palgrave McMillan.
- GIL, A. y VIDA, T. (2007) *Los videojuegos*. Editorial UOC.
- GÓMEZ, E. (2001) *Género y Sexualidad en las Comunidades Virtuales*. III Bienal de Comunicación. Puebla México.
- GONZÁLEZ, A. (2010) *La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios*. Zer. Vol. 15 – Núm. 28. ISSN: 1137-1102 pp. 117-132-2010.
- GOZÁLVEZ, V. (2011). *Educación para la ciudadanía democrática en la cultura digital*. Comunicar, 36, 131-138.
- GROS, B (COORD.) BERNAT, A; CATALÁ, A; FEIXA, C; GRUPO F9; JAÉN, J; LACASA, P; MARTÍNEZ, R; MÉNDEZ, L; MOCHOLÍ, J.A; MORENO, I; (2008) *Videojuegos y aprendizaje*. Editorial GRAÓ. Barcelona.
- HAGEL, J. y BROWN, J.S. (2009) *How World of Warcraft Promotes Innovation*. Business Week, January 14, 2009.
- HASTE, H. (2010). Citizenship Education: A critical look at Contested Field. En L.R. Sherrod, J. Torney – Purta & C.A. Flanagan (Eds.), *Handbook of Research on Civic Engagement in Youth* (pp.161-188). New Jersey; Jhon Wiley & Sons.
- IQBAL, A., KANKAANRANTA, M. y NEITTAANMAKI, P. (2010) *Engaging Learners through Virtual Worlds*. Procedia Social and Behaviour Sciences, 2, 3198-205.
- JIMÉNEZ LÓPEZ, J. (2013) *Sim-elearning:ludificación y simulación*. II Congreso Internacional Educación Mediática y Competencia Digital, Ludoliteracy, creación colectiva y Aprendizajes. Barcelona, 14-15 Noviembre. UOC.

- JOYANES, L. (1997). *Cibersociedad: los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. McGRAW-HILL.
- KOSTER, R. (2004) *A theory od fun for game design*. Scottsdale: Paraglyph Press.
-
- LACASA, P. (2011) *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Ediciones Morata S.L. Madrid.
- LARA, F. (2013) *Videojuegos para el cambio social*. Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia, número 9, año 5, febrero de 2013.
- LEVINE, R. (2007) *Spoils of Warcart. Fortune*. Vol. 155 (5), p.151.
- LICONA, A. (2004) *¿Promueven los videojuegos la adquisición de una segunda lengua?*. Congreso Iberoamazónico de Tecnología educacional y Educación a Distancia.
- LÓPEZ, R. (2013) *Posibilidades educativas de videojuegos en principio no educativos: pc-fútbol*. II Congreso Internacional Educación Mediática y Competencia Digital, Ludoliteracy, creación colectiva y Aprendizajes. Barcelona, 14-15 Noviembre. UOC.
- MAINER, B. (2010) *Ciberjuego: usuarios adultos consumidores habituales de los videojuegos*. Biblioteca virtual universal.
- MALDONADO, T. (1998) *Crítica de la razón informática*. Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona.
- MANDINACHT, E (1987) *Clarifying the “A” in Cal for learners of different habilites*. Journal of Educational Computing Research. Vol 3 (1) 113-128. Princeton, USA.
- MARQUÉS, P. (2000) Los videojuegos y sus posibilidades educativas. Disponible es: <http://dewey.uab.es/pmarques/praj.htm>.
- MARQUÉS, P. (2001) *Los videojuegos*. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de educación, UAB. Disponible online: peremarques.pangea.org/videojue.htm
- MARSH, J. (2010) *Young children's play in online virtual worlds*. Journal of Early Chilhood Research, 8 (1), 23-39.

- MARTÍNEZ, P; (2006) *El método de estudio de caso. Estrategia metodológica de la investigación científica*. Pensamiento y gestión, nº 20.
- MAÝRA, F. (2009) *Sobre los contextos socioculturales del significado en el juego digital. Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.
- MAÝRA, F. (2013) Entrevista realizada en el II congreso Internacional de Educación mediática y competencia digital, por el Gabinete de comunicación y educación. Disponible online: <http://youtu.be/QLjxbO4tYy8>.
- MILLÁN, J.A. (1996) *Internet. Pierda el miedo a la red que está cambiando el mundo*. Suplemento de El País, octubre 1996, Madrid, pág. 62-82.
- MONTERO, E. (2010) *Aprendiendo con videojuegos*. Madrid:Narcea.
- MORENO, I. (2002) *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Paidós comunicación 138.
- MUROS, B. (2011). *El concepto de identidad en el mundo virtual: el “yo” online*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 37 (14-2), 49-56.
- MUROS, B., ARAGÓN, Y. y BUSTOS, A. (2013) *La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes*, Revista Comunicar 1134-3478. Edición Preprint.
- MURRAY, J.H. (1999) *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- MCFARLANE, A; SPARROWHAWK, A y HEALD, Y (2002). *Report on Educational use of games*. Departament of eeducational skills. TEEM (teachers Evaluating Educational Multimedia). Disponible online: http://www.kennisnet.nl/uploads/tx_kncontentelements/games_in_education_full1.pdf.
- MCGONIGAL, J. (2011) *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Editor.
- NEWMAN, J. (2004) *Videogames*. Psychology Press.
- OLDENBURG, R. (2000) *Celebrating the Third Place: Inspiring Stories about the “Great Good Places” at the Heart of Our Communities*. MARLOW & Company.

- PÉREZ TORNERO, J.M. (2000) *Comunicación y educación en la sociedad de la información*. Barcelona: Paidós.
- PÉREZ TORNERO, J.M. (2008) *La sociedad multipantallas: retos para la alfabetización mediática*. Revista Comunicar. Número 31, pág. 15-25.
- PÉREZ, O. (2012) *El valor del juego. Ludificación en la narrativa audiovisual contemporánea*. Revista Telos. Nº 93.
- PRENSKY, M. (2006) *Don't Bother Me, Mom – I'm Learning!* 'St Paul, MN: Paragon House.
- RHEINGOLD, H. (1993) *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Editorial Gedisa.
- RHEINGOLD, H. (2004) *Multitudes inteligentes: la próxima revolución social*. Editorial Gedisa.
- RUBIRA, R. (2006) *Huellas digitales: una aproximación a la representación social de Internet en grupos de estudiantes de la Universidad de la Habana*. Tesis de Licenciatura. Facultad de Comunicación. Universidad de la Habana.
- RUIZ OLABUENAGA, J.I, (1996): *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA*. Universidad de Deusto, Bilbao, 1996, pag.171.
- RUIZ OLABUENÁGA, J. ; ARITSEGUI, I. y MELGOSA, L.(1998)*Cuadernos monográficos del ICE: Cómo elaborar un proyecto de investigación social*. Universidad de Deusto, Bilbao.
- SENGELS, M; BROWN, J.S. y RHEINGOLD, H. (2000). *Aprendizaje emprendedor en la era de redes. Nuevos entornos de aprendizaje para fomentar el espíritu emprendedor y la innovación*.
- SILVA, A. (2010) *El mundo relacional de la cibersociedad*. Revista estudios culturales, N 5,pags 89-106.
- SILVERN, S. B. (1985-86). *Classroom Use of Video Games*. Educational Research Quarterly, 10 (1), 10-16.
- SIRVENT, M.T; TOUBES, A; SANTOS, H; LLOSA, S y LOMAGNO C. (2006) *Revisión del concepto de educación no formal*. Cuadernos de Cátedra de Educación no Formal – OPFYL; Facultad de Filosofía y Letras UBA, Buenos Aires,

- SCHIANO, D. J; NARDI, B; DEBEAUV AIS, T; DUCHENEAUT, N y YEE, N. (2011) *A new look at World of Warcraft's social landscape*. 6th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2011); 2011 June 28 - July 1; Bordeaux, France.
- SHAFFER, D. (2005) *Epistemic Games*. Innovate, 1(6).
- SHAFFER, D. (2006) *How computer games help children learn?*. New York: Palgrave Macmillan.
- STEINKUEHLER, C. (2007) *The game of life: Online gaming is far from the anti-intellectual, anti-social time waster it is commonly thought to be*. Ottawa Citizen, p.A9.
- TEJEDOR CALVO, S. (2007) *La enseñanza del ciberperiodismo. De la alfabetización digital a la alfabetización del ciberperiodista*. Comunicación social Editores y publicaciones.
- THOMAS, D. y BROWN, J.S., (2007). *Why we need Virtual Worlds*. Working paper, August 16.
- THOMAS, D. y BROWN, J.S. (2007) *The Play of imagination: Extending the Literary Mind*. Games and culture. Volume 2. Abril 2007 149-172.
- TURKLE, M. (1998). *The literary mind: The origins of thought and language*. Oxford: Oxford University Press.
- TURKLE, M. (2011) *Alone together: why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books.
- VILCHES, L; RÍO, O; SIMELIO, N; DOLER, P y VELÁZQUEZ, T. (2011). *La investigación en comunicación: Métodos y técnicas en la era digital*. Editorial Gedisa.
- VÍLCHEZ NAVARRO, C; VILLALÁ GÓMEZ, R; MARTÍN-NIÑO BELTRAN, J.F; ET AL. (2008) *Los videojuegos y la educación. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Universidad de Cádiz. (documento no publicado)
- VIVÓ, R. y CHOVER, M. (2004) *¿Hay vida en el ciberespacio?*, Novática, revista de la Asociación de Técnicos de Informática. Nº 168. 46-49.
- VOUILLAGMOZ, N. (2000) *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Papeles de comunicación 30. Paidós.

- STEINKUEHLER, C. A. AND WILLIAMS, D. (2006), *Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as “Third Places”*. Journal of Computer-Mediated Communication, 11: 885–909. doi: 10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x
- WARBURTON, S. (2009) *Second life in higher education: Assessing the potential for and the barriers to deploying virtual worlds in learning and teaching*. British journal of education technology, Vol. 40, 414-426.
- WHITE, B. (1984) *Designing computer games to help physics students understand Newton's laws of motion*. Cognition and instruction. Vol 1(1) 69-108. Cambridge, USA.
- YEE, Nick (2006) *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 15, 309-329.
- ZAGAL, J.P. (2010). *Ludoliteracy:Defining, Understanding and supporting Games education*. ECT Press.
- ZIMMERMAN, E. (2003) The Game Design Reader; A Rules of Play Anthology. Hardcover, 954 pages, Published November 23rd by MIT Press (MA).
- Web del videojuego World of Warcraft:
 - <http://eu.battle.net/>
- EPISODIO SIMPSONS
 - <http://www.noob.us/humor/simpsons-world-of-warcraft-spoof/>
 - <http://www.gametrailers.com/videos/mv6c8p/world-of-warcraft-simpsons-wow-episode>
- EPISODIO SOUTH PARK
 - <http://www.southparkstudios.com/full-episodes/s10e08-make-love-not-warcraft>
- Noticias Fotogramas:
 - <http://www.fotogramas.es/Noticias/Videojuegos/Universal-confirma-el-reparto-de-la-pelicula-de-World-of-Warcraft-Dominic-Cooper-Travis-Fimmel-y-Rob-Kazinski>
 - <http://www.internetsociety.org/es/breve-historia-de-internet?gclid=COfdtKzD5L0CFRCWtAodehcAjQ>

Índice de tablas

Tabla 1: RANKING VIDEOJUEGOS MÁS JUGADO EN EL MUNDO

Tabla 2: RANKING VIDEOJUEGOS MÁS VENIDOS PARA PC, Septiembre 2013, en el mundo.

Tabla 3: RANKING VIDEOJUEGOS MÁS VENDIDOS PARA PC, Diciembre 2012, en España

Tabla 4: cuatro propiedades esenciales de los entornos digitales.

Tabla 5:Características videojuego y educación

Tabla 6: Egenfelt-Nielsen (2005) considera que la evolución de los videojuegos

Tabla 7: Definiciones de Gamificación

Tabla 8: Conceptos claves de la investigación

Tabla 9: Razas de la Alianza

Tabla 10: Razas de la Horda.

Tabla 11: Raza neutra

Tabla 12: Clases de personajes del WoW.

Tabla 13: 1: Reflexiones, realidad vs ficción

Tabla 14: 2: Tipologías de roles

Tabla 15: 3: Resolución de problemas

Tabla 16: 4: Construcción de redes.

Tabla 17: 5: Creatividad

Tabla 18: 6: Valores educativos

Tabla 19: 7: Elementos negativos.

Tabla 20: 8 : Nuevas competencias, conocimientos y habilidades

Tabla 21: 9: Lenguaje propio y comunicación

Tabla 22: Respuestas entrevistas protagonistas del documental “Mi otro yo”.

6. ANNEXOS

MINUTADOS DEL DOCUMENTAL

“MI OTRO YO”



Cinta 1			
Name	Media Start	Media End	
1.0	01:00:23:00	01:00:25:00	<p>Igna. Es más entretenido el Wow?</p> <p>E: hombre, no sé es diferente. El wow es tu vida, sabes? Te montas tus historias y tus movidas y comercias con la gente y... aquí no, aquí vas para adelante y ya está. 23:29</p> <p>Cuando los has matado a todos has ganado y ya está. Cuando los has matado a todos los has ganado.</p> <p>A: puedes poner pausa.</p> <p>E: exacto.</p> <p>Igna: y que es lo entretenido entonces?</p> <p>E: aquí? Bueno, cargarte a todo cristo y usar armas que en la vida real no usas nunca. Ostia, estoy apunto de palmar. 23:57</p> <p>Alo: al final todo es hacer cosas que en la vida real no haces.</p> <p>E: exactamente. Porque en cierta manera te gustaría hacer.</p> <p>Lau: Te gustaría matar a la gente por la calle?</p> <p>E: no, pero es curiosidad de algo que sabes que no harás nunca.</p> <p>A: te han matado.</p> <p>E: pot ser. (puede ser)</p> <p>A: no si et matan no pasa res, yo et recuperó.</p>
1.1	01:00:29:30	01:00:31:30	<p>Alo: bueno eti</p> <p>E: cuéntame</p> <p>Alo: mañana voy a probar el juego</p> <p>E: estas segura de lo que haces?</p> <p>Alo: si, (se ríe)</p> <p>E: bueno, no tienes mucho tiempo libre, no?</p> <p>Alo: bueno, puedo sacarlo, eh?</p> <p>E: (se ríe)</p> <p>Alo: cuanto tiempo necesito?</p> <p>E: no, lo digo para que no te vicies, para que juegues un ratito y no te pille el nivel 4, nivel 5, nivel 6 ahhh!!!llego al 10 y ya está. Por eso lo digo. Sino malament.</p> <p>Alo: bueno pero me puedo quedar como el Gabi en nivel 19 y hacerme un twing.</p> <p>E: claro! Puedes hacerte un twing . 31:30</p>
1.2	01:00:44:00	01:00:46:00	Eti prende la luz del despacho de Antón, donde tiene el ordenador con el wow instalado. Antón prende el ordenador, están Alodia,

			Eti y Anton en la habitación. Antón pone la contraseña en el ordenador y entran al juego, comienzan a ver personajes para Alodia. Eti mientras entra a la sesión del juego, le comenta a Alodia de cuando él jugaba y de que actualmente ya no juega. Él le explica a Alodia que personaje posible se podría hacer y le va mostrando los que hay y que el antes era un cazador. Anton está al lado del ordenador fumando y discute con Eti sobre la diferencia entre cada personaje que tiene el juego, al mismo tiempo van viendo en pantalla del ordenador los personajes que hay y el muestra lo que rea mientras jugaba, un cazador. Anton dice que podría ser un gnomo, porque se parece a Alodia y se ríen de ella. Comienzan a hacer una elfa de la noche y muestran un gnomo y que se parece a Alodia y Anton se ríe. Alo: "... vete a la mierda Antón..." 44:09 Alo: tu eras un cazador, no? E: yo era un cazador, si. Alo: entonces que pasa? Que eres un tipo solitario, que le gusta ir con su mascota o como va el tema? E: no, no... Alo: igual que a mi hermano le gustaría ser negro... E: si,...no... creo que no tiene nada que ver. O sea, te coges a lo mas parecido a ti o lo más distinto a ti. Como primer personaje. Creo, eh? Yo me pillé pues lo que más me...disparar desde lejos, tener un gatito que me haga compañía,...además me hice peletero, vas cazando y vas pelando a los animales... y este como es un flipado pues se hizo un brujo negro calvo. Alo: pero porque te lo hiciste Antón? Porque escogiste ese personaje? A: porque? Alo: nunca me los has dicho A: un humano, porque me gustan los humanos mas que un enano o un elfo o un gnomo o un draenei. Negro porque me gusta el negro, calvo porque me gusta calvo, con cara de mala leche porque soy un brujo y porque me molaba el tema de la oscuridad y de meter magia así chungas. Alo: y porque no e hiciste de la orda? A: porque me dijeron que había mucha mas gente y era mas fácil subir en la alianza. Entonces como es un juego en el que interactuar con muchísima más gente pues empecé con la alianza y ya continué. Me gustó y me quedé con esa. 45:57 Alo: y eso también te lo coges tú, lo de ...? E: mira aquí lo estoy cambiando todo. Tienes opciones, color de piel, cara, estilo de pelo, color y pelo de la cara. Alo: y el tuyo como era?
1.3	01:00:49:15	01:00:50:10	49:33 E: hombre yo se me de uno que tiene un pala en la orda

		<p>Alo: pero siempre está en la alianza A: pues hazte una humana paladín. E: no, humana, no. Elfa. Alo: creo que me voy hacer una elfa para poder ir de la mano de dani. E: ahí, ahí vamos hacer la novia de ciclik. Así, blanquita amb la cara un dibuixet d'aquells. Alo: puedo llevar tatoo? E: claro.</p> <p>50:07 E: las espadas de.. y el pelo como lo quieras? Aquí está lo nou? A: no, no, no Alo: que es lo nuevo A: que con la expansión pusieron barberías Alo: ah si , es verdad A: donde te puedes cortar el pelo Alo: ah si , e lo dijo el gabi, que lo habían puesto para las mujeres (Se rie Antón) si con su discurso machista E: el gabi machista? (irónico) es el mismo gabi?... Y que color quieres de pelo? Tienes verde, tienes blanco, azul, violeta, verde, verde oscuro... A: ponle blanco E: te gusta esta chiquilla? Alo: bueno, esto no está mal, no se me parece mucho. E: bueno, partiendo de la base de que es una elfa... (risas)...nosé sino hacemos una enana, osea una gnoma, son muy graciosas. Mira que mona: ALODIA... A: clavada (riendose) Alo: oye Antón vete a la mierda, yo no estoy tan gorda... E: una maga no? Alo: porque? E: porque usa magia pero no magia mala como el Antón, usa magia guay. Tipo hielo, fuego, misiles arcanos... mola esta chiquilla, yo la veo. Alo: pero es que si voy con ciclik así de la mano, voy hacer un poco el ridículo... E: no sé, hay taburetes... Alo: vete a la mierda! E: es que es muy enana, es la cosa mas bajita y el elfo lo mas alto.</p>
--	--	---

			Alo: por eso que no pegamos. A: hombre yo creo que...(se calla) E y Alo: habla, habla,... A: hombre alo mejor esta se parece un poco mas (se rie) Alo: no te tiro la cámara porque pesa mucho. E: no va hombre vamos hacerlo ya Alo: no, aun no E: no, tienes que concéntrate bien.
1.4	01:00:54:15	01:00:58:00	54:28 Alo: esta soy yo... E: no sé, que quieras cambiar? Alo: el color del pelo E: que color quieras? Alo: verde? La ropa no se puede cambiar? E: en level 2 Alo: cuanto se tarda? E: 10 minutos Alo: de 10 minutos en 10 minutos sube de nivel? E: no, esa es la putada. Al principio alo mejor en 1hora puedes subir tres niveles, Antón? A: si E: 4 niveles los subes si más o menos sabes por donde van los tiros. Alo: o sea que como no lo sé me voy a tener que tirar 4. E: no, no...porque es muy fácil, yo que se...vas hacia un tío que tiene un interrogante en la cabeza, aprietas y te dice que mates a estos...luego vuelves: oye los has matado! Y ahora que, pues ahora vete a una fuente que hay ahí y rellename esta cantimplora que lleva agua de no se que y tengo que cuidar a un cervatillo que está apunto de morirse. 55:58 te vas allí matas a los 14 cabrones que hay al lado de la fuente, coges el agua y te vas, y dices toma, toma el agua: que buen tío eres... Alo: y así te has pasado tres años? (risas) E: bueno, he matado murlocs también (risas) no eso de subir de nivel, cuando llegas al nivel frontera, que en su momento fue el 60, luego el 70 y luego el 80 es cuando empiezas hacer instancias. Son grupos de 5 personas, 10 personas o 25. a nivel 60 eran de 20 y 40. de cuanto eran las instans grandes?

			<p>A: de 40 Alo: pero es demasiada gente, no? E: y piensa que hay un tío grande Alo: no, no, si ya lo he visto un tío hablando a 25. E: y de 40 flipas. Lo que pasa es que hay mas tendencia a que se lie. Hay mas gente y mas probabilidad de error, mas probabilidades de cabreos...de todo... A: mas divertido Alo mas divertido con mas gente? A: para pasar un rato bien si. E: a ver Leonard porque es un brujo negro y clavo, le gusta reírse de las cagadas de los demás. Como más gente más te ríes.</p> <p>57:42</p> <p>E: esta claro, es como cuando vas a jugar PVP y juegas contra los de mineonda, es un servidor de mancos Alo: en serio, me lo estas diciendo en serio? E: son mancos todos A: pero por definición Alo: ah! Pero es mentira, no son mancos. E: son malisimos E: pero llamáis mancos a los que son malos E: ah, si! No es que les falte ninguna extremidad es que son malisimos. Alo: digo es que si les falta una mano mal vamos...</p>
1.5	01:00:12:00	01:00:14:30	<p>58:18</p> <p>Alo: ye sto? E: estos son tauren Alo: ah! Es que parecía un cerdo en la pantalla E: a ver, un cerdo no tiene cuernos. Alo: pero este es de la orda yo quiero hacerme de la alianza E pero como no te decides... Alo: mañana, mañana lo miraré todo..., siempre van iguales vestidos? A: al principio si E: si Alo: todos A: depende de la clase cada clase tiene uno E: cada clase tiene sus bailes, vale?</p>

			<p>Alo: ah! Ya he visto los de mi hermano y los del dani E: te voy a enseñar un video que salen los bailes del wow con el videoclip correspondiente. Alo: ah! Vale entonces tengo que cogerme al que mejor baile. E: no sé, cogerte la que quieras. La elfa de sangre es la que... Alo: pero es de la orda E: hazte orda si da igual. Esto no puede salir, los juegos piratas.....</p>
--	--	--	---

Cinta 2			
Name	Media Start	Media End	
2.0	02:00:00:01	02:00:03:05	<p>Anton se prepara un café en la cocina del piso y comienza a hablar a cámara de su experiencia con el juego y como lo vivió y lo vive ahora, intercala opiniones con Alodia que está detrás de cámara.</p> <p>rimeros planos a la café haciéndose y las tazas.</p> <p>Alo: "Bueno, cuentame un poco cuanto hace que lo dejaste?"</p> <p>A: "Pues lo dejé para Reyes..."</p> <p>Alo: "Y que y que??... lo hechas de menos?"</p> <p>A: "Ahora tengo un poco de curiosidad por ver como es la nueva expansión... mas que anda un lugar, que son las nuevas masmorras que están abriendo... de hecho esta mañana me dio tentación de mirarlo por internet..."</p> <p>Alo: "Y que has mirado?"</p> <p>A: "Es que he recibido un correo de blizzard, como estoy apuntado... siempre me llegan publicidades de blizzard y estaban publicitando el nuevo parche que va a salir..."</p> <p>Alo: "Y que hay de nuevo ahí?"</p> <p>A: "Lo he visto por encima.. sobre todo que abren unas zonas del 'dubai dubai' (eso entiendo, pero no estoy segura que de dija</p>

			<p>exacto eso) que son unas masmorras que estan en el norte...es una zona muy shula y tengo curiosidad por ver que hay ahí, porque hay nuevos items y hay nuevas piezas...hay nuevas armaduras de nivel 8 y ni siquiera lo he visto y tengo curiosidad por verlo..."</p> <p>Alo: "Y vas a volver entonces?"</p> <p>A: "No, (ríe) tengo curiosidad no más de ver alguna imagen de como es..."</p> <p>Alo: "Pero porque tan radical?... si lo dejas, ya no vuelves y ya esta"</p> <p>A: "Si es como dejar de fumar... sabes... que si empiezas otra vez, es un rollo... pues es lo mismo... un poco en la tarde, ostia... es mejor desde que no juego... (Alo: "Porque)... Porque desde las 6 de la tarde que llego a casa, puedo ir al gimnasio, ir a cenar o tomar algo o hacer mil cosas que antes no podía..."</p> <p>Alo: "Pero, no estabas obligado a hacerlo antes?"</p> <p>A: "No, pero no... (cara de risa, como delatandose un poco) pero obligado entre comillas... o sea vale, te gusta, pero tienes que llegar a casa, tengo raid y de 7 a 8 voy a vender esto, voy a garden house a ver que hay... voy hacer mil cosas, yo que se y a las 8 voy a estar preparado, habertelo currado para que te dejen jugar y de 8 a 12 sin parar..."</p>
2.1	02:00:03:30	02:00:05:10	<p>I: "Pero no era una obligación, tu querías eso?"</p> <p>A:"Si, iba muy bien... pero ahora que no tengo el gusanillo de jugar tanto, digo ostia.. paso... el otro día estabamos hablando con el Eti, solo de pensar que ahora mismo estariamos pendientes de mierda de aqui a media hora me tengo que ir, sabes... y luego hasta las 12 no podre hacer nada, estar toda la puta tarde ahí... en cambio estar tomandonos algo con un shawarma, de puta madres...</p> <p>I: "Pero algo tiene que haber antes?"</p> <p>A: "Siii, porque te gustaba (Enfadado)..."</p> <p>Alo: "Es contradictorio lo que dices.."</p>

			A: "No, porque... tampoco te das cuentas... tu??... como te lo digo (Mira hacia el suelo, no sabe como explicarlo con cara de afligido)... sagradamente quieres jugar, porque te gusta jugar, lo que pasa es que hay segun que dias hay que cosas que no son tan divertidas, si vas a ver cosas nuevas, por ejemplo un dubaer, vale!.. ahora cuando saquen el nuevo parche, sera una pasada.. o sea los raid iran a una masmorra nueva, ves contenido nuevo del juego y el contenido nuevo pues siempre mola... han abierto un bar nuevo, pues ostia vamos al bar nuevo, sabes.. es una novedad, pero cuando ya llevas 3 meses, viendo cada dia la mismo sitio, y mas sobre todo cuando te han caido los items que ya tu quieras, sabes.. ya tengo todo lo que quiero, cascós y tengo la espada y no se que... pues vale venga, hay que ir pa' que la demas gente se vaya equipando, al principio te hace gracia, pero cuando llevas 3 meses ostia estas un poco cansado... te apeteceria hacer otras cosas, como hacer arena con alguien o irte de buttergraound o lo que sea, que cosas que si estas en un equipuntera son cosas que no puedes hacer, porque siempre tienes que estar ahí y a no ser que tengas permiso expreso del oficial, pues tienes que ir de raid siempre... entonces ahora disfruto de tiempo libre (Lo dice euforico y riendo)
2.3	02:00:06:50	02:00:10:05	<p>... el caso es, ayer lo comentaba con un tio del curro, me pongo tiempos limites cuando juego videos juegos de rol on line, o juego una partida de media hora y ya esta, porque sino estamos 3 horas...sabes y luego, hay que planchar, hay que recojer la ropa, hay que hacer la cena, hay que limpiar la casa, hay que hacer no se que, entonces hay que ponerse tiempo limite, vale!... Yo a veces, no soy tan radical, si tengo ganas y tiempo de ocio, tu dedicas el tiempo que tu quieras, vale!... yo que se, el meircoles estaba rayado y cuando volvi del curro dije me lo paso de 7 hasta que me vaya a dormir jugando y a las 7 me puse a jugar, vino un colega y ya esta hasta las 4 de la mañana que estuvimos jugando, pero esto fue un dia, que puedes y tal, pero la otro dia estas reventado... pues la dia siguientes no haces nada y te vas a dormir antes, lo que sea... en cambio en el wow, al nivel de que jugabamos, tienes que estar todo los dias... y claro al final cansa un poco... pero claro siempre es lo mismo, van sacando cosas nuevas y ver lo nuevo que sera, ver que cosas tienen...</p> <p>Alo: "Eso es lo que hacen para que la gente..."</p> <p>A: "Claro, es un juego que nunca se acaba y cuando se este acabando esta expansion, el limite de que esta ahora de 80 lo subiran a 90 y mas gente se enganchara y la gente que estaba esperando tendra contenido nuevo y ya esta...Pero bueno, que se siempre es aquello... ES UN VICIO, hasta que no lo dejas realmente no te das cuenta de todo el tiempo... yo que se..."</p> <p>I: "Pero tu lo acabas de decir: es un vicio"</p> <p>A: "Si, es un vicio, yo lo reconozco, si como fumar.. yo fumo es un vicio, lo se, pero lo asumo y no me arrepiento de haber estado jugando todo este tiempo, me lo he pasado muy bien, a parte que he conocido gente... pero bueno es como... yo que se"</p>

		<p>I: "Pero como todos los vicios, tiene que tener algo para llegar a eso... o sea como vivias tu vida antes que jugabas al ahora que no te entusiasma tanto..."</p> <p>A: "O sea si me ha cambiado?"</p> <p>I: "Claro, porque si tu siguieres igual que antes, seguirias jugando y tendrias el mismo entusiasmo de jugar el juego ahora, pero en el fondo no quieres porque te da miedo"</p> <p>A: "No, a ver... realmente ahora mismo no me da miedo de volver a engancharme, no creo que me volviera a enganchar... a lo mejor lo probaría un poco o jugaría de otra manera... me conectaría con el Eti de vez en cuando, haríamos arenas, que es jugar los dos solos, con mas gente y tal, pero los dos solos, no dependemos de 24 personas mas y estariamos ahí, haríamos una hermandad, cuatro cosas y nuestro rollo...que puedes dejarlos cuando quieras, pero no volveríamos a chuparnos ahí un periodo... porque es una pesada... un periodo de tralar (eso entiendo), que no te puedes mover, que te has portado bien... venga hombre, ya somos mayorcitos y va pa' hacer estas cosas (ríe)... entonces no tengo miedo de volver a caer... no volvería a jugar, no creo que vuelva a jugar... blizzard la compañía esta planeando otro juego, que si sale algo no lo llegue a probar (Como dicendo igual puede que si hay algo nuevo lo pruebe), no te dije que no..."</p> <p>I: "La tentación esta..."</p> <p>A: "Claro... a ver el tipo de gente que se engancha en este juego, es tipo de gente que se engancha facilmente... son Viciocillos (Y mueves las manos como indicando " ")... son viciosos vale, siempre he jugado la ordenador.. no se.. deje esto y me compre el X Box (algo así), sabes y no me paso 4 horas jugando aquellos, pero vale hay veces que me paso jugando 6 horas al X box, sabes... CAMBIAS UN VICIO POR OTRO...Al final es mas o menos así, a lo mejor no tan extremo, porque aquello es muy diferente, tienes obligaciones..."</p> <p>Alo: "Eso es lo que mas te ha enganchado del juego..."</p> <p>A: "si, siii...quedarme dias sin cenar, sin dormir, todo por jugar a esto...como también hay gente que se pone a juagr la pro de la playa y se pasa toda la noche jugando... pero bueno son unos dias y ya esta... en cambio aquello no, a veces te pilla un mes tonto y estas un mes que no paras (silencio)... y claro al final..." se calla y comienza a guardar las cosas del cafe.</p>
--	--	--

2.4	02:00:14:50	02:00:17:00	<p>Plano entre medio del mueble de la sala, se ve a Anton de lejos en la sala del ordenador, fumando mirando el ordenador.</p> <p>Alo:"Subelo!!... desde aqui o desde alli se sube?"</p> <p>A: "Es que no me deja poner el video"</p> <p>se comienza a escuchar el audio del juego en la sala. Entra Laura al plano con la percha, se ven ambos.</p> <p>Anton continua fumando frente al ordenador. Se ve Laura en el plano.</p> <p>Alo: "Esto es un video.."</p> <p>A: "No, no, no... esto es la musica de la ciudad" Sigue apareciendo Laura en cuadro.</p> <p>Anton va manejando las teclas del ordenador. Alodia se comienza a acercar con la camara hacia la sala del computador.</p> <p>Alo:" Eso es de dentro del juego" Refiriendose al sonido que estabamos escuchando.</p> <p>A: "No, no, no... esto es antes de poner el usuario... estoy tratando de buscar, pero no se porque no se me carga el cinematico?"</p> <p>Alo:" Hombre si pudieras jugar en el comedor asi, y con la musica asi (riendose)... entonces si que seria way!"</p> <p>Primer plano Anton frente al ordenador. Primer plano a sus manos en el teclado.</p>
2.5	02:00:18:00	02:00:20:00	Se graba solo sonido, se escuchan a través de los parlantes los clics que va haciendo en las páginas del ordenador. Anton sentado frente al ordenador y se le ve a través del mueble y comienza a sonar la música de inicio del juego, donde se dan las indicaciones de la historia del juego. Anton mira hacia la cámara y hace un gesto de divertido. Anton se para, el plano sigue fijo. Anton sale hacia la sala y vuelve a entrar a la sala del ordenador. Esta muy concentrado viendo el ordenador y la música se escucha fuerte de fondo. Mira nuevamente a la cámara y ríe, como una risa de nervio, mientras sigue sonando el inicio del juego, ni siquiera pestañeó.
2.6	02:00:21:50	02:00:22:30	Anton en la sala tratando de conectar hacia el televisor.

		<p>Alo: "Pero, esto va ir sincronizado?"</p> <p>A: " Si, puedo enchufar esto ahí, si quieres?"</p> <p>Anton trata de que el juego se vea en la pantalla del televisor.</p> <p>Anton pone cara hacia la cámara. A: "Wualaaaa...."</p> <p>Vuelve hacia el computador y lo apaga en la mitad de la grabación. Anton con el control remoto trata de ver si puedo conectarlo al televisor.</p> <p>A: " No me jodas!!"</p> <p>Alo: "No se ven...Tambien me pasa con los videos mios que no se ven"</p> <p>Prepara el portatil para tratar de enviarlo desde allí al televisor, con el sonido y todo. Conecta un cable, y se sienta en el sofa para conectar todo ya en le televisor.</p> <p>Alo: "Estos videos los tienes ya descargados?"</p> <p>A: " Si..."</p> <p>Alo: "Y para que??"</p> <p>A: "No te vienen con el juego..." Con el control remoto comienza a ver todo ya.</p> <p>A: "Esperate que me tengo que bajar un programa..."</p> <p>Alo: "Joder..."</p>
--	--	---

2.7	02:00:26:20	02:00:30:00	<p>Suena el timbre de la casa.</p> <p>Alo: "Este tiene que ser el dani...ahora se va asustar" Alodia mira con la camara por la pantalla del timbre. Se ve la sombra de laura con el microfono. Abren la puerta a dani y mira con susto y risa la camara. Nos saluda a todas.</p> <p>Alo: "Has sabido llegar bien?"</p> <p>D: "Hombre, pues claro.. tu que piensas?"</p> <p>Alo: "Mi hermano, nos esta montado un cine del wow"</p> <p>Dani deja sus cosa sobre la mesa.</p> <p>Alo: "Has comido bien??"</p> <p>D: "ufff, en el mc donalds"</p> <p>Alo: " O sea bien, no (rie) para ti??"</p> <p>D: " O sea que va si estos comen más que yo?? tu pensabas que yo comia, pero tranqui lo que tragan estos... pero esto no lo grabes" risas.</p> <p>Alo: "Bueno, dame un beso" se acerca a la camara y le da un beso.</p> <p>D:"Y que estas montando tu?"</p> <p>A: "Del juego, del wow..."</p> <p>Alo: "Bueno, que tal le trabajo..."</p> <p>D: "Ufff... bueno en mi linea he empleado pronto..."</p>
-----	-------------	-------------	--

			Alo: "Pero no ibas a comer con el kira y el otro?" D: "Si...ya he ido a comer con ellos, he ido primero al bar y luego me he ido a comer con ellos...media al bar para esperar al gono, lo peor este hombre..." Alo: "¿Quien es el gono?" D: "Ufff un antiguo compañero de Agnostic...es un personaje, rollo kira, pero delgado en rubio..." Alo: "Pero de 18 años..." D: "Noooo, Kira que tiene 22..21 o 22 años tendra..." Anton esta en el ordenador bajando un programa y concentrado frente a la pantalla. Alo: "Yo voy hacerme el player ahora..." D: "Tu hazte lo que quieras" Alo: "Pero me ayudas a hacermelo" D: "Siii...Yo te dijо rogert no muerto, pvp..." A: "Habiamos decidido, enana.." D: "No, que va... mejor una g gnomo, que va..." Alo: "Oye, nos os metais conmigo vale!"
2.8	02:00:31:45	02:00:32:40	Alo: "Que es lo que te quieres comprar??"

		<p>D: "Eso... Leo, tio ponme le G13 ahi en le youtube"</p> <p>Alo: "Pero, que es?"</p> <p>D: " Es un teclado para jugar la wow, que tiene.. ahhhh ya lo verás, es que es impresionante... 80 palos vale!!...Ahhh bueno esperate..."</p> <p>Se ve la imagen del televisor, (esta super reventada la imagen) donde se va a proyectar lo que esta hablando dani.</p> <p>D: "Me lo enseñaron hoy por casualidad en el trabajo, y dice: 'Quiero uno de esos'... Ya lo veras, lo han hecho para el wow, para jugar la wow, play with wow... impresionante."</p> <p>Alo: "Pero, no lo han hecho pa eso..."</p> <p>D: "Escucha, escucha el reportaje... ya veras"</p> <p>Alo: "Me vas a poner un reportaje?"</p> <p>D:"Claro, para que aprendas..."</p> <p>Alo: "Lo voy a tener que comprar..."</p> <p>D: "Nooo, me lo voy a comprar, no que te lo vas a comprar... me lo voy a comprar yo..."</p> <p>Alo: "Pero, voy a empezar ahora..."</p> <p>D: "Pero tú no eres pro, tu eres... un snoop... El leo tampoco, le tenemos que comprar un teclado con un boton (Hace el gesto con las manos), pa' que haga asi... (Hace el gesto con la mano como ir apretando le boton)... Yo no, yo necesito 12 botones, el no.. el con uno tiene... o no Leo?"</p> <p>Alo: "¿Porque dice eso anton?"</p>
--	--	--

			A: NO ENTIENDO NADA DE LO QUE DICE, PERO ES UNA FRASE CORTA Y SIN MUCHA IMPORTANCIA.... Son envidias, los del wow nos tenemos envidias a nosotros..." I: "Tu no le dices Anton" D: "Anton no, porque es leo... leonard, porque se llama Leonard, yo lo conoci como Leonard y sera mi cuñado Leonard..." Alo se rie. D: "Aqui estamos viendo la super conexion de Leonard en su casa...de 200 K por segundo..."
2.9	02:00:33:00	02:00:35:00	Se ve en la pantalla del televisor, un mapa del juego. Ya ha conseguido poner el video en el televisor. Se empieza a escuchar el audio de presentacion del juego. D: "Mira, ahi yo estaba cuando era chiquitin" indica con el dedo hacia la pantalla del televisor. Alo: "¿Donde?" Dani se para e indica con su dedo: "Aqui, ahi naci yo" D: "... Uyyy un enano...mira se me ponen los pelos de punta" esta concentrado viendo la tele, con la musica de fondo. D: "... esto es un enano hunter, es un cazador... eso es hiron fox" Primer plano de dani, viendo concentrado la tele. "... mira esa es prima hermana mia" indica el televisor. "Una nigthder... es un druida..." se ve el personaje en pantalla. Alo: "Eso es lo que me voy hacer yo..." D: "Hombre, por favor... eres mi novia!!... tu tienes que ser por lo menos una elfa de la noche, porque sino de aqui va a salir una mezcla mas rara..."

		<p>Alo: "Nuestro hijos puenden ser..." Se rie.</p> <p>D: "Salen Horda despues...Ohhh!! impresionante (Mientras ve el video)... este es un warlock, como tu hermano, pero este es pro, este sabe jugar..." se ve en la pantalla el personaje del juego.</p> <p>D: "Es bueno le video este... alo, sabes lo que quiero pa Reyes..."</p> <p>Alo: "Que quieres?"</p> <p>D: "Ahhhhhhh una figura personalizada..."</p> <p>Alo: "Vaya, de aqui a reyes queda mucho..."</p> <p>Anton sentado frente al computador y con el televisor de frente.</p> <p>D: "Impresionante intro eh!"</p> <p>Comienza otro video.</p> <p>D: "Si hacen una pelicula la voy a ver.."</p> <p>Alo: "Pero estamos haciendo una..."</p> <p>D: "Pero no del juego, no es lo mismo..."</p> <p>Primer plano de perfil a la cara de anton, mientras mira la tele.</p> <p>Alo: "Parece que se te van a saltar las lagrimas Anton" Rie.</p> <p>Anton mira a camara y se rie. Se ve emocionado. Anton se levanta y revisa los parlantes.</p>
--	--	--

2.10	02:00:40:00	02:00:41:00	<p>Anton muy concentrado viendo el televisor (otro video) y mira hacia la camara y hace el gesto de : Wuaaaala!! con la boca. El dani mas serio mira el televisor.</p> <p>Alo: "Esto es lo de lasch of the king (Eso entiendo)"</p> <p>D: "La expansión nueva..."</p>
2.11	02:00:45:30	02:00:48:50	<p>Anton y Dani estan viendo un video, que dani no conocia.</p> <p>Alo: "El ha jugado algo que tu no..."</p> <p>A: "Siii...."</p> <p>D: "Es que cuando llego a nivel 80, me fui de inmediato a hacer heroico, esto no me importa..."</p> <p>A: "Aca se junta la alianza y la horda..."</p> <p>Se ve el video en pantalla.</p> <p>D: "Este es el el pierre 8 de warlock.. sii, siii es el de warlock..."</p> <p>Plano detras del mueble del la sala, se ve a Anton viendo el televisor y las imagenes del juego frente a el. Entra microfono. La camara se mueve, se ve a dani y anton mirando le televisor.</p> <p>A: "Y quien viene ahora.."</p> <p>D: "Ciclik (rie)"</p> <p>A: "Los guardianes.. Ahora si entras con mi player, esto esta asi... (refiriendose al video del televisor)... y esta la reina de los dragones, la madre de la puerta...Tu como no has acabado..."</p>

			<p>46.30</p> <p>48.48</p> <p>Alo:"Trae tabaco.."</p> <p>D: "Vas a pillar malos habitos..."</p> <p>Anton esta ingresando la clave de su ordenador, para comenzar a hacerle un personaje de Alodia y explicarle la dinamica del juego.</p> <p>D: "Tienes la contraseña.."</p> <p>Alo: "Pero yo la tengo que saber, si voy a venir siempre a jugar... por cierto anton, puedo venir cuando quiera..."</p> <p>Corte brusco.</p> <p>Alo: "A ver Anton...te explico como va, vale!! (El toma la camara).. vale ahora esta grabando, si quieres hacer zoom los haces con estos dos, poco a poco /Se ve un zoom en pantalla hacia la cara de dani)... en teoria ya esta enfocada, te la voy a poner en automitica a vr si se enfoca automaticamente... no se enfoca automaticamente..."</p> <p>D: "Venga, hombre ya..."</p> <p>La camara la tiene Anton y comienza a grabar el. Alodia se sienta, se saca el vendaje de la mano y esta junto a Dani y se pone a fumar.</p>
2.12	02:00:49:40	02:00:55:00	<p>Comienza a sonar el movil de Alodia.</p> <p>Alo: "Uyyy, mi movil... apagadlo... Apagalo Igna, cuelga y apagalo..." Se lo entrego y se a Alodia con el movil en sus manos y lo apaga.</p>

		<p>Alo: "A ver..."</p> <p>D: "Tienes que explicar que coño vas hacer... Tienes que explicarle al Leo.."</p> <p>A: "Tu hazlo y yo te grabo"</p> <p>Alo: "Que me voy hacer mi personaje..."</p> <p>D: "Venga, va.. A ver, que quieres ser: Alianza o Horda"</p> <p>Alo: "Alianza, forever... porque todos sois de la alianza"</p> <p>D: "Bueno, vale va... entonces de la alianza tenemos, humanos..."</p> <p>Alo: "Mujer"</p> <p>D: "¿Y porque mujer?"</p> <p>Alo: "Porque soy una mujer y quiero ser una mujer..."</p> <p>D: "Bueno, de gusto no hay nada escrito... Luego tienes humanas..."</p> <p>Alo: "Humanas, no... no tiene gracias, porque ya soy una humana... aunque mi hermano sea un humano negro, (rie) ... si o no Anton" (Se ve Laura dentro del plano con microfono)</p> <p>D: "Luego tienes a las enanas..."</p> <p>Alo: "Que estos es lo que me decia mi hermano ayer que parecia mas..." Dani pone cara de sorprendido y con risa. se ve en pantalla la enana del juego.</p> <p>D: "Los elfos de la noche, Yo soy un elfo de la noche... luego los gnomos, que a mi me encantan los gnomos..."</p>
--	--	---

		<p>Alo: "nooo, a mi no me gustan..."</p> <p>D: "Pero tambien depende la clase que te quieras hacer... si, que es lo que te gustaria ser..."</p> <p>Alo: "Segun el gaby, las mujeres deben ser magas o ue hagamos cosas de lejos..."</p> <p>D: "Y porque?"</p> <p>Alo: "Porque las mujeres somos asi..."</p> <p>D: "Que nos aben jugar la Wow..."</p> <p>Alo: "Si...Me hago una delfa de la noche, porqueeee...."</p> <p>D: "Bueno..Pero una elfa de la nocheee...."</p> <p>A: "Druida"</p> <p>D: "Si druida...porque puedes cantear (eso entedi), curar y hacer de gps (eso entendii)... yo pienso que es la clase mas versatil..."</p> <p>Alo: "Y como escogo la clase.."</p> <p>D: "Aqui, (indica la pantalla con su dedo) la clase, tiene los hunter, los rogerts, los diprix, los dk y los druidas.."</p> <p>Alo: "Esto que es... yo me cogeria esto, porque me mola la ropa..."</p> <p>D: "Eso es un sacerdote" Se va viendo la pantalla del ordenador con los personajes. "Esto es un dk..."</p> <p>Alo: "Esto es lo que seria yo... un druida... esta way, me mola la ropa...si, pero le pelo no.."</p> <p>D: "Bueno, ahora se cambia..."</p>
--	--	--

		<p>Alo: "A ver color de la piel... cuantos hay?"</p> <p>D: "No creo que muchos... cambiale primero el pelo, ponle el pelo que quieras?.. luego a traves del pelo, le busca ya la cara... asi como tu" se ve como le va cambiando el color del cabello en la pantalla.</p> <p>Alo: "Y ahora la cara, este no parece muñeca pepona... bueno la cara despues no se ve, le pongo una mascara y no se ve...Ya esta, no puedo escoger nada mas.."</p> <p>D: "Pues no...nombre"</p> <p>Alo: "Pongo mi nombre.."</p> <p>D: "Pon lo que quieras..."</p> <p>Alo: "Y ahora..."</p> <p>D: "Aceptar.."</p> <p>Alo: "chan, chang, changgg!!"</p> <p>D: "No lo hagas Alodia, no lo hagas!!"</p> <p>Alo: "Un mes solo.."</p> <p>D: "Yo diria 3 dias y dejalo...pero como prefieres un mes..."</p> <p>Alo: "Un mes hasta que terminemos de grabar..."</p> <p>D: "Pues venga..."</p> <p>Aprieta aceptar y ya tiene el personaje.</p>
--	--	--

		<p>Alo: "Ya estaaaa!!"</p> <p>D: "Pon enter en el mundo y escucha la historia de la chica de los elfos de la noche... y aqui es donde yo naci.."</p> <p>Alo: "Pero yo lo quiero en español..."</p> <p>Comienza a contar la historia de los elfos. Se ve Laura en pantalla.</p> <p>Alo: "Y ahora que?"</p> <p>D: "Te explico el tema, vale!... estos de aqui son tus ataques, que los tienes en este libro de aqui... tienes aqui el balance y restos, vale!.. ahora solo tienes 2 posibilidades o hacer daños a rayos o curar, son poco las dos ramas de las 3 que tienes... luego son habilidades pasivas que tienes, yo que se o las profesiones que puedes coger, lo que tu quieras... aqui tienes las habilidades, vale!... que ahora de momento tienes 3, esta que pegas normal, golpe de palo, luego esta que tiras rayitos y esta para curarte..."</p> <p>Alo: "Y como lo hago..."</p> <p>D: "Pues... 1, 2 y 3, luego te mueves con la A, la s y la f... luego tienes una habilidad pasiva que es hacerte invisible, pero como no eres un roger.. sales del imbecible..."</p> <p>Alo: "Pero tu te pones imbecible"</p> <p>D: "Porque yo soy un roger... luego tienes aqui tu personaje, donde tienes aqui todas tus armaduras, todo lo que puedes llevar encima, mas tus estad, luego tienes reputaciones..."</p> <p>Alo: "uffff me estoy saturando..."</p> <p>D: "nooo, esto en verdad no lo vas a usar, esta pestaña no la vas a usar..." Laura entra en el plano con microfono.</p> <p>D: "... luego tienes aqui lo que te he dicho antes, libro de hechizos, logros... el registro de misiones, vale!... esto de aqui es una mision y si te sale una interrogante, es que puedes entregar una mision... luego tienes aqui, si tienes un amigo, a una gidi o una raid</p>
--	--	---

			<p>o lo que quieras..."</p> <p>Alo: "Yo puedo ponerte a ti de amigo y podemos hablar..."</p> <p>D: "Claro..."</p> <p>Alo: "Que way!!"</p> <p>D: Y nada ya esta.."</p> <p>Alodia comienza a jugar y todo el tiempo mientras le iba explicando dani, se veia en pantalla paso a paso del juego</p>
2.13	02:00:58:00	02:00:59:12	

Cinta 4			
Name	Media Start	Media End	
4.1	04:00:04:39	04:00:06:40	<p>4:39 Haciendo amigos</p> <p>A: Dónde pongo el barra dance? No lo hagas, dímelo!!!!</p> <p>D: Te vas a aquí, al chat, le das al enter y aquí lo pones y se pone a bailar.</p> <p>A: Qué sexi no?</p> <p>D: Y si por ejemplo quieres hablar conmigo, pones barra W, espacio y pones mi nombre, Ciclik. Decir a Ciclik... Luego puedes agregarme a amigos. Agrega a otros, por ejemplo...</p> <p>A: Ya tengo dos amigos!!!</p> <p>D: O si pones barra... haces un gesto obsceno, bueno los tienes aquí, puedes poner más... gritar... Esto es el chat normal, luego el chat de grupo que es barra P, que en verdad es barra party, campo de batalla que no utilizarás casi nunca... Chat de hermandad es /H</p> <p>A: Y yo cuándo puedo entrar a una hermandad?</p> <p>D: Ya, Yo te puedo invitar a la mía.</p> <p>A: Pero me van a aceptar?</p> <p>6:00</p> <p>D: Claro te ponen como un amigo de... o como alter mío</p>

			A: Y eso qué significa? D: Alter ego de Ciclik. A: O sea, que yo me voy a convertir en tu alter ego? D: Claro. Pedes entrar en mi guild, y ver lo que hacemos, las tonterías que decimos... A: O sea yo desde aquí puedo oír todo lo que decís. Me invitas? D: No desde aquí puedes meterte al ventrilo y escuchar todo lo que decimos. Podemos meternos en un canal tú y yo y charlamos. A: Mira, me va a servir para algo el juego... D: De raid no te podrás venir, pero para pasar de level... A: Bueno, tengo un mes. D: Sí, en un mes te vas a comer lo que te conté... En un mes no subes al 60 ni... A: Bueno, vamos a jugar, o qué. D: Bueno, eso digo yo, venga... A: Alo, venga grábame Antón. 6:32 A: Pero cómo paro de bailar? D: El tema de la cámara, lo controlas? A: A ver, espera un momento. Uh, ¿qué hemos tocado aquí?
4.2	04:00:09:20	04:00:11:00	9:23 Dani coge la mano de Alo. D: Claro que sí. Ves a por la quest (Risas) A: Es súper difícil!!! Saludos Alodia.... Mata a cuatro jabalíes... Tienes que ir a matar 7 sables... A: Siete sables y cuatro jabalíes... D: Te lo está quitando el hunter. A: Ahhh, cabrón... D: Marca esto, páralo... sable de la noche joven... D: Tú lo marcas... si quieres pegarle con el palo... Tienes una habilidad... Si le das al dos le vas pegando. Dos... En cada ataque se te va gastando el maná. A: Tengo que dar al dos para matar... D: Lotéalo... A: Qué es "lotéalo"? D: Dale al botón derecho y coge lo que tiene dentro, contra B, se te abren todas las mochilas A: Anda...

			D: Tienes una mochila sólo... Dale al zoom.
4.3	04:00:14:00	04:00:18:00	<p>14:01</p> <p>Antón: Tienes que saber de qué va la historia, si no sabes por qué los estás matando...</p> <p>D: Yo no me las leo las quests... Yo leo, mata a cinco jabalíes...</p> <p>Antón: Pues muy mal hecho. Tienes que saber por qué tienes que matar a un jabalí.</p> <p>D: Es lo que te ponía al principio, si le das a la quest...</p> <p>A: Espérate que lo estoy matando!!!!</p> <p>14:45 Alodia lee la quest. PP de ella leyendo. Dani enciende un cigarro.</p> <p>A: Ya está, porque ha llegado la primavera, como aquí y hay muchos animales de estos.</p> <p>D: Venga, venga, go. Sólo con el dos y ya está. Ya pillarás más habilidades. Un cinturón, aquí o a la C directamente. Arrástralos, te lo pone marcado y todo. Aquí sale brillante, puedes pillar algo.</p> <p>A: Es como si me fuera de compras.</p> <p>D: Más o menos.</p> <p>A: Me da algo nuevo.</p> <p>D: Si te quedas sin maná utilizas esto, si te quedas sin vida, utilizas esto...</p> <p>Ves que te sale en rojo, porque no puedes utilizarlo, tienes que acercarte. Ahora que ya está blanco puedes acercarte. Mira subes de level.</p> <p>A: Ya he subido de nivel? Uala!! Qué rápido, no? Qué emocionante.</p> <p>D: A ver si acabas la quest de una vez</p> <p>A: Jo, pero si no entiendo la máquina aún...</p> <p>Date la vuelta, baja, ahí... pero gira la cámara. El conejo. Mata al conejo.</p> <p>A: No que al conejo no tengo que matarlo.</p> <p>D: Luego lo vendes y te sirte para conseguir habilidades nuevas. Gírate...</p> <p>Si te pones encima, ves lo que es. Gira la cámara, baja la cámara, pincha y baja la cámara...</p> <p>PP desde atrás</p> <p>D: Mira una toga.</p> <p>A: ¿Esto me lo puedo poner también?</p> <p>D: Mira primero lo que tienes. Este te da 8 de armadura y este te da 3. ¿Cuál te interesa?</p> <p>A: El 8 ¿no? Mira me he comprado una toga!!! Anda... ya no voy verde, menos mal que no me he puesto el pelo verde...</p> <p>D: Si miras las quests, verás lo que te falta.</p> <p>A: ¿Qué son las quests?</p> <p>D: Las misiones.</p> <p>D: Los jabalíes ya están, te faltan los sables.</p> <p>A: Que son los grises.</p>

4.4	04:00:31:30	04:00:32:47	<p>31:49 Ale toma las medidas de las cejas de Antón. Planos detalle.</p> <p>32:24 Mueca graciosa de Antón.</p> <p>32:47 Plano chulo.</p>
4.5	04:00:55:43	04:00:57:30	<p>55:43 Cortando el pelo, poniendo vaselina, preparando para hacer el molde de la oreja. (Risas Antón)</p> <p>Ale: El algenato tiende a romperse, tengo que cubrirlo con vendas encima de tu oreja...</p> <p>57:24 Ale corta el yeso. PP yeso.</p> <p>Ale: Alo, ¿puedes ir a buscar una bolsa de basura?</p> <p>Ale se limpia las manos y limpia la mesa. Corta la bolsa de basura.</p> <p>A: Vas a parecer un marciano.</p>

Cinta 5			
Name	Media Start	Media End	
5.0	05:03:00	05:04:30	<p>3:06 Ale comienza a preparar el alginato.</p> <p>Antón: Y qué tal Ulduar? Cómo pinta?</p> <p>D: Pinta? Que no vamos a tirar ni al primer boss</p> <p>A: Quién está dentro?</p> <p>D: Está Odir, está... no me acuerdo de los nombres. Yo los he visto más o menos en video.</p> <p>Antón: Cuántos hay?</p> <p>D: Hay trece más o menos...</p> <p>3:25 Ale, le comienza a poner el alginato.</p> <p>Ale: Ahora concentradillo, no muevas la cabeza.</p> <p>Alo: No hables.</p> <p>Ale: Si hablas y no mueves la cabeza no me importa.</p> <p>Antón: Qué hay, ¿una o más mazmorras?</p> <p>D: Hay una. Una de diez y otra de trece...</p> <p>Antón: Es igual de grande que Nass.</p> <p>D: Más o menos... Tiene que ser más grande porque hay eventos con vehículos y todo.</p> <p>Antón: ¿Qué más sale en el nuevo parche?</p>

			Dani: El de doble de talentos, alguna aventura... 4:05 Alo ayuda a Ale a preparar el alginato. A: Qué bien huele (Se oye de fondo a los chicos) 4:30 Ale le pone el alginato a Dani para hacerle la oreja de Ciclik.
5.1	05:07:00	05:09:30	7:16 PP oreja. Ale se lava las manos. Plano de atrás de la cabeza de Dani. A: tranquilo. D: Ahora lo he notao demasiao pa dentro de la oreja. A: Don't worry. Ale: Ahora lo recubro de vendas de escayola. 8:56 Ale prepara las vendas y recubre la oreja de Dani. Alo: con esto es con lo que se hacen los yesos, que lo sepas. D: quiero verme la oreja luego... A: Como va co el pelo por encima le enganchamos con celo la oreja luego... Parece que lleves un auricular, jejejeje. Te vas a quedar enyesaoooo. Ale: Para reforzar el alginato, se rompe muy fácilmente...
Cinta 5a			19:19 PP perfil Dani 20:07 Habla otra persona (el Desa) Persona: Yo pienso Zeus que ante todo somos personas aparte de jugadores y si esta persona está aquí al cien por cien, está todos los días, termina la raids, no se queja por nada... Zeus: Pase lo que pase, que comprendáis las cosas, a veces las maneras no son... pero que estuvierais junto a quien tenéis que estar... Ya veáis por donde iban las cosas... Persona: Sí pero hay una cosa Zeus que es que a ver, yo no soy de los que arman jaleo, pero ahora como veo una cosa que no me parece bien... Zeus: que lo veo bien... Persona: Yo te digo un poco lo que pienso. Zeus: No, es que cada uno tiene que poner lo que piensa y es libre. Yo soy el primero que no estoy de acuerdo en esas formas y más cosas que me guardo para mí. Yo tengo unas maneras de hacer las cosas y hay gente que tiene otras maneras. Yo voy dando la cara y hay veces que me puede perjudicar o no, pero...

5.3	05:22:00	05:23:30	<p>21:22 PP perfil Dani jugando concentrado.</p> <p>Persona: Y que las cosas salgan bien, y si para eso hay que dar la cara, se da, entiendes, claro...</p> <p>Zeus: Tú ya lo sabes Desa que hemos hablado muchísimo... cómo soy yo, no os he engañado en ningún momento, yo siempre he cumplido mi parte, vosotros estáis cumpliendo la vuestra. Os estoy defendiendo mucho, más de lo que a lo mejor alguno puede llegar a creer, entre otras porque ya os dije que yo a los melés los defendería, si los tengo que defender los defiendo y es así. Internamente vosotros no os enteráis pero es así. Os estoy defendiendo porque creo que es lo justo, porque creo que estáis trabajando mucho.</p> <p>Persona: Y otra cosa que me preocupa también...es el DPS.</p> <p>Zeus: Dime...</p> <p>Persona: Si una persona no puede hacer más, tú no puedes exigirle más...</p> <p>Zeus: A ver, os voy a explicar una cosa que yo he hablado con otra gente, a ver. La experiencia que me da... y yo sé que vosotros también tenéis experiencia... Ahora estamos finalizando una etapa, en eso estamos todos de acuerdo. Los que estamos aquí, somos gente, voy a poner la palabra "profesional" porque sed toma las cosas en serio, porque lleva tiempo, porque sabe lo que hace, sabe cómo manejar su bicho... Con la gear que tenéis que es la máxima que podéis conseguir hasta ahora y las manos que tenéis que es lo máximo que podéis dar estáis consiguiendo un DPS, no? Ese DPS ya no se puede incrementar más, se puede subir un poquito más, pero ojo, por cosas externas o por equipos de boss. Nosotros no somos como los spel que les da igual las armaduras que tenga un boss. Nosotros, dependiendo de las armaduras que tenga un boss vamos a hacer más o menos DPS (Dani asiente con la cabeza). Dependiendo de los bufos que nos dé vamos a hacer un poquito más o un poquito menos DPS pero no va a haber grandes exageraciones. Ahora mismo hemos llegado al límite de los meles.</p>
5.4	05:29:20	05:33:00	<p>29:22 Dani hace gestos a Alo.</p> <p>Zeus: ... Y si una persona no me vale no me vale. Y si a una persona le veo posibilidades aunque en este momento esté mal voy a intentar ayudarlo lo máximo posible para que esa persona salga adelante y ya está. No sé, pero ya te digo, las demás... Coleguo? No sé, es que antes de que llegarais vosotros había gente bueno, pues voy a hablar de un melé. Llevaba más tiempo que yo, Robe, muy bien equipado, se le dio 20000 oportunidades, todos los días estaba online, raideaba al cien por cien pero el DPS no mejoraba, ni con un buen equipo, muchas oportunidades, era buena chica, nos hicimos muy amigos, teníamos una buena amistad pero eso no me influyó en la hora de reunirla y tomar la decisión y decirle, mira oye, no. No puede ser, y te estoy hablando de gente que llevaba mucho tiempo aquí, colegas y se fue a la calle. Y eso te lo puedo decir yo por parte de xxxx todo será igual.</p> <p>Persona: No, si yo he hablado con Marla y todo será igual, pero a ver... Si cualquiera puede hacer DPS que también lo haga por el guilt, me entiendes (no entiendo muy bien lo que dice). A ver, parece que la culpa la tenemos los DPS sólo, pero esto es un entorno sólo, si tu lo tanteas bien yo me voy a morir, me entiendes lo que te quiero decir. O sea todo es un entorno, y hay gente que mira todo ese entorno mira la gente que vale y mira la gente que no vale, y la que no vale sintiéndolo mucho hay que sacarla, me entiendes.</p>

			<p>Zeus: Sí lo que pasa, es que a veces hasta que se encuentra sustituto a una persona, hay que aguantar a esa persona. Si hay ya sustitutos en la guilt o hay exceso de esa gente en la guilt, pues es más fácil tomar la decisión, sabes.</p> <p>Persona: Hay que buscar un sustituto para esas personas que no hacen lo que tienen que hacer.</p> <p>Zeus: Y se buscan, y se buscan sustitutos, lo que pasa es que no se puede coger a cualquiera. Simplemente, cuando hay un sustituto para una persona se le da el toque y ya está...</p> <p>Persona: Sí pero es una falta de respeto, porque tú estás aguantando a una persona que sabes que no se va a quedar aquí y esa persona está luchando por la guilt y está conectándose todos los días... es un poco... injusto.</p> <p>Zeus: Ya lo sé que es injusto, pero a ver... Esto no es fácil para los oficiales tampoco pero lo hacemos todas las guilt en general. Lo hacemos por la guilt. No es la persona. Si a una persona hay que aguantarla, te digo una cosa, aquí ha habido familia mía y la hemos aguantado hasta que le hemos dado pasaporte y es familia mía.</p> <p>32:36 Alo y Dani, de perfil delante de la pantalla. Hacen algunos gestos. Sonrén.</p> <p>Zeus: Y yo he quedado con él para cenar, porque era mi cuñao, y yo no he hablado nada y sabía lo que iba a pasar. Y te estoy hablando de familia mía, yo soy el primero que dije, fuera, esta persona.</p> <p>Persona: Igual que te dije yo de Raid. Raid es un tío que lleva jugando mucho tiempo, he jugado muchísimo tiempo con él, pero si no conecta y no está ni na, pues no vale para estar aquí, me entiendes? Hemos de ser justos.</p> <p>Zeus: no, no, no, no, es así.</p> <p>D: En ese aspecto es lo que hay. Tú los pruebas y si ves que no te cumplen, hablas con él y mira... no has cumplido con esto y con esto y puerta, no hay más. Y el colegueo lo tienes fuera, sabes y en horas de raid pues no lo tienes.</p> <p>Persona: Es lo que veo, que hay colegueo aquí en horas de raid. Hay colegueo aquí y no echas a una persona porque es tu amigo, o porque te cae bien, entiendes, no debe ser así. Yo soy el primero que me salgo porque no valgo.</p> <p>Zeus: Yo haría lo mismo.</p>
5.5	05:42:30	05:44:30	<p>42:03 Alo lee mientras Dani está concentrado ante la pantalla.</p> <p>Zeus: Es que no sé si es ese...</p> <p>Persona: Es el mejora, creo.</p> <p>Zeus: Sí, por eso que... Durión. Durión, es un mejora, siempre ha sido mejora y tal y cual, me lo llevé a una heróica... y a ver, es que es gente muy indecisa, si si, vamos a probar y si sale vamos adelante, y luego me viene por detrás no diciéndomelo a mí, si no a un compañero de él, oye diles que no estoy seguro, porque y si no paso el trial... pues es un riesgo que hay que correr. Si túquieres estar en una gran guilt es un riesgo que tienes que correr. Trabaja para la guilt, mantén tu DPs, y te quedarás. Es que no sé, como siempre he apostado por las grandes guilt, nunca me he conformado con estar en una guilt de mierda, pues no lo sé.</p> <p>D: Está claro. Pues como nosotros, eh Desa?</p> <p>Zeus: Yo llevo cinco años así.</p> <p>Alo: Ostia... (flojito)</p> <p>43:03 Gestos de Dani hacia Alodia para que hable en alto. Complicidad.</p>

			<p>Zeus: La verdad es que si yo no estoy en una buena guilt, dejo el juego ahora mismo, porque yo no hago PVP ni chorraditas de esas, lo respeto a quien lo haga pero para mí es una sublime tontería y ya está. Yo vengo aquí para ver el contenido del juego, no para matar a un orda.</p> <p>D: Claro.</p> <p>Desa: Entonces, qué pasa, le has pedido disculpas a Edron o cómo se ha hecho la cosa?</p> <p>Zeus: Sí, incluso creo que han hablado Gemo, ha estado hablando con él y no sé... coño, aún el chaval ha puesto un post despidiéndose de la gente... que otro hubiera puesto...</p> <p>Persona: Es que no le han dejao, me entiendes? A ver, a mí me hacéis eso y yo me cagaré...</p> <p>Zeus. Es que, claro y aún así con educación swe ha despedido de nosotros, tú hubieras puesto sois unos hijos de puta y tal...</p> <p>Persona: A mí cuando me lo ha dicho me he quedao flipao.</p>
5.6	05:47:30	05:48:30	<p>47:39 Alo se levanta, sale de plano.</p> <p>Zeus: Pero en este caso tú le puedes decir, oye, habla con Zeus también. Yo me refiero a raiders, por ejemplo, que os digan cosas.</p> <p>Persona: Sabemos todos de quién hablamos. O hace falta ni que digamos su nombre.</p> <p>Zeus: Yo supongo que eso os molesta a vosotros.</p> <p>Persona: Pues hombre, pues un poquito sí. Nosotros estamos aquí, tú eres nuestro rol líder (?) y lo que tú digas lo hacemos.</p> <p>Zeus: Pues ya está.</p> <p>D: Claro.</p> <p>48:11 Alo vuelve a entrar en plano.</p> <p>Zeus: Eso yo ya lo he hablado antes, ya lo he hablado y he dicho lo que tenía que decir, que no me gustaba que se hiciera eso con buena o con mala intención, no me gustaba que se hiciera porque los demás se podían sentir un poco mal o bastante mal pues porque alguien le esté diciendo algo que no tienen por qué decirle. Yo ya lo he comentado y he dejado mi opinión ahí, esto no me gusta. Veremos a ver cómo va la cosa, igual que cualquier otro rol líder que os diga cualquier cosa: oye para subir DPs tenéis que yo que sé... tú no eres spelt? Pues dedícate a lo tuyo y yo me dedicaré a lo mío. Yo no me meto con lo tuyo, tú no te metas con lo mío. Y si tienes cualquier problema habla con Zeus, que él te lo va a aclarar. La mayoría no querrán hablar conmigo.</p>
5.7	06:03:00	06:05:45	<p>03:12 PP Dani en silencio.</p> <p>Alo: ¿Qué son el Kira y el Bratne? Los dos? El pack.</p> <p>Dani: Sí (risas).</p> <p>Alo: Donde va uno va el otro siempre.</p> <p>Dani: Casi siempre.</p> <p>Alo: Se lo vas a decir?</p>

		Dani asiente. Alo: Van a querer? Dani niega con la cabeza. 04:16 Alo hace un plano medio de Dani. Alo: Oye, yo quiero grabar la canción de la cobra... Dani: De la cobra gay? Alo: de la cobra gay, jeje. Y luego que la ponga. Dani: te la pone ahora. Añlo: Ahora. No está, ah sí. (Alo habla al móvil con su prima y mira los mensajes). 05:12 PP Dani Persona: Soy de Rubí. Dani: Vale, lo que pasa es que trabajo en Barcelona. 05:43 Alo apaga la luz. PP Dani en semi oscuridad.

Cinta 6			
6.0	06:05:00	06:07:00	<p>5:03 Dani de espaldas al ordenador. Voces de fondo de jugadores. De fondo se oye jugar a su hermano a la diana (ojo, está un poco picado). Alo entra en plano, fuma.</p> <p>Madre: Hago pan con tomate y...?</p> <p>D: No.</p> <p>M: No, qué? Ah, no te gusta el pan con tomate?</p> <p>A: El tomate no.</p> <p>M: Aceite si?</p> <p>(Alo asiente con la cabeza)</p> <p>M: Hombre, a ver, yo pregunto, no?</p> <p>D: Hombre yo preferiría ir al 3D (?), peor como queráis.</p> <p>M: Qué dices? (entra en plano, para escucharle mejor, pero Dani no habla con ella sino en el juego).</p> <p>A: Qué prefieres? (D hace un gesto para que se callen).</p> <p>No, haz alguno sin tomate para mí y ya está. Quieres que te ayude?</p> <p>(se oye a la madre de fondo).</p> <p>6:46 Alo sale de plano.</p> <p>D: Pues nada, invítame a Malibor (?) que voy yo.</p>

			<p>Zeus (¿?): Vas tú pues?</p> <p>D: Sí. Ahora, como lo tiréis os mato, eh. La semana que viene toca volver.</p> <p>Zeus: Tú ciclik quieres ir a Maribor?</p> <p>D: Sí, sí.</p>
6.1	06:07:30	06:10:00	<p>7:39 Alo acerca el plano de D. Suena la música del Wow. Vuelve a entrar en plano y se sienta junto a Dani. Alo también juega con su ordenador.</p> <p>A: Eso que ha sio? Qué hago ahora?</p> <p>Niño: Holaaa.</p> <p>D: Buenas.</p> <p>P: Ciclik, te odio.</p> <p>D: Qué va, en el fondo me quieres.</p> <p>Persona: Sabes que no.</p> <p>D: Te he dicho que siiii.</p> <p>Niño: Yo sí que te quiero Cliker...</p> <p>D: Pues menos mal... (Alo sonríe, se levanta y sale de plano).</p> <p>Niño: Aunque yo también odio al Cliker, me hizo una perrada.</p> <p>D: Cuándo?</p> <p>Persona: Cliker, por curiosidad, qué anillos llevas?</p> <p>D: Te los linkeo.</p> <p>Persona: Como lleves dos épicos...</p> <p>D: Claro que llevo dos épicos, qué te piensas que soy un nup (¿?) o qué?</p> <p>Persona: Bah.</p> <p>D: Perdona, pero uno segunda giro.</p> <p>Persona: Has visto, has visto, jajajaja.</p> <p>D: Pues vete a Tundra. Que pilles uno mejor. El otro que tengo yo, te sale en Nat de 25 (¿?). Te sale un puñao de veces.</p> <p>Persona: Sí, un puñao de veces, sólo lo he visto salir una vez.</p> <p>D: Qué dices. Pues tú tranquilo, ya saldrá.</p>
6.2	06:17:00	06:20:40	<p>17:12 Medio plano de Dani frente a la pantalla del ordenador. Se mira las manos, parece un poco aburrido. Plano chulo. Entra Alodia en plano. Se ríe. Mira a Dani.</p> <p>A: Qué?</p> <p>D: Brrrrf, están cambiando los talentos, tío. (Ale se ríe).</p>

			<p>Madre: Ya se podría cenar, hasta que se cambien los talentos. Digo yo. Normalmente cena aquí, eh? te traes lo que queráis, Yo si quieres te lo traigo ahí, yo... Coged lo que vosotros queráis de allí del plato, lo ponéis, etc., etc.</p> <p>18:15 Dani se saca el micro. Se levantan.</p> <p>D: Vamos. No habrás hecho pan con tomate, no?</p> <p>M: A ti sí, no?</p> <p>18:29 Cambio de plano. Dani de perfil, medio plano, frente la pantalla. Comen delante del ordenador. Se ve a Alo comer. Dani está muy concentrado en el juego y habla con otros jugadores.</p> <p>D: Mira Metraller, tu puta madre, gilipollas.</p> <p>19:30 Dani comienza a comer, pero sin distraerse de la pantalla.</p> <p>A: Si matan a uno ya no puedes seguir?</p> <p>D: Si pero...</p> <p>19:50 Dani muerde un trozo de pan. Los dos mastican.</p> <p>D: Una cosa, procurad poneros un pelín más cerca, Gaspar.</p> <p>20:34 Alo se levanta y sale de plano.</p>
6.3	06:21:30	06:32:30	<p>20:57 Enciende la luz. Prepara la cámara y el micro.</p> <p>A: A ver. Chicas!!!! Como que se tuerce. Bien? A ver, que me miro...</p> <p>21:51 Alo comienza a prepararse para jugar. Se levanta y coloca bien la cámara.</p> <p>A: Vamos al lío.</p> <p>22:24 Saca un cigarrillo, nos mira y se ríe.</p> <p>A: Cuál era la contraseña?</p> <p>Laura: ¿Qué personaje te hiciste al final?</p> <p>A: Una elfa de la noche druida. Súper chula.</p> <p>L: Cambiaste el color del pelo?</p> <p>A: Tiene el pelo blanco, como el Dani, lo que pasa es que lleva un tatuaje aquí. Así, súper chulo. Bueno...</p> <p>23:09 Enciende el cigarrillo.</p> <p>A: me voy a hacer un lío que te cagas, no sé ni cómo llevar la cámara aún. (mueve un poco la cámara de sitio)</p> <p>A: Uh, qué complicado es esto. Está enfocada? Tengo que ir a buscar una ampolla de cristal llena y llevársela a Tenarón y ahora tengo que buscar la ampolla en norte.</p> <p>L: En qué nivel estás ahora?</p> <p>A: En el 6 pero mato a tres bichos y estaré en el 7.</p> <p>L: Y cuántos haces por día más o menos?</p> <p>A: No sé, es mi segundo día, jejeje. Lo que pasa es que voy súper lenta, porque entre que no sé manejar estas cosas... La verdad</p>

		<p>es que marea un poco... Voy a matar un bicho, a ver si subo de nivel. Y cada bicho que mato, me da algo y me puedo ir cambiando la ropa. Es como si me fuera de compras.</p> <p>25:10</p> <p>Me ha dicho (se quita la bufanda): ve a poza de la Luna que hay en el norte. Tráeme una ampolla de agua. (mueve un poco el ángulo del monitor).</p> <p>Me salen unas cosas que no sé...por qué me salen ahora. (fuma)</p> <p>L: ¿Puedes hablar con el Dani también?</p> <p>A: Está en el trabajo. Como mucho puedo hablar por el Gmail para preguntarle cosas, pero depende del trabajo que tenga no me va a hacer mucho caso... Y dónde tengo que ir a buscar la ampolla esa? Es que es un rollo, tío, porque el Dani me tiene que ayudar a ponerme una cosa que me dice dónde tengo que ir y es más fácil.</p> <p>Tengo aquí una brújula, es como un mapa que me va ayudando y diciendo "tienes que ir aquí", "tienes que ir allá", y hasta que o me lo ponga, yo voy dando vueltas por este mundo...sin saber dónde voy.</p> <p>Oye, en verdad sí que se necesita una pantalla grande, se nota un mogollón la diferencia, voy a tener que comprar una... Le diré al Gabi, a ver si me la deja.</p> <p>27:17</p> <p>No, pero se nota mucho una pantalla grande, uuuuh, no sé dónde tengo que ir, se lo voy a preguntar al Dani, a ver si me contesta. Mira, está Pablo conectado.</p> <p>Sí que está.</p> <p>28:02 Alo escribe a Dani para preguntarle sobre el juego.</p> <p>A: Claro, es que él ha tenido que hacer lo mismo que yo cuando empezó, pero claro hace tres años. No creo que se acuerde... Un segundo me dice, éste es capaz de ponerse a buscarme ahora para decirme a decirme dónde tengo que ir.</p> <p>Las queso tengo que hacerlas, todo el mundo tiene que hacerlas para subir de nivel.</p> <p>L: ¿Y para entrar en una hermandad?</p> <p>A: Sí, el Dani me va a meter en su hermandad. Pero no voy a poder hacer raids con ellos.</p> <p>29:04 Dani le responde.</p> <p>A: En el cuadradito de busca pon el nombre de la quest. Cómo se llama la quest?</p> <p>A ver... La Corona de la Tierra. En el cuadrado de busca pon el nombre de la quest, ¿cómo se llama la quest? La corona de la Tierra se llama.</p> <p>L: ¿Cuántos días llevas con el juego?</p> <p>A: Éste es el segundo.</p> <p>L: ¿Has cambiado de opinión respecto a lo que pensabas?</p> <p>A: No sigo pensando que es una pérdida de tiempo, pero bueno a lo mejor tiene sus ventajas... poder hablar con el Dani mientras él juega. Estoy buscándolo en una página que me ha dicho él.</p> <p>No lo entiendo. Es difícil, es super difícil, tío.</p>
--	--	---

			32:31
6.4	06:46:20	06:50:00	<p>46:25 A: Has descubierto Tesdrasil, chan chan, aquí hay bichos nuevos. Voy a matar a un bicho nuevo. Son pájaros, estos son más difíciles. Mi personaje me habla, me va diciendo: estás demasiado lejos. Se llama Alodia, mi otro yo me está hablando. Voy a subir de nivel, voy a matar 5 bichos... Otra vez arañas, qué pesadas, las odio, les he cogido manía, me voy por otro lado. Lo que me voy a quedar ciega aquí... Ahora entiendo por qué tienen una pantalla tan grande.</p> <p>48:49 Sigue jugando. Se levanta y mueve la cámara. Cambio de ángulo. Alo desde atrás. Su cara se ve reflejada en la pantalla. A: Vamos a ver si encuentro alguna misión. Qué bichos más feos!!!! Que me ataca! Que se escapa, cabrón. Ay, que me dan.</p>

Cinta 7			
7.0	07:01:00	07:03:30	<p>01:00 Alodia pica al timbre, sube a casa de Gabi, por las escaleras en la puerta están esperando Gabi y Alex 2.10 Alodia va para la habitación. 02:36</p> <p>02: 50 Alo. Bueno yo ya he empezado, G: ah! Ya has empezado a jugar? Y que tal? Alo: bien, estoy ha level ocho casi ya... G: y que te has hecho? Alo: una elfa de la noche druida, G: una druida? Pero es muy complicado para ti, Alo: porque? G: porque es un personaje complicado para un principiante Alo: no sé me lo dijeron el Dani y mi hermano, me lo hice con ellos</p> <p>G: ellos quieren un druida para ellos para que les ayudes a subir va muy bien para las quests y demás A: a ver, es complicado porque me lío, me dicen ves a no se donde y haz no se que... y yo no se donde está eso G: y no tienes el quest helper. Alo: claro es que no tengo nada, me instalado el juego en mi ordenador porque por ejemplo el domingo iba a jugar y me daba una pereza y ayer me lo instalé, me fui a casa del dani por la noche y mientras el jugaba me instalé el juego y hoy ya he empezado a</p>

			jugar en mi casa, en mi portátil que cuando he visto la pantalla me acordado de ti.
7.1	07:05:00	07:06:30	<p>04:57</p> <p>Alo. Pero que dices que me acompañe G: jugando, lo normal cuando empiezas que tienes amigos que te envian que te dicen pruébalo y demás tu con tu nivel alto vas y estas en su zona y le dices mira vete por aki vete por allá, y subes unos 10 niveles con el de apoyo. Pero subirse un personaje, mas un druida que tiene muchas cositas, que tienes que saber... Alo: a mi lo que me pasa es que se me llena la bolsa de cosas y ... G: no te han dado dinero? Alo: como dinero? G: el ciclik no te ha dado dinero? Alo: es que no nos hemos conectado, G: peor es que te puede enviar dinero por correo, te puede enviar 10 oros y tu te compras bolsas y vas mas o menos bien en inventario.... Que cabrón el Ciclik!!...ostia te ha puteado,..es en plan tu sola y búscate la vida! Alo: es que lo hicimos el viernes y ayer me lo instalé y hoy en teoría si llego por la noche y jugamos y tal pues sí. Sabes? Me ayudará.</p> <p>05:47</p> <p>G: Como se llama? Alo: Alodia G: anda... haberte puesto pues no se... Alo: es que hizo gracia que no estuviera registrado y G: Alodia, y algunos te dirán, de donde viene ese nombre?? Y tú, no es que me llamo así. Alo: no el primer día hubo uno que me dijo, hacemos no sequé juntos? G: huy si,...te has hecho mujer, no? Alo: y le dije ... no prefiero ir sola G: ah! Muy bien, haciendo amigos no? Yo los quiero de nivel, no? Si no son 50 para arriba no.... Espera te agrego como amiga y así ya te envío bolsas y eso porque si tienes que esperar a que te lo envíen ellos... Alo: no mi hermano seguro que no porque estoy jugando con su cuenta as que mientras esté yo jugando... G: tiene dinero el con su brujo, no? Alo: pues no lo sé G: ya me dirás, porque si no tiene, vaya hermano y amigos tienes tu... y luego la cuenta? Y si te envías que? También lo vas a poner en el reportaje? Alo: que no me voy a enviar G: y vas a poner, seis meses después y te ves con una pantalla como la mía con una mesa así pasando horas y horas...imagínate...</p>

7.2	07:08:00	07:10:30	<p>08:09</p> <p>G. claro es que te pasas horas y horas, yo no sé cuanto me he llegado a pasar...quizás un día seguido...a lo mejor estado jugando hasta las 5 de la tarde hasta las 9 de la mañana del día siguiente...y no te das cuenta, no te das cuenta...de una cosa empalmas a otra y a otra...</p> <p>Alo: no es que lleva tiempo, yo he estado esta mañana un rato y yo está tarde me he puesto otra vez, pero es que me cuesta mucho, voy paseando por allí buscando bichos, intentando encontrarme algún interrogante por ahí.</p> <p>G: se ríe...claro,...se nota que eres muy objetiva, del palo yo que hago, es como, es decir, te gusta el fútbol, si pero otra persona dirá es que 10 tíos correr detrás de una pelota para meterla en un arquito...no tiene gracia, pues tu eres igual. Tu eres una persona como muy objetiva, ves las cosas de forma muy objetiva, si tu quieres ver cual es la sensación que se tiene cuando juegas...tienes que quitar esa Alodia y decir bueno..., no digo que muestres mas interés porque sino te aburres mas rápido simplemente es ver el juego, verlo desde un punto de vista a ver qu tal, no? Tómatelo como un reto... a ver si puedo y callo a estos cabrones que me dicen que no soy capaz de subir, pro ser una chica porque nunca he jugado y tal pues ahora voy hacer que se den cuenta de que no, de que soy totalmente capaz y que cualquier persona puede jugar a esto y no hace falta que sea un lumbreras.</p> <p>09:33</p> <p>Alo: si no...y lo que si que me he dado cuenta es de que ahora hablando con el Dani de cosas me entran alo mejor decir cosas del juego como lol o fuck...yo quiero jugar cada día un rato.</p> <p>G: es que un rato tienes que jugar un mínimo de dos horas tres...sino es que no vale la pena ni que entres en el juego, si es que no te da tiempo a nada. El problema es que cuando tienes el concepto del tiempo y tal es que no te gusta lo suficiente, no disfrutas igual roque estas pensando ostia es que tengo una cita o has quedado alguna hora...no tienes que estar pensando,...es en plan voy a jugar voy a meterme en ese mundo voy a ser un caballero de la muerte y elfo, lo que sea y voy a matar gente y voy a matar gente con mi espada de dos metros.</p> <p>Alo: no ahora que tengo el juego en mi portátil puedo ponerme por las noches ahí a jugar...</p> <p>G: claro,..Es que seis meses...primero que los aguantes si una cosa no te gusta..</p>
7.3	07:12:50	07:13:50	<p>12:50</p> <p>Igna. Hace cuando juegas tu?</p> <p>G: cuatro años, cuatro añitos...y empecé en casa de un amigo y lo probé y me encantó,...lo estuve subiendo el personaje en su casa, pero un día fui a su casa a las 10 de la mañana un domingo, tenía un mono terrible, ellos se fueron estuve jugando en su casa y cuando vinieron sus padres estuve hasta las 9 de la noche, en casa de un amigo y el no estaba. Entonces decidí que se acabo la play y me compro la torre y el wow. Y desde entonces...cuando al principio lo descubres haces autenticas barbaridades...</p> <p>13:40</p> <p>Estar trabajando y decirle a mi jefe que me encuentro mal e ir a jugar, solo pro jugar.</p>

			<p>Igna: ya pero me imagino que normalmente tu no estas hablándonos a cámara sino que estas haciendo algo. G: si siempre estoy...yo llego de trabajar a las siete me pongo hasta las 8:15 que saco a la perra y luego a la noche igual no cenó nunca con la familia, y la mayoría de gente pues hace lo mismo. Ahora no se...los días que tengo vacaciones y puedo jugar mas me levanto a las 7 de la mañana para jugar Igna: a diferencia con las otras personas con la pantalla y el ruido es diferente G: si es más real, están acostumbrados en mi casa... a veces cuando estamos en raid y son las 12 de la noche entonces ya me pongo los auriculares que todavía es mas sensación de estar dentro peor en un principio me gusta mas el sonido ambiental En mi casa ya saben que soy un poco loco del sonido Alo: y los vecinos no te dicen nada? G: no porque son jóvenes y como el sonido en teoría no molesta tanto a parte cierro la ventana y tal y no se oye demasiado alguna vez si que me lo han dicho, en verano si tengo la ventana abierta....y me han dicho oye baja un poco el volumen que parece que estés destrozando el universo...si si tranquilo ya lo bajo... pero es básico, para mi es básico, no podría jugar de otra manera. A mi se me estropea la tele y me compro otra enseguida, no podría estar jugando con un monitor súper pequeño que no veo a quien estoy dando, el máximo de sensación de realidad</p>
7.4	07:15:20	07:17:00	<p>15:26 Igna. Pero que es lo que mas te gusta del juego? G: ya de siempre me han gustado las historias de elfos y de guerreros... Te metes en un mundo en el que puedes ser cualquier héroe que hayas pensado, guerrero,...no se... Alo. Ye I enano G: el twing...ese es mi nene, es una brutalidad, en el juego hay salas de batallas, entonces las salas de batallas están separadas por niveles, del 10 al 19... yo tengo un personaje de 19 lo máximo de equipado, eso se llama twing y solo luchas con los de tu nivel, solo te dedicas a salas de batalla Alo: llegaré pronto al nivel 19, G: si pero te mataré en nada, claro es que está súper equipado...es como si fueras un 19 élite, la gente que lo sabe ya no te hace un duelo... es muy</p>
7.5	07:18:40	07:23:30	<p>18:44 Alo: te vuelves un autista G: claro totalmente, cuando son mas jóvenes están como mas dependientes incluso de esta jugando....claro es que hay niños que tienen doce y están jugando Igna: y no prefieres estar con los amigos tomando algo... G: si cuando sale la ocasión si...pero cuando tu trabajas pegas a las 7 tienes 4 horas libres al dia, la gente que tiene familia tiene cosas que hacer, yo no tengo nada, no tengo obligación, sacar la perra.... Entonces como quiero descansar pues juego y del fin de semana, si hace buen tiempo me voy a la playa sin ningún tipo de problema,...pero si esta lloviendo y me dicen de ir alguna</p>

			cervecería y ver a la gente que conozco hace 8 años y hablar durante 1 o dos horas de algo que yo ya sé de su vida... pues no, me quedo aquí y juego porque no voy a prender nada nuevo, si vamos a una aventura, yo voy a una aventura... o sea a mí me vale más la pena aprovechar el tiempo con mis amigos pues voy y si no no. A ver, yo sé que hay gente que juega juega y juega y a mí me pasa... es un trámite... al principio todo el nuevo todo es nuevo y no puedes parar de jugar entonces realmente estás trabajando y estás pensando que tienes que matar a un gigante de tres cabezas y tienes que ir por esta zona y estás trabajando y estás pensando en el juego. Porque es superación, si tienes un personaje nivel 1 y llegas a nivel 0 ves que tu lo has hecho nadie te ha ayudado y que vas matando a monstruos que otra gente no ha matado y te pones en conjunción total con 25 personas que hacen la acción correcta para matar a ese bicho y cuando lo consigues la sensación que te da de hemos podido.... O sea 25 personas que no se conocen de nada... o sea no es tan fácil, sabes? Que tiene que haber un líder que diga como tienen que ser las cosas... que la gente le haga caso, si uno falla fallan todos y ver que tu has fallado y que habéis podido y ves la evolución de un mes de no poder al final un día poder te da una sensación de alegría que no veas... al mejor la gente no lo ve así, peor para mí esos momentos fueron... yo estaba pegando botes en la habitación que bien lo hemos matado que bien... algo espectacular... luego ya pasa el tiempo ya te vas acostumbrando y te lo tomas de otra manera. Juego, me lo paso bien,... se que tendrá que matar bichos pero no tienes la dependencia o la necesidad de estar jugando todos los días.
21:32	Igna: y tú te consideras un poco líder?	G: sí,... sí... a mí me gusta mucho, en mi trabajo también he tenido gente a mi cargo,... entonces cuando ya supe suficiente estuve una guild, estuve de rey líder que es el que se encarga de las raids... tienes que tener un poco de mano izquierda y no hacer que todo lo sabes, sino saber delegar: a ver si alguno lo sabe hacer mejor yo solo estoy aquí para dirigir 25 personas. Claro cuando yo hice eso por primera vez a mí eso me llenó,... es que ostia, dirigir tú y conseguirlo y ver que los demás pues también te apoyan,... y están contentos... y así durante meses y meses, y miras jefes que no conoces de nada... la verdad queme lo curré porque me tiré dos días tomando apuntes para ver como se tiraba un jefe.	Alo: pero hablas con otros jefes?
7.6	07:30:50	07:35:45	30:55 Alo bueno nos enseñas un poco como juegas??

			<p>Igna: es divertido la pantalla con el osito... (nos reímos)</p> <p>G: esto no lo grabes...es que muchos amigos me dicen que soy como un oso, así grandote y tal, que pueden matarte pero soy un mimosín,,.Entonces pues..Me regalaron el oso por eso...</p> <p>Ah... este es mi nene...me ha costado muchísimas horas!!! Precioso, le tengo un cariño... este me dolería muchísimo que me lo borraran me tirado muchísimas horas con este, para conseguir lo que he conseguido...</p> <p>32:30- 35:44</p> <p>Gabi se prepara todo para ver como juega...apaga la luz, sube el volumen...enciende un cigarro...</p> <p>Alo: vas hacer lo de la bandera?</p> <p>G: equilíqua!</p> <p>Planos de sus manos, del cenicero...el concentrado mirando a pantalla...</p>
7.7	07:45:00	07:48:05	<p>44:08 – 48:05</p> <p>Gabi se prepara para salir de casa con la perra</p>
7.8	07:53:00	07:57:35	<p>51:32</p> <p>Alo: para ir subiendo desde lejos?</p> <p>A: es que yo no e tenido un druida no se que es lo mejor?</p> <p>Alo: tu que eras un brujo?</p> <p>A: si el brujo solo pega a distancia solo a distancia y luego tenias las diferentes pets diferentes demonios que invocas,...</p> <p>Alo: ayer por ejemplo me fui con el Dani alguna mazmorra de esas</p> <p>A: hiciste una mazmorra? Con el?</p> <p>Alo: si pero yo no hacia nada...el los mataba todos y yo cogía las cosas</p> <p>A: eso se llama rushear... normalmente vas con 5...pero si quieres rushear vas con alguien de un nivel mucho mas alto y te lo mata todo</p> <p>Alo: el problema es que cogí cosas que no me puedo poner</p> <p>A: bueno pero te las guardas..Pero a que mazmorras vas? Dbes ir a death minds...</p> <p>Alo: no sé fuimos s las de los humanos,...</p> <p>A: claro esas mazmorras son de nivel 20...te caen ítems de nivel 20 o inferior y si eres 16 no podrás llevarlos hasta 19</p> <p>Alo: Voy a tardar mucho a nivel 30? Es que quiero un animal para correr...</p> <p>A: a nivel 30 ya te dan el tigre? Claro...porque te puede coger montura y los druidas pueden convertirse en tigre y van mas rápido..</p> <p>Alo: con la foca voy más rápido</p>

			<p>A: si solo vas más rápido, es como los sacerdotes que puedes ir caminando por el agua... Y que mas? Alo. Y tu que hacías? A: el brujo,...lo bueno que tiene es que es capaz de invocar a personas...estas 4 personas y necesitas una 5 y puedes invocarla sin tener que ir a la piedra. ...con el brujo puedes invocar desde dentro... A parte hace unos huevos de vida...que son como potis pero gratis, lo haces y todo el mundo lo coge cuando lo necesita y le sana. Luego también tiene la piedra del alma,...que permite resucitar y cuando estas delante de un boss y están muertos puedes resucitarlos a todos y volver a empezar... Alo: entonces lo que hacías mas que pegar es ayudara los otros... A: no, esto son habilidades como los magos que pueden hacer galletas y bebida...hacen como un banquete pero son habilidades aparte...que cuestan muy poco. Luego el mago se dedica hacer daño, yo me dedico hacer daño, son habilidades mas a mas</p>
--	--	--	--

Cinta 8			
8.0	00:00:43	00:03:30	<p>00.43 - 02.23 Anton está en su casa y empieza a ordenar su ropa limpia en la mesa de la sala. Alo: "Cuando yo acabe esto Anton me vas a cerrar la cuenta..." A: "Si... igual la cuenta te la guardan... son bastante listo que te la mantienen un año... y te van avisando de las cosas nuevas..." Alo: "... so yo voy a estar jugando hasta mayo..." A: "... Va a salir un nuevo parche... y el Eti me comentó el otro día que quería volver a jugar...lo que pasa es que... (Suspira) Yo no me voy a meter mas...Al final lo que necesito hacer, lo que me gusta hacer necesito más gente... y ya paso de meterme nuevamente a como estaba..." Alo: "No quieres meterte en la hermandad y eso..." A: " Ya tengo suficiente..." (Va doblando la ropa mientras habla con Alodia) Alo: "... Que se, pero a lo mejor si quieras tomartelo de otra forma... que se yo" A: " Pues me divertiría una semana a dos, pero bueno... luego me cansaría de lo mismo...Porque para hacer arena con el Eti está bien... pero siempre terminamos discutiendo (ríe)... porque para hacer nuevo contenido, tienes que estar en una hermandad hardkore y yo ya paso de eso..." se va caminando hacia su habitación. BUENA SITUACIÓN Y TEMA. 02.24 -03.23 Anton entra a su habitación a dejar los calcetines que había sacado de la ropa limpia para guardarlos en su habitación.</p>

			<p>Alo: "Bueno... haber si acabo yo de jugar.."</p> <p>A: "Cuando tu acabes, fuera y punto... y ya está..."</p> <p>Alo: " Me lo exiges??"</p> <p>A: "Sí... sino veras el papa te dirá.."</p> <p>Alo: "Porque??" (Ríe)</p> <p>Alo: "... El papa ya me vio jugando... (Anton: "Y que te dice?") y me dice: 'Ya estás jugando... y tú no hablas con los demás...'</p> <p>A: "¿Pero que te dijo cuando te vio jugando?"</p> <p>Alo: "Si... yo le dije ya esta... que no voy a enganchar, es hasta mayo nada más..."</p> <p>Anton va sacando cosas de la lavadora de la cocina mientras habla con Alodia acerca de no entrar al juego de forma definitiva. Va a la sala y toma sus cigarros (Corte brusco, no hay cierra de acción) BUEN TEMA.</p>
8.1	00:04:00	00:07:00	<p>03.25 - 09.00</p> <p>Alodia en la salsa con el ordenador, se ve el computador prendido y ella pone la cámara y la enciende. se sienta y mira al cámara para ver si esta todo ok y se sienta para empezar a jugar, enciende un cigarrillo y suena el skype del ordenador.</p> <p>Alo: " Hola... si ya estoy lista..." (Hablando con Gabi por skype) le empieza a dar indicaciones de como es ir a luchar juntos, ya que están en level 19.</p> <p>G: "... tu misión es ir a pelear... tu sólo debes curarme, ok... vas a ir todo el tiempo atrás mío... entonces al momento que entremos en combate... en el momento que me estén matando, tu vas y me curas... vale?... en el momento que te diga: corre.. tú corres, ok?... ¿Sabes que tienes curas que puedes hacerlas corriendo?..."</p> <p>Alo: "mmmm si creo... (Suena dudosa mientras continua fumando frente al ordenador, mientras Gaby le va explicando todo antes de ir a pelear juntos en le juego)</p> <p>G: "Mira hay una cosa que se llama recrecer... bueno tiene un cooldown, es como un cd... tu lo conectas y lo que se demora en estar activo eso se llama cooldown... tu tienes un cooldown muy rápido, si te dijo corre le das a eso... trataremos de que no te maten muy rápido..."</p> <p>Alo: "Si no me puedo convertir en invisible..., lo que pasa es que si me pongo en invisible no puedo moverme"</p> <p>G: " Eso olviate y eso, porque no sirve para nada...vale?... Lo que haremos cuando empecemos, es que nos pondremos en defensa que es más tranquilo, vale? y tú te pones en sigilo... que nadie te vea, vale?, pero que pasa si tu te mueves te mata le sigilo.. así que lo que haremos... iremos detrás de la bandera, y yo les pegare.. tu no aparezcas..."</p> <p>Alo:"Vale... pero yo no me puedo mover"</p> <p>G: "Tu quiega... ok.... Luego tienes una cosa que se llama raíces, eso es muy importante porque lo que haces con eso, es inmovilizarlo, vale?... Al principio será un poco estresante... yo te voy a decir: hecha raíces, ahora me curas...poco a poco lo iras pillando..."</p> <p>Alo: (Ríe) "Ok, lo intentare..."</p> <p>Comienzan a ver donde está la piedra en el mapa del juego, ven si Alodia tiene un zapato volador y ven hacia donde tiene que ir</p>

			para comenzar ya la batalla. Alodia ve en el juego donde esta su personaje y va hacia 'vertormenta' arriba de un pájaro, donde se va a reunir con el personaje del Gaby para ir a pelear juntos. Alodia habla con Gaby de que ha se ha subido sola hasta level 17 y el dani la subio hasta level 19.
8.2	00:32:11	00:37:00	<p>26.57 - 33.03</p> <p>Alodia está tranquila frente la computador y no se ve nada a la espera de la Gaby le avise si viene alguien. Se escucha una música de suspenso del juego. Gaby le comenta que están muriendo todo los de ellos y que ya se acercan y Alodia está nerviosa esperando porque empiece la acción.</p> <p>G: "De momento puede que me ataqueen cazadores, que son tios que van con arcos.. entonces yo te digo: 'hazle raíces al cazador' como atacan a distancia y así lo inmovilizas y yo puedo llegar y pegarle, vale?..."</p> <p>Alo: "El problema es que sepa cuál es el cazador.."</p> <p>G: "Bueno, ahí viene uno..."</p> <p>Alo: "Ya y que hago..."</p> <p>G: "Tu nada.. tu quieta..."</p> <p>Y comienzan a llegar el resto y empieza la lucha, con música de suspenso de fondo. Alodia está nerviosa y asustada de lo que viene, llegan y la matan.</p> <p>Alo: "ayayai... ahí, me matan... que me han matado.. le doy a liberar espíritu... 6 minutos..."</p> <p>Alodia, muere y tiene que esperar a revivir y va a buscar a Gaby para seguir luchando.</p> <p>Alo: "Esta todo el mundo pegando y yo no se a quien pegar... bueno voy a pegar..."</p> <p>G: "¿Dónde estás?... cuando salgas del cementerio, esta la norte de donde tu estés..."</p> <p>Alo: "Estoy siguiendo a malos.."</p> <p>G: "Bueno, sigue a malos y pega..." Vuelven a matar a Alodia y regresa al cementerio.</p> <p>G: "Bueno, te espero en el cementerio..."</p> <p>Alo: "Vale y ahora es sólo ir a buscar la bandera..."</p> <p>G: "Ahora iremos a buscarla tu y yo..."</p> <p>Alo: "Nosotros quienes somos... ¿Los rojos o los azules?"</p> <p>G: "He cogido yo la bandera... ven conmigo..."</p> <p>Alodia esta concentradisima siguiendo a Gaby en el juego y van camino hacia el lugar de lucha.</p> <p>Alo: "Que luchamos?? Contra la Horda??"</p> <p>G: "Tu sigue por donde vas... vale??"</p> <p>Alo: "Uyyy!! que me están tirando flechas... cabrón!!"</p> <p>G: "Curate!!"</p> <p>33.11 - 37.03</p> <p>Alo:"Pero ay estar por aqui Gaby..."</p>

			<p>G: "Si cuando me veas, me bufeas...ponme marca de dos salvajes..." Alo: "Ya me están pegando... me cago en la puta..." G: "Tranquila... voy, voy.. yo soy un twins" Alo: "Joder, no me ha dado tiempo de dar a la tecla..." G: "No te preocupes..." Alo: "De sanación... que pasa, vamos perdiendo?" Alodia está en el cementerio del juego. G: "Si" Alo: "¿Pero todos son level 19? G: "Si, como mucho son de 19" Alo: "Pero son como tú" G: "Son twins, que pegan más y aguantan más..." Alodia revive y vuelve al lugar de batalla. Sigue plano filo de ella en el ordenador mirando la pantalla concentrada y manejando las teclas. Alo: "No te veo, pero yo tiro para adelante..." G: "Joder, que malos son coño..." Alo: "Es que me matan con un golpe... no mola esto" G: "Ya... si tienes poca vida" Alo: "Y como hago para coger más vida?" G: "Es equipo... hay equipo que te dan más morra y más aguante, no lo necesitas...venga vamos hacer pulpitas, me ves? (Alo: Te veo)... venga raíces... hija de dios, curame (Ríe)" Mientras están matando a Alodia. G: "Es un poco complicadete..." Alo: "Si, el juego en sí es complicado..." G: "Venga, vamos a matar a esos hijos de puta..." Alo: "Encima hay arañas de esta guerras, por aquí... estoy harta de las arañas..." Silencio, sólo se escucha el audio del juego y Alodia jugando seria pegada al ordenador. La vuelven a matar.</p>
8.3	00:46:30	00:54:50	<p>46.25 - 54.50</p> <p>Vuelve a revivir y continua la lucha. Alodia en silencio mueve las teclas y continúa jugando concentrada. Marca y marca una tecla. Alo: "Yo estoy matando a uno...Pero me van a matar" G: "Venga, venga... vamos" Alodia se echa hacia atrás y solo se ve el ordenador y ella sale de cuadro. Entra a cuadro y enciende un cigarro. G: "Me cago en la puta, los putos hunter..." La cámara se mueve bruscamente. zoom a la cara de Alodia.</p>

		<p>Alo: "¿Dónde estamos?" G: "Estamos en la base..." Primer plano de cara de Alodia mirando el ordenador. Alo: "Entro?" G: "Si, uno a uno vamos..." Alo: "Que bien... y ahora que hay que hacer?" G: "Conseguir meter dos más" Llega Anton a la casa y entra a la sala del computador. Alo: "Mira mi hermano... Anton, me están matando..." A: "¿Qué?" Alo: "Estoy con el Gaby" Se escucha a lo lejos a Anton gritar: "Gaby" G: "Ehhh..." A: "Espera estoy todo mojado..." Alo: "Me matan todo el rato Anton... pero ya duro un poco más..." A: "Gaby... melón" G: "Que pasa tela..." Anton se agacha a ver cómo juegan, mientras Alodia habla con Gaby. Anton le da indicaciones a Alodia y le dice que se pare en el mapa y mira todo con cara de felicidad. Ahora juegan los 3 y Anton va dando indicaciones a Alodia de como debe hacerlo. Anton sale de cuadro y se va a cambiar a su habitación. G: "Oye vamos 1 a 1... esto esta emocionante..." vuelve a plano general y la cámara se mueve bruscamente. Alodia enciende otro cigarillo. G: "Es que tu eres druida..." Alo: "Y los druidas son fácil de matar... (Gaby dice que si)... pues vaya personaje me han hecho hacer..." Vuelve entrar rápido Anton en cuadro y ser parte del juego. G: "Atrás... quedate quieta, quieta!!!! curame!!!!" Anton sale de cuadro y grita desde afuera... Alo: "El que Anton..." Anton vuelve a la habitación, se ven en plano Alodia sentada jugando y detrás de ella esta Anton observando la pantalla del ordenador. A: "¿Cuantos son ellos de twins?" G: "Son dos hunter de twins, dos hunter normales y un rokert twins" A: "Y vosotros?" G: "Dos twins, 3 twins, dos picaros y un guerrero...raíces a este, corre, corre!!!"</p>
--	--	---

			<p>Anton interviene y le señala emocionado a cual debe matar.</p> <p>A: "A este, este!!!!"</p> <p>Alo: "Es que me mata esta puta araña siempre...joder"</p> <p>Anton esta pegado mirando el ordenador y Alodia esta enfadada tratando de no morir en el juego.</p> <p>A: "Mira así se divierte el Gaby matando gente inocente" se ríe y saca un cigarrillo y lo enciende.</p> <p>Alo: "Tu también hacías esto o no? Anton?"</p> <p>A: "Sí..."</p>
8.4	01:00:30	01:01:20	<p>1.00.48 - 1.01.16</p> <p>Buena imagen, como apoyo. Anton está detrás de Alodia y se ve la pantalla de frente.</p> <p>A: "Coje eso... vete"</p> <p>Alo: "Mierda, mierda..."</p> <p>Matan a Alodia.</p> <p>A: "Son unas botas, con eso corres más..."</p>

Cinta 9			
9.0	00:00:15	00:06:00	<p>00.15 - 08.30</p> <p>Alodia esta en el computador preparandose para ir a luchar nuevamente con Gaby y Anton entra en escena, esta agachado limpiando el piso y entra a la habitación.</p> <p>G: "Anton dile que se vaya donde la bandera..."</p> <p>A: "Vale..."</p> <p>G: "No sabe donde esta..."</p> <p>Anton se mete en el computador y ve en el mapa donde esta la bandera que tiene que ir a buscar Alodia, él maneja el teclado, le va apuntando con el dedo hacia la pantalla del ordenador donde tiene que ir.</p> <p>A: "metete por ahí..." Le va dando las indicaciones a Alodia, mientras ella esta sentada manejando el juego.</p> <p>A: "Cura la de la bandera..."</p> <p>Alo: "Que le cure o le de raíces...es nuestro el de la bandera"</p> <p>A: "Sí... la esta protegiendo..."</p> <p>Alo: "Y estos son nuestros..."</p> <p>A: "si, si.. todos defienden la bandera...¿Como lo van a recuperar?, ¿Son solo dos arriba?"</p> <p>G: "Si, hay un hunter twins y robert twins..."</p> <p>La cámara hace un zoom y hay un primer plano hacia la cara de Anton mirando el ordenador y Alodia se ve bajo el un poco cortada.</p>

		<p>Suena un celular, los dos miran hacia el y Anton lo apaga, están muy concentrado los dos en la misión.</p> <p>Alo: "Pa' donde he ido..."</p> <p>A: "Pa' arriba..."</p> <p>Alo: "Pa' donde??.... Anton se pone nervioso y le indica la pantalla acelerado.</p> <p>A: "Pronto cura este, cura este..."</p> <p>Alo: "Que lo cure?... Pero me curo yo"</p> <p>A: "No, no.. a ese..." zoom out de la cámara vuelve a plano general de ambos y la pantalla del computador más el audio del juego.</p> <p>Anton esta serio y pegado a la pantalla.</p> <p>A: "Curalo, curalo..." Sólo le da indicaciones a Alodia de lo que tiene que hacer y a quien.</p> <p>G: "Quien tiene la bandera, el paladin no?"</p> <p>A: "No, un roger...Nooo, ya esta, ya esta (Le dice a Alodia, luego de responderle a Gaby)</p> <p>Alo: "Y ahora que hago?"</p> <p>A: "Nada, vuelve pa' arriba... Tira pa' la derecha...Ahi arriba..."</p> <p>Alo: "Me cago en la puta..."</p> <p>A: "Este, paralo, paraloooooo!!!"</p> <p>Alo: "Mierda..."</p> <p>A: "Curalo, curalo...vale, vale tranquila...quedate aquí, en invisible... Vale! mueve la cámara un poco pa' arriba... vale, así... cuando venga alguien le echas una cura"</p> <p>Alo: "Una cura??"</p> <p>A: "Si, si... primero le echas una cura y luego lo paras... mira este, este... tu solo lo curas y listo!!"</p> <p>G: "Como vais allí..."</p> <p>A: "Bien, bien..." Luego le indica a Alodia: "Mata, mata a uno...Vale! cura la bandera..."</p> <p>Silencio, ambos están mirando la pantalla, plano general y se escucha el audio del juego.</p> <p>A: "Ponte en invisible..."</p> <p>Alodia esta bastante estresada.</p> <p>G: "¿Quien tiene la bandera nuestra Anton?"</p> <p>A: "El Rogert.. Al Zara (Así se entiende)"</p> <p>G: "Es de valencia o no?"</p> <p>A: "Si"</p> <p>Alodia se echa hacia atrás y se refriega los ojos, se los toca como de sueño.</p> <p>Alo: "Y ahora que está pasando?"</p> <p>A: "... mira ese (indica la pantalla) paralo!!... seleccionalo... noo, tranqui, tranqui... tu quedate aquí... paralo, paraloooo!! con lo que sea... cura la bandera" Anton esta serio y Alodia algo inquieta mientras le van dando las indicaciones de como jugar.</p> <p>A: "Quedate aquí... cura la bandera cuando puedas... quedate por aqui, no te muevas... "(Se ve inquietante)</p>
--	--	--

			<p>A: "¿Como va la batalla?" G: "Son 3 ahora... un lofx (así se entiende) se sumo a la fiesta" A. "Cuidado viene un hunter..." Alo: "Malditos hunter..." A: "Ponte en invisible..." Largo silencio, sólo ellos en pantalla y al audio de del juego. Alo: "estas viniendo..." A: "Tranquila... paralo..." G: "Son 200 tios ahora... me cago en su puta madre..." Alo: "Mierda me van a matar...bueno he durado bastante..." G: "Vas bien Anton..." A: "Estaba corriendo y la han mato..." Alo: "Espera vuelvo..." G: "Ya, pero ve por la bandera..." A: "Serán un par de hunter...han tenido que bajar abajo...espera por aqui (Le indica a Alodia) curale o lo que sea... ese, ese cuidado... si, si atrapalo...paralo a este..." Alo: "No se ha parao..." A: "Si, si..." Entra en micrófono.</p>
9.1	00:10:20	00:12:25	<p>10.20 - 11.56 Siguen jugando y Anton está detrás de Alodia, es la misma situación todo el tiempo. Ella va a la lucha y Anton la va dirigiendo de donde tiene que ir y que hacer. A: "Por aqui a la derecha, por abajo...derecha, derecha..." Alo: "Me cago en la puta..." A: "Tu sigue, sigue..." Alo: "Pa' a donde?" A: "A la izquierda...mierda salta..." Anton esta serio y muy concentrado en el juego. A: "Va al cementerio... metete por alla..." Alo: "Por aqui... salto?" A: "Si...mierda, ya tienen la bandera..." G: "Pues nada..." Alo: "La han pillado..." A: "A ver Alodia cuantas veces ha muerto?... 21!!" rién ambos, porque han terminado de jugar y miran una planilla en pantalla que indica como fueron en la lucha.</p>

			Alo: "21!!! wuauuu!!!" G: "Bueno suficiente..." Alo: "Bueno yo creo que he tenido suficiente badergraund (Así se entiende) de este..." G: "Joder guapa..." Alo: "Ha sido todo un honor...luchar contigo" Todos ríen.
9.2	00:29:00	00:40:00	<p>28.05 - 39.53</p> <p>Alodia esta sentada frente al ordenador y Anton le explica lo que tiene que hacer en Vertormenta. Indica el mapa en el juego. A: "Tienes que cojer esto... y te vas por aquí y por ahiiiiiiii...." La cámara hace un zoom de cerca. Alo: "Todo caminando..."</p> <p>A: "Si, por ahí... un buen rato..." Se ve el micrófono sobre la mesa, se ve feo. Empieza la música orquestal del juego.</p> <p>Sigue jugando corriendo con su personaje y Anton detrás de ella observando y continua dandole indicaciones hacia donde y como debe ir. Anton se mete y aprieta las teclas.</p> <p>D: "Hay un decar (Así suena) que se llama 'maryonesa'..." Ríe y Alodia también.</p> <p>Alodia apreta el botón para hablar, Alo: "Ahora estás jugando tu a eso..."</p> <p>D: "Si vamos 2-0..."</p> <p>Suena el click del ventrilo, Alo: "Muy bien..."</p> <p>D: "viene sin bandera..."</p> <p>Alo: "Por eso hablas conmigo..."</p> <p>D: "Hombre claro... si estoy en una horda no hable contigo..."</p> <p>Alo: "Si tuvieras un mamut me vendrías a buscar y no tendría que estar caminado, donde estoy caminando..."</p> <p>D: "Yaaa, pero no tengo dinero... dile a tu hermano que me de el dinero..."</p> <p>A: "Pero, si no tengo ni mil ges (así suena)"</p> <p>D: "Uyyy, yo tengo 1300..."</p> <p>A: "Por aquí hay una casa, donde puedes comprar un gato..."</p> <p>Alo: "Un gato!!!... cuanto cuesta?"</p> <p>A: "No lo sé..."</p> <p>Alo: "Yo quiero un gato!!!"</p> <p>A: "Que te lo envíe él, que te comre uno..." Se refiere a Dani.</p> <p>Alodia clikea el ventrilo: Alo:"Oye, comprame un gato..."</p> <p>D: "Que te compre un que??"</p> <p>A: "Un gato..."</p> <p>D:" Lo tienes como mascota, ayer te pille dos..."</p>

		<p>Alo: "Y donde están?" D: "Sacaselos Leo..." (Le dice a Anton) La cámara hace un zoom de cerca, mientras Anton va buscando en el ordenador los animales que tiene Alodia. Alo: "jajajaja y esto me sigue..." D: "Claro..." Alo: "Y porque no me lo dices, que me lo has comprado..." D: "Yo que se... no te lo he comprado, salieron ayer... Que tienes un pájaro y un gato?" A: "Si, un pájaro y un gato..." Alo: "Que way!!!!... Y tengo algo mas nuevo que no lo sepa..." D: "Pues, no lo sé..." Alo: "mmm, el pájaro se queda atrás..." El personaje esta convertido en oso y va corriendo con el pájaro atrás de ella. Alo: "Mira el Erians... vamos al canal del Erians?" D: "No que venga él... Oye la horda esta floja o me parece a mi?" Alo: "Eso te lo dice a ti, a mi no me lo dice?" D: "Ya llevo 2-0 otra vez..." Anton mira la hora de su reloj. Alo: "Esta maldita araña..." A: "Matala?" Alo: "Como se gira esto..." Se ve a Alodia apretando euforicamente la tecla para matar la araña. Se escucha la voz del niño que entra en el chat, mientras Alodia esta matando a la araña. E: "Alo??..." Alo: "Hola Erians..." E: "Hola!!..." Alo: "Que tal?" E: "Bien... antes estabas tú y ahora está él" No le entiendo lo que dice al niño, pero comienza a hablar con Alodia. Alo: "Si, pero yo era para probar, ya no vuelvo eh!" E: Se ríe a carcajadas "No te gusto o que..." Alo: "Porque?" E: "Miralo... (No entiendo lo que dice después) Alo: "Que va si me mataban cada 5 segundos..." E: "Wuajajaja..." Una risa como diabolica. Alo: "Ya estoy... Ya he llegao..." A: "Si... ya esta" Alo: "Ya he llegado..." Le dice a Dani.</p>
--	--	--

			D: "Pues nada, a cojer quest y a hacerla..." Alo: "Si, pero lo hare en mi casa ya... estoy de Okupa en la casa de mi hermano... Hay que estres..." A: "FUERA DE MI CASAAAAAA!!!!" Alo: "jajaja que pesado que eres..."
--	--	--	---

Cinta 10			
10.0	00:00:30	00:03:05	Alodia jugando mientras se oye el audio del juego, plano donde se ve la cara de Alodia. Se ve como hablo en voz alta pero sola...Alodia suspira y va comentando cosas como que llueve (en el juego), lee las misiones en voz alta... 02:18- Llaman al teléfono de Alodia, lo coge, es Dani que le dice que vaya al Ventrilo, programa para chatear con Dani y la hermandad mientras juegan.
10.1	00:08:00	00:13:30	alo: te digo lo que me pone en la carta? D: eh? Te oigo fatal... Alo: bueno...me escuchas bien? Lagarta, me dicen que están muy orgullosos d mi que cuando haya alcanzado el nivel 14 busque el enclave cenarón de darnasus D: la puedes tirara siquieres... Alo: vale...huy ya estas aquí! (sonríe) D: vamos a ventormenta... Alo: yo si que te oigo súper bajito pero bueno... D. que nos vamos a ventormenta Alo go!!! 09:10 Alodia se ríe frente al pc Alo: esta lloviendo!! D: ya es lo que tiene darnasus...te llevo a una mazmorra y luego de paseo Alo: pos vale... D: Vamos a coger el barco... Alo. Que se va!! No!!! (Se ríe)...que quieres matarme? D: anda pégame! Alo. Oye no te hace nada!!! (se oye el audio del juego...oye porque no te hago nada!) D: porque tengo mucho nivel... Alo.: oye súbete un poco que te oigo muy bajo D: que he matado a mi novia digo Alo: ya ya...mata al oso ahora

			<p>11:10 D. al oso? De un golpe!</p> <p>11:30 D. Porque tienes tan poca vida? Alo. Otra vez? D: no ahora te mato en oso Alo: eh!! Dónde estas?? D. (se ríe),</p> <p>12:26 CICLIK: Sonido juego: cariño ahora soy mortal no perdamos el tiempo.... Alo. Como dices eso? (se ríe) ALODIA: Sonido juego: no hay nada como dormir en el bosque bajo la luz de la luna Alo: la mía mola más... D. no tiene varias CICLIK: Sonido juego: soy una fuerza de la naturaleza (Alodia se ríe...)</p>
10.2	00:22:00	00:24:00	<p>22:05 grabación del ventrilo de los de la hermandad, ...22:28 Vintro: que es tanta gente, que pasa aquí a ver... (Se ríen) Desa: Valkay que te matan!! Vintro: quien es Alodia?? Desa: la novia del Ciclik! Vintro: ah! La novia del Ciclik y todo aquí!!! D: dile hola al Vintro Alo!! Valkay: hola que tal me llamo Vintro y soy tanque...(se ríen) Vintro: no le hagas caso que el Valkay es un gilipollas Alo: encantada... Vintro: igualmente igualmente... Valkay: alguien esta sintonizando la máxima fm de fondo D: es la alo como tiene los altavoces... Alo: que va, que yo no tengo nada de música Valkay: venga Desa vamos goes!! Desa: vale va pulealo pero ponte equipo de tanque</p>

			23:35 D: bueno que Alo como va? D: Alo que como va!! Alo: es que esto es una mierda y está lloviendo y me pierdo más aun D: (se ríe), sigue las flechas!! X: ya estamos aquí, que el Hammer es un manco...quiere saberlo todo el chaval D: que quiere ahora el Hammer es pesado Y: quiere saber que como se sabe quien tiene cuenta en el Ventri y quien no, sabes?
10.3	00:26:15	00:27:00	25:40 Vintro: aquí chatis no hay Alo: que soy la única o que? Vintro: eres la novedad, ya sabes como va esto K: eres la novedad dice...jeje Alo: oye que yo tengo novio eh? De momento... Vintro: si, si, si me está escuchando tu novio, si a mi me da igual, me suda la polla Valkay: el mas femenino que tenemos es Erians así que... (Se ríen) mientras Erians intenta decir algo pero no se le oye bien. Erians: ala pues ahora pongo música para fastidiarlos Vintro: no, no D: 26:32 D: Alo... quien te ha matado, alo? (Alodia se ríe) Alo: es que me colapso tío no se jugar y hablar a la vez me colapso tío... Vintro: no te preocupes hay gente que aun le pasa Dani: ojo, ojo, Vintro que se está subiendo un druida que te puede pegar luego, eh!!
10.4	00:31:15	00:32:00	31:15 D: tu colgada espérate, que te vienen por detrás! Vintro: pero que estáis jugando los dos en la misma casa? D: no, no, no, yo e la mía y ella en la suya Valkay: cada uno en su casa y dios en la de todos! Vintro: me lo has quitado de la boca os lo iba a decir tio ... Vintro: pero que le pasa al Erians, si yo no le puesto mute.

			Discuten...
10.5	00:35:40	00:39:30	<p>35:40</p> <p>Alodia y Dani salen del canal donde están todos y se ponen en uno Alo: hay madre mía es que me estaba poniendo súper histérica tío D: tienes que matar a los de estos no? Los munstoquer Alo: no se lo que tengo que hacer porque tengo mogollón de quesos por aquí...pero no todos me dan lo que necesito y es una mierda D: pues nada a seguir matando Alo: 3 de 6 D: aquí no tienes ninguna quets? Alo. Es pera que lo miro D: peor míralo en el mapa Alo: si por aquí tengo una D: pues vamos para allá Alo: de echo creo que es arriba D: arriba de la torre Alo: espera que lo miro en el mapa,...adquirir papiro desgastado si es en la torre D: pues vamos para allá Alo: vaya tela (se ríe)...he cogido uno! D: cuantos necesitas!! Alo: 4... me falta uno...socorro!! D: tu zumbada donde vas? Alo: que tengo que ir dentro...ya me han matado D: pero si te esperas ya no matan Alo. Libero el espíritu? D: no, no no... Te resucito yo Alo. Vale 39:17 Desfoncado... se ve cómo como un bombón... y estoy jugando.</p>
10.6	00:44:40	00:49:00	<p>44:45</p> <p>D: que pasa petarda! Alo: que no sabia si podía entrar aquí D: que como te va?</p>

			Alo: que acabo de llegar a ver si hago algo D: que habéis grabado algo? Alo: nada media hora allí con mi hermano...Te oigo súper bajo... D: ahora mejor? Alo: más o menos igual... Has hablado con el Zeus o que? D: bien Alo. Pero te ha dicho algo de lo de ayer D: yo ya e hablado con el lo que tenia que hablar Alo... bueno vale de acuerdo, tampoco te enfades... 46:17 Alo: mañana donde vas? D: a muntaner Alo: toda la semana? D: seguramente Alo: molt be. D: que como va por paramos de poniente Alo: una mierda porque tengo que matar a unos que están todos juntos y cuando voy a uno me vienen todos y me matan.. a mi como no e ayudes tu.. D: no no no..como que te ayude? Alo: pues nada pasare de matarlos y ya esta D: claro, ves hacer otra quest Alo: ya pero es que me da rabia Desa: que tal? D: que pasa tito Desa! Criticando? Desa... Alo: ha habido un rato que me quedado verde, eso porque es? D: ah! Eso es porque te han envenenado Alo: perfecto pues estoy verde..y que tengo que hacer? D: comer o curarte Alo: vale... 49:00
10.7	00:53:00	00:54:45	empiezan a entrar todos al ventri... X: oye quien me explica porque hay gente que no son meeple dps en el canal d e melee dps?

			(se ríen) Zeus: que pasa? A quien tengo que poner mute Dani: que estamos de reunión Z: a ver Erians fuera, ya está uno...el siguiente?..Vintro..el siguiente Elodia D: no, no, no esa no que es milí Z: eh? D: que es melee dejala!! Vintro. Es la chica de el Ciclik D: claro es melee Alo: yo tampoco hable mucho eh? Z: bueno, venga vamos hacer una excepción...Desa... Desa: a mi échame d la guild... Z: a khas también lo voy a echar Erians échalo que es un fantom Desa: tu si quieres un fantom Z: que tranquilidad eh? Desa: absoluta!
10.8	00:57:50	00:59:00	55:23- 56:40... Alo: yo te escucho aunque no hable X: que te tienen controlado he Ciclik por si sueltas alguna burrada E: ya nos lo dijo ayer. Que no sabe pegar y hablarla la vez Vintro: oye Ciclik que paso ayer con la rubia esa, que no nos contaste (Se ríen) Desa: puto Vintro D: pero si no conozco ninguna rubia Alo. No le gustan rubias... Vintro: mira como yo como yo Alo ya me habéis puesto nerviosa ya me han matado Desa: no es rubia ella D: por esa regla de tres es rubia Desa: entonces algo falla Alo: en verdad tengo el pelo blanco Desa: perdona has dicho blanco?

			<p>Alo: si D: en el juego melón... Desa: ah! Coño... el Vintro también se ha quedado todo callao D: se ha hecho un silencio un poco incomodo... Alo: hombre hola Erians Desa: cosas mas raras se han visto 58:45 Vintro: yo desde que vi a una tía con el pelo rapado al cero y el quedaba bien yo ya me lo creo todo tío D: le quedaba bien? Vintro: si, si, si... Desa: no le gustaría peinarse... ...</p>
--	--	--	--

Cinta 11			
11.0	00:06	00:08:00	<p>05:46 dice: "Ciclik..." ...06:14: bueno pos vale...empieza a oírse el ventrilo .. Dani: a mi es lo que me han dicho... Se oye al Valkay y Dani y alguien más de la hermandad hablando... Valkay: vaya taja voy a pillar esta semana santa Dani: ya somos dos! Valkay;: me la cogeré contigo? Dani: una seguro Alo y conmigo también Valkay: ofuuu demasiadas personas estoy viendo yo por ahí Valkay tu con cuanta gente vienes D: con 5 Valkay: conocerás a warfi 07:42 Gengogh: no que hecho la carga de rayos... Valkay: lo que hace un calor q flipas... ...</p>
11.1	00:14:30	00:15:30	<p>14:30 Deusa: buenas... V: Dos mujeres en el ventrilo y un gay, ostia Hammer. Estas de enhorabuena</p>

			D: lol G: se rien... 15 :05... 15 :25 ALO : pero todo el rato en lo mismo es un rollo... D: buah pero Desa vete para allá...
11.2	00:24:00	00:27:00	<p>23:32 D: es por aquí no Alo? A: si aquí arriba D: vale...verás.. A: pero de dentro a fuera D: no... Aquí... X: hueeee 23 ha subido de level D: está to imba</p> <p>24:11 V: el Erians porque va con ustedes cada vez que se conecta E: porque me rió con ellos con vosotros no D: y sabes por que? Porque nosotros lo tratamos bien no como tu V: yo lo trato de puta madre...no tendrás quejas de mi...si lo trato como un hijo D: bueno alo tu dirás...Tienes otra A: si tengo una cabeza por aquí... D: alo? Dónde vas? A: es que me pierdo en las cuevas estas tío</p> <p>25:11 D: Alo? Donde vas?? A ver sígueme...me ves? E: ponte una marca, ponte una marca A: como los niños pequeños D: lol están pegándole A: joder...cabrones! ...</p> <p>26:22 – 26:48 A: y eso? D: que pasa?</p> <p>27:11 se mueve la cámara y Alodia se ríe, plano diferente que coge detrás del ordenador. Alodia jugando en su casa</p>

11.3	00:34:00	00:36:00	34:07 cliqueando rítmicamente Alo: Asi que aquí hay otra... D: Alo vente por aca, hay que matar unas cuantas (¿) Alo: Es que si os separáis, me mareo Alo: Ya no quedan, que fuerte, que rápido...
------	----------	----------	--

Cinta 12			
12.0	00:29:00	00:31:30	29:14 Ale: Estoy haciendo la perilla del negro..del brujo Plano cerrado haciendo puntas 31:13 Carteles Mi otro yo 31:26 Mostrando la barba Igna: Esa perilla de quien es? Ale: De su hermano
12.1	00:39:00	00:43:40	38:58 Plano cerrado boca y plástica 39:03 Elaborando massa verde, imagen mal, sonido de barro 39:27 Poniendo massa en oreja de Alo 41:08 Alo riendo, imagen bien Plano cerrado massa, camara va hacia plano cerrado ojo 41:39 Plano cerrado boca, plastic azul, massa verde en oreja, cara, plano bien 42:40 Alo: Ya me estoy convirtiendo...en mi otro yo Ale: Como va? Alo: Bien, llevo dos semanas ya....bien, no sé, es raro, cuando estoy jugando y estoy con ellos, guay, con el Dani, y mas gente que

			juegan con ellos. Pero si estoy yo sola, me aburro, porque me matan enseguida. Ale: Pero te puedes volver a vivir otra vez. Alo: Si o resucito, pero es un conazo, tío. Bueno, ya veremos, aun me quedan dos semanas (pausa) de jugar 43:40 plano cerrado poniendo escayola encima de massa verde
12.2	00:44:00	00:48:00	<p>43:46 plano cara Alodia y muñeca con la barba de uno de los chicos? Ale: Y te ha gustado, o que? Alo: A ver, esta bien, es demasiado complicado para mi gusto, pensaba que era mas sencillo, es super difícil subir de nivel y esas cosas Ale: Pero quien te manda las misiones? Alo: Ahora voy hacer misiones para subir de nivel. Cuando llegue a nivel 80, que es como es el Dani y mi hermano, cuando llegue a ese nivel cuando puedo hacer lo que hacen ellos, jugar todos a la misma vez y todo eso, sabes? Ale: Y cuanto tarda subir a este nivel? Alo: Llevo dos semanas y porque el Dani me ha ayudado, voy por el nivel 24. Es súper lento subir. Lo que a mi me gusta mas....esto me gusta mas si tuviera, el ride y todo eso que hacen ellos....estoy comiendo (tiene escayola en la cara, plano cerrado quitándolo) Bueno y eso, no sé, esta bien, pero no sé, son demasiadas horas que tienes que dedicar... (plano bien) Ale: Tu tienes que dedicarte demasiadas horas o hacer lo que te da la gana (¿) Alo: En verdad, puedes hacer lo que te da la gana, pero si quieres subir de nivel tienes que dedicarte muchas horas Ale: Pero te las exigen? Alo: No me exige nadie ahora, pero si quiero subir de nivel, pues...tengo que estar horas....porque en verdad lo que me mola es subir de nivel, porque puedes hacer mas cosas Ale: Ellas estan como en una camada? Alo: En una hermandad. Yo estoy en la hermandad del Dani, me han metido. En verdad no puedes estar, si no eres nivel 80 Plano Alodia y Ale Ale: Y porque te dejan entrar? Alo: Porque soy yo....(¿)...Estoy en su hermandad y hablo con los de su hermandad y eso esta guay...en verdad lo que a mi mas me mola y creo que mas engancha la gente, es.. Ale: El chat este no? Alo Si, y estas con todo la gente, y todo el día se conectan, hablando de cosas, de cualquier cosas, sabes...que a lo mejor no se han visto nunca, pero pasan todo el día hablando, y esta guay, es divertido, yo me río, porque pocas mujeres que hay Ale: Pero hay algunos que se hacen personajes de mujer, no? Alo: Si, pero es lo que digo yo, es un mundo de hombres, hay muy pocos mujeres...Un chat de una hermandad de esos de tíos,</p>

			<p>pues seria muy guay...pero hay un punto que te aburras..</p> <p>Ale: No hay una hermandad de chicas?</p> <p>Alo: Creo que tanta gente jugando tiene que haber..</p> <p>Ale: No les puedes buscar</p> <p>Alo: Si tu puedes buscar hermandad y pedir entrar...a lo mejor te aceptan y a lo mejor..no sé...yo te momento voy haciendo...Juego hasta que me aburro, y dejo de jugar...y ya esta</p> <p>47:11</p> <p>Ale: Y para empezar a jugar que tienes que hacer?</p> <p>plano cerrado oreja Alo, Ale modelando escayola</p> <p>Alo: Comprarte el juego</p> <p>Ale: Ya pero si es por Internet</p> <p>Alo: Pero tu tienes que comprarte el juego, instalártelo, yo estoy jugando con la cuenta de mi hermano y pagar cada mes</p> <p>Igna: Tu conocías el WOW?</p> <p>Ale: No lo conocía</p> <p>Alo: Sabes lo que pasa...encuentro un montón de gente ahora que conocía un montón de tiempo y ellos jugaban... Me paso con uno de Erasmus, sabes..lo puse en Facebook, y el: estas jugando al WOW? Y yo: Estoy haciendo un documental...y el me dijo: pues llevo 5 años y estuve con el 6 meses en Bélgica viviendo y no tenia ni idea..de que jugaba</p> <p>Ale: Se esconden...</p> <p>Alo: No sé...es como que no lo dicen o algo, no sé</p> <p>Ale: No debe estar muy acertado (¿)</p> <p>Alo: No sé...luego hay mas gente que te crees, que juegan estos tipos de juegos, sabes</p> <p>Ale: Si alguien me pregunta, que estas haciendo, digo: pues ahora estoy haciendo unos personajes para un juego de rol y me dicen que juego, y yo: el Wow, y dicen: a si tal</p> <p>Alo: Como lo no conocen (¿).Es que joder tía, juegan mas de 11 millones jugadores en el mundo...o sea que...de España no se cuantos son..deben ser un puñado</p> <p>Ale: Pero conocía chicos que (¿)</p> <p>Alo: Es que es eso, hay muy pocas...yo no conozco ninguna chica que juegue</p> <p>Ale: Te pesa (¿) la oreja?</p> <p>Alo: Si un poquito</p> <p>49:35</p>
12.3	01:00:00	01:02:00	<p>1:00:00</p> <p>Ale riendo a Alodia, se levanta y saca la escayola de la oreja...Alo hace ruidos sufrientes....planos bien</p> <p>1:01:37</p>

			plano cerrado molde verde oreja 1:02
--	--	--	--

Cinta 13			
13.0	13:04:30	13:06:40	04:52 botes BUENO , Ale mirando las oreja de Alo preparándolo todo para poner el yeso, planos muy cerrados, de cómo pone 06:40
13 1 1	13:09:00	13:14:00	10 plano de Alo en casa colocando la cámara para grabar el diario primer día del diario leyendo varios días y luego se pone a jugar. Se oye el sonido del juego, cara de concentrada.
13 1 2	13:14:30	13:20:00	14:17 segundo día de diario 16:20 16:21 Alodia escribiendo al diario en su habitación con bastantes DROPS 16:52 sigue escribiendo sin DROPS 19:43 19:43 Alodia jugando al WoW se oye la música y sonido del juego mientras se ven sus manos como juega.
13 2	13:21:15	13:23:00	21:15 Cambio de lugar de la cámara, Alodia jugando se oye a su personaje como habla y dice "me falta energía)..." necesito acercarme".... (REPETITIVO NO HACE FALTA TODO EL RATO)... 24:40
13 3	13:26:00	13:31:00	26:22 planos de la Ale haciendo el molde, planos del pegamento cayendo en el bote BUENOS el agua cayendo y haciendo la mezcla del pegamento con el agua 27:34 27:36 Alodia jugando al WoW por la noche en su casa, plano oscuro... BUENO ...se oye el audio del juego...plano más abierto. 29:17 29:18 plano cerrado de las manos del mismo día... NO HACE FALTA TODO (31:00 -32:00 mano moviéndose rápida)
13 4	13:33:30	13:35:00	cambio de plano de lado de la cámara... mismo día 33:50 recolocando la cámara plano bueno con los cables de Internet.
13 5	13:36:30	13:37:30	manos de Alo jugando otro día plano donde se ve el ratón también BUENO
13 6	13:41:00	13:42:30	se oye como le hablan a Alodia al juego BUENO
13 7	13:49:00	13:55:00	manos de vera haciendo la peluca BUENO planos de las hombreras del suelo 50:00 manos de Dani en su casa jugando, plano donde se ven las dos manos, mientras Dani fuma, el cigarro en la mano

Cinta 14			
14.0	14:04:00	14:05:00	04:13 pegando la calva PP 04:53 mano de Antón a aguantando el pegamento, de ahí a su cara. zoom a los ojos.

14 1	14:05:40	14:07:00	05:43 pegando la calva por delante BUENO Antón con los ojos cerrados 06:17 plano mas grande Alo coge la cámara, plano general. 06:55 plano dd arriba de cómo pone la calva
14 2	14:09:15	14:10:30	09:24 pintando la cara y la calva BUENO varios planos diferentes 12:00
14 3	14:16:17	14:17:00	16:58 PP muy cerrados de cómo le maquilla la boca BUENO
14 4	14:19:45	14:20:50	19:45 cara de Antón medio maquillada planos del pincel pequeños en la nariz BUENO 20:47 plano de la paleta de pintura mientras maquilla, BUENO
14 5	14:27:30	14:29:30	27:48 poniéndole la perilla, planos cerrados,... BUENO 28:38 Dani ayudando a Ale a ponerle la perilla a Antón... ¿? 29:28 plano cerrado de las manos aguantando mientras ale pega la perilla
14 6	14:32:25	14:34:00	32:25 planos cortando la barba BUENOS
14 7	14:36:40	14:40:18	36:40 Antón probándose las hombreras... BUENO 37:30 38:05 poniéndole las patillas, plano cerrado, mirando la foto de los personajes... BUENO poniendo la patilla, pegándola, planos de los maquillajes. 40: 18 40:20 planos abiertos...
14 8	14:42:00	14:42:45	42:00 BUENO de la cara poniéndole la ceja larga, Dani haciéndole una foto al Antón.
14 9	14:44:40	14:45:29	44:40 Antón comiendo una pizza medio maquillado BUENO poniendo caras raras 45:29
14 10	14:50:20	14:52:15	50:24 planos cerrados de cómo le pone Ale la media ha Dani BUENO , Alodia en el portátil de Ale buscando la foto de Ciclik y ampliándola en el PC 52:05 53:40 Ale empieza a maquillar a Dani, planos del pincel por la cara
14 11	14:55:20	14:59:00	55:23 siguen los planos de maquillaje de Dani planos cerrados BUENOS 56:06 demasiado abierto donde salgo yo con Dani desmaquillándole...quizás bueno para cuando el dice que se queda con Dani y no con Ciclik. 57:40 58:00 planos cerrados de como le vuelve a maquillar de lado, de frente BUENOS planos de la paleta de pinceles.

cinta 15			
15.0	15:03:45	15:04:55	03.46 - 04.15 Planos Cerrado de la paleta de pinturas y el pincel en las pinturas. Se ve la mano de ale mientras va untando el pincel en los colores. BUENO 04.26 -04.55 Plano cerrado del polvo y la mano del ale y cierra el pote de polvo. BUENO

15.1	15:05:05	15:07:45	05.08 - 07.42 Plano cerrado del pegamento, ale se lo va poniendo la pelo de dani, el no se ve. Plano contrapicado, pero cerrado. BUENO. Luego se ve el plano mas abierto y sale alodia y vera, pero la cámara esta en primer plano. Luego plano se cierra en manos de ale, poniendo el pegamento con las pinturas de fondo y se lo pega en la barbilla. Paneo a las pinturas y barbilla, lo va pegando con el pincel. Contrapicado de dani pegandole la barbilla. BUENO.
15.2	15:12:50	15:13:20	12.59 - 13.18 Alo: "Que raro te ves..." A: "Los raros son ustedes" Plano abierto, se ve Alodia con la camara y Antón fumando personificado de Leonard.
15.3	15:17:10	15:17:45	17.13 - 17.36 Paneo a dani sentado fuera de foco. ESTA BUENO. 17:37 poniendole la oreja con los clips, haciendo paneos, se ve un poco desenfocado...18:50
15.4	15:20:17	15:22:00	20:17 pp otela, BUENO , pintandole por delante y por detrás, plano medio torcido BUENO
15.5	15:23:30	15:24:30	23:30 plano abierto pero bueno desde la silla al Dani s ele ve de espaldas y a la Ale y a mi poniéndole una oreja 24:30
15.6	15:26:00	15:29:10	26:00 plano corto de las manos más mientras ale pinta la oreja BUENO 27:10 28:00 poniéndole la peluca a Dani BUENO 29:08
15.7	15:29:30	15:33:30	29:30 plano contrapicado de cómo le pone la peluca, planos cerrados pegándole la parte de delante. Manos de Ale cortando las cejas de Dani. BUENO plano cortándole la barba contrapicado plano abierto y luego mas cerrado de las tujeras y la barba solo 33:30
15.8	15:34:30	15:35:10	34:30 plano del espejo de dani mientras ale le pone la laca BUENO 35:10
15.9	15:36:10	15:38:30	36:10 pp de el pelo de Dani y la cara y su imagen en el espejo. 37:00 paneo de la peluca de dani de abajo arriba, planos cerrados de cómo acaba de maquillarle...llega Antón y se rie al ver a Dani, se queda con cara de sorprendido le mira por todos los lados 38:30 BUENO
15.10	15:39:10	15:40:00	39:10 anton haciendo una foto, la ale tapa al dani al ppio luego ya nopaleno al espejo a los dos BUENO 40:00
15.11	15:41:00	15:43:50	41:00 Dani se levanta y se mira al espejo, ale le coloca bien el pelo BUENO le pone laca en el pelo SE VE MICRO pero es bueno el pelo de arriba abajo, la ale cortandole el pelo BUENO plano de la cara de dani paneo a la ale cortandole el pelo, el pelo cayendo al suelo mientras se lo corta, se oyen las tijeras 43:50
15.12	15:44:00	15:56:40	44:00 los dos de espaldas BUENO mientras les damos las dagas juegan con ellas 45:00 frente al espejo primero Dani, el reflejo en el espejo mirando a camara 46:00 46:25: Dani mirandose en el espejo pequeño

Cinta 16			
16 0	16:00:20	16:06:30	

00:23:07 Leonard y Ciclik sentados en casa de Ale. Plano Medio.
Alo: Bueno, qué, os podéis presentar?
D: ¿Cómo quién?
Alo : Como quien sois.
D: Yo me llamo Dani, yo me llamo Dani y sóc de Sabadell.
Alo: Y tú?
A: Yo soy Leonard.
Alo: De?
A: De Ventormenta.
D: Eres Leonard de Ventormenta? (risas)
A: (serio) Sí, has estado por allí?
D: Sí, he pasado por ahí.
A: Y qué tal?
D: Bueno, mucho humano es lo que hay.
A: Muy bien.
D: No, a mí no me gusta, las humanas no...
A: No te gustan?
D: No... donde esté una buena Elfa...
A: Ves, no me acaba... demasiado altas para mí.
D: Demasiado altas... claro es lo que tiene, los humanos negros y calvos...
A: Triunfamos bastante, no te creas.
D: Sí?
A: Sí.
D: Los roquets como estamos más en invisible no ligamos mucho.
A: No os veis.
D: No, no nos vemos entre nosotros.
A: Está muy bien por ahí, he pasado alguna vez por Darnasus...
D: Aquello sí que es bonito, con naturaleza...
A: Mucho tigre por ahí he visto.
D: Sí, sí, sí.
A: Está todo lleno de tigres.
D: Tigres y árboles que andan, te has fijado?
A: Sí, es verdad, alguno he visto.
D: Son nuestros ancestros.

		<p>A: Sí, pues me espanté un poco cuando vi algunos... Alo: Te espantaste? A: Sí, un fin de semana que subí para Darnasus, que tenía libre. (Movimientos de cámara).</p> <p>01:51</p> <p>Alo: ¿Y cómo os sentís? D: Como un gilipollas, eso no vale, no. A: Bien, bien. D: A ti te ha molao no? A: Sí. Alo: Te gustaría ser Leonard, Antón? Contrapicado de los personajes. Plano Chulo. A: Quién yo? Soy Leonard. ¿Te enseño el carnet? (risas) Tengo la cartera en el Tier5. Alo: ¿Y a ti te gustaría ser Ciclik? ¿O te quedas con el Dani? D: Me quedo con el Dani. Así lo puedo tener todo. Puedo tener al Ciclik y al Dani. Si fuese Ciclik no podría controlar al Dani. No sé sería aburrido. Alo: Tiene menos pelo también, no? D: Sí, la verdad es que sí. A: Te debes gastar una pasta en suavizante, no? D: No, ahora voy a ir al peluquero. A: Sí? D: Sí, me voy a poner como el M.A. Una cresta, sí, sí. A: No te sabe mal con el pelo tanto tiempo largo? D: Pero es que no me crece. Alo: ¿Naciste con el pelo así? D: Nací con el pelo así. A: Naciste con el pelo así ya? D: Sí, sí, nací con el pelo así. Con la pelambre ésta. Y así me quedé.</p> <p>03:03</p> <p>A: Pues yo nací calvo. D: De serie? A: Sí, sí, así me vino. D: Qué desgracia, no? A: No, está bien.</p>
--	--	---

			<p>3:15 Aparece Gruixut en plano. Igna: ¿Cómo sería estar jugando así? Ahora así. (Antón pone caras y hace gestos nerviosos con las manos). Plano divertido. (Gruixut muerde el pelo de Dani). D: Muérdeme la oreja. Igna: Es como la mascota del juego. D: Es un pet hunter. Alo: =s habíais imaginado alguna vez estar así? D: No, en la vida, para nada. A: No... (mirada chula de Antón). Alo: El sueño de todos los "woadictos"... D: Éste no es... Ya te digo yo que éste no... Alo: ¿Cuál es? D: Ser el mejor. Los que están enganchaos tienen como objetivo ser los mejores. ¿Qué opinas? A: Sí. La mayoría son más mancos... D: Sobre todo donde yo digo... En Tirante. 4:39 Cambio de plano. Plano Lateral. D: Y me duele la cabeza. No sé si es de la resaca o de qué, o de la media ésta que tengo... 4:52 Plano medio de las manos de Antón con la daga. Alo: Qué, te ha gustado Antón? A: Sí, la tengo que llevar a encantar. D: Pero tu no eras enchanter? A: Sí pero necesito materiales. D: Desencántala. (Dani bebe de una taza). (Antón hace gestos). Igna (dirigiéndose a Antón): ¿No te dan ganas de volver a jugar viéndote? A: Nah... Alo: Es curioso, tú que ya no juegas te quedas con Leonard y tú que sigues jugando te quedas con Dani. D: Pues sí. Alo: Yo prefiero a Dani. Y a ti, me da igual... (dirigiéndose a Antón). A: Fantástico. Alo. Tampoco cambias tanto, la verdad es que te hiciste un personaje bastante parecido a ti, Antón. A: Sí, nego y calvo. D: Es que te ve con buenos ojos tu hermana (risas).</p>
--	--	--	---

			5:57 Plano lateral bueno. Están como pensativos. 6:05 Habitación de Ale. Sesión de fotos delante del espejo. Preparan todos los elementos (fresnel). Se apagan las luces y se enciende el fresnel.
16 1	16:13:00	16:16:00	<p>13:11 Alo: Tenemos visita, tenemos visita...</p> <p>13:13 Llega Eti por sorpresa, a ver cómo ha quedado el maquillaje. Eti: Qué pasa aquí? D: Què passa senyor Eti, com estem? Eti: És Etiens, és Etiens. (risas)</p> <p>13:24 PP Antón disfrazado y Eti. Buen plano. A: Què fas aquí tio? Eti: Sorpresa!! A: Qué cabron tío. Eti: Y yo haciendo tiempo, tío. A: Y yo gastando un montón de llamadas. A: Has visto el pelucón? Alo: estaba haciendo tiempo para que no te vieran. Eti: Y el disfraz? Por qué vas en traje tú? A: Yo que sé, porque dijeron que trajera traje. D: Yo voy de Ciclik. E: Ostia, estic flipant. D: Mola eh? Alo: Has visto su melena, eh? Eti: Y las dagas? D: Están ahí, están guardadas. A: Es volia fotre al carrer amb un cartell del palo: necesito dinero para reparar (?). Haches és un marica i no vol sortir.</p> <p>14:16 Se ve a Ale repasando la melena de Ciclik. Alo: Le han pegado un susto a uno...</p> <p>14:26 Antón se pone las hombreras y se las enseña a Eti. (risas) Pano chulo. Alo: Mi hermano se queda con Leo eh Eti y el Dani... A: Jo es que volia sortir Aixa de festa avui, tio. (risas). Eti: Bueno...</p> <p>14:49 Plano medio lateral de Dani.</p>

			<p>Alo: Bueno, volvemos al Dani...</p> <p>14:55 Ale comienza a quitarle la peluca, a desmaquillarlo.</p> <p>A: Mucho calor, o qué?</p> <p>D: Tengo unas ganas de quitarme la media de la cabeza que... Ale, te estoy cogiendo una manía que... pero de las gordas.</p> <p>Alo: Pues quédate así Antón.</p> <p>A: Tengo que ir con la moto.</p> <p>Alo: El Dani y yo te llevamos.</p> <p>D: Mira las orejas...</p> <p>15:15 PP Dani mirándose al espejo mientras Ale le quita la peluca.</p> <p>Alo: Mira, así pareces como el Antón. Antón, ponte a su lao. Ponte a su lao ahora.</p> <p>(Se colocan los dos frente al espejo).</p> <p>Alo: Una foto así que mola.</p> <p>D: Así calvo también.</p> <p>(Alo le quita la media)</p> <p>A: Así estás divino, eh.</p> <p>16:06 Antón se pone la peluca. (Risas)</p> <p>E: El traje te da un rollo como más exótico.</p> <p>Ale: Os está gustando, eh?</p> <p>Alo: Lleva todo el día mirándose al espejo.</p>
16 2	16:18:00	16:21:30	<p>17:45 Antón se ríe, le gusta su look.</p> <p>18:13 Antón se quita la camisa para comenzar a desmaquillarse. (bromas)</p> <p>Eti: A mí no em miris quan et treguis la camisa. La confianza... Estos looks...</p> <p>Dani dice algo que no entiendoXXXXXXXX</p> <p>Eti: Mola, no?</p> <p>D: Es que...</p> <p>Eti: Es que lo otro...</p> <p>D: Ahora se notan los pacos, donde están.</p> <p>Eti: Sí? Y son mucho más Pacos, no?</p> <p>18:43 Plano Medio de Antón desmaquillándose.</p> <p>Eti: Blizzard ha creado auténticos Pacos.</p> <p>Ale: Si te hago daño dime.</p> <p>A: Tranqui.</p> <p>18:54 (Ale le saca la calva) Plano chulo.</p> <p>Mientras hablan Dani y Eti</p>

		<p>D: Y a Way (¿¿??) tampoco es que vaya mucho (¿¿??)</p> <p>Eti: No sé nada de ellos.</p> <p>D: Van un boss (¿¿??) por delante nuestro.</p> <p>Eti: Ah si?</p> <p>D: Raideando 5 horas, eh, de 5 a 12 y nosotros de 9 a 12</p> <p>Eti: De 5 a 12? Cómo de 5 a 12?</p> <p>D: De 5 a 12.</p> <p>E: Está todo el mundo metido ahí, qué son 200 mil personas.</p> <p>Ale: Que no estabas sudando dices?</p> <p>19:12 Plno medio de Antón sin la calva. Plano chulo.</p> <p>19:15 Ha sido por el foco. Mira, he ido a la playa, no he ido a la playa.</p> <p>Alo: Te has puesto el gel de la Ale, el gel bronceador.</p> <p>Eti: Es tan blanco que ni pintado parece negro.</p> <p>Alo: Qué cabrón el Eti.</p> <p>(risas)</p> <p>19:40 Ale le quita la perilla.</p> <p>A: Ooooh, adiós. Plano chulo.</p> <p>Alo: Qué feo, yo prefiero a Leonard.</p> <p>19:52 A y D delante del espejo desmaquillándose.</p> <p>Alo: Tú estás más pintado Dani.</p> <p>D: La Ale que se ha cebado conmigo.</p> <p>Ale: Tú no las quieres no, tus orejas?</p> <p>D: guárdalas.</p> <p>Eti: Hubiéramos quedado igual si me hubieran maquillado, no, Dani. Porque Etiens y Ciclik son bastante...</p> <p>Ale: No las quieres para un...disfraz?</p> <p>Alo: Guárdaselas, guárdaselas.</p> <p>D: Para la Blisco.</p> <p>Ale: Qué es la Blisco?</p> <p>A: La Blizcom.</p> <p>20:31 Contrapicado de A y D desmaquillándose.</p> <p>Ale: Una concentración de esto? Eh?</p> <p>(Eti mira algo que está en la pared)</p> <p>20:44 PP Eti Chulo.</p> <p>D: Del juego, de gente que va disfrazada.</p>
--	--	--

			<p>Se me ha quedado la ceja morena. Plano chulo de ellos. Ale: Bueno, aquí te doy esto, tus cejas y tus patillas por si las quieres... D: Para disfrazarse un día de negro calvo... Ale: No, pero si lavas la calva es de color piel. D: Vale, no es negro. Eti: Luego un poco de playa y ya pareces negro.</p>
16.3	16:22:00	16:24:30	<p>22:07 EXTERIOR BAR REPÚBLIC. Secuencia en la que los chicos se reúnen con Alo para hablar del juego. 22:07 Llegan Dani, Eti y Antón y entran al Bar. Planos de la terraza y generales de la calle. Del rótulo. De la carretera (Passeig Sant Joan). 24:20 PP Eti de perfil. PM de Eti, Dani y Antón en el interior del bar, sentados. A: Hey, Paseo San Juan entre Aragón y Consejo de Ciento. Si vas por Aragón, vas con la moto?? Métete por Aragón, baja Paseo San Juan y ahí en medio hay un andamio y estamos por ahí, intenta aparcar por donde puedas. Por dónde estás? Venga, Adén.</p>
16.4	16:39:00	16:46:20	<p>39:06 PP Gaby. Hablan de las equipaciones de los diferentes personajes y de sus pros y contras. G: A mí me mola el sangre, aguantas muchísimo. D: Mola más. Gaby continúa hablando de los personajes: roquets, paladines y priest y cómo tunearlos. 42:16 Se meten con Antón y le dicen que es muy malo. 44:22 PP Gaby. Bien. Le preguntan a Gaby cómo va él. La conversación se centra un poco en él, en lo que él dice. 46:19 D: Lo que yo he visto es a los típicos roquets, yo ese día dije "me quito el sombrero, tío". Yo estaba en la bandera protegiéndola, ves al roquet, pilla la bandera, los tuneo, se les quita el stun, suelta la bandera, tira de vanish, y me hace un cron control (¿¿??) con la bandera ahí. G: Si??? Continúan hablando de cosas que les ha pasado mientras jugaban.</p>
16.5	16:49:20	16:52:30	<p>49:16 G: Y hay un montón de tías que juegan ahora. Bueno no voy a decir (mira de reojo a Alo y se ríe) A: No, no, di lo que piensas. Aquí no se censura nada. G: No, que no tienen tanta habilidad porque no han jugado desde pequeñas. Les cuesta más, entonces juegan más o porque tienen novio que juega a eso, o porque quieren acercarse más a la pareja. A: O porque quieren hacer un documental. G: Porque quieren hacer un documental, realmente que les mole el juego hay contadas. La mayoría son brujas o magas, una roquet melé, una roquet chica o un paladín chica si la ves jugará, pero ves el DPS y está por debajo del hiler... Igna: pero la generación de ahora juega mucho más.</p>

			<p>G: De aquí a diez años serán igual que nosotros, pero por ahora no...</p> <p>A: Qué machista eres hasta en esto</p> <p>50:20</p> <p>D: LA mayoría de 80 no saben jugar, no saben llevar su personaje a no ser que hayan tenido uno y sepan como va. Tu pillas a un recién subido a 80 que tiene su primer placer... olvídalos.</p> <p>(Gabi lo comenta)</p> <p>G: Antes había novato, antes había la humildad de decir yo no sé, enséñame voy a aprender y cuando sepa pues ya podrá dar opinión...</p> <p>D: Cuidao con el agro, ehhhh</p> <p>(Hablan de Blizzard y de cómo se hacían anteriormente las misiones)</p>
16.6	16:54:15	16:57:15	<p>54:28 Eti mira interesado. D continúa explicando. Antón entra en la conversación. Hablan de la equitación. Es como un idioma propio.</p> <p>56:42 Plano Medio Gaby hablando, Antón escuchando.</p>

Cinta 17			
17.0	17:01:10	17:04:30	<p>Escena del Bar. Siguen hablando del juego.</p> <p>01:10 Plano Medio Gaby y Dani</p> <p>Alo: Qué, se nota que no jugáis, eh, Antón y Eti, no habláis para nada.</p> <p>E: Has dicho que no nos pisemos (risas)</p> <p>A: Lo notáis o lo echáis de menos ahora que lo habéis dejado?</p> <p>E y A: No, no, (de forma sarcástica).</p> <p>D: Yo me apunto para ir contigo para ir a (xxxx)</p> <p>G: No, que va, que tú eres muy bueno.</p> <p>D: Pero si es igual, si no hago arenas.</p> <p>G: No, no, pero quiero puntuar.</p> <p>D: Que yo por hacer arena tengo un ratting de 1500.</p> <p>G: Claro, que te da cuando tienes el equipo.</p> <p>D: Pero lo mantengo.</p> <p>G: Claro, si casi no juegas.</p> <p>D: Claro que no juego.</p> <p>G: Pues cómo se te va a bajar.</p> <p>D: Pero a ver, que yo he hecho arena.</p>

		<p>G: Pero lo que te digo, que tú eres muy bueno. Tú ya me enseñas.</p> <p>D: Pero da igual, tío...</p> <p>01:25 Interviene Eti</p> <p>E: Pues haced un despliegue (no estoy segura de lo que dice).</p> <p>G: No, tú no, que no juegas, los que sois chaqueteros y ta... (hace un gesto con la mano).</p> <p>E: Uy, chaqueteros...</p> <p>G: Iros con la Xbox.</p> <p>E: Uy lo que me ha dicho...</p> <p>G: Guitar Hero, qué nivel... Me estoy enfrentando a una máquina, qué bueno soy...</p> <p>1:41 Risas de todos. Gaby se ríe maliciosamente. Plano de Antón que se ríe con ganas (como si se hubiera despertado). Gaby hace bromas como si tocara la guitarra.</p> <p>A: Pero si juegan más niñatos que otra cosa...</p> <p>G: También juegan niñatos, pero también tienen derecho a jugar, no?</p> <p>A: Pero qué diferencia hay entre el WOW o el Guitar Hero?</p> <p>G: Que qué diferencia hay? Coño, que la habilidad que tienes que hacer es mucho más superior que cuatro putos dedos en cuatro putos botones. Y que siempre son las mismas canciones. Cualquier persona puede hacerlo. Sólo es cuestión de constancia. En cambio e Wow puedes ser muy constante pero si no tienes manos nunca vas a mejorar. Es como si te dicen la combinación es 1, 2, 3. Cuando subes de nivel va hasta 30 dígitos, llegan un momento que los 30 dígitos te los sabes de memoria. Dónde está la gracia? (Gabi hace gestos graciosos).</p> <p>02:38</p> <p>G: Me explico, o? Jugar con otra personas, ponerte en plan competitivo tío, a ver si soy mejor que él o peor y ver que vas mejorando.</p> <p>A: En PV sí, peor en PVE es lo mismo siempre.</p> <p>G: Pero siempre hay cosas nuevas.</p> <p>D: Claro, siempre hay cosas nuevas.</p> <p>A: En el Guitar también salen canciones nuevas.</p> <p>G: Sí, mira Bananarama. (Hace como si bailara)</p> <p>Eti: Como si el WOW fuera mil veces mejor.</p> <p>(Se animan)</p> <p>A: El WOW es la bomba (tono irónico), es la polla, el Wow es uaah, yo no juego a videojuego, yo juego al WOW.</p> <p>E: Es que tú no entras a los foros del WOW para no leer información y no volver al WOW. Por si acaso. Si o no?</p> <p>A: Si, pero a ver.</p> <p>03:29 Antón bebe Coca cola. Habla Gaby.</p> <p>G: A ver, dime un juego que abarque desde los 12 hasta los 60 años. Y que le guste al que juega. Y que jueguen familias enteras,</p>
--	--	--

			<p>de madres, hijas y sobrinos.</p> <p>Y que es online. Qu puedes tener relaciones... A ver, es un poco friki, relaciones Internet... pero bueno, conoces gente Yo os he conocido a vosotros por el juego, a ti no, a estos... que son buena gente. Coño, a qué vas a jugar, al guitar hero (le explica cómo escribir "hola" y hablan de la consola).</p> <p>04:34 Igna le pregunta cuándo cree que terminará.</p> <p>G: Cuándo creo que terminaré? Dejaré de jugar cuando tenga algo mejor que hacer que prefiera que jugar. Hasta que no llegue ese momento...</p> <p>A: Eso es lo que le ha pasado a mi hermano, no?</p> <p>G: Por ejemplo.</p> <p>A: No, yo me cansé antes.</p>
17.1	17:05:00	17:06:00	<p>04:58</p> <p>A: Ya no me divertía.</p> <p>G: Se trata de tener un poco la conciencia de decir todo tiene un límite, si no tienes límite.</p> <p>A: Pero ya no me divertía tampoco.</p> <p>G: Pues si no te divierte, pues lo dejas. No pasa nada, pues siempre volverás. Estás a tiempo, te congelan la cuenta.</p> <p>Alo: No, se la mantengo yo.</p> <p>G: Sí, vas en plan gorróna.</p> <p>05:17</p> <p>A: No, me lo va a pagar.</p> <p>G: En qué nivel estás 21?</p> <p>A: No, 31.</p> <p>G: Estás 31, ya???? Te puedes convertir en foca ya...</p> <p>Alo: ME puedo convertir en foca, en gato y en tigre para correr.</p> <p>G: Ya te aclaras?</p> <p>Alo: Sí.</p> <p>Igna: Y es una chica?</p> <p>(Gabi se coloca bien en el asiento y se ríe)</p> <p>G: Que no soy machista coño, pero es que es así.</p> <p>Igna: ¿Nunca te ha matado una chica?</p> <p>G: Sí, porque me he dejado, no, no, es broma, es broma. Sí que me han matado, evidentemente, si hay chicas muy buenas pero en general no son muy buenas. Igual que hay chicos que son horribles. Yo cuando empecé era malísimo pero coño, no sé...</p>
17.2	17:10:50	17:15:25	<p>10:57 La camarera trae las cervezas. Antón se sienta al lado de Eti para mirar la página que les ha dicho Alo. Gabi también se levanta y hablan de cómo pueden hacer las acciones con este teclado. Gabi dice que se puede hacer todo. Comentan las funciones de los botones.</p>

			13:03 Plano picado de Antón y Eti chulo. Siguen comentando el teclado.
17.3	17:20:00	17:23	<p>20:12 Plano chulo de Antón.</p> <p>G: Mola mucha el DK del ejército de los muertos, cuando lanzas... El DK se pone en medio, es el último entrenamiento de 80, invocas de 8 a 10 necros (?) que luchan para ti durante un minuto.</p> <p>E: Y en arena no se puede hacer, no?</p> <p>G: No.</p> <p>D: Yo lo he visto en PVE.</p> <p>(hablan de esta acción de invocar muertos)</p> <p>22:18 Siguen hablando de las acciones de los personajes y habilidades. (Se mueve demasiado la cámara). Dani habla de los talentos.</p>
17.4	17:25:45	15:32:50	<p>25:47 PM Eti y Dani mirando y escuchando a Gabi.</p> <p>G: He echado a muchísima gente de raids y de guilds.</p> <p>E: Te acuerdas del pollo aquel que montaste en los forums...?</p> <p>G: Nos quitaron pasta del banco, así resumiendo, vale? Como si yo te conozco a ti, te meto en mi guiad y tú al día siguiente me lo coges todo del banco y te piras, vale?</p> <p>Entonces pusimos las quejas, pero decían que claro, que si tú das confianza... pero estamos diciendo que todas las guild, que no somos una sola persona, que es toda una guiad que estamos diciendo que ha pasado esto, oye devuélvenos aunque sea el material. El dinero mira, pero el material... que cuesta de coger, que no se paga, devolverlo. Que no, que no, que no. Bueno, pues lo primero spamearlo por el canal comercio. Se llamaba el tío, no me acuerdo, el tío éste es un hijo de puta, es un hijo de puta que ha robado el banco y tal. Había gente que decía que sí, gente que decía que no, que era culpa nuestra por haberle dado permiso.</p> <p>A ver es un riesgo que, hasta que no tienes más confianza...</p> <p>D: Para eso existen los rangos.</p> <p>G: Pero si lo conocí hasta el nivel 19. Cómo voy a pensar yo que me va a robar el banco.</p> <p>D: ya, ya, ya.</p> <p>26:46 Dani fuma y mira pensativo hacia arriba.</p> <p>G: Es que el tío es un hijo de puta y el tío lo hizo así. El tío por whisper además se reía, se reía sin que yo pudiera demostrar nada: "Te equivocas, jeje", "Eso te pasa por confia". Sabes, sin involucrarse y me iba calentando.</p> <p>D: Tío, normal.</p> <p>G: Y al final, me avisaron y me puso "Que te vaya bien en el banner" y me banearon durante tres horas. Entonces fuimos al forum oficial del wow y pusimos un post, vale, en plan nos ha pasado esto. Primero lo puso una chica que era muy respetuosa. Las guiad fuertes decía que es una putada, es una putada, si me pasara a mí... si os podemos ayudar en algo nos lo decís, os pasamos materiales y luego habían los típicos de Hawai que "eso nos pasa por dar poderes". Pero tío, no es cuestión de que no lo conociera, que lo conocía de hacía mucho tiempo, que ha sido una putada. Es mala suerte, pero tú encima, es que es culpa nuestra. Entonces llega un momento que ya no se controlarme, que tengo poca paciencia y entonces y digo "mira tío, sois unos</p>

		<p>comepollas todos vosotros. Sois las guild pepinas que teneis cuatro o cinco GM que juegan con vosotros y que si tenéis cualquier problema os lo solucionan en cinco minutos. Sé que nunca lo vas a reconocer, pero con otros GM y se que están en las guiaj pepinas porque son GMs...</p> <p>27:59 Plano Gabi y Antón sonriendo como de medio lado mientras le escucha.</p> <p>G: ...si no, no estarían allí porque tienen pasta (se atropella hablando). Cinco minutos después tienen cinco mil Gs. Y si tienen problemas con el lotu (¿?) o porque se buguea porque a nosotros se nos bogueó un brul (¿?) porque cuando está a punto de matarlo, toma todos los objetos. O sea que no me vengas tocando los cojones... Blizzard cerró el post y lo banearon otra vez.</p> <p>28:16 Plano Gabi, Antón se sonríe.</p> <p>(Hablan un poco más de la situación, Gabi acelerado).</p> <p>Igna: En el juego eres un cabrón y en la vida real eres un cabrón?</p> <p>G: También. Cada uno en cierta manera también es parte del juego. Tal y como es en el juego eres en la vida real.</p> <p>D: Yo pienso que sí. Lo que pasa es que en el juego eres un caballero, y aquí eres un matao...</p> <p>D: Yo pienso que la gente dentro del juego, pues es como un poco quizás fuera, sabes. Si tú, por ejemplo, eres una persona que eres generoso en el sentido que si te piden algo lo haces...</p> <p>G: Eres legal.</p> <p>D: Pues, a mi muchas veces me han dicho, oye necesito esto, si lo tengo toma. Igual que si he estado tomando una cerveza, pues te invito, qué te debo?, no tío, otro día me invitas tú. En cambio hay mucha gente en el juego que...</p> <p>29:25 P Dani y Gabi.</p> <p>G: Te puede tocar gente muy así y luego lo ves en la vida real "Tú que tienes que decirme?", "No, nada" (Gabi hace la imitación). Que por eso juega mucha gente también, porque claro, a lo mejor es un matao que está en el colegio que no es nadie y llega allí que como está equipado, bueno, todo el munio, oh, sí, sí, porque los aragon, legolas y mierdas de éstas... te puedes imaginar de qué son.</p> <p>Igna: Pero en el juego tú eliges qué quieres ser.</p> <p>29:53 Plano Gabi.</p> <p>G: Y en la vida no?</p> <p>Igna: En la vida te limita un poco más.</p> <p>Pero puedes elegir, más o menos grado pero puedes elegir, no?</p> <p>Igna: Pero el juego lo manejas tú.</p> <p>G: Todo.</p> <p>Igna: En la vida de repente no, estás tienes que convivir con eso.</p> <p>G: No puedes comparar la vida real con el juego. Pero sí algo del carácter, es como las clases, según qué clase elijas, puedes saber algo del carácter de la persona que escoge esa clase. Muy a grandes rasgos.</p> <p>D: Depende de si es tu primer personaje.</p> <p>G: Exacto, los hunters son gente que no se enfrentan a los problemas, generalmente (Y mira a Eti). Generalmente</p>
--	--	--

		<p>30:27 Plano a Eti que se lleva las manos a la cara. CHULO. E: No tengo nada que decir, no tengo nada que decir. G: Igual que los brujos. [REDACTED] E: Como no me enfrento a los problemas, no tengo nada que decir. G: Nooo, en general. No que no te afrontes, que lo ves con mucha perspectiva. Que nomeres de los que a ver, qué pasa, quiero esto, pues... Sino que eres más "vamos a poner un poco de distancia..." Que son tontería, pero que en algo pequeño... A: Y los brujos? G: Los brujos? (irónico) Alo: Cómo son los brujos?</p> <p>30:53 Gabi mira a Antón, como compasivo. G: Pues como tú, a ti te han clavao. D: Negro y calvo. (risas) G: Negro y calvo y con perilla. No, tú eres un tipo de persona que eres de guardar distancias, pero más distancia que un hunter. Tú estás ahí, pero cuando apareces haces mucho daño. E: A mí me gustan los animales... [REDACTED] G: Claro (Se ríen todos). No pero es verdad, la gente que es hunter, que es hiler o es tal, generalmente tienen don de liderazgo, les gusta ayudar, estar enfrente de los problemas.</p> <p>31:27 Gabi pone la mano sobre el hombro de Dani. G: Luego están los roqued, que cuando aparecen hacen mucho daño. Es como la típica persona que está en un grupo y de repente "pues tú eres un hijo de puta", y dices "ey tío, de dónde has salido?". Eso sería, están callados pero se lo guardan todo y cuando lo sueltan, corre. (Dani le mira sonriendo). E: Callaos? G: Callaos porque habla de una marea superficial pero si tiene que hablar por dentro no lo va a hacer... D: Pues creo que ahí lo has clavao, eh. [REDACTED] (Ríen, G vuelve a poner la mano sobre el hombro de Dani)</p> <p>31:55 D: Me voy guardando las cosas hasta que llego a un punto que exploto. Alo: Doy fe. D: Ostia tío, es que me ha clavao (Hace gestos como si se le pusiera la piel de gallina). G: Clases de psicología, a ver. D: Me da miedo este hombre. E: Montamos una consulta? Dos PCs con el wow, pum pum, a ver, hazte un personaje, hazte un personaje. G: A ver qué te haces. Se hace un priest, uuuhhh. Eti: Si se hace un DK corre.</p>
--	--	--

			G: Un DK por probar lo nuevo. Un DK es un poco hunter, para los malos, me incluyo, es un personaje fácil de llevar. Igna: A mí qué personaje me harías? G: A ti? D: Tú qué eligirías? Alo: Pregúntaselo a Vera, que Vera se ha hecho... G: Te has hecho un personaje?
17.5	17:34:30	17:41:40	<p>34:31 Plano Antón y gabi. A: Y entre alianza y horda. G: Normalmente la gente va a la alianza, la que va a la horda es porque está en contra de lo que es habitual. E: Y gente que sabe que los buenos juegan ahí. G: Porque ya jugabas antes con alianza, pero si no sabes... D: lo primero que haces son alianza. G: Por ejemplo, los oscuros, heavy metal, van a los no muertos fijo, conozco así cuando estuve en la horda y hay muchos que son así. Hay otros jugadores que entran en la alianza en nivel 40 y dicen esto es una mierda, me voy a la horda. Igna: Y esos son los frikis? G: Los frikis los hay en todos los lados. E y G: Frikis somos todos para empezar. D: Yo no me considero friki. G: Friki es sobre algo, muy bestia. Es una afición muy exagerada. D: Pues yo no me considero friki. E: Espera un momento... pero a lo mejor estás equivocado. D: No, yo creo que los frikis son los que viven para eso y están muy obsesionados. E: Para mí friki... D: No porque yo tengo tres horas cada día, de 9 a 12 raideo. Qué pasa, qué es lo que haría si no estuviese raideando, ver la tele, qué pasa? Soy un friki? G: Antes cuento jugabas, antes de las tres horas al día? D: Bueno, porque antes tenía más tiempo libre. G: Exacto, cuando tienes tiempo libre, lo empleamos en eso. Pero en que más podrías emplear el tiempo libre? Tienes algo más que prestes tanto tiempo libre como en esto?</p> <p>35. Dani se queda pensativo. D: No. Eti: Eres un friki del wow. D: No tío, porque yo quedo con gente... (Discuten)</p>

			D: Es como lo ve la sociedad. G: Para esto está este documental, el friki no es el típico con gafas, el alemán, no son gente normal, lo que pasa es que se dedica mucho a algo, hay frikis de la lectura, frikis de cualquier gilipollez y frikis del wow!! Gente legal, coño. 36.16 Plano de Gabi y Antón riendo. D: Es el concepto que tiene la sociedad: ¿A qué juegas? Al wow, eres un friki. G: Exacto. Gente que no nos conoce, decimos, describíbenos como podemos ser y así no nos describe. D: Para nada, para nada, pero es normal tío. (Hablan un poco más sobre la tipología de gente que juega, sobre todo informáticos). 38.32 Cambio de tema D: como bien ha dicho él (señalando a Antón), Leonar es un warlock, que lo ve todo un poco a distancia. A: yo no he dicho que estuviera aburrido... G: Tú te callas. (Plano gracioso de Antón, porque no le dejan hablar). D: Qué pasa, él se lo está guardando (imita lo que antes hablaba Gabi), se está cerrando por dentro, tendría ganas de volver, pero ya. Qué pasa, que se está encerrando en su cúpula y no quiere, no quiere salir. Por eso no dice nada, por eso se queda ahí, como está. (bromean sobre él)
17.6	17:50:30	17:54:15	50:06 E: Hacer la quest para la montura de cuna del invierno, coño tío, el gato ése, el que tenía el luchi. D: Aquel del fondo del todo. 50.50 Alo le pide ayuda ayuda a Gabi y le dice que no va a llegar a nivel 80. G: No dices que lo dejas a los seis meses? Alo: No lo dejo. G: Por tus cojones, no? E: Déjame la cámara que te voy a grabar. G: Pero te has vicio o no? Alo: Voy a llegar hasta que llegue al level 80, para hacer raids ya me quitaré. G: Pero a ver una cosa, que el nivel 80 no es fácil de llegar. Hasta que subes al 50 es fácil, pero del 5º al 80... D: Hay un trozo! G: Hay un trozo que no es fácil Alo: Yo voy a ir a mi ritmo, como si tardó un año, me es igual. G: Ah si?? (incrédulo) Alo: Tengo curiosidad ahora por verlo. G: Lo que sí que te puedo llevar yo es a instancias, pero ayudar a hacer quest no, eso tienes que hacerlo tú sola.

			Alo: Pues a instancias o a lo que sea. G: Si quieres un objeto voy y te lo hago, te lo saco. Igna: ¿Qué crees que Alo siga jugando? Antón: Pues nada, me parece bien, ya lo sabe... pero no quiero que juegue (mira para otro lado). Gabi: No quieres que juegue, por qué? 51:50 A: Porque a pesar de que sea mi hermana me la aprecio un poco, sabes? (TIERNO, PLANO CHULO). G: Eso que quiere decir, que a mí no me quieras? Alo: No, pero yo voy a juar como juego ahora, que un día tengo tiempo juego, que no, pues no. D: Pero Alo, es lo que nos ha pasado a todo el mundo. Al principio empiezas por ver que es, vale, luego dices ostia, vas jugando y le vas dedicando cada vez más tiempo hasta que realmente le ves el contenido y la gracia al juego y es cuando te enganchas y dedicas más horas de las que tendrías que dedicarle.. G: No, pero ella es mucho más visceral, es mucho más objetiva, es en plan, es un juego, sé lo que es, es mi trabajo en cierta manera, lo hago, cuando llegue a nivel 60 ya se habrá cansado, me apuesto lo que quieras a que no llegas a 80, lo que quieras. (Hablan un poco más acerca de si llegará o no. Tono paternalista de gabí). A: Claro, no. Yo también estoy porque está él, si él no estuviera yo no estaría. D: Pero Alo, no te gusta tampoco el ambiente que hay cuando nos juntamos en el ventrilo? Alo: Sí, sí que me gusta. G: Pero si no ha visto El Señor de los Anillos, no? No ha visto ninguna de las tres partes, no? Es imposible que un tío que juegue a esto no le guste el Señor de los Anillos. D: Pero es lo que le digo a ella. Es que aparte de lo que es el juego, lo que es la relación que tenemos nosotros en el ventrilo, en el timespeak, en el chat del wow... Gabi: Pero es que eso hasta que no llegas a nivel 80 no sabes lo que es, hasta que no raideas. D: Hasta que no te juntas con un grupo... mira nosotros, cómo hemos llegado aquí? Eti: Tú y yo nos hemos conocido en la uni. D: Es verdad. E: Yo he conocido en la uni, servidores distintos, todo distinto. (Cuentan cómo se conocieron).
17.7	17:55:30	18:00:35	55:57 D: Yo pienso que es un juego muy completo, te relacionas con gente, juegas a un mundo fantasioso, te sientes poderoso en algún sentido. Eti: Aparte está el tema de llevar a la gente. Por ejemplo, a mí cuando me hicieron oficial ahí hubo como un cambio, es decir, ostia puta, ya no me estoy preocupando con llegar yo a la raid con mis cosas, sino que coño, éste dónde está, este no vendrá, éste vendrá, éste tiene éste, esto no, bueno me lo voy a currar, y luego acaba la raid y pum, reunión de ofis.

		<p>G: Se crea un vínculo, te respetan y te aprecian porque luchas por ellos también.</p> <p>Eti: Ves que la gente depende de ti de cierta manera, sabes, que se fía de ti y que si tú lo haces bien ellos están tranquilos. Cuando los ofis empiezan a uuuuu, qué pasa, se va pa abajo todo.</p> <p>D: Mira qué pasó en Ordok. En Ordok empezaron los ofis con los GMs ahí.... Kiras qué hizo? Cuando vio que había to el merdé, dijo, yo me voy, porque es normal, se montaba allí unos pollos que no veas. Qué pasó? Se pelearon unos con otros, a tomar por culo Ordok, una de las mejores guiad del servidor y los demás a buscarnos la vida.</p> <p>57:21</p> <p>d: Yo pienso que en vez de dedicarlo a otras cosas lo dedicas a jugar, simplemente es eso. Yo mira, para ver una película que dan en la tele y estarme dos horas y media viendo una película con anuncios y una película que encima te las has visto 40 veces.</p> <p>G: O ver Hospital Central.</p> <p>D: Por ejemplo.</p> <p>E: O pasártelo en el bar.</p> <p>D: Por ejemplo.</p> <p>G: En cierta manera, nosotros también vamos al bar porque ves a tus amigos. Entras, qué haces, ves a tus amigos, luego entras al juego. Ey tíos, qué tal, qué tal el día?</p> <p>D: Sí, sí, es que es así.</p> <p>G: Cuando consigues entrar en ese círculo de amistad que es más amistad que no juego.</p> <p>E: Yo por ejemplo y le dejado y con Etre por ejemplo, a mí me llama por ejemplo, eh qué tal, igual una vez al mes, vale, peor coño, y luego le llamo.</p> <p>D: El Desa me preguntó por el Etre (hablan sobre los colegas)</p> <p>Igna: Pero ustedes hacen un círculo de amigos en el juego y les gusta el juego.</p> <p>58:29</p> <p>G: Claro.</p> <p>Igna: En el caso de la Alodia el círculo.</p> <p>G: Había dos opciones o que entrara en el círculo y le gustara el juego o se cansara.</p> <p>D: Si ella entrase y se pusiese a hablar... Ella, por ejemplo, habla con Desa, habla con Valcae, habla con Erians, habla con montón de gente también ahí dentro.</p> <p>G: Lo que está claro es que cuando empiezas si no sabes de juego es muy difficult entrar en conversación con alguien. En nivel 80 sabes un poquito del juego, entonces puedes entablar más, y cuando ya has entrado en hablar sobre el juego luego ya le preguntas, oye de dónde eres, o tienes familia o en qué trabajas, pero si no entras sabiendo un poco... Es un círculo cerrao, todo hay que decir.</p> <p>Alo: Ya lo sé!!</p> <p>G: Somos intransigentes en cuanto, "ése es novato", pasando... porque cuando nos tocó a nosotros... Yo pienso que está bien hacerlo así porque no puedes entrar en ese círculo si no sabes lo que hay en ese círculo. Una vez lo sabes, pues entras y a lo mejor</p>
--	--	--

			ella, llega a 80, que no va a llegar, pero si llega, entra en un círculo de amigos, porque hacemos una guiaj nosotras y la tía se queda hasta la próxima expansión y a lo mejor hasta nivel 100 porque entra en el círculo que es entrar... en vez de irte a un bar pues es irte en tu casa, te fumas tu cigarrito o lo que fumes y dices voy a hablar, oye, qué tal la tarde chicos? Vamos a hacer esto, pues venga va, y mientras estás haciendo la mazmorra con gente que conoces te ries (sigue comentando sobre cómo es la gente).
--	--	--	---

Cinta 18			
18.0	18:00:30	18:04:30	<p>EL TC comienza con 18</p> <p>Final de la grabación de bar. Hablan de cómo van a ir al frontón y cómo repartirse en los coches.</p> <p>Desde principio hasta 02:23 Hablan del frontón, de cómo van a quedar. Bromean acerca de cómo Alo va a editar todo lo que han dicho durante la tarde.</p> <p>02:29 – 04:17 Dani dice que se va porque tiene raid a las nueve. Alo le da un beso para despedirse. Gabi le pregunta a Eti si va a jugar y Eti le responde que a lo mejor en verano.</p> <p>Hablan Alo e Igna, les pregunta Gabi.</p> <p>04:55 Alo e Igna en el sofá. Está grabando Antón. Gabi pregunta si la gente del juego es tal como se la esperaban. A: A qué te refieres? G: Tú te imaginas cuando dices voy a hacer un documental sobre gente que juega a esto, imaginas con un carácter u otro... E: Tendremos una segunda oportunidad, hombre, hay que salir un día sin cámaras, sin wow, sin nada. Alo: Cuando acabemos, el 12 de junio ya está montado y ya hemos acabado. G: Nos imaginabais así, que éramos gente normal? Más frikis?</p>
18.1	18:18:49	18:23:25	<p>18:49 Plano medio de Gabi. Primer plano de Antón fumando de perfil. ^rimero plano del cenicero, bebidas sobre la mesa y tabaco.</p> <p>19:54 Primer plano mano Antón con cigarrillo. Bebidas. Cenicero. Antón echando la ceniza en el cenicero. Cigarrillo en cenicero. Bebidas.</p> <p>21:13 PP Eti. Brazos y moviendo manos. De espaldas Gabi y Eti.</p> <p>21:48 PP De espaldas Antón. Risas. Antón dando una calada.</p> <p>Eti bebiendo y manos Gabi.</p> <p>23:42 Bebidas.</p>

			ESCENA DE ANTÓN DESPERTÁNDOSE Y MARCHÁNDOSE A TRABAJAR. 23:51 Habitación a oscuras. Alo despierta a Antón. Alo: Son casi las 8.30 ya, si te quieres levantar. Sí, estoy grabando en negro estoy grabando... Dos minutos y te suena la alarma, vale... (Alo le dice que haga lo que hace normalmente y que se dirija a ella si quiere).
18 2	18:23:50	18:36:20	ESCENA DE ANTÓN DESPERTÁNDOSE Y MARCHÁNDOSE A TRABAJAR. 23:51 Habitación a oscuras. Alo despierta a Antón. Alo: Son casi las 8.30 ya, si te quieres levantar. Sí, estoy grabando en negro estoy grabando... Dos minutos y te suena la alarma, vale... (Alo le dice que haga lo que hace normalmente y que se dirija a ella si quiere). 25:19 Suena la alarma del despertador. La apaga y se levanta. Enciende la tele. Se oye el sonido de las sábanas y remolonear a Antón. 27:14 Levanta la persiana y abre la ventana. Se pone los calcetines. Penumbra. Sale de la habitación. 28:20 Pone la radio y va hacia el baño. Se lava la cara y se seca con la toalla. Se quita la camiseta. Desodorante. Se lava los dientes. Se seca. 30:45 Sale del baño. Entra al despacho y comienza a vestirse. Pone la corbata sobre el escritorio. (MIENTRAS SE VISTE VEMOS EL PLANO DE LA CORBATA Y EL CINTURÓN. PLANO CHULO). Se pone la camisa y silba. Se pone el cinturón. Sale con la corbata y se la pone delante del espejo del baño. 33:17 Pmedio delante del espejo poniéndose la corbata. Apaga la luz. Se pone la americana. Se pone el reloj y el abrigo. Los zapatos. Coloca la silla, coge el móvil, el portátil y el casco. 35:34 Apaga la radio. 35:45 Se mira delante del espejo. Sale de casa. 36:22 Le vemos salir desde fuera de casa e ir hacia el parking (plano muy quemado).
18 3	18:38:00	18:41:35	38:04 Plano mejor, no quemado, cruza y sigue hacia el parking. Abre la puerta. 40:02 Puerta del parking. 40:45 Se abre la puerta y salen Antón con la moto. Alo: Nos vemos luego en casa. A: Hasta luego. 41:23 Se cierra la puerta del parking. 41:35 Plano cadena de la música. Encendido/apagado.

Cinta 18 a

18 4	19:00:25	19:06:00	CINTA 18 FINAL Es el final de la cinta 18 aunque hay un corte y el TIME CODE COMIENZA CON 19. 0:25 Primer Plano de Igna echando naranjada en su vaso y bebiendo. 0:38 Plano medio Eti en la playa. Alo le dice que no sabía que había sido oficial. Le pregunta si había sido oficial de melés. Eti: No, el Zeus es oficial no de clases sino de melés, y ahí hay los roguets, los guerreros melés, los chamanes melés, todo lo que sea melé. En cambio yo era oficial de cazadores, en mi clan había un oficial por cada clase, sí que había uno que era de melés, pero los rangets cada uno tenía el suyo. 01:41 Alo Y para llegar a ser oficial tuviste que estar mucho tiempo. Eti: Sí, más que nada son horas. Cuando ven que estás ahí horas, que hay constancia y que más o menos te importa lo que haces y lo haces bien, cuando cae el que está oficial ponen al que está más horas ahí, y en este caso era yo. Alo: Cómo cae un oficial? Eti: O porque deja el juego, o porque no puede conectarse con continuidad o se vuelve casual o simplemente porque deja de querer ser oficial porque simplemente es un marrón, te peleas con la gente, no te dan nada a cambio. Lo típico, a la que mandas un poco, todo son pollos. Alo: Todo son problemas. No? 02:30 Eti: Sí, sí, sí. Igna: Cuántas horas jugabas? (PLANO CHULO DE IGNA Y ETI DE PERFIL) Eti: No sé, máximo, máximo, entre semana seis horas al día. Alo: Seis horas al día? Eti: Sí. Alo: De qué hora a qué hora? Eti: De siete a una. Igna: Una de la mañana? Eti: Sí. De siete a una. Igna: Cuánto tiempo? Eti: Nada, esto duró poco. Tres o cuatro meses máximo. 03:08 Alo: Y cómo empezaste tú a jugar? Eti: Pues nada, un colega que es muy rolero me dijo –Ferran, te odio, por cierto- nada, que hay un juego que te gustará, no se qué,
------	----------	----------	--

		<p>y lo típico, toma una demos de diez días. Entonces te haces un personaje y lo pruebas, tienes diez días para subir... Tú has tenido una de diez días? (le pregunta a Alo).</p> <p>Alo: No, yo entré directamente con la de mi hermano.</p> <p>Eti: A saco, no? Es una cuenta igual que las demás, pero no puedes ni mandar correos, ni...</p> <p>Alo: Ni te pueden dar dinero...</p> <p>Eti: Ni mandar dinero, ni cambiar objetos ni nada. Eres tú, haces tus misiones y ya está. Puedes hablar con la gente pero o puedes cambiar objetos. Creo que antes de terminar los diez días ya... ya me di de alta (risas).</p> <p>Alo: pero claro, cuando te das de alta ya pierdes lo que te has quedado los diez días.</p> <p>Eti: No, no, no, no ,no.</p> <p>Alo: Ah no, lo puedes pasar.</p> <p>Eti: Exacto, sí, sí. Yo me creé a Etiens, que es mi main y hasta que lo dejé. Seguí con él. Hasta que lo dejé. Me costó muchísimos subirlo a 60 porque empecé cuando era en inglés.</p> <p>Alo: Y luego te lo cambiaste al español?</p> <p>Eti: No.</p> <p>Alo: Porque el Dani lo sigue teniendo en inglés.</p> <p>Eti: Sí, luego te acostumbras y todo se llamaba en inglés, hechizos, prácticas, yo que sé, todo es en inglés, te acostumbras.</p> <p>Alo: Ya.</p> <p>Eti: Y al final, la expansión también la jugué en inglés. Intenté cambiar al español pero es que no, no, los nombres son, yo que sé...</p> <p>04:43</p> <p>Alo: Lo que me llamó la atención es que siempre maldecís a los que os han enganchado.</p> <p>Eti: Claro.</p> <p>Alo: Tan malo es?</p> <p>Eti? No es malo, pero... Son horas, son horas.</p> <p>Alo: Pero son horas porque quieras.</p> <p>Eti: Pero es que llega un punto que dices, ostia, estás ahí y van pasando las horas y te relacionas con éste y con el otro, y ahora no sé qué y van pasando las horas y van pasando, y tú estás ahí y claro, yo que sé (hace un ruidito con la mano en la mesa, plano chulo). No dejas de hacer nada, bueno hay gente que sí.</p> <p>Alo: Tú dejaste de hacer algo?</p> <p>05:23</p> <p>Eti: No, bueno, de ocio sí. Lo que son las horas libres, pues las dedicaba todas al wow. Si un viernes pues estaba en casa jugando y me llamaban para salir y no tenía muchas ganas pues me quedaba jugando. Ahora como no juego, intento salir. No me quedo en casa mirando la tele un viernes, sabes.</p> <p>Alo: Le sacas lago de positivo?</p> <p>Eti: Del wow? Hombre claro, joder, la gente que he conocido, por ejemplo, Antón es uno de mis mejores amigos. Lo conocí hace</p>
--	--	--

			un par de años gracias al wow y ahora jugamos al frontón (risas). Sobre todo eso, aprendes a hacer tu trabajo dentro de un grupo, que eso del wow creo que es una de las cosas que puedes aplicar a la vida real. Tienes tu rol, tienes tu función y luego cuando fui oficial aprendes a llevar a la gente, que entonces ya ves si vales o no.
--	--	--	--

Cinta 20			
20.0	20:02:40	20:03:20	<p>20.02.42 - 20.03.10</p> <p>Llega el Gaby a la playa con su perra y se escucha su voz decir: "Hola", mientras la cámara sigue con el Eti.</p> <p>Alo: "Es tu mascota?</p> <p>G: "Si, si si..."</p> <p>Alo: "Mira el pets..."</p> <p>G: "Hayyyy son babitas de angel..."</p> <p>Eti y Gaby se saludan, mientras Eti le hace gracia a la perra.</p> <p>E: "Que tal"</p> <p>G: "Molt Be... si, si hace mucho calor... ¿Tú que haces sentada con chaqueta?"</p> <p>Alo: "Es que sentada aquí con el vientecillo..."</p>
20.1	20:05:20	20:06:14	<p>05.20 - 06.14</p> <p>G: "Has notado alguna diferencia entre nosotros?"</p> <p>Alo: "Si, cada uno se lo oma de una manera.. tu eres más pasional..."</p> <p>G: "Vale Ciclik y yo, tenemos un pack porque jugamos, luego ellos no juegan.."</p> <p>Alo: "Si..Mi hermano es como... (Interrumpe el eti"</p> <p>E: "Y Anton habla??"</p> <p>G: "Anton no, Anton hace... (Y hace un gesto con la boca)"</p> <p>E: "El ligre.."</p> <p>Gaby y Eti se ríen y chocan sus manos, burlándose.</p> <p>Alo: "Anton se lo toma como mas a distancia..."</p> <p>E: "El problemas es que ha estado demasiado tiempo en over... estaba demasiado over en logs, entonces no hace falta ni hablar.. pa que" Comienza a juagar con la perra que esta exaltada al lado de ellos.</p> <p>Alo: "Yo creo que mi hermano se refugio tanto en el juego en su momento, que..." Interrumpe el Gaby.</p> <p>G: "Es que hay veces en que el juego te ayuda a refugiarte...entonces cuando encuentras algo que te llena más... te voy a romper las pelotas (se refiere y le habla a la perra, Eti se ríe.)"</p>
20.2	20:06:30	20:11:15	<p>06.40 - 06.46</p> <p>La perra se sienta un poco más tranquila.</p> <p>06.49 - 07.11</p>

			<p>Alo: "Teneis la oportunidad de decirme lo ultimo que querais??" Eti y Gaby miran concentrado a Alodia mientras le pregunta. E: "Dejalo... (Se ríe) deja el wow..." G: "Te hemos dicho tanto de esto...os hemos dicho público (indica con el dedo a la cámara.Todos se ríen)... yo aconsejaría jugar..." Alo: "Tu aconsejarías jugar?", probarlo..." E: "Vale la pena"</p> <p>07.13 - 07.37</p> <p>I: "En el caso de ella que va a seguir jugando?" G: "Que lo apruebe... si le gusta bien, sino no le gusta que no lo pague... hay muchas novias o novios que juegan por la pareja, para tener más contacto, para tener algo en común, pues claro ese tipo de gente que no juegue es tontería"</p> <p>07.49 - 09.41</p> <p>Hablan acerca de que Alodia igual en algún momento iba a probar el juego, incluso utilizando la cuenta de Ciclik. G: "... Es como cuando ves comer a alguien con tanto gusto, que dices: ostia yo también quiero probarlo..." E: "Yo he sabido de otros en que la pareja se ha puesto a jugar, le otro se ha ido de fiesta y ha vuelto y la pareja esta ahí (Gesto de cara pegado al ordenador)... tio esto mola (gesto con su cara)... tu no vas a tu ritmo, lo que te decía yo..." Alo: "si, pero el pasa bastante de mi..." G: "debe, debe" Alo:"... a mi me tira mas subir de nivel" G:"... generalmente del juego no sabes hasta que llegas a nivel 80... o tienes un padrino que te ayuda... o la gente juega un par de meses y se aburre..."</p> <p>09.43 - 09.50</p> <p>G: "La gente que cree que todos los que jugamos al wow somos unos frekies...es que que lo prueben y opinen.. ya esta!!"</p> <p>10.00 - 11.09</p> <p>G: "La gente que es como Alodia, no le gusta este juego... no digo que seas mala persona... cree que hay que trabajar y ya esta! dejate de juego, dejate de cosas, eres un caballero, eres un currante y dejate de pensar que matas a un dragón... No?..mas o menos?" Alo: "bueno... siempre he pensado que es una estupides los video juegos, una perdida de tiempo..." G: "Es como el alter ego de los hombre, no? E: "Yo nunca he sido... (Gaby interrumpe: cazador?), jaja cazador si, pero nunca he sido un jugon.. nunca he sido un jugon... o sea tengo la play 2 porque me toco en un sorteo, y esta en una mochila..." G: "El wow el mejor juego del mundo, que lo prueben... A coger por culo"</p>
20.3	20:15	20:19:40	<p>15.52 - 16.32</p> <p>Alo: "Bueno Gaby, mira aqui en el ojo y di tu ultima frase" G: "ostia, es chungo... 'ayyy definete' (como riendose de el mismo)... no prejuzgues a la gente que juega esto y os aseguro que si</p>

			<p>probais, ver lo que uno se divierte y aprende de los demás, a parte de hacer amigos y conocer gente, probadlo y entonces opinar... no todos somos unos gafudos alemanes que comenzamos a teclar el ordenador... ya esta, probadlo..."</p> <p>I: "Como se presentaría tu personaje del wow"</p> <p>G: "Soy un asesino en serie y me encanta matar a gente"</p> <p>17.26 - 19.34</p> <p>Se levantan para llevar a pasear la perra. PLANO REVENTADO. Caminando por la playa los dos, junto a la perra. Planos chulos de la perra y ellos desde atrás. Contraplanos.</p> <p>Planos frontales. BUENOS PLANOS.</p>
20 1 4	20:19:59	20:20:24	<p>19.36 - 20.14</p> <p>Plano lateral de ellos caminando. Plano de la perra sola, se le ve corriendo hacia el gaby.</p> <p>20.17 - 20.27</p> <p>Contraplano desde sus pies, se ve la perra.</p>
20 1 5	20:20:39	20:21:30	<p>20.20 - 21.28</p> <p>Plano general de la playa. Están un poco reventados. Plano al pez de la playa. Zoom de acercamiento y alejamiento hacia el pez.</p>
20.5	20:22:50	20:26	<p>22.51 - 24.17</p> <p>PPlano de las manos de Alodia y detrás de ella están las de dani. Tecla todo el tiempo con su dedo, de forma rápida. Se escucha a dani hablando por el ventrilo con otros jugadores. Alo saca sus manos y sólo se ve las manos de Dani jugando. Zoom a las manos de Dani con el ratón, se ve fuera de foco el teclado de Alodia y pp a las manos de dani con el ratón. Comienza a escribir en el teclado. Entra la mano de Alodia fuera de foco, pero no se ve mal.</p> <p>24.41 - 25.16</p> <p>Pp manos de Alodia en su computador. Saca su mano rápido y se ve la mano de Dani jugando, vuelve entrar la mano de Alodia. BUEN PLANO.</p>
20.6	20:26:30	20:27:35	<p>26.31 - 27.33</p> <p>Pp mano de Alodia con el ratón del ordenador. La cámara se mueve mucho, se ve un poco inestable. Dani se ve en el reflejo del ordenador de Alodia y enciende un cigarrillo. BUEN PLANO. Luego se ven Alodia y Dani en el reflejo del ordenador.</p>
20.7	20:28:00	20:32:55	<p>28.00- 29.04</p> <p>Pp perfil de dani con el auricular y fumando un cigarrillo.</p> <p>Z: "A ver quiero que me dijáis, que no tiene discusión, como veéis el tema de rotación que he propuesto... yo creo que es mejor que de cualquier otra clase, porque es equitativo para todos, quiero que vosotros me dijais que tal lo ves..."</p> <p>D: "Yo te voy a dar mi opinión, bajo mi punto de vista yo no lo veo bien, este sistema..."</p> <p>Z: "Porque?"</p> <p>D: " Por el hecho, de que si no estás, no eres constante, no tienes porque tener más derecho que yo en la raid, sabes?... tienes que premiar la constancia...A mí no me sirve que entre 3 raid y 2 no... cuando sabes que tienes al roger y este siempre está, por</p>

			<p>lo tanto cuando el esta los 3 días entra y si no esta los 3 días no entra...Yo pienso que eso no va bien..."</p> <p>29.34- 29.56 Pp perfil de Dani fumando un cigarrillo con el auricular y hablando con Zeus. Se ve en el fondo de pantalla a Ciclik luchando, su personaje del juego. D: "Pero Zeus, escuchame... he salido... escuchame... no, no, no yo te explico... he salido una vez y cuantas raid llevamos, 8??... (Interrumpe Zeus) Z: "Si, creo..." D: "De 3, era el único roger... con eso te lo digo todo"</p> <p>31.12 - 32.55 Plano general de Dani de perfil y Alodia detrás de él jugando en otro ordenador. Zeus continua hablando de los jugadores y de que deben informar cuando van a llegar tarde y hay gente que esta justificada por el trabajo. Plano de perfil de dani tomando coca-cola BUEN PLANO. Z: "... el que se lo merezca va seguir ahí y el que no se lo merezca se va ir..." Hablando en relación al compromiso de los jugadores antes la raid.</p>
20.8	20:35:22	20:37:10	<p>35.22 - 37.03 Plano perfil Dani frente al ordenador y Alodia a su lado en otro computador. Z: "Hay gente que tiene los días contado... Lo único que quiero es que este grupo permanezca tal y como esta... quien no cumpla con las expectativas de la Agid (eso entiendo)... yo tengo todo el poder para hacer lo que me de la gana y vosotros sabeis que una cosa no la hago por despecho, porque no es justo para sus compañeros, ni para el grupo, ni para el proceso de la Gui... Aquí va ser todo equitativo, los que no curren se van a quedar pa' la cola... Le has faltado el respeto a tus compañeros, a mi me da igual y punto...Por donde voy es por donde creo yo que se debe ir..."</p>
20.9	20:53:21	20:56:14	<p>53.21 - 53.30 Paneo de la cámara de Dani jugando y Alodia a su lado mirando el ordenador de Dani. BUENA. 53.40 - 53.50 Paneo de cámara contrapicado hacia dani y se ve el de espalda y su teclado de frente, mientras continua hablando con Zeus. BUENA 53.53 - 54.03 Paneo desde lejos, se ven la espalda de ambos frente al ordenador. BUENA. 54.06 - 54.54 Paneo desde la puerta de ambos frente al ordenador. Se ven jugando, la cámara hace un zoom in hacia ambos y se queda con ellos. Se escucha a Desa hablando de fondo y los sonidos del ratón y las teclas del ordenador. 54.57 - 55.24 Plano cerrado de espalda de Dani y Alodia jugando frente al computador, uno la lado de otro. Se escucha a Desa que continua</p>

			<p>hablando acerca del esfuerzo de cada uno en el juego.</p> <p>55.26 - 56.14</p> <p>Plano cerrado de Dani de espalda, se ve el micrófono del auricular por el lado, su mano en el ratón, contraplano hacia la pantalla del ordenador.</p> <p>Z: "Para mí, para ser oficial no tienes que tener sentimientos, porque sino pasa lo que está pasando ahora y no voy hablar más de ese tema, pero hay gente que le está costando echar a gente que debería echar hace tiempo... No tengo un tipo de sentimiento hacia nada y hacia nadie... no tengo ningún sentimiento (Silencio)..." MUY BUEN DIALOGO.</p> <p>Plano de perfil de dani con un cigarrillo frente al ordenador. Se corta la conexión del ventrilo.</p>
20.10	20:56:41	20:59:14	<p>56.41 - 56.51</p> <p>Se ve todo oscuro, se escucha un ruido y se ve que se una leve luz de una puerta que se comienza a abrir.</p> <p>57.10 - 58.10</p> <p>Esta oscuro no se ve nada, pero se escucha a su abuela hablarle a Alberto, hermano de Dani al cual esta despertando. Se escucha cerrar las puertas.</p> <p>Alo: "Yo pensaba que no estaba el Alberto...que se había ido ya"</p> <p>Abuela: "Ve..." se escucha a Alberto gimiendo, de que esta despertando. Se escucha reír a la abuela mientras despierta a Alberto.</p> <p>Alo: "Igual no se te ve Alberto, no te preocupes..."</p> <p>Abuela: "Mientras no se te vea la pirula, ya esta..." Se ríe.</p> <p>58.16 - 59.14</p> <p>Se ve el contorno de la abuela en la habitación oscura, se le escucha.</p> <p>Abuela: "Me voy...que yo salgo muy fea eh!" Camina y se le ve la cara por primera vez, mira hacia la habitación de dani que esta con luz.</p> <p>Alo: "Bueno, ahora vamos a tomar el café..."</p> <p>Abuela: "Tu quieres la leche (Le pregunta a igna)"</p> <p>I: "Cafe"</p> <p>Abuela: "Leche o cafe?"</p> <p>Alo: "Café con leche"</p> <p>En el fondo se ve a Dani cambiándose de ropa.</p> <p>Abuela: "Café con leche, vale!"</p> <p>I: "Vale, gracias!"</p> <p>Abuela: "Venga... a mi no me pongai, que yo soy muy fea..." Comienza a bajar las escaleras de la casa... "Ahi, os espero... que no vaya a dormirse..."</p> <p>Se escucha a Alberto "ala..." se ríen.</p> <p>Abuela: "Bendito sea dios..." Se escucha sus pasos bajando la escalera y el cerrar la puerta de la casa. BUENA LA SECUENCIA</p>

			COMPLETA.
--	--	--	-----------

Cinta 21			
21.0	21:00:05	21:04:10	<p>21.00.06 - 21.00.32 Plano cerrado a la manilla de la puerta en casa de Dani. Alo: "Puedo entrar" Abre la puerta del baño, se escucha su mano abriendo la puerta. Dani esta vestido frente al espejo del baño. Plano de espalda y al mismo tiempo se le ve de frente en el espejo. Él está arreglando la toalla. Alo: "Buenos días" Dani sale del baño y Alodia se ríe. Plano de la puerta entre abierta del baño. Alo: "Ya te has peinado y todo.." Se escuchan de fondo. D: "No"</p> <p>00.36 - 01.39 Plano desde dentro del baño, se ve el espejo y no hay nadie, la cámara se mueve y camina hacia el pasillo, se ve a Dani en la escalera poniéndose las bambas, Alodia se acerca con la cámara hacia él mientras Dani se abrocha las bambas. Zoom in fuera de foco a sus zapatos y se va doblando los jeans, se ve como se pone otro zapato, plano cerrado a sus pies. Audio ambiente abrochándose las bambas, se para Dani y medio plano de sus piernas, la cámara se aleja y Dani camina hacia el baño, se ve a Dani frente al espejo del baño. D: "Es necesario...". BUENA LA SECUENCIA COMPLETA.</p> <p>01.45 - 02.42 Dani se lava las manos, para peinarse. Plano cerrado de sus manos con el agua. Se echa gel, plano cerrado a sus manos y Alodia comenta que va a hacer más planos detalles. Audio ambiente del agua y cuando se echa el gel en sus manos. Se peina la cabeza, audio ambiente de sus manos con el pelo. Plano perfil de Dani peinándose del cabello con el gel, la cámara se mueve lentamente hacia el espejo. Entra el micrófono. BUENA SECUENCIA COMPLETA.</p> <p>02.51 - 03.49 Contraplano, pero se ve frontal en el espejo, terminando de peinarse, se hace los últimos retoques en el cabello. Se lava las manos, audio ambiente del agua, plano cerrado hacia sus manos con el agua, se moja la cara, coje una toalla y se seca las manos, luego se seca la cara, Dani sale de plano y la cámara se queda frente al espejo, luego Dani vuelve entrar a plano, se oye a Dani abrir un pote.</p> <p>03.52 - 04.09 Plano cerrado de Dani con la toalla, la dobla, cierra la puerta del baño y la deja en el calentador. Sale del baño, apaga la luz, camina hacia el pasillo y entra en su habitación. BUENA LA SECUENCIA COMPLETA.</p>

21.1	21:04:12	21:13:00	<p>04.13 - 04.29 Esta todo oscuro, dani va saliendo de su casa, prende la luz, luego la apaga, abre la puerta, saca las llaves, cierra la puerta y se va.</p> <p>04.36 - 04.56 Plano general de la puerta de la casa de dani por fuera, continuación escena anterior. Saca las llaves, se oye sólo el audio, sale con las llaves en la mano, cierra la puerta y le pone llave a esta. Se va caminando por la calle hacia la casa de su abuela. (ESTA REVENTADA LA IMAGEN).</p> <p>04.58 - 06.30 Plano hacia sus piernas caminando por la calle, sólo se ve desde sus caderas hacia las piernas, y las llaves en su mano, la cámara sube, el cruza la calle y va en dirección hacia una puerta, contraplano de la cámara que va caminando con él. Saca las llaves, las pone en la otra puerta. Dani mira la cámara como diciendo: Entra. Se le ve caminado por el pasillo de la casa.</p> <p>D: "Que pasa coño..."</p> <p>Albert: "Nada, ya me voy" Se ve de fondo a Albert que va a cojer su bicicleta para irse al colegio.</p> <p>Alo: "Ya te vas..."</p> <p>Albert: "Voy a tomar mi bicicleta..." Se ve a Albert que va a tomar su bicileta y de fondo se escucha a la abuela y Albert hace el gesto de chao con sus manos hacia la cámara.</p> <p>Albert: "Chao, venga..." Y se ve Albert sacando su bicicleta hacia la puerta.</p> <p>Alo: "Adeu.."</p> <p>Abuela: "Voy a ponerle la leche ah..."</p> <p>La camara se mueve y va hacia la cocina, donde esta Dani y su abuela. Se le ve a ella encendiendo la cocina para calentar la leche.</p> <p>Abuela: "... espera que te hecho el café..."</p> <p>D: "Y el abuelo..."</p> <p>Abuela: "El abuelo esta en el baño, pero eso no puede..." SE APAGA LA LUZ. BUENA SECUENCIA COMPLETA.</p> <p>06.35 - 09.07 Abuela pone el café sobre el quemador de la cocina y Dani enciende un cigarillo y le sirve el café. Ella saca dos vasos más para nosotras y dani se toma su zumo de naranja. Se oyen los audios ambientes de todos sus movimientos.</p> <p>Abuela: "Me vas a sacar a mí los pelos.."</p> <p>Alo: "estas muy bien peinada, no te preocupes.."</p> <p>La abuela coje el café y comienza a servirlo a los vasos. Plano general de dani y su abuela en cuadro, se escuchan los pájaros.</p> <p>Alo: "Sabia, que estamos haciendo el documental sobre el juego, que juega el dani..."</p> <p>Abuela: "Que juego, que dani.."</p> <p>Alo se rie.</p> <p>D: "Quien es el dani?"</p> <p>Abuela: "Tu..."</p> <p>D: "Cuanta nietos tienes que se llaman Dani..."</p>
------	----------	----------	--

		<p>Abuela: "Es que hay tanta gente que se llama Dani..." Alo: " No viene algunos días a jugar..." Abuela: "Cuando vienes acá abajo..., no" Lleva el café hacia la cocina y mira la dani y este hace un gesto con la cabeza y hay un silencio. D: "A que juego yo, o donde estoy yo..." Ella saca un pañuelo y se suena su nariz. D: "Donde estoy yo normalmente, cuando vengo..." Abuela: "Aqui!!... no?" D: "A que me pongo yo hasta las 12 de la noche..." Abuela: "Woooo a jugar... wooooeee...eso es lo que quereis saber..." Alo: "Y que le parece, de que este ahí..." Abuela: "Me parece muy mal..." D: "Porque, tu no ves la tele??" Abuela: "Yo no, yo a las 8:30 estoy acostada.. eso es pa que salga ahí...y luego hay que levantarte a fuerza y porrazo..." Dani la mira y se ríe. Abuela: "Y dani, y dani.. ya voy, en 5 minutillo, 5 minutillo..." Alo: "eso también me lo se yo..." Ríe. Abuela: "A ver a que no soy yo que digo mentiras... un día lo llame por le teléfono y no me contesto.. o no??" D: Ríe. "No sé, porque has llamado tantas veces..." D: "Si, pero yo no llego tarde a trabajar eh!" Abuela: "Por una señora..." D: "Bueno..." Plano cerrado de la abuela sirviendo leche en nuestros vasos, con café. BUENA SECUENCIA Y DIALOGO COMPLETA Y PLANOS SHULOS.</p> <p>09.13 - 10.34</p> <p>Plano cerrado a los vasos con leche y café. Alo: "Hablemos un poco de su nieto.." D: "no, no, nooo..." Abuela: "De mi nieto, este... pues mi nieto este... (Todos se ríen) Yo se nada más que eso...el otro nieto, tiene un genio fatal!!, ya lo has visto tu también... venga, venga y 'ya voy, ya voy'..." Alo: "Lo único malo es que no se despiertan solos, no?" Abuela: "ninguno, ninguno (silencio)... ninguno, ninguno..." D: "Pero pa' eso te tenemos al lado de casa..." Abuela: "Bueno, porque algún día uno tiene que faltar, no te parece? "</p>
--	--	---

			<p>D: "No, la verdad es que estoy acostumbrado"</p> <p>Abuela: "Se ponen a comer, los dos nietos eh!... el chico dice: ' mama, que llevate esto pa alla, que yo no puedo, que estoy cansao'... es que yo no toy cansa eh!... y yo dando rastrones con la pata tiesa" Se empeiza a reir con Alodia y la indica a la cámara y dani se ríe con ellas. BUENO!!</p> <p>10.37 - 11.09</p> <p>Plano desde afuera se ven la abuela y dani juntos, este se despide de ella para irse al trabajo. Dani sale de la cocina, se escucha a su abuelo y la voz de la abuela de lejos.</p> <p>Abuelo: "Venga hasta luego.."</p> <p>Dani pone las llaves en la puerta de su abuela para salir, cierra y se va.</p> <p>11.13- 12.04</p> <p>Se ve al abuelo y la abuela saliendo de casa para despedir al dani. IMAGEN REVENTADA.</p> <p>Alo: "Ya vendremos otro día a tomar el café"</p> <p>La cámara se gira hacia el auto donde esta el dani, abre la puerta y se sube la coche, prende el motor, y se va arriba de este, se ven los abuelos de fondo, dani retrocede con el auto y se va.</p> <p>12.11 - 14.43</p> <p>Plano cerrado en el auto de regreso a Barcelona, imágenes de sabadell. Audio de la radio Olé. Imágenes en bajada. La cámara se mueve mucho, luego va mas quieta.</p> <p>D: "Es un barrio muy importante..."</p> <p>Alo: "Conocido mundialmente.."</p> <p>D: "Es un barrio de paso..."</p> <p>Dani va cantando.</p> <p>Plano cerrado dani manejando.</p>
21.2	21:16:00	21:18:20	<p>16.01-17.24</p> <p>Plano general de la carretera dentro del auto. Imágenes de recurso.</p> <p>17.33 - 18.25</p> <p>Plano general de carretera, otros autos. Imágenes de recurso. Carteles que indican Barcelona. Audio de la radio de coche.</p>
21.3	21:18:30	21:20:30	<p>18.30 - 19.25</p> <p>Plano general de desde los baños del fronton, se ve a todos en ropa deportiva, dani saltando muy divertido con la raqueta en la mano. Se oye a Alodia riéndose mucho y Dani le hace gracia a cámara con la raqueta.</p> <p>I: "Nadal en su mejor momento"</p> <p>D: "A mí me llamaban el Nadal de torromero..."</p> <p>Se ve a gaby y Anton entrar en plano, están fuera de la puerta del fronton.</p> <p>D: "este es un revés..."</p> <p>G: "El revés es pa el otro lado" Se ríen.</p>

			<p>Esperan a Eti que traiga las llaves para jugar. D: "Hemos dicho que vamos los que sabemos, contra los que no sabemos..."</p> <p>19.30 - 20.25 Plano general fuera de la puerta del fronton, están todos y a lo lejos se ve a Eti que viene con las llaves para abrir. Abre la puerta del fronton con una patada y entran todos en la cancha. Anton e Eti dejan sus cosas en las silla y dani y Gaby se ponen a lanzar las pelotas.</p>
21.4	21:30:00	21:38:20	<p>30.11 - 30.21 Plano abierto desde el suelo de ellos jugando frente al fronton. Audio ambiente de la pelota revotando contra la pared. Le pega Gaby, luego va Dani y le pega a la pelota, luego corre Eti y le pega y luego llega Anton es de atrás y le da también. BUEN PLANO.</p> <p>30.24 - 30.40 Pp de Anton y Eti con la raqueta. zoom in de la cámara hacia ellos y se escucha a Eti. Anton le pega a la pelota.</p> <p>30.54 - 31.17 Pp a los pies de Eti, plano cerrado. Entran los pies de Anton se están moviendo, se ve caminando hacia cámara, se cruza Gaby, y Eti le pega a la pelota. BUEN PLANO.</p> <p>31.20 - 31.54 Plano al fronton, no se ve nadie sólo se oye sus voces y tocar de la pelota contra la pared, paneo de cámara hacia ellos jugando, le pega Anton, luego Eti, Gaby pega la raqueta contra el suelo. Eti abraza a Anton y la cámara hacia zoom in hacia ellos.</p> <p>31.57 - 32.54 Pp a Gaby cansado, como derrotado, se enoja con Anton. La cámara esta sólo con Gaby. Anton le pega a la pelota, zoom in a dani. Eti le pega a la pelota (LINDOOOOOOOO!! jeje) paneo de la cámara, se abre el plano y se ve a Alodia mirando el juego concentrada, luego se ve sólo a Alodia en plano.</p> <p>33.22 - 34.23 Plano general de todos jugando y Alodia observando. Alo: "Yo soy el marcador"</p> <p>La cámara se va moviendo y mucho. Dani le pega a la pelota. Contraplano de Alodia y ellos en plano general frontal. Gaby le pega a la pelota, la cámara se acerca por detrás a Alodia, contraplano desde ella hacia los demás jugando. Zoom in a Anton, apoyado en la pared. Más zoom in a Anton se sienta.</p> <p>37.33- 38.17 Plano cerrado al suelo, y se como van entrando los pies de cada uno. Plano general desde el suelos de todos jugando. BUEN PLANO. Zoom in a los pies, entran y salen del plano. BIEN!!</p>
21.5	21:39:10	21:42:45	<p>39.16 - 40.00 Se acabo el juego, se van del fronton, salen de la cancha. Pp de Gaby con al raqueta en la boca, se acerca Anton.</p> <p>40.51 - 41.28 Plano más cerrado de ellos saliendo del fronton. Se van hacia el baño. Van todos caminado en fila hacia el baño, la cámara esta</p>

			<p>fija. BUEN PLANO.</p> <p>41.42 - 41.55 Plano general del lugar, plano recurso y audio ambiente de la naturaleza. Se oyen los pájaros. PP hacia las casas (fuera de foco) entre medio de la rejas.</p> <p>41.59 - 42.01 Plano cerrado a raqueta en el basurero. Plano recurso. BUEN PLANO.</p> <p>42.06 - 42.21 Plano cerrado a las rejas. Buen plano recurso. Paneo a las rejas de arriba hacia abajo, termina en las casas a través de las rejas.</p> <p>42.30 - 42.36 Plano general a las casas y el lugar, paneo. PLANO RECURSO.</p>
21.6	21:43:00	21:47:50	<p>43.02 - 43.14 Plano cerrado bufanda Barcelona sobre el mueble, antes de empezar el partido de la Champions League.</p> <p>43.17 - 43.47 Contraplano recurso detrás del mueble de ellos mirando le televisor con el partido del Barca. Se ve Anton de espalda y la mano de Gaby. Gaby comeina a subir hacia la cámara, en torno de broma.</p> <p>44.31- 45.01 Contraplano de ellos viendo el partido del barca, se ve la pantalla de frente y los jugadores del barca. Paneo de la cámara hacia el mueble, toma contraplano de ellos viendo el televisor. Gaby bebe cerveza.</p> <p>45.06- 45.19 Plano general de ellos de espalda viendo el televisor.</p> <p>45.22 - 47.03 Plano general de perfil, cara de preocupados y exaltados por lo que esta pasando con el partido. Anton esta enojado, Eti preocupado. se ven caras muy expresivas. Zoom in a Eti, fuera de foco. Plano general de Anton, Gaby y Eti, están muy preocupados, anton se mueve hacia adelante y luego hacia atrás. MUY BUENAS REACCIONES DE TODOS. Se ponen euforico animando al barca. Paneo de la camara hacia el televisor. EXCELENTE.</p> <p>47.06 - 47.13 Pp a Anton viendo la televisión preocupado. BUEN PLANO. Zoom out entra Gaby en plano sentado al lado de Anton.</p> <p>47.19 - 47.30 Pp a Gaby mirando el televisor preocupado, se come las uñas. BUEN PLANO.</p> <p>47.32 - 47.47 Pp de Eti mirando el televisor (SALEEEEEEE MÁS LINDOOOOOOOO :), JEJE). BUEN PLANO. Bebe cerveza. Se va el foco algunas veces.</p>

21.7	21:48:10	21:59:30	<p>48.17 - 49.15</p> <p>Entrevista a Teto, plano cerrado a él, Eti esta a su lado y se asoma algunas veces a cámara.</p> <p>Alo: "Tu enganchaste a todos esto?"</p> <p>Teto: "Efectivamente, soy el culpable... el culpable de eso..."</p> <p>Eti: Entra a cámara "A mi no..."</p> <p>Teto: "Les hice publicidad, a uno de ellos lo vi en mi casa y se puso a viciarse en mi casa, incluso estando yo fuera de casa, me pedia las llaves y se pasaba..."</p> <p>Alo: "Ahhh eres tu"</p> <p>Teto: "... 9 horas, soy yo... hasta que llego un momento en que este hombre se dio cuenta que era un tema critico y se compro un ordenador, otro que hay por aqui, le comente el juego y me dijo que él era (cámara se mueve hacia Anton) era un juego muy adictivo y no queria probarlo, le insisti y lo acabo probando y me culpa de un monto de cosas que vinieron luego y a este señor (indica a Eti), no le enganche yo, nos lo encontramos en el juego y a Maite mi pareja tambien la enganche y termine jugando por mi culpa" la cámara muestra a Maite . MUY BUEN DIALOGO Y PLANOS.</p> <p>49.23 - 50.11</p> <p>Alo: "Bueno y que nos puedes decir del juego"</p> <p>Teto: "Bueno, que inicialmente es muy adictivo, cuando empiezas descubres toda una serie de retos, asumir nivel, asumir profesiones, asumir un monton de cosas y a mí al final me desenganchó la esclavitud que te supone estar en nivel alto, en el momento que tu alcanzas nivel máximo tienes que entrar en hermandades y te obligan a unos horarios, a una serie de formalidades, una serie de compromisos, que si tu vida personal no te lo permite no consigues alcanzar tus retos en el juego, asi que ese tipo de esclavitud a mi me hincho un poco las narices, cosas que a otros no les ha hinchado y quizas me desenganche antes que ellos por eso, porque no me gustan que me obligen y que un juego deje de ser un juego y pase a ser una especie de trabajo"</p> <p>Alo: "Y cuanto tiempo estuviste?"</p> <p>Teto: "ehhhh año y medio dos años, si dos años estuve dos años jugando". EXCELENTE DIALOGO.</p> <p>50.14 - 50.26</p> <p>I: "Maite, tu empezaste porque eras parejas de él o porque te engancho le juego?"</p> <p>Maite: "No, porque me lo enseño él (Cámara esta con Maite)"</p> <p>Alo: "Pero, porque te gusto?"</p> <p>Maite: "si, si claro, es que es brutal.."</p> <p>50.29- 52.54</p> <p>Alo: "No, no, pero tu habías jugado antes algún juego?"</p> <p>Maite: "No, de este tipo no... Pero es que es muy adictivo, es verdad..es que tienes tantas cosas por hacer que te engancha, ademas es super chulo (ríe)..."</p> <p>Alo: "Que le sacas de positivo"</p> <p>Maite: "Estrategias de guerra... la comunicación tambien con la gente, conoces mucha gente tambien..."</p>
------	----------	----------	---

		<p>Alo: "Y negativo?"</p> <p>Maite: " Las horas que te pasas jugando, que no te enteras y llevas 10 horas igual y parecen que fueran dos..."</p> <p>Alo: "Y tu?" Paneo de la cámara hacia Teto.</p> <p>Teto: "Yo le temía de relación de grupo, el tema de conseguir un objetivo de un grupo de 5, eso me encantaba, juntar 5 personas que no se conocen entre si y que tienen un objetivo en común y son capaces de coordinarse para obtenerlo, me dejaba flipando y de hechos son unas de las cosas que aprendí con Gaby, a quien enganche, el tema de dirigir grupos, le tema de saber gestionar un grupo, en el sentido de dar liderazgo, de dar unas órdenes y saber hacer que gente que no te conoce nada muestre un respeto hacia a ti, esa autoridad... yo la verdad que aprendí de eso y lo he podido aplicar, no en el mismo sentido evidentemente, pero si de gestión de personas para obtener un objetivo común.. en ese sentido, creo que en el wow pueden haber grandes gestores de grupo... hay gente que puede sacar ese potencial porque está detrás de una pantalla, igual a esa persona lo pones en la vida real, su timidez o su falta de comunicación, le pueden coibir... hace que la gente pueda mostrar partes de sí muy escondidas a nivel de sociedad..."</p> <p>Alo: "Y negativo?"</p> <p>Teto: "que tengas que dejarlos porque te obligan a seguir unos horarios..." BUEN DIALOGO.</p> <p>53.37 - 53.53</p> <p>Alo: "Y tu Maite, que eras?" Paneo de la cámara y zoom in hacia ella.</p> <p>Maite: "Yo, era un troll que jugaba... ya ni me acuerdo (mira al Teto) de chaman..."</p> <p>Alo: "Pero cuánto tiempo estuviste jugando?"</p> <p>Maite: "ehhh, que estuvimos, 6 u 8 meses... un año casi, nivel 42 me quede"</p> <p>54.10- 56.00</p> <p>Alo: "Crees que es un mundo de chicos?"</p> <p>Maite: " A ver, es muy masculino claro que sí, pero porque la mayoría son chicos, o sea tu entras a jugar y te encuentras con chicos, o sea igual encuentras una chica de tanto en tanto... Pero no creo que sea un juego exclusivamente masculino, no eso no...igual por tradición y porque las chicas normalmente no nos llama tanto esto, igual no sé... pero no es masculino..."</p> <p>E: "yaaa, te ayudado más por ser chica..." Plano Maite y Eti.</p> <p>Maite: "Eso es verdad, pero porque intentaba ligar contigo"</p> <p>Todos se ríen.</p> <p>I: "Pero como pareja les ayudaba"</p> <p>Maite: "Si, de hecho a mí me gustaba mucho porque jugábamos juntos, o sea como personajes jugábamos juntos y eso a mí me gustaba porque de alguna manera era una forma de estar juntos en otro mundo, por así decirlo..." MUY BUENO!! TODA LA SITUACIÓN.</p> <p>56.28 - 56.51</p> <p>Gaby sentado al lado de teto y Anton parado al lado de ellos.</p> <p>G: "Yo, aprendí con él el classic, que llegas hasta nivel 60, íbamos de raid y eran 40 tios y era en plan: Tú ahora calla... tu ahora</p>
--	--	---

		<p>callas, no digas nada, estabamos con el audio y los micros los cerrabamos para que no se nos oyera..."</p> <p>57.32 - 58.10</p> <p>Teto: "Lo jodido que tiene también, es que es un juego no podí entrar un cuarto de hora...y otros juegos que te permiten estar un cuarto de hora e irte...en este juego, si no dispones de hora y media, mejor no entres..."</p> <p>59.11- 22.00.00</p> <p>Teto: "Cuando te desenganchas, te das cuenta de lo enganchado que están los demás... llegaba un momento que decías, vamos a hablar de otras cosas... luego, yo me acordaba de cuando jugaba y realmente no piensas en otros temas, piensas en el juego y de comentar cosas del juego y aprender algo más del juego, y saber donde está esto y donde conseguirlo y en ese momento no te das cuenta, luego desde afuera dices, Madre mía yo estaba así... luego me di cuenta que había salido de algo que es muy chungo como te engancha.. que hay gente que le cambia la vida (zoom in hacia teto)..."</p>
21.8	22:00:30	<p>22:01:30 FIN Teto: "Cuando te desenganchas, te das cuenta de lo enganchado que están los demás... llegaba un momento que decías, vamos a hablar de otras cosas... luego, yo me acordaba de cuando jugaba y realmente no piensas en otros temas, piensas en el juego y de comentar cosas del juego y aprender algo más del juego, y saber donde está esto y donde conseguirlo y en ese momento no te das cuenta, luego desde afuera dices, Madre mía yo estaba así... luego me di cuenta que había salido de algo que es muy chungo como te engancha.. que hay gente que le cambia la vida (zoom in hacia teto)..."</p> <p>Alo: "No tengo tiempo, juego cuando tengo tiempo..."</p> <p>Teto: "Está bien, tienes una vida real..." BUENISIMO.</p> <p>Alo: "Yo, eso tengo una vida real..."</p> <p>G: "Y los demás también tenemos una vida real, no tiene que ver una cosa con la otra.."</p>

Cinta 22			
22.0	20:00:41	22:02:30	<p>22.00.41 - 22.01.02</p> <p>Pp de Teto mirando el televisor. Entra en plano Eti, ambos de perfil concentrado viendo el partido. PLANO RECURSO.</p> <p>01.03- 01.30</p> <p>Plano general de todos, Gaby comiendo y se exaltan por un casi gol. Zoom in a Maite. PLANO RECURSO.</p> <p>02.00 - 02.15</p> <p>Pp a Eti, toma cerveza, se abre a plano general todos viendo el fútbol. PLANO RECURSO. Están todos tranquilos y en silencio muy concentrado y de repente Eti salta de su asiento eufórico (Me asusté, jajaja pero fue muy gracioso...) y le pide perdón a Gaby porque le pego, jajaja. PLANO RECURSO.</p> <p>02.25 - 02.43</p> <p>Zoom in hacia Maite, pp de ella. Se abre a plano general. PLANO RECURSO.</p>

22 1	22:02:50	22:07:00	<p>02.54 - 04.01 Plano general de todos sentados. Anton fuma concentrado, Gaby esta en el sillón y Eti come tarta. Se exaltan todos. BUENISIMO MUCHA REACCIÓN.</p> <p>04.50 - 05.06 Plano general de todos tranquilos, y luego se exaltan. Se ve parase al mismo tiempo a Anton, Gaby y Eti y están los 3 tomados de las piernas.</p> <p>05.12 - 05.39 Pp a Maite mirando concentrada, zoom out de ella, entra teto en plano.</p> <p>05.56 -06.57 Plano general de todos, Gaby le tiene tomada la pierna a Anton y Eti está al lado de Gaby. Termina el partido. BUENO.</p>
22 2	22:07:00	22:17:10	<p>07.01 - 07.23 Plano cerrado manos de Alodia hojeando su diario, escribe en su diario, en la terraza de su casa. PLANO RECURSO.</p> <p>07.27 - 07.48 Pp a las manos de Alodia escribiendo en el diario. Zoom out de la cámara hacia la cara de Alodia mientras escribe. Se ve sucio el lente de la cámara. PLANO RECURSO.</p> <p>07.51 - 08.18 Contraplano cerrado de Alodia escribiendo en el diario. PLANO RECURSO BUENO.</p> <p>08.23- 08.57 Contraplano cerrado a las manos de Alodia escribiendo en el diario. Zoom in hacia el diario, plano muy cerrado hacia las letras del diario. PLANO RECUROS BUENO.</p> <p>09.00 - 09.20 Plano cerrado de perfil de Alodia escribiendo en el diario, movimiento de la cámara hacia la cara de Alodia. PLANO RECURSO BUENO.</p> <p>09.24- 10.10 Pp contrapicado a las manos escribiendo en el diario, zoom in hacia las manos con el lápiz. PLANO RECURSO BUENO. Audio ambiente.</p> <p>10.19- 10.33 Pp contrapicado cerrado a las manos de Alodia y el papel. PLANO RECURSO BUENO.</p> <p>10.35- 10.50 Plano general contrapicado, paneo de cámara. PLANO RECURSO.</p> <p>11.12 - 11.30 Pp de perfil Alodia escribiendo, paneo de cámara, sirve para transiciones. PLANO RECURSO.</p> <p>11.34- 11.48 Pp de perfil Alodia escribiendo, paneo de cámara, sirve para transiciones. PLANO RECURSO.</p>

			<p>12.14- 12.19 Plano general del barrio de Alodia. PLANO RECURSO.</p> <p>12.22- 12.43 Plano general y paneo de cámara del barrio de Alodia. PLANO RECURSO.</p> <p>12.50 - 13.25 Plano detalle de Alodia escribiendo su diario en el escritorio, se ve de noche. La cámara se mueve hacia su cara. PLANO RECURSOS.</p> <p>13.28- 13.56 Quiebre del eje, plano detalle contrario de perfil de Alodia escribiendo su diario. PLANO RECURSO.</p> <p>13.59 - 14.11 Pp detalle a las manos de Alodia con el lápiz, con la luz de la lámpara del escritorio. PLANO RECURSO.</p> <p>14.17- 14.30 Contraplano desde su espalda escribiendo, se ve en el reflejo de la ventana, zoom in hacia el reflejo de la ventana, BUENO. PLANO RECURSO.</p> <p>14.33- 14.55 Pp a Alodia hojeadando el diario y luego escribe en el. PLANO RECURSO.</p> <p>14.58- 15.35 Pp detalle a las manos y diario de Alodia, cierra el lápiz y el diario. PLANO RECURSO BUENO!!.</p> <p>15.40- 15.52 Paneo de planos cerrados habitación Alodia, fotos, betty boo, etc y termina en el diario sobre la mesa... PLANO RECURSO.</p> <p>16.05- 16.15 Plano general de la mesa, con la luz del escritorio y el diario sobre esta, la cámara se mueve lentamente. PLANO RECURSO.</p> <p>16.20- 16.37 Pp detalle de las manos de Alodia escribiendo el diario, escribe fin, cierra el lápiz, luego le diario y luego apaga la luz. MUY BUEN PLANO RECURSO COMO FINAL.</p> <p>16.48- 17.09 Pp detalle Alodia hojeadando el diario, deja el lápiz, cierra el diario y apaga la luz. PLANO RECURSO.</p>
22 3	22:17:30	22:20:45	<p>17.33 - 18.09 Oscuro, esta todo negro, pp de Alodia enciende la luz. Alo: " Ya llevo dos semanas jugando, la verdad es que me estoy planteando seguir cuando acabe el documental, pero no porque me guste el juego, sino por el hecho de estar más cerca del dani, si él no jugara seguro que no seguiría, pero con él me divierto es una forma de estar más cerca... no se, ya veremos.. aún quedan 4 semanas..."</p> <p>18.20 - 19.36 Plano general de la habitación, Alodia esta vestida distinta, con polera roja y dos coletas. Se sienta y comienza a leer otro día. Alo: "13 de abril... hemos estado en Sevilla la semana santa, aprovechando el viaje quedamos con vaycal y walfi, que son de la</p>

			<p>hermandad del dani, nunca los había visto, sólo oído, fue muy gracioso cuando se encontraron... Vaycal se llama Jesús en realidad... me dijo, que hay dos tipos de jugadores: los que lo necesitan y los que lo hacen por diversión, porque tienes u grupo de amigos con los que puedes hablar de todo es como si te reunies en un bar a tomar algo, pero ellos lo hacen por internet y para matar bichos... otra forma de relacionarse, diferente y no peor, creo yo..."</p> <p>Alodia se vuelve hacia el ordenador y se pone a jugar y luego apaga la luz. BUENO!!!.</p> <p>19:37- 20.44</p> <p>Plano cerrado de Alodia leyendo el diario, prende la luz y esta sentada con otro peinado y una polera naranja. Alo: "15 de abril...hoy han abierto el parche de 'uwa', el dani tenias muchas ganas y hace una semana o así que no juego, porque no he tenido tiempo, pero mañana me voy a su casa a dormir y jugare mientras el este en raid... Me he dado cuenta de que hablo del juego, como si fuera una experta, porque cuando hablo con mis amigas me ponen caras raras, como si fuera un bicho raro, me hace gracia... CREO QUE ESTOY ENTRANDO EN SU MUNDO (BUENISIMO) y no es tan malo como pensaba"</p> <p>Se va hacia el ordenador, el mismo plano fijo y se pone a jugar.</p>
22.4	22:20:48	22:59:56	<p>20.48 - 21.02</p> <p>Sombra de Alodia con la cámara, fija como filmando, hace un movimiento de paneo con la cámara.</p> <p>21.23- 22.01</p> <p>Plano más corto de sombra de Alodia con la cámara y mueve la cámara de abajo hacia arriba.</p> <p>23.44- 24.59</p> <p>Sombra de Anton de frente quieto, luego mueve las manos con el cuchillo. Se ve entrar la sombra de dani a atacarlo.</p> <p>25.16- 25.21</p> <p>Sombra de lado de Anton, entra a dani y le da un puñalazo. Se ríen.</p> <p>25.27- 25.52</p> <p>Sombra de Anton de lado, entra dani y le da un puñalazo. Anton se gira y lo ataca.</p> <p>25.56 - 59.56</p> <p>Continuación de sombras. Anto y dani, Anto solo, Dani solo, Alodia con los dos y la cámara y finalmente sombra de nosotras. SECUENCIA COMPLETA, HAY CACHONDEO, IGUAL HAY QUE HACER CORTES EN MONTAJE, EN ALGUNAS SITUACIONES ENTRAN.</p>

Cinta 23			
23.0	23:01:00	23:02:45	<p>23:01:00-23:01:12: oreja plano cerrado 01:58-02:45: pintar unas</p>
23.1	23:04:50	23:08:30	<p>04:50-05:01: pintando tatuaje 05:40-06:05: pote pintauñas, pintar unas 06:05-07:00: pintar labios, plano cerrado boca, bueno 07:10-07:42: paleta de color</p>

			07:45-08:28: planos cerrados ojos con tatuaje
23.2	23:09:40	23:11:00	09:40-09:52: plano de abajo ojo tatuaje 10:18-10:54: plano de abajo, ojos Ale y Alo, pintando tatuaje, plano muy bueno
23.3	23:11:40	23:13:50	11:40-11:54: plano cerrado mano Ale, quita la mano, ojo Alo 12:18-12:32: pintar boca 12:45-13:10: experimento mucha luz 13:27-13:48: pote, pincel
23.4	23:14:40	23:18:00	14:40-14:50: Alo airándose, ríen, bueno 15:30-17:10: pinceles, fuera de foco Alo pote, pincel, azul 17:30-18:00 y 19:00-19:22: plano cerrado pelo ojo
23.5	23:19:00	23:20:40	19:25-19:55: montando pelo 20:03-20:40: pelo abajo-arriba, trenza
23.6	23:21:50	23:22:05	21:50-22:05: enfocar ojo, dsp poner fuera de foco
23.7	23:24:05	23:25:00	24:08-24:55: Alo pelo abajo, girándose
23.8	23:26:45	23:27:30	26:49-27:23: Alo grabando su mismo
23.9	23:28:30	23:29:30	28:37-29:12: sacando fotos, Alo: "me doy miedo"
23.10	23:31:30	23:40:55	31:40-34:00: sacando fotos, se ve en la cámara, posando, revisando fotos 34:00-37:38: espejo 37:00-40:55: diario

Cinta 24			
24.0	00:02:40	00:06:20	00:02:40 Encuentro con dos chicos, bajan del coche, Dani abraza uno de ellos. Después plano Dani partiendo con el coche, luz atardecer 03:30 Dani y los dos chicos brindando con chupitos en un bar. Dani y uno saludan en la cámara alguien del juego (la hermandad?). Un chico hablo por teléfono algo (creo que es sobre el juego). Después hablan de gente del juego. <i>Sonido un poco alto, buena situación</i>
Cinta 24 a)			
24 1	00:00:00	00:06:10	00:00:00:00 Alo y Dani en el coche, pano calle, dsp plano Dani, están hablando que buscan la campana (¿) e ir al McDonalds. Hablando cual es el camino etc. <i>planos buenos, situación buena</i>

			00:03:00:00 Encontrado McDonalds, pero como entrar? Alo: Ralley!! <i>Situacion, parece como en un juego, calles, señales etc.</i>
24 2	00:11:00	00:17:20	11:00:00 Plano parroquia y monumentos que parecen futurísticos 12:10:00 plano Alo con la cámara en el espejo lateral del coche 13:40:00 caminando en la cosa futuristica, Dani dice algo que se han perdido 14:30:00 coche otra vez, conduciendo hasta el punto de encuentro con Desa, parando en una gasolinera 15:00:00 Alo eufórico: No sé que decir al Desa. Dani diciendo algo (no entiendo) Hablando quien será el Desa Alo: Tus ultimas palabras? D: No me imagino, tía, no me imagino el Desa. Tres años hablando con el y no me imagino, como será, como será...conociendo por Internet (no he entendido bien) y es que no he visto una foto de el. Alo: Que fuerte D: Que fuerte Alo: Ahora aparece una tía D: El Desa no es de tia, para nada. Bueno a ver Buscando con la cámara D: Que emoción, que emoción. 17:18:24 Conduciendo
24 3	00:18:00	00:19:20	18:00:00 Encuentro con Desa Plano Dani y Desa en el coche, Alo filmando de las sillas atrás Desa: Me has imaginado así? D: No sé, no te ponía cara, tío. Desa: Yo soy el hombre incógnito, nadie me conoce. Alo: Ahora haremos fotos y las colgaremos

			D: Y el desafío? (¿?) Desa: Yo empecé a jugar con mi primo y luego dejé (habla algo del Wii) y luego me engancharé con esto. 19:18:24 torre mas alto de Europa, Desa explicando la ciudad, hablando algo ver fútbol del Barca. Dani dice que va a colgar fotos: Mira esto es el Desa
24 4	00:26:15	00:36:00	26:15:17 Jugando al billard. Planos buenos jugando las bolas en dirección cámara 28:06:06 En el coche escuchando el partido en la radio. Conduciendo por la noche. Se escucha el tio de la radio comentando el partido. 32:30:22 Plano guay conduciendo en una calle estrecha 33:09:19 Subiendo con algún ascensor, vista ciudad por la noche. Planos guays reflejando Dani en el cristal del ascensor, Alo se refleja con la cámara. 35:37:00 Mirando el edificio de abajo
24 5	00:39:30	00:43:20	39:10:00 Conduciendo a casa... Alo: Nos vamos. D: Adios Desa música: Ando buscando..... 42:38:00 Pasando la cosa para pagar la autopista 43:30:00 Alo filma su mismo y dice en la cámara algo de ya esta la próxima viaje Fin??

Cinta 25			
25.0	00:02:00	00:10:30	00:02:00-02:58 manos jugando 03:46-04:20: jugando plano de detrás 04:30-05:10 se ve el juego, hablando con Eti?? 07:30-08:10 jugando reflejo ventana 09:00-09:30 cara

			10:15-10:30 plano que no se ve el ordenador
25 1	00:38:10	00:43:56	<p>38:10 Lo que pasa es que después de matar al ultimo jefe, ya hubo mucha gente, yo entre los cuales, que se nos quito un poco la emoción del juego, entonces ya dejamos de raidear, igual que hay mucha gente que siguen raideando cada día. Entonces después de verano hablé con mi oficial, en este caso una chica de Madrid. Le dije que no tenia tiempo ni ganas para seguir raideando igual..y nada..Simplemente estoy de bacab ..no tienes ninguna obligación de raidear cada dia..solo si alguien falla, te pueden llamar y tu puedes decir que vas o no vas..normalmente dices que vas..Porque si no..Es un ¿ para la hermandad...Y de ahí me quedaba un poco equipando...para entrar al mismo nivel como mis compañeros..a lo mejor si que pueden entrar otra vez en raid y subir otra vez de rango poco a poco.</p> <p>39:26 Alo: Pero quieres hacerlo esto? A: Ahora de momento lo que estoy haciendo..es disfrutando del nuevo contenido...Mis..La mayoría de los ¿ que tengo..con lo que mandamos la otra hermandad, que muchos de ellos dejaron el juego de momento, ahora han vuelto con la expansión y se conectan de manera ¿ , muchas veces no se conectaron ellos. Me conecto con ellos y solemos hacer cosas tranquilamente. Nos conectamos, hacemos unas risas, jugamos todos juntos, como ya nos conocemos. Muchos de ellos, algunos conozco en realidad y al final acabo haciendo uno de mis mejores amigos, por ejemplo Eti, que es un Hunter, que casualmente al deshacer la guild donde estábamos se fue a la, a la segunda mejor hermandad de nuestro servidor, siempre acabamos hacer cosas juntos, aunque estamos en diferentes hermandades.</p> <p>40:26 Alo: Porque no te puedes ¿(verbo) con tantas hermandades? A: Normalmente hay.... Alguien llama por teléfono, Antón fumando</p> <p>40:55 A: Cuando montamos la hermandad hace un tiempo, con la gente de antes...entre ellos había uno que se llama Etiens, que es un Hunter, un cazador, con lo cual siempre me llevaba muy bien, y hicimos los raids en 10..y hicimos con 3 mas...la instanz..y luego empezamos hacer los dos juntos PVP, que se puede hacer por parejas, dos contra dos, pero no estuvimos una buena combinación, porque los dos hacemos de p(¿)...últimamente tiene que tener un Hiler contigo..y a partir de allí siempre cuando nos juntamos, hablando juntos o hemos puesto el chat y siempre nos comentamos, que tal va todo...y ir a los sitios de los quests, siempre nos juntamos.</p> <p>42:05 Albert: Como te mueves? A: Tengo dos tipos de monturas, hay los que se llaman Logros, con la nueva expansión, que es hacer diferentes afanas (¿)...Hay un montón de monturas..yo tengo una cabra, un leon, un caballo, que es para los brujos, solo podemos invocar nosotros, luego tengo una (¿), que es una monturadora y un dragon, un dragón ..(¿)...Y yo aparte soy sastre, tengo dos profesiones, soy sastre y</p>

			na (¿)..Ser sastre puedes hacer tu propio montura, en el sastre es una alfombra voladora. Y estoy intentando suber el skill para intentar hacerla.....es una montura un poco lenta...Asi por ejemplo los que son ingenieros, poden hacer motocicletas, esta muy bien..Y luego hay monturas tipo mamut, tigres especiales. Consigues con puntos de nord, con diferentes bosses, que vayas matando. 43:56
--	--	--	---

Cinta 26			
26.0	00:01:30	00:12:06	01:40-02:40: jugango al Wii 04:00-04:35 06:00-06:40 07:10-07:55: Anton gano 08:10-09:00: boxeo 11:55:12:06: Anton gano, agradece a Dani con la mano

ENTREVISTAS CON EXPERTOS



Begoña Gros

Pere Marqués

Pilar Lacasa

José Luis Linaza

Entrevista a Begoña Gros

1. ¿Por qué cree que los videojuegos pueden ser educativos?

Está demostrado que jugar es una actividad que prepara a la persona para enfrentarse con situaciones y retos de la vida cotidiana. El juego digital no es una excepción. El valor del videojuego como herramienta para el aula se basa en las propias características de la experiencia de juego:

- Es una actividad auténtica.
- Permite el error.
- Integra al alumno en un proceso de inmersión, lo que facilita la identificación y la respuesta emocional.
- Presenta un reto.
- Es un proceso de aprendizaje en el que se combinan la práctica y la reflexión. Proporciona una retroalimentación directa e inmediata.
- Promueve la socialización y la colaboración.
- Es un lenguaje multimedia. Alimenta la alfabetización múltiple.
- Enseña a desenvolverse en un sistema complejo al tratarse de un entorno con múltiples variaciones.
- El videojuego combina aspectos cognitivos, emocionales y sociales

2. ¿Considera los videojuegos como un nuevo proceso de enseñanza?

Considero que son un material interesante para el aprendizaje y la formación. Los juegos digitales pueden apoyar la creación de entornos de aprendizaje ricos, complejos y motivadores. El reto es integrarlos en contextos formativos.

3. ¿Cómo cree que debería ser la inserción de los videojuegos para el aprendizaje curricular?

La experiencia de juego no es igual en un contexto formal que fuera del ámbito escolar. El tiempo de juego en el aula tiene que estar ajustado y limitado, las metas educativas están definidas por el profesorado que selecciona el juego y, lógicamente, el grado de autenticidad de la situación de juego es menor que cuando éste es espontáneo. Tener claras las diferencias entre jugar para divertirse, como entretenimiento o como medio para lograr un determinado aprendizaje es muy importante ya que la diferencia no está

en el videojuego sino en el diseño del contexto de uso. La tarea fundamental del profesor no es ser un buen jugador sino un experto en utilizar las características del juego de forma educativa. El profesor es el que va a añadir la capa pedagógica al juego.

Lo más importante es saber seleccionar los videojuegos más pertinentes para los objetivos educativos que queramos lograr. En todos los videojuegos es importante analizar las características del jugador, es decir, qué se espera que haga el jugador; colaborar, competir, explorar, etc. El tipo de aproximación pedagógica que el propio juego posee. Aspectos tan importante como el contenido del juego, el tipo de respuestas que proporciona y el tipo de representación que utiliza, si hay fidelidad del entorno con la realidad, los tipos de interacciones, el nivel de inmersión. Y, finalmente, hay que generar un contexto de juego diseñando el entorno y los sistemas de apoyo y orientación.

Un aspecto importante en el momento de introducir los videojuegos en el aula es poder conectar la experiencia del alumno como jugador desde el punto de vista del aprendizaje. En este sentido, nuestra cultura establece una diferenciación muy grande entre lo lúdico y el aprendizaje como algo serio y formal. A veces cuesta que los profesores puedan considerar a los videojuegos como herramientas para el aprendizaje por considerarlos una parte de la actividad lúdica. Pero también nos encontramos con esta percepción entre los alumnos ya que muchas veces tienen problemas para establecer la conexión entre el juego y el aprendizaje. En este sentido, es especialmente relevante la figura del profesorado como experto en la determinación de los aprendizajes del juego.

4. Sobre los videojuegos comerciales, ¿ve posible su inserción en la enseñanza? ¿de que forma?

He participado en muchas experiencias en la que hemos utilizado juegos comerciales. Se trata de conocer el juego y adaptarlo al contexto pero lo más importante es generar situaciones en que se combina el juego en sí con la reflexión sobre el juego. Es necesario que los alumnos piensen sobre las decisiones que han tomado, sus consecuencias, las comparén entre los grupos, etc.

5. ¿Cree que los videojuegos son herramientas útiles para la alfabetización digital? ¿por qué?

Sí, sin duda. De hecho, lo que sostengo es que los videojuegos son la entrada de los niños al mundo digital y, por tanto, la mayoría de las competencias de alfabetización digital se adquieren gracias al juego.

6. ¿Cree que para hablar de videojuegos debe haberse jugado antes?

Sí, es importante tener la experiencia para comprender el entorno. No hace falta ser un jugador experto pero conocer distintos tipos e juegos creo que es importante.

ESPECÍFICAS

7. ¿Conoce el videojuego World of Warcraft?

Lo conozco pero tengo poca experiencia de juego.

8. ¿Ha jugado? en caso afirmativo, ¿Cómo lo definiría?

¿Qué tipo de habilidades pueden adquirir los usuarios de los videojuegos de rol online?

La dimensión social de los juegos facilita la resolución de problemas en grupo, la colaboración, y el desarrollo de habilidades de negociación. Se aprende del juego y también de las acciones, ideas y decisiones de los demás participantes

9. ¿Puede destacar algunos aspectos positivos y negativos de los videojuegos de rol online?

Los aspectos que he comentado previamente creo que son los más positivos.

10. ¿Qué aspectos educativos cree que ofrece el World of Warcraft o este tipo de videojuegos de rol online?

Ofrece aspectos educativos interesantes pero su uso en un contexto formal es complejo debido al tiempo de juego que se precisa.

Entrevista a Pere Marqués

1. ¿Por qué cree que los videojuegos pueden ser educativos?

Los videojuegos promueven una intensa actividad cognitiva, emotiva, normalmente social que las personas exigen que las personas se hagan cargo de una situación de un contexto como hacemos en la vida real continuamente. Y en este contexto pasan cosas, como en la vida real, y tienen que tomar decisiones para alcanzar sus objetivos, como en la vida real, por tanto es un entorno fantástico, porque a diferencia de la vida real, no hay un riesgo real para las personas, así que se trata de un entorno fantástico para hacer pruebas y para aprender. Y se desarrollan infinidad de aspectos de la personalidad, del desarrollo cognitivo, del equilibrio emocional, así que tienen un valor educativo muy alto. Esto de entrada.

Después se pueden hacer muchas matizaciones, como que las cosas mas buenas en exceso acaban haciendo daño. Pero de entrada tienen un valor educativo impresionante.

2. ¿Considera los videojuegos como un nuevo proceso de enseñanza?

No, no, es complementario. Yo he estado toda la vida dando clase en todos los niveles educativos, primaria, secundaria y universidad y en muchas ocasiones teníamos que aprender conceptos, memorizar cosas, teníamos que resolver problemas de rutina, pero también en muchas ocasiones, desarrollábamos proyectos creábamos entornos, que simulaban situaciones donde el alumnado antes de que hubieran ordenadores asumiera roles y en este contexto en el que ellos interaccionaban tenían que tomar decisiones. Por lo tanto no lo considero algo nuevo, lo considero complementario, cosas que se han hecho toda la vida. Los juegos que siempre se han hecho en la escuela, sobretodo en los ámbitos infantil y primaria, pero en todos los ámbitos, pues ahora además de hacer estos juegos muy personales, con objetos personales del contexto, muchos de estos juego se hacen hoy en día con soporte tecnológico.

Así que los videojuegos, es eso, con un soporte tecnológico la posibilidad de sumergirte en un contexto teniendo unos objetivos, teniendo unos recursos limitados y ver de conseguir estos objetivos tomando buenas decisiones.

3. ¿Se pueden insertar los videojuegos en el aprendizaje curricular?

En determinados momentos del aprendizaje curricular, son un recurso didáctico que puede servir y más ahora que estamos dando mucha importancia a los aspectos competenciales.

Para aprender sobre la historia de Roma no está mal tener un videojuego que recree medianamente bien estas etapas históricas, pero probablemente los videojuegos, más que ayudarnos a que el alumnado haga aprendizaje conceptual, donde nos ayuda es a que el alumnado desarrolle múltiples competencias. Entonces y aquí esta el arte del docente, entonces, si se utiliza en los momentos adecuados y de la forma adecuada se puede obtener. Las pruebas las tenemos en centros con un impacto muy positivo y una utilidad muy grande.

4. Los videojuegos no educativos como el WoW, ¿cree que se pueden insertar dentro de la enseñanza?

Tenemos que diferenciar más que entre educativos y no educativos, yo diferenciaría entre videojuegos didácticos o videojuegos no didácticos. Un videojuego didáctico es el que ha estado pensado con una finalidad didáctica. La didáctica es el arte de enseñar, por lo tanto, ha estado diseñado con la intencionalidad de que jugando con este videojuego se aprendan determinadas cosas pero hay muchos otros videojuegos que no han estado diseñados con ninguna otra intención curricular ni didáctica y que, como representan aspectos de la vida real o de posibles vidas reales que no se dan imaginarias pero, bien utilizados en los momentos adecuados si puede ser susceptibles de uso educativo. Entonces, cualquier videojuego, cualquiera, implica un contexto que el alumno tiene que conocer y aprender a moverse por él, igual que una persona que viene a este mundo y se encuentra con una cultura, un contexto, y tiene que aprender a moverse, por lo tanto, cualquier videojuego propone al usuario, casi todos, unos objetivos y proporciona a los usuarios unos recursos para conseguirlos. Entonces esto es tan real como la vida misma y cualquier videojuego sirve.

Otra cosa es que pueda haber algún videojuego que incorpora valores negativos, contravalores, y que por ser valores contrarios a nuestra cultura se pueda en algunos momentos desestimar su uso. Es decir, si nosotros tenemos una cultura que respeta a las derechos humanos, tenemos una declaración de los derechos humanos, donde el respeto a la vida es una cosa fundamental y solo se puede violar en determinadas circunstancias de defensa propia o de unas situaciones de guerra que dicen justas, que

no se yo si pueden haber guerras justas, pero se dice así. Entonces si hay videojuegos con los que se desarrolla una violencia gratuita y un total desprecio a lo que es la vida humana, puede ser cuestionable su uso. Pero este es el único motivo que yo encuentro y remarco que puede ser cuestionable. Porque hasta este tipo de videojuegos en determinados contextos pueden tener un valor educativo. Un valor educativo y catarquico para las personas.

5. ¿Cree qué para hablar de videojuegos se tiene que haber jugado?

Si no se ha jugado nunca a videojuegos no se puede comprender lo que es un videojuego. Es decir, el que esta hablando ahora pues si ha habido temporadas en las que ha jugado bastante a videojuegos, quizás me remonto 20 años atrás, quizás sí, pero he jugado y me he divertido mucho, entonces por más que en los últimos años por falta de tiempo, estoy esperando a volver a tener tiempo para volverlo hacer, he tenido ocasiones suficientes como para aprender y comprender muchas de estas cosas, por lo tanto si estoy de acuerdo de que si no has jugado nunca a los videojuegos, puedes hablar, cualquier persona que haya estudiado mucho de los libros puede hablar pero seguramente la probabilidad de que aunque haya leído mucho se equivoque es mucho mas alta y probablemente tendrá dificultades para acabar de comprender todas las dimensiones implicadas en los videojuegos.

6. Conoce el WoW?

No

7. Los videojuegos de MMORPGs, ¿qué tipo de actividades cree que pueden obtener este tipo de jugadores de rol online?

A parte de lo que ya he dicho y he insistido muchas veces, eso de que tienes unos objetivos, un contexto y unos recursos limitados que tienes que administrar y tomar unas decisiones que te lleven al éxito. Hay un desarrollo psicomotriz hay un desarrollo de algunos aspectos de sociabilidad, de desarrollar una complicidad con algunas personas, tienes que desarrollar mucho la imaginación, prospectiva, hacer muchas hipótesis... Se desarrollan muchos aspectos, no es sólo la psicomotricidad también tiene que haber desde un punto de vista emocional se tiene que regular la ansiedad, para poder tener la mente fría y para poder aplicar toda la energía en dar las respuestas rapidísimas que se tienen que dar. Si te emocionas pierdes eficacia y si

quieres ganar tienes que intentar controlarte. Por tanto, tiene muchos valores de desarrollo para la persona, insisto, utilizados con medida si puede ser con un marco formativo con el que se pretende determinados desarrollos de la persona y se dice ahora pues para esto haremos estos juegos. Creo que tiene sus valores.

Ahora si me preguntas si aprenderán conceptos de matemáticas y de tal,...no. Poco.

8. Aspectos negativos.

Los aspectos negativos todos están asociados al mal uso, como el vino o como el pollo. Si te hinchas a pollo te acabará haciendo daño. Lo que pasa con los videojuegos es más como con el vino, tienen adicción, el riesgo puede ser más alto. Por tanto todo esta asociado al mal uso. Y cuando pueden tener un efecto peligroso es sobretodo cuando este mal uso implica un descontrol de horarios, que te obsesiones excesivamente por el juego y que perdure en el tiempo. Porque este es uno de los aspectos. Al haber jugado a videojuegos he tenido la ocasión de vivir que los videojuegos son adictivos, esta sensación de decir: “quiero seguir, quiero seguir”, y si se tiene que pasar la noche y no duermes, no duermes, y si hay un segundo día igual tampoco. Pero una persona normal vive en un contexto y aunque en un momento determinado se pueda obsesionar, entrar en una cierta adicción por ese juego, enseguida se reequilibra, porque ve que hay gente que le necesita y para ti son importante también estas personas y todo esto ayuda a encontrar un equilibrio de manera que estas puntas que se pueden dar, porque a mi me han pasado, quedan equilibradas, y no digamos ya en una edad joven en el que la familia, el profesorado, o quien sea hacen una labor en este sentido. Pero en personas que tengan determinados desequilibrios psíquicos sociales, personas poco sociables, muy cerradas en sí mismas, que reciben poca autoestima y poca satisfacción con el trato con los demás, y que se cierran y que este videojuego les va muy bien y triunfan y tienen un gran éxito y tienen unas vivencias y unas sensaciones agradables, que fuera de su habitación encerrado con su internet y el videojuego no tienen, entonces tienen pocos motivos para dejarlo porque esta es su fuente de autoestima, de satisfacción, de reconocimiento. Pero en condiciones normales no.

9. ¿Cree que los MMORPGs pueden favorecer a la alfabetización digital?

Claro, desde luego no va a ir en contra, hará poco o mucho, pero a favor, y nuevamente nos podemos encontrar con que bien utilizados pueden tener un impacto grande de manera que acerquen esta alfabetización a personas que de otra manera les costaría más. Como por ejemplo en unos entornos sociales de gente con muy poca cultura, y muy poca cohesión, colectivos problemáticos. Yo he trabajado a temporadas con niños gitanos hace unas décadas el principal problema de integración eran familias gitanas que vivían en entornos propios, entonces era difícil, en los inicios de informática decirles a estos niños que se pusieran con el Word a escribir una carta... Pero en cambio a través de los juegos era más fácil acercarlos y una vez se acercan pues van conociendo cosas y llega un momento en el que se puede decir que hoy harán una carta.

Entrevista a Pilar Lacasa

1. ¿Por qué crees que los videojuegos pueden ser educativos?

Mira yo he trabajado sobre videojuegos comerciales, que hay una enorme diferencia entre uno y otro. Porque los videojuegos comerciales están creados para el entretenimiento, eso está claro. Y yo creo por lo que conozco a los diseñadores que a los diseñadores no les interesa educar como a los periodistas.

La gente se cree, pensamos que tenemos departamentos estancos, por ejemplo, para que veas un ejemplo. Yo hablando con la gente de *Electronic Arts* que me llegaron a decir que tanto “decir” que eran educativos que no iban a vender sus juegos para la meta que ellos los diseñaban. O sea, que el diseñador no tiene la meta de educar habitualmente.

Yo sin embargo creo, 2 o 3 razones clave. La primera que yo siempre he creído que la escuela es una institución caduca para mí, lo más importante que hace la escuela es enseñar a leer y escribir, cuando lo hace. Y querría que ayudaran a la gente a meterse en el mundo contemporáneo y yo creo que no lo hacen. Entonces yo creo que los videojuegos primero educan porque en la calle se aprende mucho más que en la escuela. Segundo, porque yo creo que los videojuegos son un instrumento perfecto porque los videojuegos ayudan pensar y a reflexionar. El tema es si ayudan hacerlo conscientemente o inconscientemente. Esas 2 razones son las fundamentales.

Para mi la clave es que ayudan a pensar. Tu puedes decirme que diferencia tiene con el cine u otros medios. Los videojuegos y el cine para mi son dos medios totalmente distintos. Y la diferencia esencial es que como no hagas algo en la pantalla no verás nada y no quiero hablar de la interactividad porque hay muchas otras cosas. Pero esa es muy importante.

2. ¿Conoce el World of Warcraft?

Hombre yo no soy experta en jugar a eso, pero yo pienso que el WoW, aunque no he jugado mucho pero creo que ese tipo de videojuegos hay un mundo diferente en el que la gente se introduce y concretamente en ese tu tienes que tener unas metas que debes cumplir y contra más difícil son, más consciente eres de que tienes que lograrlos. Entonces yo creo que en ese sentido creo que es un juego enormemente educativo, aunque sea violento.

Yo creo que la educación es un proceso colectivo que la gente no se educa sola. Nosotros vivimos en una sociedad en la que la gente manipula unos instrumentos. Y si a ti nadie te dice cómo, pues... yo parto de un modelo socio-cultural. Entonces claro yo creo que la cultura es la que a lo mejor te obliga a reflexionar sobre lo que puede representar la violencia, los derechos humanos, los derechos de los otros y eso, ayudarnos a tomar conciencia de ese mundo cultural. Yo creo que es el objetivo de la educación. Mucho más que aprender modelos absurdos.

O sea, que para mi cualquier videojuego es educativo.

Yo creo que cuando hay un adulto, aunque no se hasta que punto hay que educar a los adultos, pero a los niños sí pienso que hay que enseñarles a pensar. No se hasta que punto igual que un niño tiene que comer de su madre. Quiero decir con esto que yo no es que tenga la verdad para educar a nadie. Pero con la infancia la sociedad es responsable a nivel físico, cultural y de todo. Si esa gente es capaz como hizo Rocoff como miembro de su comunidad que haga lo que quiera.

Pero yo pienso que cualquier juego, incluso los juegos violentos, los juegos online, los juegos que te hacen asumir otro yo, yo creo que todos esos juegos son educativos. Pero claro. Depende de la forma en que se usen.

Para mi lo importante más que el juego como tal, es el método de cómo lo usas, porque yo con un videojuego también puedo enseñar a matar. Entiendes que es la meta de la persona o el método educativo que tu uses. Porque si tu usas un método educativo en que tu tienes la verdad y no dejas hablar a nadie, ya puedes usar lo que tu quieras. Yo creo que los problemas no vienen de los instrumentos, de las ideas previas que hay en la educación. Y de cómo se usan esos instrumentos, porque yo he visto maestros maravillosos que hacen muchas cosas que yo puedo hacer con los videojuegos con una piedra.

3. ¿Crees en la inserción de los videojuegos comerciales en el currículum escolar?

Yo es que estoy totalmente en contra del currículum escolar. Soy muy radical, entonces me da igual que los introduzcan o no. Por eso te decía que es tan importante los métodos. Es que a mi me da igual que el maestro use o no eso. Te voy a poner un ejemplo.

Yo la palabra currículum la verdad es que no puedo soportarla.

Vivo en una pura contradicción porque yo soy docente pero,... yo uso cualquier instrumento que me brinda la sociedad y trato de que mis alumnos piensen y me da igual. O sea, yo estoy en la universidad estudiando comunicación audiovisual. Busco lo último que se ha publicado, les enseño a mis estudiantes a valorar lo que considero que me hace a mí avanzar en el pensamiento y cualquier cosa que me haga avanzar pues es válida. Y también les ayudo a que piensen conmigo, pensamos juntos en clase.

Pero también te digo una cosa, es muy costoso tanto para el profesor como para el alumno porque muchos alumnos se revelan. Y yo eso lo he aprendido con Brunner, con Jenkins... gente con la que he tenido la inmensa suerte de ser su alumna. Y entonces nunca les he oído hablar del currículum.

Yo el videojuego lo he metido como una forma de sacar la escuela de sus paredes y creo que ha sido útil porque los niños no han creído que estaban aprendiendo, lo hemos hecho siempre en contextos extraescolares. Y con profesores que comparten modelos educativos en los que se enseña a la gente a pensar. Pero yo por ejemplo, esos videojuegos que pretenden enseñar historia pues no. O sea, yo creo que cualquier cosa es válida para enseñar lo que sea pero con imaginación.

4. ¿Qué habilidades y competencias enseñan los videojuegos MMORPGs?

Te enseñan a pensar, a participar en un contexto social y, súper importante, aprendes a usar otros códigos de lenguaje.

Y aquí hay otro problema también muy serio. A mi juicio, aunque yo estoy en contra de la escuela y sólo es válida para mí porque enseña a la gente a leer, yo creo que la lectura es una habilidad. Yo procedo de la psicología, que tiene unas reglas sobre la lectura, yo no sé mucho pero las imágenes sueltas yo no sé hasta qué punto exigen lo que exige un texto escrito. Entonces yo creo que combinar distintos códigos es muy importante.

Entonces, la gente ahí no escribe pero aprenden las reglas del juego, te mete en un sistema y es algo que nos distingue como seres humanos, entonces yo diría estas tres cosas: aprender a trabajar, aprender a pensar y nuevos lenguajes. Que están unidos con la emoción, con la estética y con la creatividad. Y eso es lo que busco, me da igual cualquier medio.

5. ¿Crees que ayudan a la alfabetización digital los videojuegos?

Yo creo que indudablemente, o sea para mí, bueno yo entiendo por alfabetización digital aprender a decodificar el mundo que se muestra con unos lenguajes nuevos. Yo

el concepto que tengo de alfabetización es cuando una persona es consciente del lenguaje que está usando y además producen ese lenguaje. Yo esta idea la he tomado de Gee. En esa línea si ayudan a usar lenguajes utilizando o mezclando múltiples códigos, pues creo que sí.

Yo tampoco defiendo el aprendizaje en el hogar. Sino que quiero cambiar la escuela desde dentro. Todo colaborando con el profesorado y discutiendo y con gente que quiere cambiar el siglo XXI, no a la escuela del siglo IXX.

6. Aspectos negativos

Mira yo creo que no hay ni positivo ni negativo. Creo que esto depende de cómo se usan. O sea yo he trabajado con los niños, con *Lara Croft* en el año 2005 que hace ya casi 100 años con un juego enormemente violento que nos han dicho que como metemos eso en el aula. Y ellos han aprendido ha reflexionar sobre la violencia. Entonces yo creo que todo tiene aspectos positivos y negativos.

O sea tu me dices y ¿le puedes dar al niño una pistola? Si es de juguete para jugar en el agua yo creo que depende. Yo creo que es más importante pensar que no hay que matar. Y por otro lado hay un concepto muy importante que es la relación entre la realidad y la ficción.

La gente sabe perfectamente que vive en un mundo de ficción y esas cosas que dicen que los videojuegos contribuyen a que la gente mate. A lo mejor es que esos niños han estado sólos delante de la pantalla permanentemente y claro una persona que está sola enfrente de la pantalla pues se puede volver violenta, ante una pantalla pues se puede volver violenta, ante una pantalla, ante un libro y sola en una isla.

Yo creo que todo depende con la meta en que lo uses y como los adultos tenemos la responsabilidad de crear una sociedad que no haya violencia.

7. Realidad virtual e identidad virtual.

A mi me parece estupendo. Yo creo que las personas necesitamos salir de este mundo en el que vivimos muchas veces y eso es una forma de evadirse.

Pienso que la gente, lo más duro es como lanzarse al abismo. El libro *Alone together* de Sherry Turkle, habla de esa realidad virtual y la gente llega a decir que ya no vive en la realidad viven en el mundo virtual. El tema de la realidad virtual y la otra. Yo creo que

es un tema puntero en el que hay mucho que investigar pero porque la gente se identifica.

En el mundo de los videojuegos no creo que sea ni malo ni bueno. Sino que depende.

Yo vivo todo el día en Internet y me parece un mundo súper interesante. Y yo no tengo porque decir si es bueno ni malo., dependerá de lo que hay. Si tu vas a estar matando ahí, la gente sabe que no esta matando gente de verdad. Los niños han jugado con personas desde que nacen, y ¿es malo? Pues relativamente.

Esta gente dice que las distinciones entre la realidad virtual y la otra ya no existe. Pero yo creo que la gente diferencia muy bien lo que es la ficción de la realidad. Y que puedes vivir la realidad virtual y vivir en un mundo de ficción.

8. ¿Crees que hay que jugar para hablar de videojuegos?

Si, yo creo que es lo más importante. La persona que no juega no puede ponerse a dar rollos y mucha gente que esta hablando de videojuegos no juega.

La gente no lo dice pero eso es así.

Una cosa que se ha puesto súper de moda es esa gente que pone videos de sí mismo jugando. ¿Por qué? Porque a mucha gente le gusta ver como otros juegan.

Entonces ese rollo de que en el juego te metes solo no es cierto. Porque la gente quiere compartir lo que juega pero a lo mejor no lo puede compartir con el que tiene al lado en la realidad física porque no le interesa eso.

Entrevista a José Luis Linaza

1. ¿Por qué cree que los videojuegos pueden ser educativos?

Creo que todos los juegos pueden ser educativos porque el juego desarrolla una serie de capacidades diferentes: motrices, intelectuales, sociales, que son siempre muy importantes y lo mismo pasa con los videojuegos, tanto desde el punto de vista de la habilidad y la manipulación de nuevas tecnologías, como el desarrollo intelectual, como desarrollo social.

2. ¿Considera que los videojuegos pueden incluirse dentro del proceso de enseñanza?

Si, yo creo que lo mismo que pienso de los juegos puede incluirse en los videojuegos. De hecho hay muchas experiencias ya incluyendo los videojuegos en la enseñanza actual. Y existen juegos que son juegos de asignación aplicados en todos los ámbitos educativos, desde los mas pequeños hasta la universidad.

3. ¿Cómo cree que debe ser la aplicación de estos videojuegos en el aprendizaje curricular?

Eso si que es un tema complejo, porque estamos hablando de diferencias de edades muy importantes, con cambios debidos al desarrollo muy importantes, y de contenidos también muy diferentes, por lo tanto la inserción de los videojuegos dependerá mucho de lo que los propios profesores sean capaces de incluir en estos videojuegos y lo que los propios alumnos que en muchas ocasiones nos muestran su manera tan oportunista y tan eficaz de incorporar las nuevas tecnologías.

4. Los videojuegos comerciales, no educativos, ¿cree que pueden formar parte de la enseñanza?

Si, si y de hecho son muy útiles, por la misma razón por la que pienso que son muchas las actividades que no son curriculares, sean juegos de guerras o de deportes, y son muy educativos y se incorporaron en la enseñanza en Inglaterra y en Italia. Los videojuegos comerciales pueden ser útiles y de hecho lo son, porque pueden potenciar los tres aspectos que he dicho antes: habilidades psicomotrices, habilidades intelectuales y capacidades sociales.

5. ¿Cree en los videojuegos como herramientas para la alfabetización digital.

Absolutamente, la inmensa mayoría de los seres humanos en estos momentos está aprendiendo lo que son las nuevas tecnologías a través de los videojuegos, que descubren en los teléfonos móviles de sus padres, en los ordenadores, en todo tipo de plataforma porque son muy conscientes de que eso es lo que caracteriza la cultura tecnológica en la que vivimos, entonces antes de tenerla ya se enfrentan a este tipo de mecanismos sin ningún tipo de miedo.

6. ¿Cree qué se debe jugar para poder hablar de videojuegos?

Evidentemente el que tiene experiencia de las cosas, habla de una manera diferente. Si yo quiero hablar de deporte y no he practicado nunca en mi vida pues hablare de lo que otros dicen que es el deporte, pero evidentemente lo que es la experiencia personal directa es siempre un elemento importante, no es el único, pero es un elemento importante del conocimiento.

7. ¿Conoce el WoW?

Pues no, creo que ese no lo conozco, por lo menos no lo identifico.

8. Es un videojuego MMORPG`s.

Si esos si que los conozco. Y incluso tengo una pequeña experiencia, la que se ha empeñado que tenga un estudiante mío de doctorado.

9. ¿Qué habilidades se pueden adquirir de este tipo de videojuegos?

Para empezar a mi lo que mas me sorprende es la cantidad enorme de videojugadores que se encuentran en estos videojuegos y la cantidad de información que existe con la práctica del juego, se intercambian respecto al mundo en el que cada uno está viviendo respecto a sus propias vidas.

Incluso tengo la experiencia de haber conocido a uno de estos videojugadores que se ha desplazado a Madrid para conocerse cuando llevan ya muchos meses de intercambio diario en estos juegos. Entonces el intercambio cultural que supone, o sea, la posibilidad que da ese videojuego MMORPGs es espectacular. Y evidentemente quienes lo utilizan lo saben y lo disfrutan y lo aprovechan.

10. ¿Cree qué enseñan algún tipo de competencias digitales?

Hay un problema con el concepto mismo de enseñar. Porque enseñar quiere decir establecer un contexto en el que sea posible el aprendizaje de otro, pero nadie aprende por otro. O sea la idea de algunos profesores de que yo enseño porque le meto en la cabeza a un estudiante una información es absoluta y fundamentalmente errónea, el aprendizaje sólo es posible en la mente de quien está aprendiendo. Y por tanto lo que los juegos proporcionan es lo que proporcionan también los profesores, un espacio, una circunstancia, un contexto en el que despertar el interés y el aprendizaje de los alumnos.

11. Aspectos negativos.

Bueno pues uno muy evidente, y es que como todo lo que nos produce satisfacción y placer puede llevar a utilizarlo en demasía, y entonces pues el exceso siempre es malo en muchos aspectos de la vida y los videojuegos se puede producir exceso. Incluso hay jugadores que no salen de la habitación durante horas y horas, algunos incluso días y en la medida de exceso interfiere con otros aspectos fundamentales de la vida, entre otros la relación con otra gente que no sean videojugadores pues evidentemente es negativo.

ENTREVISTAS PROTAGONISTAS DEL DOCUMENTAL “MI OTRO YO”



Antón

Daniel

Gabi

Eti

Teto

ENTREVISTAS PROTAGONISTAS DOCUMENTAL “MI OTRO YO”

PROTAGONISTAS	Antón	Daniel	Gabi	Eti	Teto
PREGUNTAS					
¿Cuánto tiempo llevas o llevabas jugando al WoW?	2 años	He llegado a jugar 4 años.	4 añitos	Unos 4 años.	2 años
¿Qué motivo te llevó a jugar?	Me lo recomendó un "amigo" y me gustan los videojuegos.	Un amigo.	Un amigo me lo enseñó y me encanto.	Descubrí el juego, y me gustó.	Conocía ya juegos anteriores de la misma casa y siempre me ha gustado la lectura de fantasía y ciencia ficción.
¿Luego, por qué decidiste jugar de forma continuada?	Me entretenía	Porque soy una persona competitiva y siempre quiero ser o el mejor o de los mejores en todo lo que me propongo.	Por el vicio, salvando las distancias ,creas de la nada a un personaje y depende de ti todo lo que haga, si además sumas que puede lanzar hechizos, puede volar, puedes luchar junto a otros por un objetivo común y ser una bestia guerrera..... pues todo aquello que le gusto solo un poco los juegos se volverá loco por conectarse las máximas horas posibles.	Me gustó el juego, y empecé a jugar casi a diario para poder avanzar en él.	Porque quería competir al más alto nivel, ver las mazmorras y monstruos de los que oía hablar. Acceder a la zona "vip", vamos.
¿Sigues o has vuelto a jugar al WoW?	Ni de coña.	Volví a jugar hace poco con la nueva expansión pero la dejé al mes de empezar.	Ni sigo ni he vuelto, tener un niño te cambia la vida.	No	No.
¿Volverías a jugar? ¿por qué?	No. Tengo una personalidad adictiva y el juego me resulta muy absorbente, además de que por la casuística de su jugabilidad es prácticamente	No, porque este tipo de juego siempre es lo mismo, visto uno vistos todos.	Si pudiera si, sin pensármelo sinceramente, incluso pienso si lo dejaría con mi mujer lo primero que haría sería instalarle el WoW. Porque	No lo creo, hay épocas para todo, pero nunca digas nunca. Es un juego que para disfrutarlo requiere de	No volvería a jugar porque exige demasiada dedicación y demasiado tiempo. He encontrado otras aficiones menos exigentes e igual de

	necesario estar jugar de forma continua por periodos ingentes de tiempo		es una forma de evadirme de la rutina diaria, no porque me sienta más poderoso siendo un guerrero o un mago ,sencillamente me gustan los juegos y el WoW es la clave de los juegos, lo tienes absolutamente todo dentro de un solo interactivo.	demasiadas horas.	gratificantes.
¿Te arrepientes de haber jugado al WoW? ¿Por qué?	No, en general no me arrepiento de nada en mi vida, sólo que a veces cuesta asumir las consecuencias.	Si, porque me ha quitado mucho tiempo de mi vida que podría haber dedicado a hacer muchas otras cosas más productivas y enriquecedoras.	En la vida me arrepentiré de haber jugado al WoW.	No me arrepiento porque lo disfruté.	No. Porque he sido partícipe de un fenómeno que seguro que será importante en la historia de los videojuegos y que ha marcado un antes y un después en los juegos online. Lo conozco bien desde dentro y eso me permite poder opinar con criterio.
¿Crees que el WoW te ha enseñado algo? ¿El qué?	Que el evadirse de la vida real considerando un mundo imaginario como el principal, es de las peores drogas que existen.	Si, a nivel colectivo te ayuda a organizar y tratar con gente.	A ver... enseñar, enseñar no, lo que si es que me ayudado a tener un poco mas de paciencia y jugar en equipo, pero a mí en particular no me ha enseñado nada en especial lo que es que me ayudado a evolucionar algunas conductas hacia los demás de forma positiva.	Quizá algo de gestión de grupos y de egos cuando era encargado de llevar algunas partidas.	Mucho. A valorar más mi tiempo y a ubicar el espacio que ocupa el ocio en mi vida. Antes mi prioridad era el ocio. Ahora ya no, es mi tercera o cuarta opción tras la familia, los amigos, el trabajo y los deberes domésticos.
¿Puedes aplicar algo de lo que has aprendido en el WoW en tu vida actual? ¿Qué?	Pasado el tiempo, sólo queda como anécdota que contar, sin más.	Si, ya que al ser jefe de proyectos de una empresa te resulta más fácil asignar roles y organizar el trabajo de cada persona con mayor eficacia ya que has estado 4 años haciendo ese rol aplicado a	No, hay que diferenciar que es mundo de fantasía y lo que aprendes se aplica a ese mundo de fantasía, si alguien aprende algo en el WoW que lo aplica a la vida real es que ya de base tenía un problema esta persona, desde mi punto	Siguiendo la respuesta anterior, a lo mejor en el WoW aprendí a congeniar con tanta gente de personalidades y egos distintos, pero nada más allá de lo que te pueda aportar un deporte de equipo por	Mi vocabulario en inglés (yo jugaba cuando todavía no estaba en español) dio un salto espectacular a raíz de jugar al WoW. A día de hoy trabajo haciéndolo todo en inglés y una buena parte de mi nivel se lo debo al WoW,

		otro entorno.	de vista los juegos perfeccionan o empeoran tu carácter pero no te lo enseñan... imagínate sino...	ejemplo.	y a las series :) Además considero que hice un aprendizaje emocional importante debido a las horas que llegué a pasar allí. Cuando estás tanto tiempo en un ámbito, es imposible que no te desarrolles personalmente en él y, luego, la persona que acabas siendo sea, en parte, gracias a ese período también. Como quien vive en el extranjero.
¿Recomendarías el videojuego a tus amigos?	NO. Ni aunque me obligaran.	No, ya que la mayoría de gente es competitiva y se engancharían de la misma manera que yo.	Por supuesto lo que siempre aviso que crea mucha adicción.	Si, sobretodo si tiene mucho tiempo libre.	Dependiendo de su situación social-familiar-económica-sentimental. Posiblemente sí.
¿Que aspecto positivo destacarías?	Si eres capaz de separar ficción de realidad y mantener las cosas importante de tu vida en orden y como principales, el juego puede resultar entretenido sin llegar a mayores y peores consecuencias	Una manera diferente de socializarte con gente.	Solo uno... la capacidad que tiene el juego de no ser aburrido, nunca te cansas.	El perfil social del juego, siendo alguien con buenas aptitudes sociales, avances con más facilidad y disfrutas mucho más el juego.	La ayuda que puede ser para superar malos momentos como depresiones, rupturas sentimentales, frustraciones laborales, complejos sociales... Aporta momentos de diversión y felicidad a un precio muy bajo valorando €/horas.
¿Y negativo?	El juego da la posibilidad de vivir una vida paralela irreal en la cual cualquiera puede convertirse en lo que nunca será en la realidad.	El tiempo que te roba y que podrías usarlo para hacer cualquier otra cosa más productiva.	Que tengas que pagar para jugar.	La adicción que genera.	Si la persona padece algún tipo de propensión a la obsesión-compulsiva por las cosas, a cierta facilidad para que le sea "adictivo", en ese caso puede llegar a aislarle de la realidad de forma dañina. Al igual que algunas drogas son más potentes en ciertas personas con

					tendencias a la esquizofrenia, paranoia... Creo que sería bueno realizar un perfil psicológico de la persona para ver cómo puede llegar a gestionar las horas de juego.
--	--	--	--	--	---

RESULTADOS 220 ENCUESTAS REALIZADAS A JUGADORES Y EX JUGADORES DEL WORLD OF WARCRAFT



**Encuestas realizadas entre el 3 y 9 de junio de
2014 mediante las redes sociales.**

Timestamp	Sexo	Año de nacimiento	Ciudad	Actualmente eres:	¿Cuánto tiempo	el World of	jugador eres o eras?
6/3/2014 1:47:06 Hombre	'04/06/1978	1982 Puertollano	Jugador	Más de dos años	amigo, Otros	environment (jugador	
6/3/2014 1:48:38 Hombre		1993 Toledo	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador	
6/3/2014 1:49:00 Hombre		1993 Burgos	Ex jugador	Menos de un año	amigo, Sigo todos los	environment (jugador	
6/3/2014 1:49:00 Hombre		1995 Lugo	Ex jugador	Menos de un año	videojuegos	environment (jugador	
6/3/2014 1:49:14 Hombre		1994 Cáceres	Ex jugador	Menos de un año	videojuegos	environment (jugador	
6/3/2014 1:49:25 Hombre		1988 Cádiz	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos	environment (jugador	
6/3/2014 1:49:38 Hombre		1993 Gipuzkoa	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador	
6/3/2014 1:49:41 Mujer		1992 CÁDIZ	Ex jugador	De un año a dos	amigo	environment (jugador	
6/3/2014 1:49:58 Hombre		1989 Cádiz	Ex jugador	De un año a dos	amigo, Pruebo todos	Ambos	
6/3/2014 1:50:15 Hombre		1987 Torrejón de Ardoz	Ex jugador	Más de dos años	Otros	environment (jugador	
6/3/2014 1:50:47 Hombre		1989 Madrid	Ex jugador	Más de dos años	amigo	Ambos	
6/3/2014 1:51:30 Hombre		1985 Alicante	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador	
6/3/2014 1:51:34 Hombre		1981 Málaga	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador	
6/3/2014 1:51:36 Hombre		barcelona	Ex jugador	Más de dos años	amigo	Ambos	
6/3/2014 1:51:48 Mujer		1982 Madrid	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador	
6/3/2014 1:52:08 Hombre		1995 Granada	Jugador	Más de dos años	amigo	Ambos	
6/3/2014 1:52:09 Hombre		1990 Lugo	Ex jugador	Más de dos años	amigo	Ambos	
6/3/2014 1:52:22 Hombre		1988 Ciudad Real	Jugador	Más de dos años	amigo, Sigo todos los	environment (jugador	
6/3/2014 1:52:37 Hombre		1991 Sevilla	Ex jugador	Menos de un año	amigo, Otros	player (jugador contra	
6/3/2014 1:53:27 Hombre		1994 Madrid	Ex jugador	De un año a dos	Otros	Ambos	
6/3/2014 1:53:45 Hombre		1995 jerez de la frontera	Jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador	
6/3/2014 1:54:03 Hombre		1994 Pamplona	Jugador	Menos de un año	videojuegos de	environment (jugador	
6/3/2014 1:54:11 Mujer		1984 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Sigo todos los	Ambos	
6/3/2014 1:54:31 Hombre		1990 Barcelona	Jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador	
6/3/2014 1:54:31 Hombre		1993 huescar	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador	
6/3/2014 1:54:34 Hombre		1989 Málaga	Ex jugador	Menos de un año	amigo, Me gustan los	environment (jugador	
6/3/2014 1:54:45 Hombre		1995 Madrid	Jugador	Más de dos años	Otros	Ambos	
6/3/2014 1:54:58 Hombre		1995 Sevilla	Jugador	Menos de un año	amigo	player (jugador contra	
6/3/2014 1:55:27 Hombre		1996 Barcelona	Jugador	De un año a dos	amigo	Ambos	
6/3/2014 1:55:31 Hombre		1994 Madrid	Ex jugador	De un año a dos	amigo	environment (jugador	
6/3/2014 1:55:39 Hombre		1989 Malaga	Jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador	
6/3/2014 1:55:46 Hombre		1994 buñol	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos	Ambos	
6/3/2014 1:55:51 Hombre		1992 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador	
6/3/2014 1:56:01 Hombre		1991 Madrid	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Me gustan los	environment (jugador	
6/3/2014 1:56:18 Hombre		1988 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador	
6/3/2014 1:56:25 Hombre		Valencia	Jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador	
6/3/2014 1:56:38 Hombre		1987 Valencia	Ex jugador	De un año a dos	amigo	environment (jugador	
6/3/2014 1:57:39 Mujer		1992 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador	
6/3/2014 1:57:42 Hombre		1986 portugalete	Ex jugador	Más de dos años	amigo	Ambos	
6/3/2014 1:57:43 Hombre		1989 Madrid	Jugador	Más de dos años	videojuegos de	environment (jugador	
6/3/2014 1:58:11 Hombre	'5/12/1986	Córdoba	Ex jugador	De un año a dos	Pruebo todos los	Ambos	
6/3/2014 1:58:12 Hombre		1995 Madrid	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos	environment (jugador	
6/3/2014 1:58:47 Mujer		1989 Ciudad Real	Jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador	

6/3/2014 2:00:31 Hombre	1995 Tarragona	Ex jugador	De un año a dos	amigo, Sigo todos los	environment (jugador
6/3/2014 2:00:46 Hombre	1995 Moralzarzal/Madrid	Jugador	Más de dos años	amigo, Me gustan los	environment (jugador
6/3/2014 2:01:10 Hombre	1996 almería	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	Ambos
6/3/2014 2:01:14 Hombre	1996 Oviedo	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos, Me	environment (jugador
6/3/2014 2:01:26 Hombre	1993 madrid	Ex jugador	De un año a dos	amigo	Ambos
6/3/2014 2:01:41 Hombre	1993 Madrid	Ex jugador	Más de dos años	amigo	Ambos
6/3/2014 2:01:41 Hombre	1996 Palma de Mallorca	Ex jugador	De un año a dos	amigo	environment (jugador
6/3/2014 2:02:05 Hombre	1981 Salamanca	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos de	Ambos
6/3/2014 2:02:09 Hombre	1992 Motril	Ex jugador	Menos de un año	videojuegos	Ambos
6/3/2014 2:04:25 Hombre	1995 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/3/2014 2:05:00 Hombre	1997 La Habana	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador
6/3/2014 2:05:21 Hombre	1996 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos de	environment (jugador
6/3/2014 2:05:56 Hombre	1995 Zaragoza	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos, Otros	environment (jugador
6/3/2014 2:06:09 Hombre	1992 Alcala la Real	Ex jugador	De un año a dos	amigo	environment (jugador
6/3/2014 2:06:17 Mujer	1993 Burgos	Jugador	De un año a dos	amigo	environment (jugador
6/3/2014 2:07:10 Hombre	1992 Plasencia	Jugador	De un año a dos	amigo, Me gustan los	Ambos
6/3/2014 2:07:29 Hombre	1995 madrid	Jugador	Menos de un año	videojuegos	environment (jugador
6/3/2014 2:08:12 Hombre	1991 Madrid	Ex jugador	De un año a dos	amigo	environment (jugador
6/3/2014 2:09:27 Hombre	1995 Vigo	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	Ambos
6/3/2014 2:09:34 Hombre	1995 Vigo	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	Ambos
6/3/2014 2:09:51 Hombre	1991 Preferiranodecirla	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos de	environment (jugador
6/3/2014 2:10:49 Hombre	1982 Valencia	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	Ambos
6/3/2014 2:12:14 Hombre	1983 Helsinki	Jugador	De un año a dos	videojuegos	environment (jugador
6/3/2014 2:12:19 Hombre	1991 sabadell	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos, Me	environment (jugador
6/3/2014 2:14:40 Hombre	1986 Valencia	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Pruebo todos	environment (jugador
6/3/2014 2:14:58 Hombre	1993 Valencia	Jugador	Más de dos años	videojuegos	Ambos
6/3/2014 2:17:10 Hombre	1994 villajoyosa	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos	Ambos
6/3/2014 2:18:42 Hombre	1996 madrid	Ex jugador	Más de dos años	amigo	Ambos
6/3/2014 2:18:55 Hombre	Bilbo	Ex jugador	Menos de un año	amigo, Sigo todos los	environment (jugador
6/3/2014 2:19:00 Hombre	1979 Madrid	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Sigo todos los	Ambos
6/3/2014 2:19:27 Hombre	1996 alicante	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos de	player (jugador contra
6/3/2014 2:20:07 Hombre	1996 Madrid	Ex jugador	De un año a dos	amigo	environment (jugador
6/3/2014 2:20:39 Hombre	1996 valencia	Ex jugador	De un año a dos	amigo	Ambos
6/3/2014 2:21:39 Hombre	1998 Puerto ordaz	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos	Ambos
6/3/2014 2:22:14 Hombre	1995 Sevilla	Jugador	Más de dos años	videojuegos	Ambos
6/3/2014 2:22:27 Hombre	1996 Granada	Ex jugador	Más de dos años	amigo	player (jugador contra
6/3/2014 2:22:32 Hombre	1989 Morón de la Frontera	Jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/3/2014 2:23:06 Hombre	1996 Alcudia	Jugador	Más de dos años	amigo, Pruebo todos	Ambos
6/3/2014 2:23:45 Hombre	1994 Malaga	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/3/2014 2:26:27 Hombre	1994 Salamanca	Jugador	De un año a dos	videojuegos	environment (jugador
6/3/2014 2:26:52 Hombre	1996 Málaga	Jugador	Menos de un año	Otros	environment (jugador
6/3/2014 2:28:01 Hombre	1995 Tenerife	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos	environment (jugador
6/3/2014 2:28:42 Hombre	1992 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos de	player (jugador contra
6/3/2014 2:29:29 Hombre	1988 Madrid	Ex jugador	Más de dos años	amigo	Ambos

6/3/2014 2:31:32 Hombre		1996 Benavente	Jugador	Más de dos años	amigo, Sigo todos los	player (jugador contra
6/3/2014 2:32:13 Hombre	'10/11/1996	Málaga	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos, Me	Ambos
6/3/2014 2:35:02 Hombre		1995 guadalajara	Jugador	Más de dos años	videojuegos de	environment (jugador
6/3/2014 2:44:15 Hombre		1997 Martorell	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos	environment (jugador
6/3/2014 2:44:24 Hombre		1994 Zaragoza	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	Ambos
6/3/2014 2:44:51 Hombre		1983 salamanca	Jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador
6/3/2014 2:46:51 Hombre		1995 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/3/2014 2:49:04 Hombre		1989 Madrid	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos de	Ambos
6/3/2014 2:50:08 Hombre		1996 Terrassa	Ex jugador	Menos de un año	amigo	Ambos
6/3/2014 2:50:31 Hombre		1995 Castellón	Jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/3/2014 2:54:25 Hombre		1994 Rubí	Ex jugador	Menos de un año	videojuegos	environment (jugador
6/3/2014 2:56:59 Hombre		1990 Madrid	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos de	Ambos
6/3/2014 3:01:52 Hombre		1992 Sevilla	Ex jugador	Más de dos años	amigo	player (jugador contra
6/3/2014 3:03:41 Hombre		1994 Avilés	Jugador	Más de dos años	amigo, Sigo todos los	environment (jugador
6/3/2014 3:04:44 Hombre		1996 Jerez de la Fra.	Ex jugador	Más de dos años	amigo	player (jugador contra
6/3/2014 3:06:58 Hombre		1998 argentina	Jugador	Menos de un año	videojuegos	player (jugador contra
6/3/2014 3:07:20 Mujer		1996 Córdoba	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos	Ambos
6/3/2014 3:07:46 Hombre		1995 Jaén	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	Ambos
6/3/2014 3:08:08 Hombre		1994 granada	Jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/3/2014 3:11:55 Hombre		1992 Alicante	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	player (jugador contra
6/3/2014 3:15:37 Hombre		1986 Málaga	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Me gustan los	environment (jugador
6/3/2014 3:15:47 Hombre		1994 Avilés (Asturias)	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Me gustan los	environment (jugador
6/3/2014 3:16:50 Hombre		1995 Castellón de la Plana	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos, Me	environment (jugador
6/3/2014 3:18:48 Hombre		1992 Zarautz	Jugador	Más de dos años	amigo, Sigo todos los	Ambos
6/3/2014 3:21:46 Hombre		1994 mallorca	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/3/2014 3:26:31 Hombre		1982 barcelona	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	Ambos
6/3/2014 3:32:50 Hombre		1983 rubi	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Pruebo todos	environment (jugador
6/3/2014 3:36:03 Mujer		1992 Móstoles	Ex jugador	Menos de un año	videojuegos	environment (jugador
6/3/2014 3:36:04 Hombre		1992 Segovia	Ex jugador	Menos de un año	videojuegos	environment (jugador
6/3/2014 3:37:06 Hombre		1991 Frontera	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/3/2014 3:48:49 Hombre		1991 Valencia	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Me gustan los	environment (jugador
6/3/2014 3:54:44 Mujer		1992 Valencia	Ex jugador	De un año a dos	amigo	Ambos
6/3/2014 4:10:52 Hombre		1991 Málaga	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/3/2014 4:10:52 Hombre		1997 Pamplona	Ex jugador	Menos de un año	amigo	environment (jugador
6/3/2014 4:13:58 Hombre		1982 madrid	Ex jugador	Más de dos años	amigo	Ambos
6/3/2014 4:19:00 Hombre		1985 Vigo	Ex jugador	De un año a dos	amigo	environment (jugador
6/3/2014 4:23:08 Hombre		1984 Cornellà de llobregat	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos de	Ambos
6/3/2014 4:27:06 Hombre		1988 (Sevilla)	Ex jugador	De un año a dos	amigo	Ambos
6/3/2014 4:28:11 Hombre		1991 torrevieja	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	Ambos
6/3/2014 4:33:16 Hombre		1996 lucena	Ex jugador	De un año a dos	amigo	environment (jugador
6/3/2014 4:46:10 Hombre		1996 Getafe	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Me gustan los	Ambos
6/3/2014 4:46:19 Hombre		1993 Barcelona	Ex jugador	Menos de un año	amigo, Pruebo todos	environment (jugador
6/3/2014 4:49:50 Mujer		1987 Madrid	Ex jugador	Más de dos años	Otros	Ambos
6/3/2014 4:52:22 Hombre		1995 Girona	Jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador

6/3/2014 4:54:49 Hombre	1999 Terrassa	Jugador	De un año a dos	amigo	environment (jugador
6/3/2014 4:55:59 Hombre	1990 Torrelavega	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos de	Ambos
6/3/2014 4:56:33 Mujer	1989 Burgos	Ex jugador	De un año a dos	amigo, Me gustan los	Ambos
6/3/2014 5:13:07 Hombre	1979 Palma de Mallorca	Ex jugador	De un año a dos	amigo, Pruebo todos	environment (jugador
6/3/2014 5:18:45 Hombre	1991 Córdoba	Jugador	Más de dos años	amigo, Sigo todos los	Ambos
6/3/2014 5:29:47 Hombre	1994 Albacete	Ex jugador	De un año a dos	amigo, Sigo todos los	environment (jugador
6/3/2014 5:42:43 Hombre	1996 Madrid	Jugador	Más de dos años	amigo, Pruebo todos	environment (jugador
6/3/2014 5:56:45 Hombre	1999 Barcelona	Ex jugador	De un año a dos	amigo, Pruebo todos	Ambos
6/3/2014 6:03:58 Hombre	1997 Badalona	Jugador	Más de dos años	amigo, Sigo todos los	environment (jugador
6/3/2014 6:04:07 Hombre	1997 Badalona	Jugador	Más de dos años	amigo, Sigo todos los	environment (jugador
6/3/2014 6:05:22 Hombre	2000 Argentina	Ex jugador	De un año a dos	amigo	environment (jugador
6/3/2014 6:12:54 Hombre	1994 Rosario	Ex jugador	Menos de un año	videojuegos, Me	Ambos
6/3/2014 6:19:40 Hombre	1998 Avilés	Ex jugador	Más de dos años	amigo	Ambos
6/3/2014 6:29:46 Hombre	1993 Sevilla	Jugador	Más de dos años	amigo	player (jugador contra
6/3/2014 6:34:15 Hombre	1993 A Coruña	Ex jugador	Más de dos años	amigo	Ambos
6/3/2014 6:40:05 Hombre	1994 Alicante	Jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/3/2014 6:51:21 Hombre	1997 Zaragoza	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/3/2014 7:22:54 Hombre	1995 Priego de cordoba	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos, Me	Ambos
6/3/2014 7:24:48 Hombre	1983 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	Ambos
6/3/2014 7:27:53 Hombre	1993 Valencia	Ex jugador	De un año a dos	Otros	environment (jugador
6/3/2014 7:39:42 Hombre	1991 Logroño	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos	environment (jugador
6/3/2014 8:35:36 Hombre	1988 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Me gustan los	Ambos
6/3/2014 8:38:28 Hombre	1988 León	Ex jugador	Más de dos años	amigo	Ambos
6/3/2014 8:50:43 Hombre	1992 Valencia	Ex jugador	De un año a dos	amigo	Ambos
6/3/2014 8:52:26 Hombre	1999 Madrid	Ex jugador	Menos de un año	amigo, Otros	environment (jugador
6/3/2014 8:59:40 Hombre	1995 guadalajara	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	player (jugador contra
6/3/2014 10:18:03 Hombre	1995 Sevilla	Jugador	Más de dos años	videojuegos de	Ambos
6/3/2014 11:12:00 Hombre	1995 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/3/2014 12:04:18 Mujer	1976 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/3/2014 12:26:07 Hombre	1996 Reus	Jugador	Más de dos años	videojuegos	player (jugador contra
6/3/2014 12:59:33 Mujer	1996 Murcia	Jugador	Más de dos años	amigo	Ambos
6/4/2014 1:02:24 Hombre	1979 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/4/2014 1:08:52 Mujer	1983 Llobregat	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Me gustan los	environment (jugador
6/4/2014 1:18:25 Mujer	1993 Málaga	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador
6/4/2014 1:36:13 Hombre	1994 Argentona	Jugador	De un año a dos	amigo, Sigo todos los	Ambos
6/4/2014 3:12:19 Mujer	1989 milan	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos	Ambos
6/4/2014 3:31:38 Hombre	1990 terrassa	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos	Ambos
6/4/2014 16:05:39 Hombre	1990 Barcelona	Ex jugador	De un año a dos	amigo	player (jugador contra
6/4/2014 16:07:21 Hombre	1995 Madrid	Ex jugador	De un año a dos	amigo	environment (jugador
6/4/2014 16:07:38 Hombre	1995 Barcelona	Jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/4/2014 16:07:45 Hombre	1994 Alicante	Jugador	Más de dos años	videojuegos de	Ambos
6/4/2014 16:08:12 Hombre	1984 Madrid	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/4/2014 16:08:48 Hombre	1994 Griñón	Ex jugador	De un año a dos	amigo	environment (jugador
6/4/2014 16:10:55 Hombre	valencia	Jugador	Más de dos años	amigo, Sigo todos los	environment (jugador

'2/12/1995

6/4/2014 16:11:14 Hombre		1995 Sevilla	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	player (jugador contra
6/4/2014 16:11:56 Hombre	5 de enero de 1991	Mexico	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos de	environment (jugador
6/4/2014 16:12:12 Hombre		1992 Lorca	Jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/4/2014 16:13:38 Hombre		1990 Valencia	Jugador	Más de dos años	amigo	Ambos
6/4/2014 16:13:57 Hombre		1994 Los llanos de aridane	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador
6/4/2014 16:15:57 Hombre		1993 Valencia	Ex jugador	De un año a dos	amigo	environment (jugador
6/4/2014 16:18:56 Hombre		1991 Alicante	Jugador	Más de dos años	videojuegos	Ambos
6/4/2014 16:19:56 Hombre		1989 Granollers	Jugador	Más de dos años	amigo, Sigo todos los	environment (jugador
6/4/2014 16:20:26 Hombre		1993 Tres Cantos	Ex jugador	Más de dos años	amigo	Ambos
6/4/2014 16:21:26 Hombre		1993 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/4/2014 16:24:31 Hombre		1996 Valencia	Jugador	Más de dos años	amigo	Ambos
6/4/2014 16:26:24 Hombre		1990 Madrid	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Otros	Ambos
6/4/2014 16:26:43 Hombre		1993 Albacete	Ex jugador	Menos de un año	amigo, Pruebo todos	environment (jugador
6/4/2014 16:29:59 Mujer		1991 Sevilla	Jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/4/2014 16:45:44 Mujer		1973 Barcelona	Jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/4/2014 16:51:33 Mujer		1988 Madrid	Jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/4/2014 16:53:13 Hombre		1992 Málaga	Jugador	Más de dos años	videojuegos de	Ambos
6/4/2014 17:23:22 Hombre		1997 Madrid	Jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/4/2014 17:26:43 Hombre		1997 Barcelona	Ex jugador	Menos de un año	amigo, Me gustan los	Ambos
6/4/2014 17:27:29 Hombre		1991 Córdoba	Jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador
6/4/2014 17:51:08 Mujer		1987 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	amigo	Ambos
6/4/2014 18:09:21 Mujer		1985 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Otros	Ambos
6/4/2014 18:10:26 Hombre		1985 jerez de la frontera	Jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/4/2014 18:41:03 Hombre		1992 Mataró	Jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador
6/4/2014 18:50:54 Hombre		1995 Mordor	Jugador	Más de dos años	videojuegos de	Ambos
6/4/2014 19:07:06 Hombre		1991 Málaga	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos de	Ambos
6/4/2014 19:24:16 Hombre		1994 Málaga	Ex jugador	Más de dos años	amigo	Ambos
6/4/2014 20:04:49 Hombre		1989 Mollet del Valles	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos	environment (jugador
6/4/2014 20:08:07 Mujer		1987 mostoles	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Me gustan los	environment (jugador
6/4/2014 20:35:20 Hombre		1996 Córdoba	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Pruebo todos	Ambos
6/4/2014 23:10:36 Hombre		1997 Caranavi	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	player (jugador contra
6/4/2014 23:51:07 Hombre		1997 granada	Jugador	De un año a dos	videojuegos de	player (jugador contra
6/4/2014 23:53:44 Hombre		1995 Puebla, Mexico	Ex jugador	Más de dos años	Otros	Ambos
6/5/2014 3:29:18 Hombre	24/9/1976	1995 Cuenca	Ex jugador	De un año a dos	amigo, Sigo todos los	player (jugador contra
6/5/2014 10:34:10 Hombre		1996 San José	Ex jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/5/2014 11:53:54 Hombre		1994 Avilés	Jugador	Más de dos años	videojuegos	environment (jugador
6/5/2014 23:24:51 Hombre		1970 Madrid	Ex jugador	De un año a dos	videojuegos de	environment (jugador
6/6/2014 5:58:53 Hombre		1994 El Trébol	Ex jugador	Más de dos años	amigo	player (jugador contra
6/6/2014 11:43:12 Hombre		1991 Badajoz	Jugador	Más de dos años	amigo	environment (jugador
6/6/2014 11:57:02 Hombre		Ripollet	Ex jugador	Menos de un año	amigo	player (jugador contra
6/6/2014 18:58:35 Hombre		1996 Barcelona	Ex jugador	Más de dos años	amigo, Sigo todos los	Ambos
6/7/2014 14:23:23 Hombre		1994 Barcelona	Jugador	Más de dos años	amigo, Sigo todos los	player (jugador contra
6/8/2014 5:37:01 Hombre		1995 Argentina	Ex jugador	Menos de un año	amigo	environment (jugador
6/8/2014 21:46:35 Hombre		1999 Lleida	Ex jugador	Más de dos años	videojuegos	Ambos

6/9/2014 11:13:05 Hombre

1984 barcelona

Ex jugador

Más de dos años

videojuegos de

environment (jugador

perteneciste a		juegas o jugabas al	principal tienes o	ALIANZA	HORDA	CLASE	escogiste ese
Si	Outsiders	2 horas	Aguchan	Humano		Paladín	gustaba que pudiese
Si		Más de 5 horas	Eldebar		Elfo de sangre	muerte	han gustado los
No		Entre 2 y 5 horas	Miguelastico	Elfo de la noche	Elfo de sangre	Cazador	informacion por el
No		Entre 2 y 5 horas	TheLume	Humano		Guerrero	este tipo de juegos
No		2 horas	DarkCastle	Humano		Paladín	sobre el WOW y
Si		Más de 5 horas	Greybull			Druida	poder ser cualquiera
Si	Lords of the Sun	Entre 2 y 5 horas	Skillath	Elfo de la noche	Tauren	muerte	estaba aburrido de PJ
No		2 horas	(NoMeAcuerdo)	Elfo de la noche		Chamán	su modo de combate
Si		2 horas	Wanlean	Humano	Tauren , Trol	Caballero de la	mi forma de juego.
Si	Arcángelos del Alba	2 horas	Valantir	Elfo de la noche	Elfo de sangre	Cazador	silvanos del mundo
Si	Ank for despues	Más de 5 horas	Dartxx		No-muerto	Mago	Y seguía a un jugador
Si	estuve en varias	Entre 2 y 5 horas	Exeo	Draenei		Chamán	a los típicos guerreros
Si	Absentha	Entre 2 y 5 horas	Brent	Humano		Paladín	atención poder
Si	otras que no recuerdo	Más de 5 horas	Wallace78	Gnomo , Humano ,	Tauren , No-muerto	Cazador, Pícaro,	mas me atraia
No		Entre 2 y 5 horas	Rhukia	Draenei		Paladín	de júego del paladín.
Si	El alba argenta	2 horas	Dayanz		Tauren	Guerrero	clase guerrero y la
Si	Los Mancos	Entre 2 y 5 horas	tembisto	Enano		Guerrero	un grupo de amigos y
Si	Artic Penguins	Entre 2 y 5 horas	Senzø	Huargen		Sacerdote	la horda un no-muerto
No		Entre 2 y 5 horas	--		Tauren	Druida	sola clase me aburría
Si	soldiers avengers	2 horas	xusti	Humano	Trol	Mago	Porque molaba
Si		Entre 2 y 5 horas	spilgger		Trol	Mago	hechizeros en los
No		2 horas	Sputnik	Huargen		Druida	Versatilidad
Si	Hermanos de sangre	Más de 5 horas	Melorien	Elfo de la noche		Mago	juegos siempre
Si	PentaWoW	Entre 2 y 5 horas	Yús	Enano , Humano	Orco , Trol	Chamán, Monje	personajes orientados
Si	warlock	Más de 5 horas	cynderin	Draenei		Paladín	Porque curaba gratis
No		2 horas	Tauronidas		Orco , Tauren	Guerrero	con su estilo de
Si	XXVcm Sin Buffos	Entre 2 y 5 horas	Playhector-Sanguino		Elfo de sangre	Monje	jugando a wow y lo
Si		Entre 2 y 5 horas	Draemage	Draenei		Mago	racial de los draenei y
Si		Entre 2 y 5 horas	Twizz		Elfo de sangre	Mago	llamo la atención es
Si		Entre 2 y 5 horas	Tynaidit		Tauren	Mago, Druida	particular
Si	Revenge (entre otras)	Entre 2 y 5 horas	Poloko		Orco	Brujo	que me gustaba el
Si		2 horas	elfo oscuro	Gnomo	Trol, No-muerto	Cazador, Pícaro	meramente estéticas,
Si	Hijos de Arthas	Entre 2 y 5 horas	Yannor	Gnomo		Mago	mejoras raciales para
Si	VenDetta	Entre 2 y 5 horas	Sirom		Tauren	Chamán	hacerme un no-
Si	Rush	Entre 2 y 5 horas	Kalen	Elfo de la noche		Pícaro	juego de
Si	Dark Requiem	Entre 2 y 5 horas	Tarutaru		Tauren	Guerrero	escudos.
Si	No lo recuerdo	2 horas	Cassus		No-muerto		rol particular.
Si	No lo recuerdo	Entre 2 y 5 horas	Mirthelle	Elfo de la noche		Sacerdote	que mi papel fuera
Si	arctic penguins	Más de 5 horas	bokusin		Tauren	Paladín	de spec
Si	Here	Entre 2 y 5 horas	Líbra	Humano		Paladín	sagrado.
Si	wow legend	Más de 5 horas	Juanfra	Enano		Mago	Me gustaba
Si		Entre 2 y 5 horas	Triiskote	Elfo de la noche		Druida	videojuegos como en
Si	La muerte	Entre 2 y 5 horas	Chí		No-muerto	Mago	porque mi novio me lo

Si	recuerdo el nombre	Entre 2 y 5 horas	elpiojo	Trol	Cazador	apariencia, y cazador
Si	.Minahonda/Alianza	Entre 2 y 5 horas	(Hunter.Punteria)	Humano	Cazador	se, supongo que por
No		Entre 2 y 5 horas	Oinche	Huargen		Lobos FTW
Si	No me acuerdo	2 horas	wildfenix	Elfo de la noche	Druida	temática naturalista y
Si		Entre 2 y 5 horas	paladin	Humano	Paladín	chetada
Si	No recuerdo..	Entre 2 y 5 horas	Darkperson		Goblin	un personaje hasta
Si	C'Thun de Judea	Entre 2 y 5 horas	Ethand		No-muerto	cazador, por el uso de
Si	abismo	Entre 2 y 5 horas	Pelotazo	Enano		tengo varios
No		Entre 2 y 5 horas	Zampabollos	Humano , Elfo de la	sangre , Tauren	razón especial
Si		Más de 5 horas	Eldasil	Pandaren		desde el primer
Si	Blacklist	Más de 5 horas	Tatocubano		Tauren	tener un personaje
Si	Need lo Necesito	2 horas	Enterredors		No-muerto	de las mascotas y
Si		Entre 2 y 5 horas	Thrugg		Tauren	mas me gustaba en
Si	Genesis	Entre 2 y 5 horas	Wayn	Draenei		que los caballero de
No		Entre 2 y 5 horas	Imala		Tauren	aspecto y tenía
Si		Más de 5 horas	Champiñola	Pandaren		Pandaren
No		2 horas	efrit		Elfo de sangre	guerrero (tanque) y
No		Entre 2 y 5 horas	Arogard		Tauren	cultura de las tribus
Si		Entre 2 y 5 horas	Rikumichi	Pandaren		y siendo tank y healer
Si		Entre 2 y 5 horas	Rikumichi	Pandaren		y siendo tank y healer
Si	No la recuerdo	Entre 2 y 5 horas	Yarl	Draenei		que todo el mundo
Si	Malamadre PvP	Entre 2 y 5 horas	Clinker	Draenei		Shaman
Si	Heraldos del Dragón	2 horas	Tamak	Enano		ocasiones anteriores
No		Entre 2 y 5 horas	FranDver		No-muerto	"malo"
Si	Shinsengumi	Más de 5 horas	Graun		Tauren	Me apetecía ser tank.
Si	Los ojos del falmer	Entre 2 y 5 horas	Akisame	Pandaren , Humano	Orco , No-muerto	de clase y razas.
Si		Entre 2 y 5 horas	sorianito		Tauren	Versatilidad
Si	Impact	Entre 2 y 5 horas	Javierj		Elfo de sangre	recomendó el wow
Si		Entre 2 y 5 horas	Rutiguer	Enano		gustado y el enano
Si	No lo recuerdo ^^	Entre 2 y 5 horas	Biku	Elfo de la noche		jugar casi solo...
Si	Sparta	Más de 5 horas	Legy	Elfo de la noche	Trol	sigiloso en cualquier
No		2 horas	druidame	Elfo de la noche		transformaciones del
Si		Entre 2 y 5 horas	goldendarck	Humano		Por hacer portales
Si	Sol Devastado	Entre 2 y 5 horas	Nexcore	noche		atraen en los mmorpg
Si	Alas de Fénix	Entre 2 y 5 horas	Arto	Elfo de la noche		tipo "caster" tanto en
Si	Pvp Style	2 horas	Chaparro		Tauren	personajes que pegan
Si	Falsas Ilusiones	Más de 5 horas	Ashrad		muerte	WoW para rolear
No		Entre 2 y 5 horas	Kalderos	Gnomo	Elfo de sangre	picaros por su sigilo y
Si		horas, Más de 5 horas	Wylx	Huargen	Tauren , No-muerto	Sacerdote, Mago
Si		horas	Yami		Elfo de sangre	Brujo
No		2 horas	Solerk	Enano		Clase versatil
No		Entre 2 y 5 horas	Youtash			Fan de los enanos
Si	knights creed	Más de 5 horas	iRazorworks	Humano	Tauren	me suelo decantar
Si	Immune	Entre 2 y 5 horas	Naehq	Pandaren	Goblin	tank en aquellos
						estilo de tankear más

Si	Nosce te ipsum	Entre 2 y 5 horas	Branpg		Trol	Cazador	me invito era trol
Si	Adelphos	Más de 5 horas	Taerian	Gnomo		Brujo	porque me gustaban
Si	Eureka	Entre 2 y 5 horas	Aruspices	Huargen		Sacerdote	me gusta su forma de
Si		Entre 2 y 5 horas	Navisir	Pandaren		Monje	y el pandaren
Si	Hermandad del Acero	Entre 2 y 5 horas	Darksnper	Humano		Paladín	para iniciarme,
Si		Entre 2 y 5 horas	sashs	Elfo de la noche		Druida	de actividades ke
Si		Entre 2 y 5 horas	Meklok		Elfo de sangre	Brujo	magia y me pareció
Si		Entre 2 y 5 horas	Guten	Humano	Tauren	Guerrero, Paladín	Me gusta la acción
No		2 horas	Neburz	Elfo de la noche		Brujo	Afinidad por la clase.
Si	APOCALYPSIS -creo-	Entre 2 y 5 horas	Erasuithon	Humano		Paladín	recomendó el juego
No		Entre 2 y 5 horas	Beliko		Tauren	Druida	el juego.
Si	DNA	Más de 5 horas	Lockho		Elfo de sangre , Orco		de la muerte, Chamán
Si	Lhetal Nipples	Entre 2 y 5 horas	Sinx		Tauren	Cazador	cazador porque con la
Si	Caniches zurraviejas	2 horas	Ocriver	Draenei		Chamán	taurem en Warcraft 3
Si	Los Desterrados	Entre 2 y 5 horas	Beard		Trol	Druida	entre heal y dps,
No		2 horas	Rasstafari		Tauren	Druida	completo
No		Entre 2 y 5 horas	Tenia		Tauren	Druida	relacionado con la
Si		Entre 2 y 5 horas	Newil		Tauren	Druida	clase
Si	Los marvados	Más de 5 horas	Pacalor		Elfo de sangre	Paladín	transformaciones y el
Si	Dagas Negras	Más de 5 horas	Aegnar		Elfo de sangre	Cazador	hacerse paladín en la
Si		Más de 5 horas	Platino		Tauren	Druida	más me gustaba
Si	WaRsOnG	Entre 2 y 5 horas	Walles		Elfo de sangre	Mago	estuve probando
Si	APOCALYPSIS	Entre 2 y 5 horas	Gohol	Humano		Paladín	ese no sentí la
Si	C'thun	Entre 2 y 5 horas	Makinami		Elfo de sangre	Brujo	llamaba mucho la
Si		Entre 2 y 5 horas	tronerx		Elfo de sangre	Cazador	silencio en PVP, el día
Si	creacion propia y	Entre 2 y 5 horas	bando. en epochas	noche	Tauren , No-muerto	de la muerte,	pq me gusta
Si	HeroQuest	Entre 2 y 5 horas	Broguduruk		sangre , Orco , Tauren	Sacerdote, Druida	demasiado abierta.
Si		Entre 2 y 5 horas	Enkora	Draenei		Chamán	versatilidad
Si		Entre 2 y 5 horas	Grayson	Humano		Guerrero	del draenei de sexo
No		Entre 2 y 5 horas	Otaku y Shartrais		muerto	Paladín, Brujo	probar
Si	Raivoa	Entre 2 y 5 horas	Predattor, Patronos		Trol	Cazador, Sacerdote	estos me atrajeron
Si	Cronos, Crushing	Más de 5 horas	Akesha		muerto	Caballero de la	mi primer personaje,
Si		2 horas	Jegran		No-muerto	Brujo	rogues
Si	Cerdos Salvajes	Entre 2 y 5 horas	blackirby		Elfo de sangre	Pícaro	Thrall es el líder de la
Si		2 horas	gorgias		No-muerto	Sacerdote	sigilo
Si	eternal fats	Entre 2 y 5 horas	Cazador		Orco	Cazador	estética y poder ser
No		2 horas	Outbreak		Tauren	Guerrero	simplemente
Si	Veni vidi vici	Más de 5 horas	CHiNaZo	Draenei		Chamán	una hermandad y la
Si	Skizøfrenia	Más de 5 horas	thefery	Elfo de la noche		Cazador, Druida	amigo, ademas de
Si	legionarios de la luz	Entre 2 y 5 horas	Pelufcb		Elfo de sangre	muerte	personages versátiles
No		Entre 2 y 5 horas	Asman		No-muerto	Pícaro	descripción y su
No		Entre 2 y 5 horas	Igneas		Elfo de sangre	Mago	del sigilo. Aunque fue
Si	Impure y Warhalla	Más de 5 horas	Tokchikakawa		Elfo de sangre	Brujo	ha gustado la magia.
Si	Templarios de la Luz	2 horas	Espartano	Draenei		Paladín	más me agradaba en
							gustaba más, sin

Si	Archividrum avatars	2 horas Más de 5 horas Entre 2 y 5 horas 2 horas	Elesis Tirome Gurthwath No lo recuerdo	Humano Pandaren Humanos Humanos	No-muerto	muerte Chamán Brujo Mago Brujo	chamán y no me draenei luego lo clase, brujo, y los interesante, diferente de los No-muertos y pandas, y el pero es el que más personajes y esas
No	Reyes del Absurdø	Entre 2 y 5 horas	Escaleok	Humanos	No-muerto	Sacerdote	de los No-muertos y pandas, y el pero es el que más personajes y esas
Si	Infantería	Más de 5 horas Entre 2 y 5 horas Entre 2 y 5 horas 2 horas	Sethekk DieWithPain TheDruley Marcelz, ununhexio	Pandaren Enano Orco Enano , Humano	Tauren Tauren	Chamán Caballero de la Caballero de la Cazador	pandas, y el pero es el que más personajes y esas
Si	Undead Thugs life	Entre 2 y 5 horas 2 horas	Otin Luchitoz	Elfo de la noche	Trol	Chamán Cazador	Por su metagame modo de juego de dijo que iba a ser el recomendó empezar
Si	Varias	Más de 5 horas Más de 5 horas Entre 2 y 5 horas Entre 2 y 5 horas Más de 5 horas Entre 2 y 5 horas 2 horas	GatoZombie Annatar Sandiegos Rakataso Juanbledore grandecillo Videal	Elfo de la noche Elfo de la noche Gromo	Elfo de sangre No-muerto Orco Tauren Orco Orco	Brujo Brujo Druida Druida Guerrero, Cazador Mago	Por probar aleatoriamente las transformaciones amigos en ese bando, todos pero solo me gustado los magos y Lo escogí al azar mascota de los con Pícaros, y por la personajes de sigilo. hice y me pareció era bueno para Lógica simple manejarse pidieron que me encantaba el amigo en pvp y para han gustado del personaje y sus curandera en los atención el no-cuerpo a cuerpo y que estrategia de juego naturaleza Me gustó
Si	Warhalla Sed de sangre	2 horas	Abraxus		Elfo de sangre	Pícaro	
Si	Asses of fire	Entre 2 y 5 horas	Itzi		No-muerto	Pícaro	
Si	Delirium	Entre 2 y 5 horas	Athram	Elfo de la noche	Druida		
Si	Survival Brothers	Más de 5 horas	Orisek		Elfo de sangre	Paladín	
Si	Darkness oscuro	Entre 2 y 5 horas	Spoonkiller	Humano	No-muerto	Paladín	
Si	Agnostic	Entre 2 y 5 horas	Davlam	Huargen , Humano	de la muerte		
Si	Wipe Express	Entre 2 y 5 horas	Greyen		Tauren	Druida	
No		Entre 2 y 5 horas	Comosellame	Humanos		Sacerdote	
Si		Entre 2 y 5 horas	Pardas		No-muerto	Brujo	
Si		Entre 2 y 5 horas	Creusa		Trol	Druida	
Si		Entre 2 y 5 horas	Leonard	Humanos		Brujo	
Si		Entre 2 y 5 horas	Freixenet		Elfo de sangre	Paladín	
No		Entre 2 y 5 horas	Absence		No-muerto	Brujo	
Si		2 horas	Fructuos	Enano	Elfo de sangre	Guerrero, Paladín	cuerpo a cuerpo y que estrategia de juego
No		Entre 2 y 5 horas	gwyn	Draenei		Cazador	naturaleza
Si	exilium	Entre 2 y 5 horas	hardorín		Trol	Chamán	Me gustó
No		Más de 5 horas	AsdaF				Raza y clases imba
Si	The Nighthwatch	Más de 5 horas	MyDk	Humanos		muerte	(PQ me dijeron que
Si	Ultima Cruzada	Más de 5 horas	Intervención	Elfo de la noche	Orco , Tauren , Trol,	Cazador, Pícaro,	primer momento fue
Si	Alba de Plata	Entre 2 y 5 horas	Andresmas, Andreo,	Elfo de la noche	Elfo de sangre	Guerrero	del enano de la
Si	The Shadows	Entre 2 y 5 horas	Irvine	Enano			modelado de la raza
Si		Más de 5 horas	Azokza		Tauren	Guerrero	en llamarme la
Si		Entre 2 y 5 horas	phanteom	Humano		Paladín	

No		Entre 2 y 5 horas	Aerlion	Elfo de la noche	Druida	encantaba.
No		Entre 2 y 5 horas	Raziel	Elfo de la noche	Cazador	de la noche
Si	Nightwatch	2 horas	Vuduman	Trol	Chamán	argumento alrededor
Si	Thunderblood	Entre 2 y 5 horas	Hyzarus	Tauren	Druida	hora de interpretar un
Si	Make yourself	Más de 5 horas	ohstah	Orco	Guerrero	cuerpo siempre han
Si	Ases y Thunderblood	Entre 2 y 5 horas	Äang	Elfo de sangre	Mago	del prota de una serie
Si	Legión del abismo	Entre 2 y 5 horas	Theurgard	Humano	Paladín	gusto en su momento
Si	For the Motherland	Entre 2 y 5 horas	Darklisk		Brujo	inicio pensaba que
Si	Masacre	Entre 2 y 5 horas	Ajaax	No-muerto	Cazador	estetica, la historia de
Si		Entre 2 y 5 horas	LØrien	Tauren	Druida	la atencion
Si		2 horas	Xuso	Trol	Brujo	Me gustaba
Si	Omnium, Rebirth,	Entre 2 y 5 horas	Errantes) y Syrk	Draenei	No-muerto	personajes que
No		Entre 2 y 5 horas	Freya	Elfo de la noche	Caballero de la	personajes con
Si	Edición Limitada	Entre 2 y 5 horas	Kelendria		Brujo	arqueros y los elfos,
Si	warriosoftheworld	Entre 2 y 5 horas	irhet	Draenei	Cazador	gustó y el rol de la
Si	For the motherland	Más de 5 horas	Iskalla	Trol	Mago	podia convertirse en
Si	Doomguards	Entre 2 y 5 horas	Irial	Huargen	Trol	el mago, cuando era
Si	Thunderblood	Entre 2 y 5 horas	Davedd	Humano	Trol	personaje y pense en
No		2 horas	ByDuDo		No-muerto	los personajes de
Si		Más de 5 horas	Koront	Elfo de sangre	Cazador	lucha, ademas siendo
Si		Entre 2 y 5 horas	Alkatear		Tauren	animales
Si	Symbol of the dragon	Más de 5 horas	Kodanda	Elfo de sangre	Guerrero	tiene y el sistema de
Si		Entre 2 y 5 horas	nerklo	Elfo de sangre	Cazador	cinematICA del juego,
Si	Nosce te Ipsum	Entre 2 y 5 horas	Bolth	Orco	Pícaro	no tenia ningun
Si	Spirit Of icathia	2 horas	Grelean	Goblin	Brujo	gustan los healers y
Si		Más de 5 horas	Katai	Pandaren	Cazador	Ganas de jugarlo
Si	Desterrados	Entre 2 y 5 horas	Javiwan	Elfo de la noche	Chamán	Versatilidad
Si		Más de 5 horas	ColossusVG		Paladín, Mago	arcos y
Si	Errantes	Entre 2 y 5 horas	Sacmis	Elfo de la noche	Druida	debilidad por los
Si	OVERLORD	Entre 2 y 5 horas	Sergy	Humano	Cazador	gustado los magos, y
Si	DIE NOOB DIE	Más de 5 horas	Tarck	Humano	Mago	guerrero en todos los
Si	la parrilla de azeroth	Más de 5 horas	Ortegaa	Elfo de la noche	Guerrero	llevar
Si		Más de 5 horas	Cerphentos	Enano	muerte	south park, Cartman
Si		Entre 2 y 5 horas	Trincaovejas	Draenei , Enano	Paladín	molo xD
No		Entre 2 y 5 horas	Slim	Tauren , Trol	Chamán	lo que ofrecia la
Si	Caniches Zuraviejas	Entre 2 y 5 horas	Volstok	Elfo de la noche	Cazador	humano paladin, era
Si		Entre 2 y 5 horas	Elina	Humano	Caballero de la	Siempre juego a
Si	Most Wanted	Entre 2 y 5 horas	Kinngpala	Humano	Mago	clases... buscando mi
Si	Edición Limitada	Entre 2 y 5 horas	Dune	Orco	Paladín	con el personaje.
No		2 horas	Romeo	Elfo de la noche	Guerrero	Por...
Si	Dark Funeral	Más de 5 horas	Glineas	Elfo de sangre	Guerrero	
Si	The PIONerds Return	Entre 2 y 5 horas	Stärsky	Huargen , Draenei	Brujo	Huargens eran los
No		Más de 5 horas	Willburk	Tauren	Druida	con el que podia
No		Más de 5 horas	Dar'Mak	Gnomo	Mago	gustado los magos, y
No		Más de 5 horas		Guerrero	siempre voy como	

Si Entre 2 y 5 horas Etiens Elfo de la noche Cazador a distancia

identificado con el		más personajes?	o jugabas al World	más te gusta del	habilidades o
Si	desde el principio	1 personaje más personajes	videojuegos, Porque videojuegos	muchas gente, Que durante horas sin	Mejoría en mis Trabajo en equipo
Si		1 personaje más personajes	videojuegos, Porque bien	muchas gente	idiomas, Agilidad digitales
No		1 personaje más personajes	videojuegos	superarte cada día	digitales
No		1 personaje más personajes	videojuegos, Porque bien	durante horas sin	anteriores
No		1 personaje más personajes	videojuegos	muchas gente, Que	Todas las anteriores
Si	naturaleza	personajes	Otras razones	muchas gente	Otras Nada.
No		personajes	videojuegos, Porque	muchas gente, Que	Todas las anteriores
No	personaje algo	personajes	videojuegos, Porque	muchas gente, Que	Nuevas competencias
No		personajes	videojuegos, Porque	muchas gente, Que	reflejos, Trabajo en
No		personajes	videojuegos	muchas gente, Que	idiomas, Mejoría en
Si	hacerlo lo más	Más de 5 personajes	Otras razones	durante horas sin	Resolución de paciencia, wipe tras
No		Más de 5 personajes	bien	muchas gente, Que	Mejoría en mis
No		personajes	videojuegos	durante horas sin	Mejoría en mis
No		Más de 5 personajes	bien	muchas gente, Que	idiomas, Agilidad
No		Más de 5 personajes	videojuegos	durante horas sin	anteriores
Si	personaje antes de	Más de 5 personajes	Otras razones	muchas gente, Que	Todas las anteriores Mejorar la memoria
No		personajes	videojuegos, Porque	muchas gente	anteriores
Si		personajes	videojuegos, Porque	superarte cada día	Trabajo en equipo,
No		Más de 5 personajes	bien	durante horas sin	reflejos
No		Más de 5 personajes	bien	muchas gente	idiomas, Agilidad
No		personajes	videojuegos, Porque	muchas gente, Que	Mejoría en mis
Si	fiero y poderoso, ser	1 personaje más	videojuegos, Porque	muchas gente, Que	idiomas, Agilidad
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque	durante horas sin	Trabajo en equipo
Si	interactúa con su	personajes	videojuegos, Porque	muchas gente, Que	Resolución de
No		1 personaje más	videojuegos, Porque	durante horas sin	Todas las anteriores
Si	MMORPGS o	personajes	bien	mejorar	Mejoría en mis
No		personajes	bien	muchas gente	Resolución de
No		personajes	videojuegos	durante horas sin	idiomas, Mejoría en
No		personajes	videojuegos	muchas gente	Trabajo en equipo
No		personajes	videojuegos	muchas gente	idiomas, Agilidad
Si	Éste es un personaje bonachón :D	personajes	videojuegos	durante horas sin	Mejoría en mis
Si	personaje	Más de 5 personajes	videojuegos, Porque	muchas gente, Que	idiomas, Trabajo en
Si		personajes	bien	muchas gente, Que	idiomas, Agilidad
No		Más de 5 personajes	Otras razones	muchas gente	anteriores
No		personajes	videojuegos, Porque	muchas gente	idiomas, Mejoría en
Si	objetivo en la vida es	personajes	videojuegos	durante horas sin	digitales, Trabajo en
No		Más de 5 personajes	bien	muchas gente, Que	idiomas, Agilidad
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque	durante horas sin	Todas las anteriores
No		personajes	videojuegos, Porque	muchas gente, Que	Mejoría en mis
Si	dedicas muchas	personajes	videojuegos, Porque	gente con la que me	idiomas, Agilidad
Si	años jugando, y le he	personajes	videojuegos, Porque	durante horas sin	Todas las anteriores Amistades

No		personajes	bien			
No		Más de 5 personajes	bien			
No		personajes	bien			
Si	transformarme a mi	personajes	videojuegos, Porque			
No		Más de 5 personajes	videojuegos			
No		Más de 5 personajes	videojuegos			
No		personajes	bien			
Si	ingenieros como yo	personajes	bien			
No		personajes	videojuegos			
Si	de heal, ya que casi	Más de 5 personajes	bien			
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			
No		1 personaje más	videojuegos, Porque			
No		personajes	videojuegos, Porque			
Si		personajes	bien			
No		personajes	videojuegos, Porque			
No		personajes	bien			
Si	la naturaleza y de las	1 personaje más	videojuegos			
No		personajes	bien			
No		personajes	bien			
No		sólo 1 personaje	videojuegos, Porque			
No		sólo 1 personaje	bien			
Si	clase versatil que	personajes	videojuegos, Porque	diversión y la calidad		
Si	expresión de la forma	sólo 1 personaje	videojuegos, Porque	no pensar durante un		
No		personajes	videojuegos, Porque	mis amigos.		
No		personajes	videojuegos, Porque			
Si	Me gusta su lore	personajes	videojuegos			
Si	este juego es la única	Más de 5 personajes	videojuegos			
Si	como tanke	personajes	videojuegos, Porque			
Si	solitario...	personajes	videojuegos, Porque			
No		personajes	bien			
No		personajes	videojuegos, Porque			
No		personajes	videojuegos, Otras	gustarme los rpg me		
No		personajes	bien			
Si	está rodeado	Más de 5 personajes	videojuegos, Porque	novia y era un buen		
No		Más de 5 personajes	videojuegos			
No		personajes	bien			
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque	evadirme del dia a dia		
Si	persona bastante	personajes	videojuegos, Porque	reconocimiento que		
Si		personajes	bien			
No		personajes	bien			
Si	tenemos el mismo	sólo 1 personaje	Otras razones	muchas gente		
No	personajes del wow	personajes	videojuegos, Porque	amigos jugaba		
Si	de adaptarse a todas	personajes	videojuegos, Porque	amante de los		

No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			
Si	simplemente me	personajes	videojuegos, Porque			
Si	es una clase rara y	Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			
No		personajes	videojuegos			
Si	No lo se	personajes	bien			
No		personajes	bien			
No		Más de 5 personajes	bien			
No		personajes	videojuegos, Porque			
No		personajes	videojuegos, Otras	aburrimiento.		
No		Más de 5 personajes	bien			
No		personajes	Otras razones	porque jugaba con		
Si	Thrall (que hasta	personajes	videojuegos, Porque	sentaron las bases de		
Si	cuando empezé y	Más de 5 personajes	bien			
No		personajes	videojuegos, Porque			
Si	ese personaje (clase)	Más de 5 personajes	bien			
Si	los animales.	personajes	videojuegos, Porque			
No		personajes	videojuegos			
Si		Más de 5 personajes	bien			
Si	demasiadas horas	personajes	bien			
No		Más de 5 personajes	bien			
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			
No		personajes	videojuegos, Porque			
Si	para este personaje	Más de 5 personajes	videojuegos, Porque	Es droga		
No		personajes	videojuegos, Porque			
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			
No		Más de 5 personajes	videojuegos			
Si	ayudar a la gente.	Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			
No		personajes	bien			
No		personajes	videojuegos			
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque	y de relaciones		
No		personajes	videojuegos, Porque	que siguiera jugando,		
No		personajes	videojuegos			
Si		personajes	Otras razones	jugar con amigos que		
Si	Nos damos un aire	personajes	videojuegos, Porque			
No		bien				
Si	proteger, dar la cara	sólo 1 personaje	videojuegos, Porque			
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			
No		Más de 5 personajes	videojuegos			
No		personajes	bien			
No		personajes	videojuegos, Porque	dentro del juego y		
No		sólo 1 personaje	bien			
No		personajes	videojuegos, Porque			
No		personajes	videojuegos			

No		personajes	videojuegos			Nuevas competencias	
No		Más de 5 personajes	bien			idiomas, Agilidad	
No		personajes	videojuegos, Porque			Todas las anteriores en equipo.	
No		sólo 1 personaje	videojuegos, Porque			digitales, Resolución	
Si	predilección por lo personaje	Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			Mejoría en mis	
No		sólo 1 personaje	videojuegos, Porque			Mejoría en mis	
No		personajes	videojuegos, Porque			Mejoría en mis	
Si		personajes	videojuegos, Porque			Todas las anteriores	
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			idiomas, Agilidad	
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			idiomas, Agilidad	
Si		Más de 5 personajes	videojuegos			idiomas, Resolución	
No		sólo 1 personaje	videojuegos, Porque			reflejos, Trabajo en	
No		Más de 5 personajes	bien			idiomas, Agilidad	
No		sólo 1 personaje	videojuegos, Porque			idiomas, Agilidad	
No	de los druidas.	personajes	videojuegos, Porque	que hacer.		Todas las anteriores	
No		personajes	videojuegos			idiomas	
No		Más de 5 personajes	bien			idiomas, Trabajo en	Orientación
No		sólo 1 personaje	videojuegos, Porque			idiomas, Agilidad	
No		personajes	videojuegos, Porque			idiomas, Agilidad	
No		personajes	videojuegos, Porque			digitales, Trabajo en	
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			idiomas, Agilidad	
Si		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			Mejoría en mis	
No		personajes	bien			idiomas, Agilidad	
No		personajes	videojuegos, Porque			Mejoría en mis	
No	una imagen que te gustaría actuar a mí y poder soltarme a poderme convertir en	sólo 1 personaje	videojuegos	en el mudno del WoW	durante horas sin	problemas, Otras	pase lo que pase
Si		personajes	videojuegos, Porque			idiomas	
Si		Más de 5 personajes	bien			idiomas, Agilidad	
No		Más de 5 personajes	Otras razones	videojuegos en ese		reflejos	
Si		gustado el tema de pueblo que cada día negro... nah! por el	videojuegos			idiomas, Agilidad	tener un puesto de
Si		personajes	bien			Mejoría en mis	
Si		personajes	videojuegos			idiomas, Agilidad	
Si		negro... nah! por el	videojuegos			Nuevas competencias	
No		personajes	videojuegos			Nuevas competencias	incluida en
No		personajes	bien			idiomas, Agilidad	entorno abierto, un
No	amnera de moverme en la vida real y x la so Op problemas :P	personajes	videojuegos, Porque			idiomas, Mejoría en	
Si		sólo 1 personaje	videojuegos			idiomas, Nuevas	
Si		personajes	videojuegos			Todas las anteriores	
No		personajes	bien			Todas las anteriores	
Si		Más de 5 personajes	bien			idiomas, Agilidad	
Si		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			idiomas, Agilidad	
Si		Más de 5 personajes	bien			Mejoría en mis	
Si		Más de 5 personajes	videojuegos			Mejoría en mis	
No		de rol (Los Errantes) y	Más de 5 personajes			mapas y orientación.	
No		personajes	videojuegos, Porque			idiomas, Agilidad	
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque			idiomas, Agilidad	

No		personajes	videojuegos, Porque bien		muchas personas, Que bien	idiomas, Agilidad
No		personajes	bien		muchas personas, Que bien	idiomas, Mejoría en idiomas
No		Más de 5 personajes	bien		durante horas sin	idiomas, Agilidad
Si	ser grande y fuerte,	Más de 5 personajes	Otras razones	razón de porque me	muchas personas, Que durante horas sin	idiomas, Agilidad
Si	todos tenemoa dentro	personajes	videojuegos, Porque bien		muchas personas, Que durante horas sin	Todas las anteriores
No		personajes	bien		muchas personas, Que durante horas sin	idiomas, Agilidad
Si	mi, ambos sabemos	Más de 5 personajes	videojuegos		superarte cada día	idiomas, Agilidad
No		personajes	videojuegos, Porque bien		muchas personas, Que durante horas sin	idiomas, Mejoría en Todas las anteriores
No		Más de 5 personajes	bien		muchas personas, Que durante horas sin	idiomas, Agilidad
Si		Más de 5 personajes	bien		muchas personas, Que durante horas sin	idiomas, Agilidad
Si		personajes	bien		muchas personas, Que durante horas sin	idiomas, Agilidad
No	llevado todo tipo de anterior se deduce	Más de 5 personajes	videojuegos, Porque sólo 1 personaje	época ha sido varias muchísimos años	muchas personas, Que durante horas sin	Mejoría en mis opciones que he
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque bien		muchas personas, Que durante horas sin	Todas las anteriores
No		Más de 5 personajes	bien		muchas personas, Que durante horas sin	Mejoría en mis
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque		muchas personas, Que durante horas sin	idiomas, Agilidad
Si	Es dificil explicar el Porque es mi avatar.	Más de 5 personajes	Otras razones bien, Otras razones	exponen arriba que jugaba.	muchas personas, Que durante horas sin	Todas las anteriores capacidad para
Si	una persona solitaria.	sólo 1 personaje	videojuegos, Porque		muchas personas, Que durante horas sin	también a ser
Si	raza en si, la forma de	Más de 5 personajes	videojuegos, Porque	buenas amistades	muchas personas, Que durante horas sin	Resolución de
Si	mascota como ayuda	personajes	bien		muchas personas, Que durante horas sin	Mejoría en mis
Si	historia con un	Más de 5 personajes	videojuegos, Porque bien	aventuras que en la	muchas personas, Que durante horas sin	Mejoría en mis
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque		muchas personas, Que durante horas sin	Todas las anteriores
No		Más de 5 personajes	videojuegos		muchas personas, Que durante horas sin	idiomas, Agilidad
No		Más de 5 personajes	videojuegos		muchas personas, Que durante horas sin	Gestionar el tiempo.
Si	Soy polivalente	Más de 5 personajes	videojuegos		superarte cada día	idiomas
No		personajes	videojuegos, Porque		durante horas sin	Mejoría en mis
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Otras	amigos de la vida real	muchas personas, Que durante horas sin	Todas las anteriores
No	ficticio al fin y al cabo	Más de 5 personajes	videojuegos, Porque	amigos	muchas personas, Que durante horas sin	idiomas, Agilidad
Si	identificarme mucho mas con dudu heal	Más de 5 personajes	videojuegos		superarte cada día	Todas las anteriores
No		personajes	videojuegos		durante horas sin	Otras
No		personajes	videojuegos		durante horas sin	digitales, Trabajo en
Si	señorita	personajes	videojuegos, Porque		durante horas sin	Mejoría en mis
No		sólo 1 personaje	videojuegos		durante horas sin	Mejoría en equipo
Si	fue el que menos raro	Más de 5 personajes	bien		durante horas sin	Mejoría en mis
No		sólo 1 personaje	Otras razones		durante horas sin	Trabajo en equipo
Si	me estudie para Me gusta su historia.	sólo 1 personaje	videojuegos, Porque	of Warcraft es un	durante horas sin	organización y de
Si	Por... en el papel.	Más de 5 personajes	videojuegos		durante horas sin	idiomas, Trabajo en
Si		sólo 1 personaje	bien	Por...	durante horas sin	Resolución de PVE.. en ambos
No		personajes	bien		durante horas sin	anteriores
No		Más de 5 personajes	videojuegos, Porque		durante horas sin	Por...
No		personajes	videojuegos, Porque		durante horas sin	Resolución de
No		sólo 1 personaje	videojuegos		durante horas sin	Todas las anteriores

No personajes bien mucha gente, Que Resolución de

aprendes o has	características y	el videojuegos a tus	¿algo que añadir?
No	Superación, Amistad,	Si	
No	Engancha	Si	
Si	Social, Superación,	Si	
No	Aburrido, Aislador	No	
No	Entretenido, Libertad	No	
No	Engancha	Si	
Si	juego no es estar tú	Aislador, Superación,	Si
No		Entretenido, Aislador	No
Si	trabajar en equipo y a	Amistad, Engancha,	Si
Si	compenetración entre	Estimulante	Si
Si	Compañerismo.	Amistad	Si
No		Engancha,	Si
Si	inútil, pero	Libertad, Sacrificio	Si
Si	a jugar mejor	Superación, Amistad,	Si
No		Engancha	Si
Si	prácticamente todo lo	Amistad, Engancha,	Si
No		Aislador, Engancha,	Si
Si	dinámicas de grupos,	Amistad, Engancha,	Si
No		Sacrificio	No
Si		Engancha, Libertad	Si
No		Engancha	Si
Si	afrontar problemas y	Superación, Amistad,	Si
Si	en grupo ya que cada	Aislador, Engancha,	Si
Si	y exigirme ciertos	Superación,	características
Si	amistades	Sacrificio	Si
No		Social, Engancha,	entretenido a la vez,
Si	Compañerismo	Amistad, Engancha,	Si
Si	comunicación, yo	Superación, Amistad,	Si
No		Engancha, Libertad,	Si
No		Engancha	Si
No		Amistad	Si
Si		Engancha, Sacrificio,	No
Si	fue lo que se diría una	Aislador, Superación,	No
Si	detrás que cada	Superación, Amistad,	Si
Si		Superación, Amistad,	Si
No		Amistad	No
Si	estrategias para la	Superación,	Si
Si	trabajo en equipo,	Creatividad	Si
Si	cooperación grupal	Engancha	No
Si	Ser paciente con	Superación, Amistad,	Si
Si	compañerismo. ..	Superación, Amistad,	Si
No		Aislador, Libertad	Si
Si	a intentar una y otra	Amistad, Engancha,	Si

Si	grandes cosas se mencionado.	Engancha, Sacrificio Aislador, Amistad, Superación,	Si	
No		Superación, Amistad,	No	Videojuego, tiene una
Si	simplemente tiene	Superación, Amistad, Engancha	Si	juegos mejores y que
No		Engancha	No	nadie es un vicio total
Si	inglés para aprender	Amistad, Engancha,	Si	
Si	necesario la	Amistad, Engancha	Si	
Si	empatizar con la	Engancha	Si	WoW por falta de amigos, sobre todo al
No		Engancha, Libertad Social	Si	
Si	ya que gracias a	Engancha, Libertad	No	como videojuego en
Si	y sobretodo a	Sacrificio	Si	
No		Amistad, Engancha	No	problemas
Si	en equipo, a esperar	Superación, Amistad,	Si	
Si		Engancha,	Si	
Si	en equipo	Superación, Amistad,	Si	
No		Amistad, Engancha, esfuerzo, búsqueda	Si	mis datos y mucha
No		Engancha	Si	
Si	sobre el videojuego a	Superación,	Si	compañía solo pyede
Si	sobre el videojuego a	Superación,	Si	compañía solo pyede
Si	un buen tipo y	Engancha, Sacrificio	Si	
No		Engancha,	Si	
Si	aprendí demasiado	Superación, Amistad	Si	hablais mucho de
Si	personas	Libertad, Creatividad	Si	investigación. Si en el
Si	capacidad de	Amistad, Estimulante,	Si	investigación.
No		Superación, Amistad,	Si	
Si	Idiomas	Engancha	Si	sigo un gran juego
Si	ya que si no eres	Sacrificio	Si	
Si	los de mas	Amistad, Estimulante,	Si	
Si	son un "robatiempos"	Amistad, Engancha,	Si	daba tiempo a jugar a
Si	orientación/exploració	Aislador, Engancha, (principal	Si	pero fueron unos
No		Engancha	Si	
Si	Mexicano	Amistad, Engancha,	Si	recomendado a todos
Si	equipo, que tus metas	Superación, Amistad	Si	ayudado
Si	cooperar, que es	Superación, Amistad, Familiaridad	Si	ha dado muchísimos
Si		Estimulante	Si	
Si	más alto necesitas	Engancha	Si	extremadamente
Si	Ingles	Engancha,	Si	jugando al Wow
Si	trabajo en equipo (Ya	Amistad, Engancha, Épico	Si	seleccionar tantas
No		Amistad, Estimulante	Si	
No		Entretenido	No	
No		Sacrificio	No	juego no se lo
Si	engancharte a un	Engancha	ninguna creo que e	le dedique mas horas
Si	muchas personas de	Amistad	No	
			No	

Si	Trabajo en equipo de juegos, te puedes	Engancha, Amistad, Engancha, problemas	Si	
Si		Amistad, Estimulante,	Si	durante mucho
Si		Engancha,	Si	el precio de la
No				
Si	escuchar y aconsejar gente ke no conoces	Amistad, Engancha, Aislador, Amistad,	Si	
No		Engancha, Libertad,	Si	
Si		Estimulante, Libertad	Si	
No		Aburrido, Entretenido	aburrido con el	
Si	hora de conseguir lo	Aislador, Engancha, Social, Libertad	Si	engancha a este tipo
No	tengo ahora facilidad	Aislador, Engancha,	Si	me gusta nada. Si la
Si	de un ordenador en	Engancha	No	perder cuando
No		Amistad	No	ha pasado a peor,
Si	trabajar para	Amistad, Libertad,	Si	moderación.
Si	Otros idiomas	Entretenido, Amistad	Si	
No		Social, Superación,	Si	
Si	El valor de algo.	Engancha,	Si	
Si	comunicación con la	Engancha, Sacrificio	Si	
No		Engancha,	Si	
No		Superación, Amistad,	Si	
Si	cosa que me llevé del	Engancha, Libertad	Si	hecho por primera vez
Si	aprendes sobretodo a	Social, Aislador,	paso del tiempo el	
No		Amistad, Estimulante,	No	notado, hay muchas
No		Engancha, Libertad	Si	
Si	a disociar los	Superación, Amistad,	No	
Si	decidir las diferentes	Superación, Amistad,	Si	informacion sobre el
No		Entretenido, Social	Si	
No		Estimulante, Caro	Si	
Si	vida y la gente en	Superación, Amistad,	Si	to play, volveré sin
Si	Master Loot (lol).	Amistad, Engancha,	No	
Si	en equipo	Engancha, Sacrificio	No	
No		Libertad	Si	
Si		Aislador, Superación,	No	
Si	regulación.	Superación, Libertad,	Si	
No		Engancha	Si	
Si	cabeza de grupo en el	Engancha, Libertad,	Si	
No		Amistad, Engancha	Si	
Si	bien y el trabajo en	Engancha, Sacrificio,	sacar dinero	No
No		Aislador, Engancha,	Si	
Si	desconocidos y a su	Amistad, Engancha,	Si	
No		Amistad, Engancha,	No	
Si	mas profundas con la	Aislador, Superación,	No	No juegues nunca.
Si	Trabajar en equipo	Libertad, Creatividad	Si	

No		Engancha,	Si	
Si	tolerancia , y dirigir a	Aislador, Superación,	No	
Si	La anterior.	Amistad, Engancha,	Si	interesante para los
Si		Engancha	No	se debe a haber
Si	las habilidades o	Aislador, Superación,	Si	la encuesta.
Si	en hermandad,	Amistad, Engancha,	Si	enganchado en un
Si	mando es un gran	Superación, Amistad,	Si	
Si	puede vencer	Superación, Amistad,	Si	
Si	ingles	Superación, Amistad,	Si	
Si	ingles	Superación, Amistad,	Si	
Si	hablar inglés, empecé	Superación,	Si	
No		Amistad, Creatividad	Si	
Si	otros países me	Superación, Amistad,	Si	marcó una etapa de
Si	nadie	Engancha	Si	alguien que tenga
Si		Amistad, Engancha,	Si	
Si		Engancha,	Si	
Si		Engancha,	Si	
Si	parte del mundo, en el	Aislador, Engancha,	Igualdad	No porque es un juego
Si	constaste y tolerante.	Aislador, Superación,	No	
Si	puede ser muy	Engancha, Libertad	Si	
Si	pero no es el único	Sacrificio	Si	
Si	con caracteres o	Superación,	Si	nunca es un gran
Si	nivel de inglés gracias	Amistad, Engancha	Si	escribe "por qué",
Si	vida en la que todos	Amistad, Engancha	No	
Si	pase lo que pase	Superación,	Si	juego a un amigo si
Si	Valor	Aislador, Engancha,	Si	jugar si no tienes una
Si	Lo marcado anterior	Aislador, Amistad,	Si	
No		Superación,	Si	
Si	gente a nuestro	Superación, Amistad,	puede jugar sin	parece una
Si	mas que en Raids el	Aislador, Estimulante,	Si	
Si	anteriormente	Superación, Amistad,	Si	que se hagan este
Si	tu novia ni a ningún	Sacrificio	Social y Aislador, ya	recomendar el juego
Si	muchas veces lo peor	Engancha	Si	años todos los juegos
Si	buscaba y lo que sigo	Engancha,	Si	una inspiración. Abre
Si	Idioma, basicamentr	Superación, Libertad	Si	
Si	de otro idioma, y	Engancha,	Si	veces se crea
Si	cuestan, que si	Superación,	Si	para poder
Si	arenas, guilds y raids.	Estimulante, Libertad,	Si	
Si		Aislador, Amistad,	Si	
Si	equipo, etc	Aislador, Superación,	Si	
No		Superación, Amistad,	Si	
Si	especialmente sobre	Sacrificio	No	¡Suerte con la tesina!
Si	ser capaz de	Superación, Libertad	Si	
No		Superación, Amistad,	Si	

Si	escribir inglés gracias	Engancha,	Si	
Si	desarrollar	Superación,	Si	
Si	equipo esta unido	Superación, Amistad,	Si	
Si	que cada uno pueda	Superación, Amistad,	el entretenimiento	Si
Si	las situaciones	Superación, Amistad,		Si
Si	estrategia etc..	Amistad	en el que no puedes	Si
Si	Guild Master y Raid	Estimulante		Si
No		Amistad		Si
Si	Paciencia	Engancha,	Si	
Si		Amistad, Engancha	Si	
Si		Superación, Amistad,	Si	
Si	personas que conocí	Social, Amistad,	No	entonces pero no lo
No	todas las ventajas	Superación, Sacrificio	de este corte mucho	que tras el personaje
Si	paciencia	Entretenido	Si	
No		Engancha,	Si	videojuegos lo
Si	la respuesta anterior	Superación, Amistad,	Si	
Si	ser positivo, a sentir	Superación, Amistad,	Si	quizás especialmente
Si	ayudado a moldear mi	Aislador, Superación,	Si	
Si	se aprende algo por	Superación,	Si	todavía sigue siendo
Si	la juegas.	Superación, Amistad,	Si	
Si	rol concreto en un	Engancha	Si	de los videojuegos y
Si	cuando estás en una	Superación, Amistad,	Si	hay aislamiento,
Si	maja con la que	Engancha	Si	Suerte con el estudio.
Si	objetivo.	Superación, Amistad,	Si	
Si	que aprendes lo	Entretenido	Si	
Si	existen gente tanto	Engancha, Sacrificio	Si	el paso de los años.
Si	situaciones difíciles	Amistad, Engancha,	Si	
No		Engancha, Libertad	Si	en su momento y
No		Engancha, Sacrificio	No	que es "social y
No		Engancha	Si	
Si	A jugar un MMORPG	Superación, Amistad,	Si	Nope
No		Estimulante	Si	
No		Amistad, Engancha	Si	
No		Engancha, Sacrificio	No	jugar, juegas para
No		Engancha	Si	
Si	Hacer scripts	Estimulante, Sacrificio	Si	
No		Aislador, Superación,	Si	y al final decidí dejarlo
Si	tiene sus buenos y	Aislador, Superación,	no por el momento	seguir informado de
Si	Sociabilidad	Social, Aislador,	Si	
No	Por...	Amistad, Engancha	No	julieta...🤔
Si	organizar a las	Engancha,	Si	No.
Si	perder una partida,	Estimulante	Si	
No		Engancha,	han creado.	de ayuda. A lo sumo
No		Engancha,	Si	

No

Aislador, Amistad,

Si