

Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Iztapalapa

División de Ciencias Sociales y Humanidades

Posgrado en Ciencias Antropológicas

“No todos viven el sueño igual. Construcción del valor y paradojas en la profesionalización de atletas digitales amateurs y semi profesionales mexicanos”.

Tesis que presenta

Iván Flores Obregón

Matrícula 2163801252

Para obtener el grado de

Doctor en Ciencias Antropológicas

Director: Dr. Rodrigo Díaz Cruz

Jurados:

Dr. Luis Reygadas Robles Gil

Dr. Daniel Daza Prado

Iztapalapa, Ciudad de México a 23 de junio del 2023

Índice

Agradecimientos 5

Introducción 8

Punto de partida ¿Por qué es importante League of Legends? 10

Estructura general del trabajo 20

Capítulo 1. Recursos teóricos y planteamientos iniciales 22

Perspectivas elementales para pensar el juego 23

Un poco de historia: regular el acto de jugar 24

El juego y lo simbólico 30

El juego y lo corporal 32

El juego y ¿un espacio virtual? 38

El juego, lo económico y lo profesional 40

El juego y lo ocioso 50

El jugador en un mundo globalizado 54

Perspectivas radicales: contra las instituciones. Abolir el trabajo para jugar libremente 61

Capítulo 2. Los videojuegos y la construcción de su valor 67

¿Qué es valioso para los jugadores? 68

Las organizaciones deportivas como tecno-emprendedurismo. 69

El lugar del dinero en la profesionalización del atleta digital 80

El entusiasmo del jugador y los modelos de negocio digitales 82

La precariedad, la creatividad y el disfrute de los jugadores 87

Una relación esencial: tiempo y valor 93

El control del tiempo de entrenamiento y la profesionalización de los jugadores 96

El proceso de imaginarse como profesional 101

El problema de identificar cuál es el valor que los videojugadores generan 106

Del valor de los objetos al valor de las acciones 109

El valor cambia de sentido dependiendo quién lo controla o establece 117

Capítulo 3. Una metodología atravesada por lo digital 121

Lo digital en el proceso de investigación 122

Un cambio de sentido esencial: “estar ahí” 126

La invisibilidad de las tecnologías 132
¿Dónde tenemos nuestras computadoras? 134
Re-pensar la materialidad 138
Tecnodiversidad o pensar en las apropiaciones tecnológicas 143
¿Dónde están mis colaboradores? El proceso de construcción del campo. 147
La experiencia en campo con equipos amateurs 156
Capítulo 4. El campo mediado 158
Antes de entrar al campo, una breve contextualización 159
Equipo 1. Eternity Esports 174
Entrada al campo 174
El equipo como un proyecto de trabajo 177
Los jugadores 180
Los entrenamientos 185
Salida del equipo 194
Otras búsquedas, ampliar el campo 196
Equipo 2. 7DS 198
La entrada al equipo 198
El proceso de forjar un lugar en la organización deportiva o sobre la desigualdad que generan las jerarquías. 199
El diario de campo revisado por mi interlocutor 203
Los jugadores y el campo de entrenamiento 205
Estar en campo la mayor cantidad de tiempo posible para aprender cómo se solucionan los conflictos 207
El equipo como una empresa 213
La relación de los jugadores con el dinero 217
Equipo 3. Team Light Bringer 222
Encontrar un sentido al entrenamiento 225
Regresar a lo conocido. La dificultad para imaginar otras formas de organizar un equipo 229
El manejo de la voz como técnica corporal 235
El problema es que todos quieren resultados sin hacer esfuerzos 240

Equipo 4. Axolotitos Esports ... 244
Mi lugar en el equipo ... 247
El mes de prueba. Trabajar con un equipo femenil ... 250
El equipo como una marca ... 256
El valor de cuidar a los jugadores ... 262
Lidiar con la frustración ... 268
Profesionalizar el equipo o el trayecto de un proceso inacabado ... 273
El campo es una construcción ... 275
Capítulo 5. Experiencias de contraste. Cuatro casos de profesionalización ... 279
Desmitificar el ideal. Aprender otras formas de profesionalizarse ... 280
Historias personales ... 283
Cuatro casos para contrastar las formas de profesionalización imaginadas por los video jugadores ... 289
Caso 1. La profesionalización comienza con un proyecto intelectual ... 289
Caso 2. Descubrir y fortalecer algún talento relacionado a los videojuegos ... 302
Caso 3. Hacerse indispensable en la industria de los deportes electrónicos o el gusto por resolver problemas ... 320
Caso 4. Incluir los videojuegos en la práctica profesional ... 330
Lo lúdico en la trayectoria profesional de los jugadores ... 340
Capítulo 6. Conclusiones e ideas finales ... 346
Una reflexión sobre cómo inicié este proyecto de investigación ... 347
La innovación metodológica o cómo hice para sobreponerme al encierro por la pandemia ... 354
Aprendizajes esenciales ... 359
Algunas líneas de investigación emergentes ... 372
Hacia una agenda de investigación centrada en los video juegos ... 375
Bibliografía ... 378

Agradecimientos

Muchas veces fantaseé lo que escribiría en los agradecimientos de esta tesis, ahora que estoy frente a esta sección no sé muy bien cómo ni por dónde empezar. Siento que las emociones me desbordan, en principio me resulta extraño y emocionante despedirme de un trabajo de investigación que comenzó hace seis años. Pero esta idea no logra capturar totalmente lo que representa este cierre.

Desde muy joven imaginé terminar un doctorado, soy afortunado por tener una familia que me ha acompañado en mi vida, lo que incluye mi cortísima carrera académica y profesional. Veo con alegría que esa parte de mí se encuentra ligada a los anhelos y esperanzas que mis padres imaginaron en su sueño de formar una familia. Este camino que ahora estoy inventándome no podría haber existido sin su apoyo y guía. Por esta razón, esta tesis representa un logro que es producto de una historia de cariño y amor a manos llenas. La presencia de mi madre, mi padre, mi hermana y mi tía Genis ha sido fundamental para este camino que he elegido, les agradezco todo lo que hacen por mí. Todo.

En mi paso por el posgrado perdí a mi papá, a mi abuelita. Es un dolor que quizá nunca podré superar, pero esta experiencia me ha hecho apreciar el valor de la vida y su fugacidad. Lamento mucho no haber podido compartir el final de esta etapa con ellos como lo hago ahora con mi mamá, con mi tía Genis y mi hermana, pero agradezco que -aun en esa ausencia física- sigo aprendiendo de su alegría y fortaleza, su recuerdo permanece en muchas de las cosas que siento, pienso, digo y hago.

Recuerdo el día que me subí al camión para mudarme a la Ciudad de México para comenzar la maestría. Es un momento significativo no solo porque representa la situación en que salí de casa de mis padres para probar un camino propio, sino especialmente porque en ese momento -sin estar consciente de ello- estaba empezando también una familia con Adriana. Estamos cerca de cumplir once años juntos y me siento profundamente agradecido por todo lo que hemos compartido, recuerdo muchos momentos de tristeza donde francamente sentí que no podría

continuar y gracias a tu cariño he encontrado otras formas de reinventarme. Quizá una de mis mayores alegrías sea poder acompañarte para escuchar y aprender de todo lo que sabes. En verdad espero poder retribuir un poco de todo el amor que me has dado. Gracias.

Simultáneamente, agradezco también a toda su familia de quienes he recibido apoyo total, pero especialmente a sus padres. A su mamá por el cariño y su capacidad para transmitirme en cada palabra de aliento, cada abrazo y detalle, la importancia de buscar la felicidad. A su papá porque veo su influencia en el carácter fuerte, decidido y valiente de Adriana.

En estos últimos años he pensado mucho en lo difícil que es encontrar amigas y amigos que permanezcan a lo largo del tiempo. Con frecuencia me parece milagroso poder compartir con Adriana y Vladimir, Miguel y Lulú, Montse y Rodrigo, Manolo, Carlos, Andrei, Olibher y Melville. Vale y Beto son mis primos, pero con ustedes he podido compartir una alegría distinta de la que tenemos en familia. Me siento muy honrado de contar con todos ustedes, estoy seguro que inventaremos más formas de seguir divirtiéndonos y de construir cosas juntas y juntos. Vendrán más años de risa, fiestas y logros para todas y todos, no tengo duda de eso.

Agradezco a la Universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa y al Posgrado en Ciencias Antropológicas por todo el apoyo que recibí, mención especial para Nancy y Soco que siempre han estado al pendiente de mi y mis compañeras y compañeros, solucionando cualquier duda que hemos tenido.

Me siento muy afortunado de haber podido tomar clase con algunos de los antropólogos más brillantes de nuestro país, su dedicación y entrega han sido inspiradoras para mi formación académica. Quiero dar las gracias a los doctores Rodrigo Díaz Cruz, Luis Reygadas y Antonio Zirión por la compañía intelectual que me han brindado a lo largo de todo este proceso, sus comentarios han sido muy importantes para mi trabajo y mi forma de pensar, no solo en el seminario que compartíamos sino también en las clases donde pude escuchar sus reflexiones brillantes y atinadas.

Quiero agradecer particularmente a la Dra. Angela Giglia por su calidez y sensibilidad. Además de que ella firmó mi carta de aceptación al posgrado y formó parte del grupo de profesores que me entrevistaron, recuerdo que poco después de la muerte de mi padre, se acercó para darme un abrazo y compartirme las palabras de aliento que más necesitaba en ese momento. Todo esto me ha hecho sentir que el posgrado es un espacio colmado de respeto, ayuda y empatía.

Agradezco también al Dr. Daniel Daza Prado por el tiempo que ha dedicado a leer esta tesis, por compartir sus observaciones, pero también por el interés que ha tenido en mi trabajo en general. Espero que mi trabajo contribuya a la construcción de un diálogo para los siguientes años.

No sé muy bien qué rumbo habría tomado mi trabajo de no haber contado con la ayuda de Edgar Gómez Cruz a lo largo de todos estos años, su trabajo intelectual ha sido una influencia muy poderosa en mí. Edgar, que comenzó siendo el brillante profesor invitado de la UDLAP con el que quería comentar su libro por ahí del 2012, terminó convirtiéndose en uno de mis mejores amigos. Su esfuerzo por producir una comunidad de antropólogues digitales latinoamericanos es ejemplar y me ha inspirado profundamente. Le agradezco todo lo que ha hecho para ayudarme a crecer.

Finalmente, quiero agradecer a todas mis interlocutoras e interlocutores por haberme brindado el tiempo y espacio para acompañarlos y aprender sobre su forma de ver y entender el mundo que habitamos.

Introducción

Mi relación con los videojuegos no ha sido constante, de niño disfruté muchas tardes frente a la televisión con la Famicom de Nintendo y luego con el Play Station 1 que mis padres me regalaron, algunos juegos me hicieron pensar cosas nuevas, pero luego mis intereses cambiaron. Mentiría si dijera -a diferencia de muchos colegas con los que he platicado- que desde chico tuve el interés por hacer *algo* relacionado a los videojuegos. No me considero gamer y estoy muy lejos de sentirme parte de la comunidad geek, ñoña y/o friki, donde he encontrado a muchos de mis interlocutores quienes me han inspirado a lo largo de todo este proceso de investigación. Sin embargo, esto me permitió investigar las prácticas de los video jugadores con una cierta ingenuidad propia de mi ignorancia sobre el estado actual de los videojuegos.

Hasta hace algunos años me parecía una excentricidad la idea de que uno podía ganar dinero pasando tiempo frente a una pantalla jugando videojuegos, aunque formo parte de una generación que se adaptó con mayor facilidad a la presencia de las tecnologías digitales, crecí con la narrativa -ahora muy cuestionada- de que la educación y el esfuerzo son el mejor medio para asegurarse un trabajo y un futuro estable. Quizá por esto me resultaba muy extraño que los jóvenes que conocí a lo largo de esta investigación pensaran que convertirse en estrellas de la escena de los deportes electrónicos era una ruta profesional viable para ellos.

Una parte de las ciencias sociales se ha propuesto explicar la escena de los deportes electrónicos en el mundo anglosajón, asiático y europeo, pero sabemos muy poco sobre el funcionamiento de los equipos latinoamericanos y mucho menos de los mexicanos. Resulta complicado encontrar registros sobre cuáles son las dificultades que enfrentan o cómo son las trayectorias que atraviesan los jugadores de nuestra región. Por alguna extraña razón, la antropología mexicana no ha dedicado mucho tiempo a pensar en los video juegos como un objeto de estudio digno de su atención, cosa que podemos corroborar con la poca producción de trabajos dedicados al tema.

Esta investigación aborda a los video jugadores para pensar sobre todas las lógicas que se combinan en torno a la idea de ganar dinero profesionalmente mientras se juega[1]. Por esta razón dediqué buena parte de mi trabajo a explorar las trayectorias de jugadores que aspiran a convertirse en atletas digitales profesionales, se trata también de la reconstrucción del campo social al interior de las organizaciones deportivas mientras intentan transitar de lo amateur a lo profesional.

Para la mirada antropológica este es un asunto nuevo y extraño, la disciplina ha reflexionado sobre el juego y su lazo con el ritual, pero no tanto sobre los cambiantes mundos virtuales -mediados por distintas tecnologías- donde las personas se reúnen para divertirse, así como para intentar convertirse en atletas en un país como el nuestro, donde esta actividad profesional no está del todo regulada. Por otra parte, me interesa mostrar que los video juegos, como tecnologías y productos de la cultura, son excelentes medios para entender las dinámicas culturales contemporáneas de los jóvenes mexicanos que dedican tiempo a jugar.

El proceso de investigación me llevó a pensar en una serie de preguntas que me acompañaron durante todo el proceso:

- ¿Cómo es el trayecto de lo amateur a lo profesional para los equipos de deportes electrónicos mexicanos?
- ¿Cómo es el funcionamiento de los equipos y qué rasgos caracterizan sus prácticas y formas de organización particulares?
- ¿Cómo cambia la relación que los jugadores tienen con el videojuego una vez que conciben la posibilidad de convertirse en atletas digitales?

No fueron las únicas preguntas que me hice durante estos cuatro años, pero sí las esenciales para guiar mi forma de observar, escuchar y registrar lo que sucedía con mis interlocutores a lo largo del trabajo de campo. Mientras avanzaba en mi recorrido por distintos equipos también pensé en ¿Cómo concilian los jugadores la idea de divertirse con la de trabajar a través del juego? ¿Qué negociaciones deben ocurrir para tomarse en serio el juego? ¿Cómo distinguen los jugadores el tiempo

[1] Agradezco al Dr. Luis Reygadas por este señalamiento.

de juego del de entrenamiento? Se trata de preguntas iniciales, algunas demasiado vagas y abiertas que apuntaban a responder situaciones cotidianas, pero con un interés en abordar el significado del acto de jugar, de profesionalizarse y prepararse para una situación laboral que no es clara.

Estoy seguro que comprender la forma en que los atletas digitales mexicanos amateurs y semi profesionales buscan iniciar una carrera en la escena de los deportes electrónicos contribuirá a desmitificar muchos aspectos que solemos pensar sobre los jugadores -como jóvenes que descuidan su alimentación, se aíslan socialmente o adquieren algún tipo de adicción asociada a los video juegos-, pero también sobre el funcionamiento de la industria de los deportes electrónicos en México.

Punto de partida ¿Por qué es importante League of Legends?

Actualmente hay una gran cantidad de video juegos disponibles, la diversidad puede resultar abrumadora. En esta investigación elegí un título que fuera popular para los jóvenes mexicanos, durante mi trabajo de maestría descubrí que League of Legends (de aquí en adelante LoL) contaba con una comunidad amplia que incluía desde grupos en Facebook hasta influencers que producían contenido para la audiencia mexicana. Si bien me concentro exclusivamente en LoL, tengo la seguridad de que buena parte de las ideas que aquí discuto podrían encontrar su paralelo en otros video juegos.

La elección de LoL tiene un fin meramente pragmático: se trata de un juego al que se conectaban frecuentemente los jugadores en los gaming centers que visité antes de la Pandemia. Por otra parte, cuenta con una comunidad que podría encontrar con mayor facilidad tanto en línea como de manera presencial, me parecía que estas razones facilitarían mi proceso de construcción del campo y mi contacto con los jóvenes. Pienso que este es el momento ideal para hacer una descripción breve sobre el juego y la empresa que lo inventó.

Riot Games es una empresa estadounidense desarrolladora de video juegos fundada en 2006 que actualmente reporta un ingreso $1.6 mil millones de dólares, desde su inicio trabajaron en el desarrollo de un video juego gratuito que permitiera generar ganancias a partir de la venta de personajes y elementos para la personalización de los mismos. Este proyecto es LoL.

La modalidad de juego más popular, reúne a diez jugadores de forma aleatoria en un mundo virtual donde se enfrentan en equipos de cinco con el objetivo de destruir la base del equipo contrario. Para esto, los jugadores poseen una gran variedad de personajes que pueden elegir, cada uno con distintos roles y habilidades. Así, encontramos asesinos, luchadores, magos, tiradores, soportes y tanques. Cada equipo suele elegir personajes cuyas habilidades se combinen de tal manera que les permita ganar más rápidamente, a esto se le llama composición de equipo.

Además de los personajes que controlan los jugadores, en el juego encontramos monstruos que dan bonificaciones y habilidades extra para todo el equipo que los venza, así como súbditos o minions que al ser golpeados antes de morir otorgan oro (véase ilustración 1 y 2). Obtener oro es fundamental en el juego porque permite comprar herramientas que fortalecen las habilidades de los personajes (véase ilustración 3). Conforme avanza el tiempo en la partida, el juego suele volverse más rápido en parte porque comienzan a aparecer más filas de súbditos y también porque los personajes van reuniendo más herramientas.

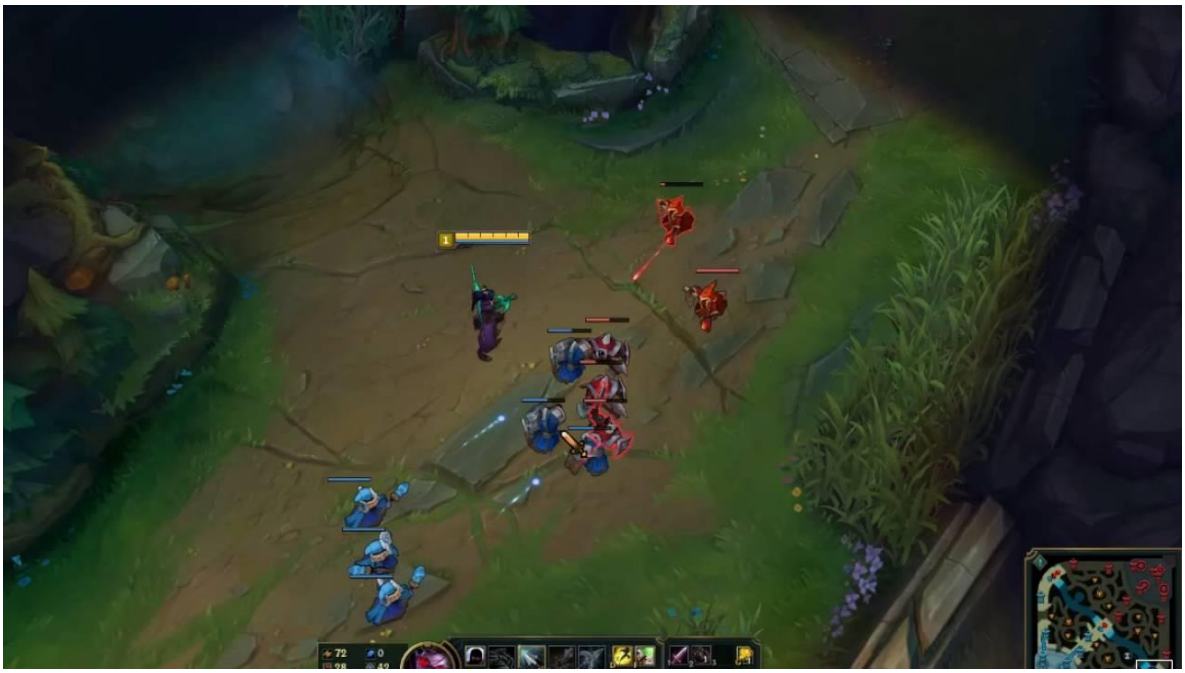


Ilustración 1. Un personaje (con barra amarilla) espera matar a los minions del equipo contrario para obtener oro.

Cada vez que un personaje muere da una bonificación de oro al jugador contrario y el jugador muerto debe esperar una cierta cantidad de tiempo para poder reaparecer en el mapa de juego. Conforme la partida va avanzando, el tiempo de espera se hace más largo. Esto hace que los jugadores busquen evitar a toda costa morir, pasar más tiempo esperando supone darle la oportunidad al equipo contrario de obtener más oro y/o bonificaciones matando a los otros monstruos disponibles en el mapa y claro, avanzar hacia la base aliada.



Ilustración 2. Barón Nashor es un monstruo que otorga velocidad y armadura extra a los súbditos del equipo que logre matarlo.

El juego goza de una enorme popularidad a nivel mundial, en 2019 -por ejemplo- los servidores de Riot Games alcanzaron a mantener 8 millones de jugadores conectados simultáneamente y el año pasado registró a 115 millones de usuarios activos en sus servidores, este alcance ha llevado a la empresa a distribuir una enorme diversidad de productos relacionados al juego, desde cómics, música, cuentos, hasta una serie animada distribuida por Netflix. Esto sin contar la creciente audiencia que genera la transmisión de los juegos a través de plataformas como Twitch, YouTube y recientemente con las alianzas con cadenas televisivas como ESPN, FoxSports, Tv Azteca, entre otras.

Como mencioné unos párrafos más arriba, el juego ofrece la posibilidad de mejorar los aspectos de los personajes a través de la venta de skins que se renuevan cada cierto tiempo. Para esto es necesario comprar Riot Points o RP a través de paquetes, actualmente cada punto tiene un costo de $6 MXN. Estos dos elementos representan una parte de los ingresos que han convertido a Riot Games en una empresa multimillonaria. Sin embargo, hay otro aspecto más que es importante

entender para el objetivo de esta investigación: la organización de torneos regionales e internacionales de LoL.



Ilustración 3. Captura de pantalla de la tienda durante las partidas. Cada ítem tiene un precio que se paga con el oro obtenido durante la partida

Además del dinero recaudado a través de las micro transacciones que cada jugador hace para cambiar la apariencia de sus personajes, Riot Games ha invertido mucho dinero en crear ligas en las que compiten equipos para ganar no solo el reconocimiento de la comunidad sino también bolsas de premios y dinero en efectivo. Así, en la última copa mundial celebrada el año pasado, el equipo DRX venció a T1 -ambos equipos surcoreanos- para ganar $489,500 dólares, una copa y unos anillos conmemorativos diseñados por Tifanny&Co.

Riot Games no solo controla la organización de estos torneos y a los equipos que ahí participan, sino que también los derechos de transmisión de las partidas. Esto no es ninguna casualidad, en la misma final de 2022 se estimó que la audiencia de esa transmisión alcanzó a 30 millones de jóvenes seguidores. Para tener un

contraste, la final de la NBA y la Serie Mundial de Béisbol reunió a 12 millones de espectadores.

Esto representa una oportunidad para cualquier empresa que desee anunciarse y llegar a una audiencia numerosa en unos cuantos segundos. De tal manera que el negocio que Riot Games controla se extiende hacia estas otras áreas comerciales que le han proveído de alianzas con marcas tan diversas como Visa, Tiffany&Co, Warner Music, RedBull, Kia, Shell, Mastercard, Louis Vuitton, etc.

De acuerdo con distintas notas periodísticas que incluyen desde Forbes, El País y El Economista, México encabeza el mercado de consumo de video juegos en Latinoamérica con 55 millones de jugadores -de los 12 a los 35 años- que gastan mil millones de dólares anualmente. La expectativa es que estos números sigan creciendo dentro de los siguientes años.

Estos números suelen impactarnos, resulta bastante difícil imaginar una cantidad tan grande de personas que pasan tiempo jugando frente a sus pantallas o viendo a otros jugar, por otra parte, contribuyen a enaltecer la imagen del jugador profesional como alguien que goza de popularidad y dinero simplemente ganando en su juego favorito.

En esta investigación busco explicar el proceso a través del cual los jugadores amateurs y semi profesionales cambian su forma de jugar, ya no como una actividad de ocio o de entretenimiento, sino como una práctica rutinaria, organizada y basada en la idea de que puede convertirse en una actividad productiva en algún sentido, especialmente el económico.

El problema de identificarse como jugador es por sí mismo un tema que requeriría más páginas, vale la pena revisar el trabajo desarrollado por Rodríguez Barrientos (2019) para ahondar en esta cuestión. No es mi intención indagar en este proceso psicológico, aunque sí me interesa explicar algunas diferencias iniciales a fin de facilitar la lectura de este trabajo.

Todos mis interlocutores son video jugadores, suelo reducir el término a jugadores, esto tiene el objetivo de enfatizar que las prácticas y dinámicas que encontramos

en esta comunidad no son tan diferentes de las que podamos encontrar en otros grupos y juegos. Pienso esto como una estrategia unificadora, solemos pensar a los video jugadores como grupos particulares y con rasgos específicos, sin embargo, estoy seguro que podemos identificar paralelos en otros grupos de jugadores. Dentro de la comunidad de jugadores hay algunos que descubren la industria de los deportes electrónicos y buscan formar parte de ella, todos aspiran a convertirse en atletas digitales, pero eso significa comenzar organizando un equipo y participando en torneos locales sin tener ninguna ganancia, a veces sin tener un equipo completo o sin un entrenador de base que los acompañe en todo el proceso. A ellos los identifico como jugadores amateurs.

Algunos de estos equipos comienzan a implementar otra serie de estrategias para aumentar su visibilidad y suelen buscar formas de obtener patrocinios, a veces de negocios locales. Los equipos con estas características suelen inscribirse en torneos más grandes donde pueden obtener premios que luego revenden o reparten entre los miembros. Estos ingresos, aunque sean mínimos, crean una serie de prácticas, compromisos y responsabilidades con sus socios. Estos equipos suelen desarrollar organigramas que muestran estructuras jerárquicas que detallan el tipo de relación que mantienen los miembros entre sí. En estos equipos encontramos a los jugadores semi profesionales.

Los jugadores profesionales, como podrá intuirse, forman parte de un nicho muy reducido. Los equipos en este nivel poseen un ingreso económico regular que está atravesado por situaciones contractuales, en estos casos los jugadores aparecen ya como empleados de las organizaciones deportivas. Se trata de equipos que entablan lazos comerciales más diversos y las competencias en las que participan suelen dejar más premios o ganancias económicas. Producto de todo esto, los jugadores profesionales se dedican a tiempo completo a jugar y competir en distintos lugares del mundo.

Considero que es importante tener en mente tres ideas preliminares esenciales, primero, este cambio se hace evidente cuando los jugadores poseen expectativas alrededor de los videojuegos y del tiempo que pasan con ellos, esto modifica

inevitablemente la forma en que los jugadores se relacionan con otros, pero también con los artefactos tecnológicos que les permiten conectarse, jugar y entrenar.

En segundo lugar, para mí es fundamental entender la experiencia del nivel amateur y semi profesional porque representan una situación común a la mayoría de los jugadores mexicanos, en este punto me apego a Boellstorff (2008) cuando explica que necesitamos indagar en las experiencias comunes más que en los casos excepcionales, puesto que los segundos nos llevarán a explicaciones que difícilmente nos ayudarán a entender lo cotidiano. Mi interés por el registro cotidiano reside en enfatizar que la transición de los videojuegos a disciplinas deportivas supone una serie de ajustes constantes, de procesos improvisados, desatinados y regulados por distintos actores al interior de los equipos creados por los jugadores.

Finalmente me parece importante partir de la idea de que el juego es una actividad paradójica que engloba lo divertido y lo serio, lo que lo convierte en un objeto difícil de encapsular en un concepto. Las fronteras teóricas del juego están siempre en movimiento y su definición debe estar situada dependiendo de las condiciones de quien, cuando y donde se juega. Huizinga (2012) lo señaló con claridad al enfatizar este rasgo oscilatorio que caracteriza al juego. Esto representa un primer intento por identificar una serie de situaciones y circunstancias en las que juegan los video jugadores mexicanos. Plantear una definición de juego es quizá una tarea demasiado amplia y complicada para resolverla teóricamente, por esta razón utilizaré el ejemplo concreto de los equipos amateurs y semi profesionales para intentar resolver esta cuestión.

Como veremos, los casos de jugadores exitosos son bastante reducidos, en cambio la mayoría de los jugadores suelen encontrarse saturados de actividades y responsabilidades, con miras a un futuro tocado por la incertidumbre donde lo único constante es el cambio. En una situación así, jugar suele verse como una actividad infructuosa y que debilita la capacidad de los jóvenes para concentrarse en lo que sus familias consideran importante: estudiar, conseguir un trabajo, estabilizarse.

Esta tensión, si bien refleja un cambio en la perspectiva que cada generación tiene sobre lo que significa ser productivo, también nos permite notar la importancia que

tiene el juego en este cambio discursivo. Cuando se comienza a jugar de forma sistematizada, reflexiva y técnica, el juego debe abanderar valores, compromisos y responsabilidades que lo hacen aceptable a la perspectiva adulta. Este cambio requiere la aparición de jerarquías con sus consecuentes intercambios simbólicos y relaciones de poder, la construcción de redes sociales que incluyen a personas de distintos estados y países, así como el desarrollo de estrategias para aprender y negociar con los otros.

En esta investigación notaremos que el crecimiento profesional de los jugadores no depende únicamente de sus habilidades en el juego, para algunos se trata de construir marcas a partir de sus organizaciones deportivas, en otros casos se enfatiza el trabajo de entrenamiento y formación del "capital humano"[2] y para otros depende de hacer todo al mismo tiempo. En estas condiciones, la constancia de todos los participantes aparece como un valor central, especialmente cuando los equipos amateurs no poseen un contrato legal que retenga a los jugadores en cada equipo.

Debido a esta búsqueda por convertir el juego en una actividad más seria, notaremos la presencia de un discurso cercano al emprendedurismo, el freelance y la auto explotación como las únicas vías posibles de obtener una cierta estabilidad en el negocio de los deportes electrónicos. Encontraremos entonces que una de las primeras tensiones que experimentan los equipos es lidiar con la figura del dinero. Los equipos amateurs y semi profesionales buscan mantener la pureza del juego, aunque esto suele terminar complicando el aprendizaje de estrategias para ganar dinero de esta actividad.

[2] En este texto utilizo la idea de capital humano a partir de lo que escuché y aprendí con uno de mis interlocutores que había terminado su carrera en administración de empresas. En esencia, el término busca identificar al conjunto de personas que forman parte de una empresa o institución económica. Desde esta perspectiva, los equipos -muchas veces llamados organizaciones deportivas por los mismos interlocutores- están conformados no por jugadores sino por un "recurso humano" al que se busca formar para aumentar su destreza, experiencia y conocimiento sobre el juego. Me parece útil rescatar esta perspectiva porque nos permite comprender la forma en que algunos jugadores perciben la industria de los deportes electrónicos, de sus equipos y, por supuesto, de sus jugadores.

Todo esto me llevó a pensar en cómo se estructura el proceso de profesionalización de los videojuegos. Originalmente había pensado acompañar de manera presencial a los jugadores en ese trayecto, sin embargo, la Pandemia cambió todos mis planes de forma radical y espontánea. Esto no evitó que los jugadores siguieran jugando y entrenando, lo que había cambiado era la coordinación de los espacios y tiempos a través de distintas plataformas socio digitales.

Decidí participar en los equipos como miembro de las mesas directivas que los organizan, lo que me dio la oportunidad de involucrarme en una gran cantidad de actividades, conversaciones y entrenamientos. La entrada al campo supuso, en primer lugar, identificar la red de plataformas y herramientas tecnológicas que me sirvieron para estar en contacto con los jugadores, así pude estar disponible para los entrenamientos prácticamente en todo momento.

El trabajo de observación y participación fue intenso, especialmente porque debido al encierro por la Pandemia pude pasar mucho tiempo frente a la pantalla. Busqué llevar un registro lo más minucioso posible con la intención de explicar detalladamente las formas en que cada equipo ideaba un plan para convertirse en una organización deportiva que obtuviese contratos y patrocinios de alguna empresa y, por fin, lograr recibir alguna retribución económica.

En este trabajo he tenido la oportunidad de captar las rutinas y reglas de distintos equipos, pero también sus rupturas y excepciones. Me interesaba plasmar de la forma más concreta y clara cómo eran los entrenamientos, los problemas a los que se enfrentaban los jugadores, las tensiones y peleas internas con el fin de mostrar la diversidad de experiencias, ideas y formas en que los jugadores cambian su forma de percibir el tiempo de juego mientras se mezcla con la noción de deporte y tácitamente con la de trabajo.

Mi paso por diferentes equipos me demostró que buena parte de los proyectos no logran crecer por diversas razones como el choque con responsabilidades escolares, la presión familiar basada en el estereotipo de lo que significa ser un video jugador, la falta de experiencia laboral, el mantenimiento de expectativas demasiado altas, la incapacidad para ser constantes, la falta de comunicación entre

los miembros del equipo, ausencia de liderazgo y organización del staff de los equipos, la falta de ingreso económico, a veces todas al mismo tiempo. El trayecto de cada equipo es particular y dentro de estos, las perspectivas de cada miembro son igual de disímiles.

Al final he descubierto que la profesionalización puede ocurrir, pero no siempre de la forma imaginada. En ocasiones los jugadores descubren a lo largo de su trayectoria que son buenos para otras actividades relacionadas al juego, a veces simplemente encuentran una cosa más interesante a la que dedicarse. Por esta razón, una parte de mi trabajo busca rescatar las voces de quienes resignifican la idea de formar parte de la industria de los video juegos. A veces integrándolos a sus actividades académicas, en otros casos utilizándolos como herramientas para sus trabajos.

En última instancia, este trabajo aspira a comprender la presencia de los videojuegos en la vida contemporánea, así como abonar en nuestra reflexión sobre el lugar que ocupa el juego en una sociedad que se encuentra anclada profundamente a ciertos artefactos tecnológicos, como las computadoras, tablets, teléfonos celulares y demás variaciones que incluyan una pantalla para el entretenimiento y el ocio.

Estructura general del trabajo

La estructura de este trabajo es la siguiente. En el primer capítulo discuto los aspectos teóricos esenciales en torno al juego, en esta parte hago un repaso sobre algunos recursos conceptuales para pensar el juego, así como los límites y vacíos alrededor de este. Paralelamente enfatizo la tendencia de algunas instituciones para regular el tiempo de juego y de caracterizarlo como una especie de desperdicio del tiempo. En el capítulo dos busco reflexionar sobre la peculiar relación que existe entre el dinero y el videojuego, esta ruta me permitió explorar la noción de valor desde la perspectiva de David Graeber y la aceleración temporal propuesta por Judy Wajcman. Ambas perspectivas comparten una preocupación por la forma en que el consumo y la lógica de la eficiencia ocupan un lugar central en cómo se conducen

las personas en la actualidad, lo que inevitablemente modifica nuestra lectura sobre lo que hacen los video jugadores cuando entrenan.

En el tercer capítulo encontrarán el trabajo etnográfico que llevé a cabo desde enero del 2019 a octubre del 2021. Una parte de esta sección está dedicada a reflexionar sobre lo que significa hacer una etnografía donde lo digital ocupa un lugar central y también en las implicaciones metodológicas que esto tuvo para la construcción del objeto de investigación, así como de las estrategias que realicé para mantener contacto con mis interlocutores.

El capítulo cuatro muestra las perspectivas de cuatro jugadores veteranos que han logrado incluir los videojuegos en sus trabajos o actividades profesionales. El objetivo de esta sección es mostrar una perspectiva que contrasta profundamente con mis hallazgos durante mi participación con equipos de deportes electrónicos amateurs y semi profesionales. Hay un cierto aire de crudeza en las perspectivas de mis entrevistados que sirve para mostrar que los jugadores que mantienen la idea de ganar dinero con los videojuegos, poco a poco van deconstruyendo el imaginario del atleta digital tal como es difundido por la industria cultural de los deportes electrónicos.

En las palabras de mis entrevistados encontraremos muchos argumentos que contradicen frontalmente buena parte de las ideas que encontré durante mi participación con los equipos, mi objetivo es hacer evidente la importancia que tiene desmitificar la figura del atleta digital para encontrar otros recursos, medios y rutas para profesionalizar el gusto por los videojuegos.

En el capítulo cinco presento algunas ideas finales sobre el proceso de profesionalización de los equipos, en esa misma sección planteo algunas líneas de investigación que pueden ser exploradas, así como una agenda de investigación sobre videojuegos para México y Latinoamérica, considero que esto contribuirá a abrir más discusiones sobre los jugadores, pero también sobre nuestra reflexión teórica sobre el juego. Un asunto que, como veremos, permanece pendiente para nuestra disciplina en la región.

Capítulo 1. Recursos teóricos y planteamientos iniciales

Perspectivas elementales para pensar el juego

La esencia de jugar no es un "hacer como…", sino un "hacer una y otra vez", la transformación de la vivencia más emocionante en un hábito […]

El hábito entra en la vida como juego; en él, aun en sus formas más rígidas, perdura una pizca de juego hasta el final.

Walter Benjamin, Juguetes.

Para abordar la forma en que los videojuegos se convierten en disciplinas deportivas es necesario distinguir los recursos teóricos que han sido utilizados para pensar, en primer lugar, al juego. Este no es un asunto menor, los estudios de la antropología sobre el juego son un campo temático amplio, aunque paradójicamente poco estudiado. En parte porque, como lo explica Hamayon (2016), el juego suele percibirse como un tema poco serio. De aquí que la palabra "juego" se haya cambiado en algún momento por "ritual" en los journals de la Asociación Americana de Antropología, agregando -supuestamente- una especie de formalidad y seriedad en el discurso académico.

Esto produce una plasticidad del concepto y lo hace hasta cierto punto inaprehensible, las fronteras que separan al juego del ritual, de la ceremonia, del trabajo o del deporte son bastante finas y difíciles de estandarizar, de tal forma que en cada juego encontraremos una configuración distinta y, por lo tanto, una configuración conceptual diferente. Esta maleabilidad no ocurrió de forma espontánea, en la historia encontramos ejemplos de diversos pensadores que han reflexionado sobre jugar. En algunos casos las ideas giran en torno a su utilidad para el desarrollo de las personas, para otros se tratará de su importancia simbólica en los procesos sociales, en otros casos hay una preocupación por la organización taxonómica del juego (Enriz, 2011). Estas tres rutas representan apenas un paso en la historia del pensamiento humano alrededor de jugar, pero nos deja claro que seguimos teniendo una tarea pendiente: definir con claridad qué es el juego,

entender cómo lo practican las personas, el lugar que ocupa en las dinámicas cotidianas y su consecuente transformación a otras actividades como deportes, rituales, trabajos o espectáculos.

En esta sección me interesa revisar brevemente los principales temas que han servido para pensar el juego y los videojuegos. Se trata de una exploración abierta puesto que incluye reflexiones desde la sociología, los estudios sociales del trabajo y la comunicación, aunque enfatizaré las reflexiones antropológicas sobre el tema. Esta diversidad nos demuestra de entrada que el estudio del juego es un tema que puede alimentarse de forma inter y multidisciplinaria, mi objetivo es recuperar las ideas fundamentales que sirvan para pensar los hallazgos que discutiré en los siguientes capítulos.

Un poco de historia: regular el acto de jugar

Aunque el juego parece ser antagónico de la vida corriente -a tal punto que puede momentáneamente cancelarla- ocurre simultáneamente con ella. Esto constituye uno de los rasgos paradójicos y contradictorios de jugar. Sin embargo, la experiencia de los equipos amateurs y semiprofesionales nos muestra que el juego adopta rasgos disciplinarios que lo profesionalizan. Es decir, se quita el principio de libertad de juego para convertirse en una obligación.

A lo largo de la historia de la humanidad ha ido cambiando la forma en que concebimos el tiempo dedicado al juego. Hamayon (2016) explica que en los siglos III y IV la religión cristiana atendió particularmente la regulación de la fe de las personas a través del control del tiempo libre, de fiesta y, finalmente, de juego. Bajo el gobierno de Teodosio I, el cristianismo condenó la demostración de honor a los juegos griegos y romanos, debido a que en ellos se encontraba un espectáculo que condensaba realidades lejanas a la elevación espiritual.

En el siglo III, Quinto Septimio Florente Tertuliano, escribió el texto apologético De Spectaculis, donde se criticaba a los juegos por atentar contra la moral y se desacreditaba a quienes asistían a estos espectáculos por sus raíces paganas y de

adoración a otros dioses, por lo que terminan agitando a una audiencia y estimulándola a la confusión (Hamayon, 2016, p. 39).

Por lo tanto, la muestra de valor de los gladiadores durante los espectáculos circenses era razón de escándalo para los cristianos de aquel tiempo, el goce producido por el juego no solo aparecía por la admiración de otro hombre sino también por su carácter sacrificial. El juego enfatiza la celebración de la destrucción y la muerte. Tertuliano también dedica parte de su crítica al teatro (con lo que podemos corroborar nuevamente la polisemia del juego) porque permite a los hombres jugar con la creación de dios y de construirle significados distintos.

El teatro funciona como un engaño que puede confundir al espectador a tal grado que no pueda distinguir lo sagrado de lo profano, la obvia cercanía del teatro con otras actividades como la danza, la lucha, la gimnasia o cualquier otra forma representacional y/o performática son prácticas que desvían la atención de los hombres a lo superficial. Basilio de Cesárea en el siglo IV también condena a los hombres que mueven sus piernas sin control, que “saltan locamente” o bailan en vez de hincarse ante dios. Juan Crisóstomo en el siglo V señala con claridad tres actividades que son reprochables: bailar, saltar y reír.

En general, la perspectiva cristiana de esta época constituye una reglamentación moral sobre el buen uso del cuerpo para ciertas actividades. El juego es, por lo tanto, la cúspide de un cuerpo descontrolado, no sometido a las leyes de dios. Está claro que, para otras culturas, la danza (generalmente acompañada de saltos, cantos y otros juegos) tiene un lugar importante en sus rituales religiosos y espirituales (Hamayon, 2016, p. 47). Sin embargo, en la tradición cristiana el cuerpo es un instrumento que debe servir a dios, de tal forma que, si utilizamos nuestros ojos para servir a nuestros deseos pecaminosos, estamos faltando al dios creador y a sus principios.

Las personas podían faltar a dios si utilizaban el cuerpo para otros fines, pero también si cuestionaban el destino, por ejemplo, jugando a los dados o cualquier otro juego de azar. Para los sacerdotes de la época era pertinente pensar quién controlaba los dados y cómo se establecía la victoria o derrota del jugador. La

respuesta inmediata es que estos juegos solo acercaban a fuerzas malévolas. Cuestión similar ocurre con las prácticas de adivinación, porque suponían cuestionar el proyecto de dios, su voluntad. Comprender esto significaba experimentarse como igual a dios, mientras que la iglesia espera que sus fieles acepten la causalidad inevitable divina sin cuestionarla y sin intentar adelantarse a la comprensión de los hechos que ya están dispuestos para cada individuo.

Agustín de Hipona contribuye a las críticas contra el juego, el teatro y la representación, cuando pregunta "¿Qué clase de compasión es esa cuando vemos a otros representar malestares ficticios?". La cuestión apunta no solo al carácter pervertido de fingir un malestar, sino también de experimentar una compasión que no es "real", sino producto de una mímica; hacer como si es un acto vacío y para los cristianos de los siglos II, III y IV bien podría interpretarse como una posesión (Hamayon, 2016, p. 50).

Para la tradición cristiana, el juego era una actividad que debía ser alejada en la medida de lo posible de su iglesia, de aquí que hubiera largos debates teológicos que trataban el asunto de si Jesús habría en algún momento reído y jugado durante los primeros años de su vida, aunado a esto aparecieron tratados donde se intentaba distinguir en qué momentos la risa podía ser seña de benevolencia o de maldad. La misma formación de los sacerdotes, al menos durante estos primeros siglos, no incluía ninguna actividad relacionada a la danza, la actividad física y mucho menos al juego.

De acuerdo con Hamayon (2016), la iglesia cristiana es una de las primeras instituciones que distingue entre juego libre y reglamentado. El primero no supone ninguna forma de control corporal y se le asocia con actos frívolos, infantiles y de ocio que estimulan la confusión espiritual. En cambio, el juego reglamentado y agónico puede ser fácilmente transformado a otras disciplinas y prácticas útiles para la vida social, por ejemplo, el ejercicio militar o el deporte. El juego entonces es aceptado siempre y cuando permita el desarrollo de la destreza, la valentía, la danza deja de ser "antirreligiosa" para ser un acto de puro entretenimiento y con el paso del tiempo, adquiere rasgos disciplinarios y de control corporal excesivo que lo

acercan a una práctica mítica y de estética elevada, por ejemplo, con el ballet. Cualquier otra forma de uso del cuerpo fuera de la disciplina bien puede interpretarse como un acto obsceno y salvaje.

En esencia, podríamos decir que todas las actividades son potencialmente pecaminosas si las intenciones con las que los hombres las llevan a cabo persiguen la distracción o la confusión espiritual. Hamayon (2016) trae el ejemplo de que, desde la perspectiva de Tertuliano, andar a caballo no es un acto que atente contra dios, pero sí montarlo para ganar una carrera.

Otro aspecto que resultaba problemático para la religión cristiana era cuando el juego se mezclaba con la avaricia y la ambición, así que la relación del juego con el dinero se consideraba también pecaminosa y productora de ociosidad. Los juegos de azar no solo ponían en cuestión la causalidad divina, sino que también estimulaban el gusto por las frivolidades, que se pensaban como apartadas de la verdad. Ambrosio de Milán, en el siglo IV, condenaba estos juegos porque hacían que las personas pidieran dinero prestado, además de que malgastaban su tiempo en esta actividad en vez de dedicarla a la oración.

No todos los juegos tuvieron este destino, algunos comenzaron siendo rechazados y después aceptados. En 1254, el rey Luis de Francia, promulgó la prohibición del ajedrez sin embargo cambió de opinión cuando consideró que el movimiento de las piezas no dependía del azar sino de la razón. Este principio hacía que el ajedrez adquiriera un rasgo honorable porque sobrepone el pensamiento a la ambición, la suerte y el azar.

Es indudable la capacidad que tienen las instituciones (políticas, religiosas, educativas) en la regulación de los juegos, de su categorización y prohibición. En el prólogo al texto *Deporte y ocio en el proceso de la civilización* de Elias, Mier (2014) explica que “el deporte reclama la participación de una diversidad de instituciones en todos los países, es evidente la presencia del espectáculo y adquiere una capacidad insólita de intervenir en la formación de identidades sociales e individuales” (p. 9).

Valdría la pena notar qué juegos se consideran públicos, privados, cuáles están permitidos para ciertos grupos sociales y cuáles prohibidos. También es necesario pensar que hasta nuestros días se mantiene la idea de que el juego está relacionado con el tiempo de ocio y que se opone al tiempo serio, útil y productivo, aun cuando seamos testigos de su uso en los espacios laborales y de aprendizaje (Hamayon, 2016, p. 62).

Elias (2014) en su reflexión sobre el proceso civilizatorio y su relación con el ocio y el deporte, nota que alrededor del siglo XVI hubo un cambio en las normas sociales de conducta y de sentimientos en algunos círculos de las clases altas. Esta reglamentación modificó lo que Elias distingue como “excesos de autocastigo y autoindulgencia”, el término utilizado en la época para enunciar este cambio fue “civismo”, concepto acuñado por Erasmo de Rotterdam.

La aparición del civismo modificó profundamente las formas de jugar y de practicar algunos deportes como el fútbol o el rugby, en ambos casos hay un desarrollo de normas específicas para jugar. Caso similar fue el del boxeo, donde se fueron estipulando reglas más específicas sobre qué partes del cuerpo estaba permitido golpear, el uso de guantes (lo que incluía regular su fabricación, medidas, acolchonamiento), el tiempo de los encuentros, la clasificación de los peleadores, la intervención de un árbitro, etcétera. El fortalecimiento de las reglas supone, para Elias, un aumento en la sensibilidad en lo que se refiere a la violencia (2016, p. 28). Las reglas impiden que se trate de expresiones violentas, sino de la construcción de igualdad de condiciones.

Si bien el trabajo de Elias abarca con especial detalle el desarrollo del deporte en la sociedad inglesa de los siglos XVII y XVIII, es cierto que su reflexión es pertinente para notar que la transición de los juegos a deportes estuvo movida por cambios políticos que configuraron esa sensibilidad cívica que interesa a Elias, lo que incluye el desarrollo de un gobierno parlamentario, de la aristocracia, la gentry y el nacimiento de clubes que organizaban actividades para los caballeros ingleses. Desde la mirada del sociólogo alemán, el deporte en las sociedades industrializadas tiene la finalidad de proporcionar actividad física a una población que tiene muchas

actividades sedentarias, además de que permite lidiar con el estrés propio de la vida en sociedad.

Esta es otra razón por la que los juegos competitivos y los deportes deben ser regulados, no solo porque contribuyen al desarrollo de carácter y de ciertos valores morales y éticos, sino también porque las personas necesitan liberar sus tensiones e impulsos violentos de forma ordenada. Antiguamente, explica Elias (2014), las personas recurrían a enfrentamientos entre hombres o entre hombres y animales, hubo también ajusticiamientos en plazas públicas o peleas entre animales, actividades que hoy bien pueden parecernos salvajes, lo que refleja una especie de proceso civilizatorio producto del desarrollo de la sensibilidad en las sociedades. Los deportes y juegos reglamentados proporcionan escenarios ficticios donde podemos experimentar emociones sin los peligros y riesgos que esto podría tener en la vida real. De acuerdo con Elias (2014), todas las actividades recreativas tienen esta función.

Como veremos, la concepción del juego y el deporte aquí ha tomado una interpretación diferente. La regulación del juego no se limita al aspecto religioso o espiritual, sino que de hecho está profundamente relacionado con el devenir de la vida social. Para Elias (2014) es claro que los juegos se convierten en deportes porque pasan por un proceso civilizatorio donde adquiere mayor relevancia el aspecto simbólico de las prácticas lúdicas. El juego y el deporte son ejes fundamentales de la experiencia sensible de las personas, les permite controlar sus emociones y regular su interacción con otros. Si esto no ocurriese, el sociólogo alemán advierte que los humanos quedarían “a merced de sus impulsos”, lo que terminaría por producir insatisfacción, frustración y una sensación dolorosa debido a la inadaptación del individuo.

Hasta aquí hemos notado que jugar por el puro placer parece una actividad inadmisible, que está permitida solo en etapas bien definidas del desarrollo humano. Por otra parte, el juego regulado y transformado en deporte debe tener forzosamente un sentido, por ejemplo, perseguir el apaciguamiento de las emociones intensas.

El espectáculo deportivo provee entonces no solo una regulación emocional para los jugadores, sino también para quienes presencian los enfrentamientos simbólicos entre distintos grupos sociales, llámense regiones, comunidades o naciones. En la siguiente sección ahondaremos un poco más en este tema.

El juego y lo simbólico

Enriz (2011) en su revisión teórica explica que el carácter simbólico del juego destaca la forma en que esta práctica configura la experiencia de sí mismo, en el sentido de que articula el entendimiento de una lengua, del entorno social y del otro como un recurso que permite la reflexión sobre uno mismo. Por otra parte, explica el autor, el juego encuentra un correlato en la experiencia grupal, permitiendo la articulación de personas y relaciones donde finalmente se construyen identidades para interpelar al otro.

La dimensión simbólica se enriquece si consideramos la profunda relación que existe entre el juego y el rito a partir de las reflexiones de Levi-Strauss (1964) y Eliade (1973). Para el antropólogo francés, el juego permite entender el ordenamiento social y los sistemas de pensamiento. Mientras que el juego es un fenómeno que parte de una situación inicial y se resuelve mediante un desnivel generado entre los sujetos, el rito es una situación asimétrica que se resuelve estableciendo un nuevo conjunto homogéneo. Levi-Strauss piensa al juego como opuesto al ritual porque en este el objetivo es recuperar la afinidad entre dos grupos, el juego -en cambio- es disyuntivo, distingue entre victorias y derrotas. Quizá una de las dificultades, como explica Enriz (2011), es que desde esta perspectiva quedaría pendiente explicar el caso de los juegos colaborativos, donde no hay competencia entre los miembros, sino que se persigue colectivamente un objetivo.

En el caso de Eliade (1973), el juego se enmarca en el vínculo entre mito y rito. Ambos constituyen un orden propio y particular que se presume perfecto, con sus propios parámetros y valores. En esta perspectiva, el juego permite ejecutar implícitamente ciertos mitos a través de sus ritos particulares: jugar eleva al ser

humano a un estado de divinidad y plenitud, sirve también para representar la inevitable pérdida y expulsión de este lugar y la posibilidad de recuperar su condición de jugador.

Cuando pensamos al juego como un símbolo de la cultura es inevitable que percibamos un poder activo que lo atraviesa. Juegos y juguetes son hilos conductores que nos mantienen conectados a través del tiempo, conservando parámetros comunes a pesar de los cambios contextuales. En este sentido, la reflexión de Geertz sobre la pelea de gallos y el trabajo de descripción densa como metodología también ocupa un lugar importante en esta dimensión, donde quedan señaladas las distintas instancias sociales que deben estar presentes para que un juego ocurra. Paralelamente quedan descritos los términos de ritual cuando se establecen lazos entre animales y dueños, situación que observaremos también en los lazos que los jugadores hacen con los personajes y sus historias estructuradas como mitos donde aparece el heroísmo, la superación de problemas y dificultades que son experimentadas vicarialmente por los jugadores.

La dimensión simbólica también podemos encontrarla en el estudio antropológico de la integración del juego a un contexto y condiciones específicas. Quecha (2014) por ejemplo aborda el juego como la forma en que niños migrantes elaboran un significado sobre quiénes son, las dificultades que atraviesan. En este sentido, el juego es un ejercicio de reconocimiento de la agencia de los niños para entender el contexto y a sí mismos. El juego de los niños migrantes que investiga Quecha (2014) podría estar enmarcado paralelamente en lo que Enriz (2011) identifica como perspectivas que enfatizan las relaciones que los sujetos establecen con el juego como parte del desarrollo y la formación. Quecha (2014) reconoce la oportunidad que el juego ofrece a los niños para suspender momentáneamente la realidad del aquí y ahora, con lo que surge un imaginario que les permite pensar e imaginar situaciones distintas.

Como vemos, lo simbólico del juego no es solo un recurso teórico que nos permite caracterizar algunos de sus rasgos, sino que se trata de elementos que podemos observar directamente en la forma en que las personas juegan. Todos los juegos

incorporan una cierta carga mitológica que permite al jugador imaginarse desde otro lugar, lo que supone en primer lugar pensarse, pensar al otro y al lugar en el que se juega para inventar -propiamente- un mundo virtual, donde otras cosas son posibles.

El juego y lo corporal

La experiencia estética que se tiene cuando se juega supone una especie de germen de otras actividades elevadas, rituales o naturales ensayadas. Este rasgo es planteado principalmente por Huizinga (2012) y Mauss (1971).

Me interesa destacar la idea de técnica corporal de Mauss, porque es un excelente recuerdo para describir la forma en que las personas juegan un videojuego -incluso cuando aparentemente se trate de una actividad pasiva-. Explicar las prácticas de los video jugadores requiere de un trabajo de observación que permita explicar cómo utilizan su cuerpo para jugar. Mauss señala de forma brillante que en cada cultura las personas llevan a cabo las actividades más comunes -como caminar, marchar, dormir- de distinta manera. Las técnicas corporales son “fenómenos sociales diversos, que siguen sin poder explicarse de forma conceptual y/o abstracta” (Mauss, 1971, p. 338).

Si bien todos hemos tenido la experiencia de jugar un videojuego en alguna ocasión, explicar el proceso de entrenamiento de un equipo de deportes electrónicos es complicado porque, como explica Mauss (1971), aparece como un hecho concreto, uno que experimentan los jugadores y que está escondido a plena vista. En el entrenamiento hay una enseñanza técnica y un aprendizaje que va cambiando con el paso del tiempo. De aquí mi interés por entender el proceso de maduración que deben atravesar los jugadores, para Mauss es claro que las técnicas se aprenden lentamente y suponen implementar actitudes corporales específicas, en el caso de los videojuegos no solo de controlar el cuerpo sino también de pensar el juego, de leerlo.

Todos los jugadores deben estar sentados para poder jugar, sin embargo, podríamos plantear que no cada uno se sienta de manera totalmente diferente. De hecho, es posible que encontremos una serie de objetos distintos -dependiendo el lugar, la cultura- que interactúan con el cuerpo mientras este permanece sentado. Encontraremos sillas que ofrecen soporte lumbar y previenen de dolores en las rodillas, espalda, cuello, brazos y manos después de largas sesiones jugando. Esto supone también una forma de concebir al cuerpo, de tratarlo y habituarlo a una serie de rutinas para mantenerlo cómodo, lo que sea que eso signifique en cada contexto.

Mauss (1971) llama la atención sobre la importancia que tienen los aditamentos que agregamos a nuestro cuerpo y que lo modifican de alguna manera: ropa, calzado y en general cualquier otro adorno extra. Esto significa que estar sentado presionando botones es producto de un proceso de refinamiento corporal.

Esto también nos lleva a desmitificar la idea de que el cuerpo no tiene ningún interés cuando planeamos investigar a un grupo de video jugadores, de hecho, es fundamental que notemos la centralidad que tiene el cuerpo para una práctica que depende -al menos en principio- de la coordinación ojos y manos. En distintas ocasiones encontraremos este argumento en los beneficios que tiene el uso de video juegos en niños, sin embargo, valdría la pena recordar que el ojo y la mano se encuentran integrados a toda una experiencia corporal que bien puede incluir desde el espacio dispuesto hasta la elección de controles o pantallas para jugar.

Aunque partamos del hecho de que estar sentado no supone ningún tipo de esfuerzo corporal, si consideramos las reflexiones de Mauss acerca del reposo, así como la distinción sobre las formas correctas para sentarnos, llegaremos a la importancia que tiene aprender a conducir el cuerpo y su profunda relación con el reflejo de valores y creencias, especialmente con los video jugadores.

Observar las técnicas de los video jugadores también nos permitirá notar algunas particularidades que pueden pasar completamente desapercibidas, por ejemplo, el hecho de que los equipos adoptan rutinas de entrenamiento de equipos coreanos, chinos o japoneses. El hecho de que estos países sean predominantes responde al hecho de su alto porcentaje de victorias y de torneos ganados, lo que supone

identificarlos como expertos o autoridades en el tema. Esto también refleja una especie de jerarquía que permite el desarrollo de nuevas técnicas corporales cuya distribución está asociada a un fenómeno global. Por otra parte, esta adopción y refinamiento de las técnicas corporales implica también la construcción de un linaje de enseñanza, para Mauss (1971) significa que la técnica existe en la medida en que puede ser transmitida o repensada como parte de una tradición.

La transmisión de las técnicas corporales no es un asunto superficial. El adiestramiento y la enseñanza suponen un campo fructífero para el pensamiento antropológico porque el cuerpo aparece aquí anudado a las creencias y las tradiciones impuestas al uso del cuerpo, en este caso, para jugar y convertirse en un atleta electrónico. De tal manera que la vinculación entre motricidad humana y cultura revelan que la primera no tiene nada de natural.

En el caso de los video juegos, resulta esencial asumir desde el primer momento la forma en que nos encontramos rodeados de una gran cantidad de artefactos tecnológicos, el acto mismo de conectarse para jugar implica un conjunto de técnicas mediadas por máquinas. Utilizo los conceptos de técnica y máquina con el fin de apegarme a la perspectiva maussiana, una relectura de su perspectiva nos ofrecerá una serie de principios fundamentales que pueden aplicarse a casi cualquier cosa que las personas hagan.

Me interesa esta posición sobre la técnica porque enfatiza la forma en que las personas utilizan el cuerpo cotidianamente. Es a través del cuerpo que los video jugadores, tengan o no la aspiración de convertirse en atletas digitales, tienen acceso a los mundos virtuales. Se trata de una mediación fundamental sin la cual no podríamos comprender cómo son utilizados los juegos o cómo son construidos los significados alrededor de esta práctica.

El hecho de que los video juegos formen parte de la cotidianidad de los jóvenes es ya una razón que nos obliga a considerar cómo es utilizado el cuerpo en estas condiciones, qué se necesita saber para jugar, qué objetos son esenciales y cómo se aprende a utilizarlos para poder participar en el juego. En su manual de etnografía, Mauss (2006) propone un listado de situaciones que pueden observarse

para construir una descripción detallada de los elementos que configuran una técnica corporal.

Desde la técnica de parto, pasando por la forma en que se duerme hasta la forma en que se respira, cada aspecto supone una serie de hábitos del cuerpo que se enseñan y se encuentran evolucionando constantemente. No hay, por lo tanto, una técnica concluida.

La utilidad del concepto de técnica corporal en el estudio del deporte es innegable (Guedes, 2018; Parlebas, 1992; Rosa, 2020; Solanes, 2012), sin embargo, el estudio de los video juegos como disciplinas deportivas no ha sido explorada detalladamente en esta clave. Este vacío refleja una cierta creencia en torno a nuestra definición de deporte, parece que si el cuerpo permanece inmóvil entonces no se está ejercitando y, por lo tanto, nos cuesta identificarlo como una disciplina deportiva.

Un punto de partida, aunque no pude compartir presencialmente el espacio con mis interlocutores no hay otra forma de estar en ese campo mediado si no es a través del cuerpo. Esto parece contradecir tajantemente la forma en que Mauss concibe el trabajo de campo -uno donde el investigador comparte el mismo espacio y tiempo con sus interlocutores-, sin embargo, en el capítulo dedicado a la reflexión metodológica encontraremos también una serie de argumentos que permitirán identificar límites y alcances del concepto del etnólogo francés.

Si bien el cuerpo es la primera forma de mediación para jugar, podemos tomarlo como punto de partida para indagar en las experiencias emocionales, éticas y morales (Solanes, 2012) que los jugadores atraviesan mientras aprenden a ser atletas digitales. Aprender a mantener un estado mental se encuentra ligado profundamente a cómo se dispone el cuerpo a lo largo del proceso de entrenamiento, lo que puede incluir desde estiramientos, descansos, micro-juegos con el fin de controlar el nivel de atención que los jugadores prestan al juego y al entrenamiento en general. Ese estado mental puede considerarse también una parte de los hábitos corporales, en el sentido de que configuran parte de la experiencia humana mediada por la cultura.

Durante una partida el jugador no solo adquiere un cierto nivel de reflexividad sobre lo que hace en el juego, también aprende a reconocer las formas y experiencias del otro -compañero y contrincante- a través de sus interacciones. Cada partida en un juego como LoL obliga a los jugadores a adquirir e interpretar significados distintos dependiendo de los contextos y situaciones en que se encuentre el jugador: la importancia que tiene ganar en un juego que no es reconocido popularmente, el lugar que tiene la ilusión de ser un atleta digital en sí mismo, establecer y mantener un ambiente amistoso y de solidaridad con quienes se comparte tiempo de juego o la forma en que uno debe experimentar el fracaso de una derrota. Se trata de reflexiones más cercanas a una moral y una ética que suele pasar desapercibida a lo largo de la experiencia de juego.

Partir de la idea de técnica corporal nos obliga a pensar en cómo es la experiencia de instalar formas particulares de observar, hablar, sentir y pensar para alcanzar una estética propia de un juego como LoL. Solo así entenderemos la emoción que los jugadores sienten cuando escapan del enemigo teniendo poca vida, robar un objetivo del equipo contrario para dar ventaja al propio, gastar la menor cantidad de poderes para obtener la mayor cantidad de oro o matar a los cinco contrincantes combinando las habilidades disponibles, se trata de situaciones que reflejan la habilidad de los jugadores y los convierten en figuras admirables, casi míticas.

La noción de técnica corporal nos permite comprender la lógica de las técnicas como medios para lograr un control del personaje tal que permita sacar la mayor cantidad de provecho para lograr un objetivo. Por esta razón toda técnica se encuentra en evolución, siempre es posible encontrar una manera novedosa de mejorar el rendimiento. Como en cualquier otro deporte, el jugador participa en una situación donde su cuerpo debe obedecer una serie de principios y reglas preestablecidos para poder ganar. La técnica corporal es la señal de que no nos encontramos frente a un juego cualquiera donde se busque únicamente plasmar la fuerza vital, la fantasía, la espontaneidad o la invención.

La intervención de una maquinaria mercadológica global fortalece la idea de los videojuegos como deportes electrónicos, pero también promueve otros hábitos

corporales que los jugadores deben implementar: por ejemplo, la forma en que se interactúa con una audiencia o la imagen que se proyecta a través de Internet, ambas situaciones donde los jugadores deben controlar su cuerpo para hacerlo rentable a una industria hiper competitiva.

Ciertamente nos encontramos frente a un fenómeno sociocultural que mezcla deporte y espectáculo como una especie de producto que sintetiza una gran cantidad de aspiraciones y valores de consumo (Solanes, 2012). Esta no es una situación exclusiva de los deportes electrónicos, los deportistas de otras disciplinas como el fútbol, el básquetbol o el tenis son parte esencial del mundo publicitario y suelen ser considerados como figuras mediáticas. El deporte posee todavía aspiraciones morales y éticas, sigue siendo importante hacer deporte como un medio para mejorar, incluso para forjar carácter, sin embargo, estas aspiraciones se encuentran mezcladas con el mundo de la fama y la popularidad. En este sentido, el espectáculo de los deportes electrónicos representa un paso más en esta ruta.

Al inicio de mi trabajo de campo encontré que los jugadores luchaban vehementemente contra el prejuicio adultocéntrico de que los videojuegos eran una pérdida de tiempo y dinero, el contexto sociocultural en el que nos encontramos, caracterizado por la híper competitividad global, el individualismo, la creciente tecnologización de la vida cotidiana y la viralidad que se gesta en las plataformas socio digitales nos corrobora que los deportes electrónicos fortalecerán su lugar al lado de cualquier otro deporte tradicional. Quizá en un futuro ni siquiera necesiten el apellido de “electrónico”.

Tal vez, como explica Solanes (2012), tengamos que replantear qué significa un deporte. No en el sentido de si un cuerpo permanece móvil o no, si este ocurre en un mundo virtual o no, el caso del proceso de profesionalización de video jugadores hace visible que las disciplinas deportivas, en general, ya habían cambiado desde el momento en que se convirtieron en un producto del mercado. Lo que contribuye a olvidar el valor que posee la dedicación y esfuerzo que un deportista pone para cultivar sus habilidades físicas y mentales.

Cuestionar esta noción estratégica e instrumental que los deportistas digitales adoptan junto con las técnicas corporales que aprenden en sus entrenamientos, nos permitiría también dirigir nuestra atención a qué se supone que es valioso de una actividad como esta. Se trata de una perspectiva que bien podríamos tildar de idealista, pero que se vuelve necesaria al menos para indagar en las formas en que se aprende a ser un atleta digital.

El juego y ¿un espacio virtual?

Uno de los aspectos más complicados del estudio de los videojuegos es que tradicionalmente han sido ligados a una idea de lo virtual que es más cercana a lo que en los años noventa del siglo pasado se pensaba como el ciberespacio. En aquel lugar, las personas compartían simultáneamente un tipo de alucinación colectiva. En principio esta era una idea estimulante, propia de los tecnófilos que veían en cualquier avance tecnológico una posibilidad para mejorar la calidad de vida humana.

El imaginario del ciberespacio y lo virtual se reforzó con una gran cantidad de libros, revistas, cómics y películas que reforzaban la idea de que estar conectado era algo positivo para el desarrollo intelectual de las personas. Basta revisar los números de la revista Wired de aquella época para comprender esta noción, hoy encontramos todavía algunos intelectuales que profesan esta esperanza en las tecnologías del futuro, como es el caso de Raymond Kurzweil.

Sin embargo, esta actitud utópica ante las tecnologías tuvo también momentos de declive, con el tiempo comenzó a aparecer la idea de que el ciberespacio era un lugar donde la gente se alienaba. Un ejemplo paradigmático es la película Matrix (1999) que propone que las personas se han habituado tanto a ese mundo ficticio que ya no pueden distinguir quiénes son ellos mismos realmente. Ambas perspectivas pecan de ingenuas porque dificultan la posibilidad que tenemos para comprender cómo son desarrolladas y luego utilizadas las tecnologías diariamente.

Ciertamente, ambas posturas -utópica y distópica- nos permiten imaginar un futuro, mientras imaginamos las tecnologías vamos modelando también una serie de

posibilidades de desarrollo tecnológico con las que después podemos materializar eso que provino de nuestro ingenio. Como en una especie de profecía autocumplida, podríamos decir que hemos ido materializando los artefactos que décadas atrás hemos imaginado. Así, lo que Vannevar Bush llamó Memex a mediados de los años 40, terminó contribuyendo a desarrollar la computadora personal e Internet. Casi todas las tecnologías -especialmente las digitales- tienen un antecedente soñado.

Hoy la idea de lo virtual, al menos para el estudio de lo digital, se encuentra superada. La razón de esto es porque hoy ya no pensamos lo virtual como asociado al ciberespacio que las personas imaginaban en los años 90 del siglo pasado, nadie está sorprendido por recibir un correo electrónico ni pensando que eso lo conecta a un mundo paralelo a la realidad “real” o “presencial”. En cambio, las personas suelen estar más habituadas a estar siempre conectadas.

Esto no significa que la categoría de lo virtual esté en desuso, de hecho, es muy común escuchar a muchas personas referirse a lo que sucede en Internet como algo propio de una realidad virtual, esto es particularmente común en el caso de los video juegos. Desde esta idea popular de lo virtual, el jugador confunde la realidad de la ficción, conduciéndonos a pensar en una especie de fractura de la realidad. Este es el germen sobre el que está construida la idea de que los videojuegos producen violencia, aislamiento y, en casos más radicales, adicción. Sin embargo, si partimos de la idea de que todos los juegos deben ocurrir en un tiempo-espacio ficticio que pausa momentáneamente la realidad, entonces estamos aludiendo a una concepción filosófica de lo virtual, donde jugar aparece como una práctica que requiere que imaginemos mundos aparte que solo existen en potencia y que en teoría no afectan la realidad.

Valdría clarificar que esta es una idea que debe ser analizada dependiendo los juegos, contextos y circunstancias en las que se juega. Hamayon (2012), por ejemplo, describe que para los suryats las victorias o derrotas de los juegos masculinos pueden tener un efecto directo en el destino de una comunidad.

Encontramos aquí un lazo con un nivel simbólico y mítico del juego, el círculo mágico se extiende más allá de los límites del tiempo-espacio en que las personas juegan.

Para los video jugadores es más fácil identificar cuando están en el mundo virtual que articula al juego, sin embargo, cuando los jugadores no respetan las reglas, hacen trampa o boicotean a su propio equipo encontraremos una ruptura del círculo mágico. Como veremos, la frontera del mundo virtual no se encuentra únicamente en el hecho de estar conectado, sino que implica también asumir una cierta actitud donde el jugador se tome en serio al juego. El efecto que tiene esto, al menos para los otros jugadores, es de malestar, fricciones y discusiones entre los jugadores, cosa que bien podríamos encontrar en cualquiera que actúe como un aguafiestas en algún juego. Esto supone ya una serie de emociones que se desbordan, que escapan del acto de jugar en sí y que bien pueden afectar el desarrollo de la partida.

Resulta, por lo tanto, muy difícil argüir que los video juegos por sí mismos son causa de violencia, adicción o aislamiento social, puesto que son fenómenos que ocurren por diversos factores y que no dependen exclusivamente del juego. Asumir esta actitud implica olvidar los orígenes socioculturales donde se gestan actos violentos y paralelamente que jugar no ocurre en un vacío social. Mesa (2010) explica que esta tendencia a pensar en los videojuegos como causas únicas de algunos males de la vida social están alimentados por la idea de que los medios transmiten cosas que las personas consumen, como si fueran ingeridas y una vez dentro transforman la interioridad de las personas. Una idea que, por cierto, ya había sido utilizada para explicar actos violentos y su relación con la exposición de imágenes violentas en los medios de comunicación, especialmente en el cine y televisión.

El juego, lo económico y lo profesional

La relación de los juegos con una dimensión económica puede ser una señal de que nos encontramos ante una actividad distinta, quizá se trate de un juego de apuesta o un deporte. En esencia me interesa destacar que jugar con la expectativa de obtener una ganancia económica produce una serie de situaciones particulares que modifican toda la experiencia de juego. Esto no significa que el juego pierda

algún rasgo propio de sí, en cambio, nos remite al carácter paradójico y oscilatorio del juego.

Los video juegos, una vez convertidos en disciplinas deportivas tienen sentido gracias a esa dimensión económica que contribuye a establecer buena parte de las rutinas de los jugadores. En principio porque el jugador comienza a concentrarse más en ganar y en hacer todo lo posible para lograrlo, por ejemplo, elegir cuidadosamente a sus compañeras/os de equipo, a un entrenador capaz de ayudarle a mejorar su técnica o una serie de aditamentos que le faciliten llegar a ese objetivo. Es decir, se echa a andar un proceso pedagógico que integra al juego, un conjunto de saberes y prácticas que buscan estimular el trabajo intelectual. La experiencia estética del juego se complejiza, el disfrute ya no reside únicamente en perderse en el juego, sino también en el placer que produce la derrota y/o la victoria observada por una audiencia o en el reconocimiento simbólico -y económico- que eso tendrá para el jugador, por ejemplo.

El punto de partida suele ser producir una categorización donde el juego se opone a lo productivo. Este binomio esencial limitó mi perspectiva durante una parte de mi trabajo de campo, durante algún tiempo yo mismo pensaba que era complicado divertirse durante un entrenamiento y que más bien era necesario mostrar una faceta de seriedad que contribuyera a una actitud disciplinada, casi marcial, ante los demás jugadores.

Esta no es una actitud exagerada y en campo descubrí que no era el único que pensaba de esta manera. Sin embargo, encontramos una cierta tensión donde los jugadores comienzan a preguntarse si dedicar tanto tiempo al juego es algo productivo, lo que me llevó a pensar en cómo se transitaba esta aparente contradicción donde algo que produce placer parece ir convirtiéndose en una actividad aburrida, repetitiva y rutinaria.

Kauweloa y Winter (2019) describen las experiencias de jugadores universitarios estadounidenses que cambian su actitud cuando notan que los videojuegos son un medio para desarrollar ciertos aprendizajes útiles para sus carreras profesionales. La profesionalización, en este sentido, modifica la valoración de la actividad y hace

que los jugadores se muestren más receptivos a entender el funcionamiento de la industria de los videojuegos y la forma en que esto puede impactar en las decisiones que tomen en su carrera profesional. Quizá por esto, los video jugadores comienzan a cambiar su forma de conducirse en las plataformas socio digitales, se va haciendo importante cultivar una apariencia profesional que -además- se encuentra regulada contractualmente. Esto también implica comenzar a pensar en las responsabilidades financieras puesto que pueden cambiar su trayecto en los equipos donde participen.

La dimensión económica en la industria de los deportes electrónicos obliga a los jugadores a integrarse en un sistema donde el juego racionalizado pone como objetivo último ganar, organizar torneos y desarrollar una actitud competitiva agresiva. Para Kauweloa (2019) es relevante destacar que esto refleja buena parte del mundo laboral en el modelo capitalista y neoliberal.

Así, los incipientes atletas digitales comienzan a practicar una especie de ocio serio (Kauweloa, 2019) que propicia un desarrollo personal, pero también demanda un compromiso por adquirir habilidades, conocimiento o algún tipo de ganancia a nivel profesional.

Es importante que todo el tiempo tengamos en mente que se trata de jugadores que reciben una beca deportiva con base en el desempeño que tengan en sus partidas, eso significa que los jugadores reciben además otro tipo de apoyos como playeras, gorras, máquinas bien equipadas, una conexión a Internet estable, etcétera. En estas condiciones es comprensible la importancia que tiene el entendimiento de los aspectos legales, las repercusiones que tiene el mal manejo de la imagen puesto que no solo afectan al jugador sino a la institución educativa, pero también por qué los jugadores comienzan a preocuparse por ganar.

Paralelamente debemos reconocer la importancia que tiene el acceso a una infraestructura de Internet estable porque nos remite a una condición geopolítica en la que se encuentran los jugadores, estar más cerca de los servidores mejorará su experiencia de juego y, en consecuencia, su desempeño en las partidas.

Otro punto que es importante destacar -y que no es mencionado por los autores- es que se trata de equipos que pueden reunirse presencialmente para jugar, lo que significa que el trabajo de los administradores de los equipos abarca más aspectos que simplemente ganar en el juego, por ejemplo, el cuidado físico que incluye alimentación, ejercicio, su integración con el sistema educativo y su rendimiento en clases. Podemos intuir que un equipo con estas características posee una cierta cantidad de recursos destinados a facilitar el proceso de transición del videojuego a un deporte electrónico y, consecuentemente, su profesionalización.

Para Establés, Guerrero y Contreras (2019) la dimensión económica en los videojuegos aparece gracias a lo que llaman culturas participativas, que incluyen el remix, la inteligencia colectiva y en general prácticas de colaboración entre prosumidores y fanáticos. De acuerdo a García-Galera, M., & Valdivia, A. (2014) uno de los rasgos centrales con los que podemos identificar una cultura participativa es el acto creativo, pero que además sea compartido a través de alguna plataforma socio digital. Este giro es particular puesto que concibe a las audiencias como un agente activo y no como un simple consumidor pasivo.

Dentro de las culturas participativas, los autores consideran que hay una “zona gris” donde se encuentran jóvenes con ciertas habilidades técnicas que intentan insertarse en las industrias culturales. Si bien los videojuegos son una de las actividades más importantes también pueden incluir el trabajo editorial, la presentación y promoción de productos y servicios diversos. Cada ramo posee sus propios ecosistemas mediáticos con sus reglas y dinámicas específicas. Desde esta perspectiva, un atleta digital deberá aprender el uso de plataformas como Discord, OP.GG, Lolalytics, pero también el uso de las herramientas de entrenamiento del juego, de repetición de las partidas para su análisis o aplicaciones como Smiterino.

La profesionalización también supone entender el funcionamiento de los artefactos tecnológicos, de su adaptación y configuración para un objetivo específico, Establés (2019) llama a esto alfabetismo transmedia. Cómo lograr este objetivo es quizá un punto que debemos seguir reflexionando a la luz de los casos concretos y de las experiencias de los jugadores y administradores de los equipos.

En el capítulo dedicado al trabajo de campo, aparecerán casos de equipos semiprofesionales que dan importancia al establecimiento de dinámicas empresariales y la aplicación “correcta” de principios de marketing que pueden incluir desde el intercambio o compra-venta de jugadores, el mantenimiento de fanpages en plataformas socio digitales, la participación en torneos, la organización de sorteos y actividades para sus seguidores, la venta de mercancía del equipo: gorras, tazas, jerseys, etcétera y en general la construcción de una marca.

Si bien es cierto que buena parte de los ingresos de los equipos de deportes electrónicos profesionales provienen de patrocinios y que estos dependen de la construcción de las marcas, debemos considerar que en el caso de los equipos semiprofesionales el panorama no es igual. Los equipos construyen sus marcas con estrategias que se aprenden en Internet o imitando lo que hacen equipos más grandes y exitosos con la idea de que no seguir esta ruta puede conducir a todo el equipo al fracaso.

Esto me llevó a notar que los administradores no siempre consideraban un mapeo general sobre quiénes eran sus seguidores, de dónde eran, qué tipo de torneos debían elegir para participar o si debía haber una inversión económica para el equipo. En cambio, los equipos asumían que, entrenando, jugando, ganando torneos y consiguiendo seguidores lograrían consolidar su imagen profesional en la escena de los deportes electrónicos.

Otro aspecto que destacan Establés et. al. (2019) es que muchos jugadores reconocen su gusto por los videojuegos e incluso por una idea general sobre los deportes electrónicos, pero suelen desconocer su funcionamiento como industria cultural, de su regulación laboral desde lo legal o las formas en que se homogeneizan las formas de producción y concentración corporativas, siguiendo a estos autores, es como si los jugadores no consideraran las formas en que las empresas utilizan su trabajo.

Se trata de una perspectiva menos optimista, aunque sensata, los jugadores que aspiran a profesionalizar esta actividad comienzan una dinámica de entrenamiento y disciplinamiento corporal, lo que en principio parece sencillo porque se trata de

una actividad a la que creen poder adaptarse con facilidad. Sin embargo, este esfuerzo no siempre rendirá frutos de forma inmediata y requiere una buena cantidad de trabajo que no es remunerado.

Me parece esencial decir que nos encontramos ante jóvenes que comienzan este trayecto con una idea bastante amplia y quizá demasiado vaga sobre lo que significa profesionalizar su pericia con los video juegos. Este no es un punto negativo, la industria de los deportes electrónicos en el país no se encuentra lo suficientemente desarrollada ni regulada como para tener lineamientos claros y específicos sobre cómo debe ser el proceso de profesionalización para un jugador. No hay estándares, todavía pueden inventarse y/o modificarse ciertas formas.

Sin embargo, puede ser útil que los jugadores consideren esta dimensión económica como una forma para pensar sobre el funcionamiento de las empresas, de las economías de plataformas (Srnicek, 2018) para desarrollar estrategias concretas que les permitan crecer profesionalmente.

Desde mi perspectiva, entender este aspecto de las industrias culturales contribuye al entendimiento del videojuego como un trabajo, pero no explica totalmente el proceso a través del cual los jóvenes van modificando su forma de percibir el tiempo de juego como una disciplina deportiva y tampoco su transición a un trabajo remunerado. Es claro que las industrias culturales, donde pertenecen los videojuegos, están plagadas de trabajos precarios y mal pagados, situación que produce estrés, ansiedad y otros malestares, sin embargo, entender su funcionamiento no significa resolver el problema de desigualdad salarial con el que funciona esa industria y tampoco contribuye a un entendimiento sobre qué tipo de trabajo es el que realizan los jugadores cuando se convierten en atletas digitales.

Brock (2017) por su parte aborda los problemas que aparecen cuando el juego se trata como trabajo, aquí la racionalización del juego es una franca corrupción del objetivo primario de esta actividad y de acuerdo a Caillois (citado por Brock, 2017) puede tener un impacto en el carácter moral de las personas y las sociedades. Si tomamos las reflexiones de Brock como base para explicar lo que sucede en una

partida, nuestras conclusiones sobre lo que observemos nos conducen nuevamente a esa dicotomía que distingue una forma de juego auténtica y otra espuria.

De tal manera que cuando los jugadores desarrollan estrategias, por ejemplo, para destruir las bases enemigas de manera eficiente, estamos observando el resultado de una serie de procesos que incluyen el manejo de recursos, el control individual y de equipo, el manejo de la comunicación, etcétera. El supuesto del autor es que estas tareas parecen alejarse del principio fundamental de jugar: divertirse de manera libre, por la búsqueda de una satisfacción inherente e intrínseca, especialmente si consideramos que dichas tareas se articulan con la motivación de obtener dinero.

La tensión señalada por Brock (2017) tiende a exaltar una forma de control externo que parece obligar a los jugadores a resolver de forma efectiva y eficiente una tarea, paralelo a la búsqueda de una victoria dentro del juego. Desde esta perspectiva los jugadores profesionales deben alinearse a las inversiones financieras de las empresas que los patrocinan, lo que establece un marco de factores sociopsicológicos, culturales y económicos que rigen su desempeño como atletas electrónicos, casi siempre produciendo algún tipo de malestar.

Por otra parte, la reflexión del autor nos muestra con claridad una serie de situaciones precarias experimentadas por los jugadores en el mundo anglosajón y que suelen pasar desapercibidas por los jugadores amateurs mexicanos. La reflexividad sistemática del juego lleva a los jugadores a un punto en que persiguen una racionalidad puramente instrumental con el juego. La constante búsqueda de eficiencia dentro del juego, el cálculo de riesgos y ganancias parece reducir el juego no solo a ganar, sino también a una competitividad que parece agotadora. Ganar una partida parece ser aquí un efecto secundario producto de este impulso hiper competitivo donde el jugador se compara no solo contra el equipo adversario, sino también con sus propios compañeros.

Me parece interesante señalar que el texto de Brock (2017) enfatiza por un lado que la transición del videojuego a deporte -y luego a trabajo- está dictada por la racionalización instrumental de los actos o la reflexividad sistemática. Por el otro, la

importancia de entender esta transición a partir de las redes de agentes que se ensamblan para articular una configuración de relaciones socio materiales. Sin embargo, esta ruta impide que cuestionemos el proceso de profesionalización como una forma en que la industria de los videojuegos estimula en los jugadores la búsqueda de recompensas económicas, celebra la competitividad, la comparación individual y las relaciones de trabajo precarias.

¿Hasta dónde es lícito aceptar que esto es solo producto del carácter paradójico y oscilatorio del juego en su posibilidad de mezclarse con el trabajo? Como vemos, esta distinción dicotómica también puede echar luz sobre algunas prácticas nocivas, propias del capitalismo global en el que vivimos. Necesitamos considerar las estrategias de ludificación y gamificación que están adhiriendo distintos espacios laborales y educativos desde una perspectiva crítica, a fin de comprender las formas en que el juego puede convertirse en un elemento del sistema económico.

Sobra decir que, en el ámbito profesional, los atletas electrónicos suelen ser algunos de los trabajadores más precarizados en el ecosistema de los deportes electrónicos (Brock, 2017, p. 9). Algunas de las situaciones a las que se enfrentan los jugadores son que muchos deben retirarse pasados los treinta años -a veces incluso antes-, lo que termina produciéndoles una sensación de ansiedad sobre su carrera profesional. También que sus ingresos suelen depender de las victorias obtenidas en competencias y torneos, esto significa que recibir un salario estable es una situación rara y poco común.

La tensión juego-trabajo es un eje central para distintos estudios sobre videojuegos, Hamari, Macey, Slöbom y Törhönen (2019), por ejemplo, plantean el neologismo “playbour” para estudiar los deportes electrónicos, una mezcla entre juego (play) y trabajo u ocupación (labor). El énfasis en esta hibridación es útil para fines puramente descriptivos, en parte porque bajo la lógica puramente monetaria aparecen actividades y tareas que tienen valor para los equipos y los jugadores, en el caso de Hamari, et. al. (2019) este neologismo les permite observar otras áreas del ecosistema de medios: la importancia que tiene la creación y mantenimiento de audiencias a través de streamers, influencers, torneos, transmisiones de partidas y

en general todas las actividades relacionadas a crear contenido sobre los videojuegos. En este sentido, el estudio de los deportes electrónicos bien puede incluir la comprensión de los públicos, el consumo y las estrategias que las marcas llevan a cabo como industrias culturales.

Sin embargo, en este caso la oposición juego y trabajo oculta la forma en que los jugadores comienzan a creer que su forma de juego es una actividad que vale la pena y que tiene alguna utilidad. No ya desde el plano puramente monetario, económico o laboral, sino como como una serie de acciones que consideran significativas para otros y para sí mismos, lo que bien puede incluir reconocimientos públicos, intercambios simbólicos, comparaciones con otros, etcétera. Tal vez este sea el aspecto más interesante y peculiar del juego como una actividad con valor, puesto que ser un “buen jugador” es un proceso relacional y que solo tiene sentido cuando se ejecuta social y colectivamente.

El campo de trabajo planteado por Hamari, et. al. (2019) nos muestra que en otras latitudes el estudio de los videojuegos ha adquirido relevancia debido a la gran cantidad de seguidores que se mueven alrededor de los juegos y las inversiones millonarias que hacen empresas a los deportes electrónicos. La importancia que tienen los creadores de contenido, las plataformas que utilizan y las audiencias que los consumen son los motivos principales de su investigación, porque todos estos elementos articulados permiten la construcción de un espectáculo que genera ganancias económicas para los jugadores, para distintas empresas y también para los países que fomentan estas disciplinas deportivas.

T. L. Taylor (2010) ya había señalado la compleja red de medios que se integraban para popularizar los videojuegos y la idea de que se trataba de algo más que simplemente jugar. En su estudio la autora explica que deberíamos ser precavidos al momento de entender las culturas de juego y a los jugadores, en el sentido de intentar superar la idea de que se trataba de personas aisladas, de hecho, ella encuentra que se trata de una actividad “mainstream” que aprovecha recursos de la cultura juvenil, pop y de Internet. Taylor enfatiza la importancia que tiene la figura

del espectador de videojuegos y cómo influye en el establecimiento de una escena local, nacional e internacional.

La noción de “playbour” propuesta por Hamari y sus colaboradores busca destacar la forma en que se difuminan elementos de profesionalización que se encuentran en el juego y en otras actividades de ocio. Especialmente cuando los jugadores atraviesan un proceso de “celebrificación” facilitado por los modelos de negocio basados en la expectativa de aumentar exponencialmente el número de viewers, seguidores, likes, republicaciones, etcétera. De acuerdo a sus hallazgos, parte del fenómeno se explica debido a que la tecnología ha modificado profundamente las prácticas de trabajo y comunicación más allá de nuestra locación física, esto ha permitido que el trabajo se introduzca en nuestro tiempo libre y viceversa.

Si el objetivo de la gamificación es mezclar juego con trabajo, en el caso del “playbour” tenemos el movimiento contrario: mezclar el trabajo con el juego. Hamari, et. al. (2019) explican que cuando las personas perciben una actividad como ocio, su forma de aproximarse a ella suele estar caracterizada por la búsqueda de un goce o de diversión, más que desde una actitud de seriedad o formalidad, lo que modifica la productividad de las personas.

La perspectiva dicotómica sobre el juego es demasiado poderosa e influyente, mi perspectiva es que esta transición no es igual para todos los jugadores, especialmente cuando están comenzando sus carreras profesionales, en parte porque los equipos con sus jerarquías suelen ser el primer filtro que les enseña a tomarse en serio el juego, lo que suele llamarse “madurar” con el juego. “Madurar” significa comprender que repetir tareas, controlar el manejo de su tiempo o entender la forma en que toman decisiones basándose en la medición de riesgos son esenciales en su desarrollo como atletas digitales, los jugadores deben aprender que estas son tareas que requieren tiempo, paciencia y dedicación. De otra manera, solo serían jugadores casuales como cualquier otro. Por otra parte, es importante resaltar que dichas tareas están más cercanas al trabajo, identificadas también por Hamari, et. al. (2019).

El juego y lo ocioso

Otra de las complicaciones que aparecen relacionadas al estudio del juego es la cercanía que posee con los deportes -y estos a su vez con los rituales y sus rasgos míticos-, con formas de trabajo ludificado o modelos de enseñanza-aprendizaje gamificados, pero especialmente con actividades asociadas al ocio. Como hemos visto hasta ahora, parece difícil pensar el juego sin considerar su relación con la vida productiva y paralelamente con las relaciones laborales que puedan gestarse en los casos de algunos juegos y/o deportes.

Naredo (2001), en su búsqueda por explicar el mito y la configuración del trabajo en la actualidad, explica que en Grecia no había una palabra para designar lo que actualmente llamamos “trabajo”, de hecho, se pensaba indigno cuando alguien se esforzaba por desarrollar habilidades para obtener ganancias. Cicerón (citado por Veyne, 1990) solía explicar que todo lo que tuviese que ver con un salario era indigno de un hombre libre, de alguna manera se percibía como sórdido el hecho de que alguien pudiese poner precio a sus actividades puesto reducía cualquier actividad a una práctica repetitiva y carente de valor.

De hecho, la noción de “labor” no se asociaba únicamente a la creación (opus) puesto que esta podía surgir también de la naturaleza y del ocio creador (otium) (Naredo, 2001). Esto evitaba la relación dicotómica entre ocio y trabajo, con la que se establece una relación de improductividad versus productividad. Para Naredo (2001) es significativo que cuando el cristianismo impulsó un cambio en la celebración de fiestas patronales encontramos una serie de principios que buscan regular el tiempo libre para dedicarlo a prácticas ascéticas y mortificatorias que, además, buscaban poner la salvación al alcance de cualquiera. Este es, esencialmente, un principio de sacrificio cercano al que se experimentó con el avance del capitalismo en occidente.

No es casualidad, por lo tanto, que encontremos en la vida religiosa una gran cantidad de prácticas que regulan el uso del tiempo. Si en principio son las campanas las que organizan la vida monástica, luego veremos el traslado de este

principio a la chicharra que organiza el ritmo de la vida obrera y en el uso de la trompeta para estructurar las actividades en la vida militar. Se trata, esencialmente, de un ejercicio de control corporal que impone tiempos de trabajo, sueño, descanso y ocio.

Lo que hoy identificamos como una sensación de desperdicio del tiempo comenzó a aparecer en el siglo XVI, con ella surge también la distinción entre la actividad y el ocio, estableciéndose así la posibilidad de identificar un tiempo productivo y otro parasitario. Esto tiene una profunda relación con otras ansiedades comunes en nuestro tiempo, por ejemplo, la dificultad que tenemos para disfrutar un momento de descanso total, especialmente si la consideramos desde la tradición griega, como una actividad relacionada al ensueño, la contemplación, la reflexión creativa, libre y relajada. Naredo (2011) explica que:

> La racionalidad parcelaria desplegada trajo consigo la irracionalidad global, así como la paradoja de que la economía, en vez de combatir la escasez, favorece los procesos que se encargan de agravarla y extenderla por el mundo. Escasez que no sólo alcanza a los "bienes" y al dinero u otros tipos de "activos", ¡sino hasta al propio trabajo! Lo que hace que los individuos estén dispuestos a inmolar su vida al trabajo (penoso y dependiente) con más ahínco que antes. A la vez que se acentúa la jerarquía y la dominación dentro del propio mundo del trabajo, al promover y privilegiar constantemente aquellas tareas que están más vinculadas a la adquisición de la riqueza que a la producción (material) de la misma. Así, la máquina no ha conseguido liberar a los hombres de las servidumbres del trabajo, sino que éste sigue siendo una fuente importante de crispación que alcanza tanto a los parados, como a los ocupados y hasta a la llamada por Veblen "clase ociosa", cada vez más embarcada en la carrera

> de la "competitividad" y esclavizada por insaciables afanes de acumular poder y dinero. (p. 10)

Este breve recorrido histórico marcado por Naredo (2001) me lleva a pensar en las formas en que el juego es sometido a una especie de regulación que le transforma en una actividad seria, formal y productiva que lo hace coincidir con los valores propios del sistema económico actual. En este sentido, jugar pasa a ser una actividad que se atiene al ritmo de las instituciones, del mercado y el capital. Si esto no ocurre, se produce entonces la sensación de que los jugadores están en una dinámica de ocio, es decir de despilfarro del bien más preciado en el mundo productivo: el tiempo. Esta no es una situación que ocurra específicamente con el juego, buena parte de nuestras actividades cotidianas se ajustan a este principio y es claramente una herencia de lo que Weber identifica en la ética protestante y el espíritu del capitalismo.

De hecho, concebir el juego como el deber de un atleta profesional conduce también a una serie de situaciones paradójicas que podemos observar en distintas experiencias laborales, por ejemplo, la búsqueda de ganar un sueldo haciendo el menor esfuerzo posible. El deber que identifica Weber, explica Himanen (2001), en la ética protestante tiene su raíz en la vida monasterial. En el siglo VI, San Benito exigía a los monjes que consideraran la vida monástica como un deber del trabajo asignado, la regla creaba automáticamente la imagen indeseable del monje flojo y haragán que condenaba su alma debido a su improductividad. Esta creencia hacía que los monjes no pudieran negarse al trabajo que se les encomendaba.

Seguimos encontrando reminiscencias de esta creencia en la actualidad, en buena parte de las preocupaciones de los jóvenes jugadores se encuentra una búsqueda por convertir el juego en una fuente de ingresos, porque el trabajo sigue siendo una condición fundamental para la vida de cualquier persona. Los avances tecnológicos no han logrado que las personas trabajen menos, de hecho, lo que encontramos es la aparición de trabajos absurdos (Graeber, 2018). Sin embargo, me interesa explicar la manera en que los jugadores se enfrentan y resuelven dicha tensión si consideramos que, para buena parte de mis interlocutores, la transición del

videojuego a deporte electrónico incluye una cierta dosis de confusiones, resistencias y abandonos, puesto que jugar es una actividad que originalmente es divertida.

El jugador en un mundo globalizado

La aparición del deporte electrónico supone también una estructura económica que permita su funcionamiento, el hecho de que se normalice la presencia de una audiencia y se capitalice su asistencia a los torneos -a diferencia de ver jugar a cualquiera- es un cambio sustancial en la experiencia de las personas. Así, los atletas digitales entrenan no solo por el afán de mejorar su técnica de juego y por tener la libertad para hacerlo, sino también porque convertirse en figuras públicas los provee de otras oportunidades para obtener una retribución económica.

Se va haciendo necesario tratar la relación del juego con el dinero y el trabajo, es un lugar donde las fronteras parecen difuminarse, se trata de una combinación problemática a nivel teórico debido a la condición -de por sí- paradójica del juego como fenómeno sociocultural. Sin embargo, es posible delinear algunos puntos esenciales sobre lo que significa imaginarse como atleta digital en un mercado globalizado, lo que nos conduce a pensar en las situaciones laborales a la que se enfrentan los jóvenes jugadores. Esto nos permitiría entender las razones que mantienen su entusiasmo y motivación para ver en los videojuegos una oportunidad de trabajo o de desarrollo profesional.

García Canclini (2019) en su reflexión sobre la idea de ciudadanía en la actualidad, comienza exponiendo algunas tensiones y fracasos de la globalización como proyecto de progreso, desde su perspectiva somos testigos de una serie de transformaciones políticas y económicas que han llevado a una precarización generalizada, ahora marcada por la desigualdad de acceso a la información, dependiente de un capitalismo que explota los rastros de datos dejados por los usuarios mientras navegan por Internet y que sumerge a las personas en un ruido producido por el spam, las fake-news y la publicidad. En este panorama, los jóvenes

"… ya experimentaron el derrumbe de los relatos de sus padres y saben que lo que quieren no se consigue mediante un cargo con sueldo minúsculo en el Estado, ni capacitándose para una empresa que no garantiza durar años en el empleo, ni prestaciones que antes eran habituales" (García Canclini, 2019, p. 17).

Si para las generaciones anteriores estaba claro que el progreso se construía con base en el esfuerzo constante y la experiencia, para los jóvenes parece claro que no hay posibilidad de mantener este relato donde las personas podían forjarse un carácter en su trabajo (Sennett, 2000) y mucho menos depender exclusivamente de una sola actividad. La transición está ocurriendo “en un momento de desconcierto de las élites y de los sectores populares que no saben cómo hacer sociedad, se trata de un estado de descomposición del sistema global, o lo que creíamos que funcionaba como tal” (García Canclini, 2019, p. 33). Los lazos entre el estado, las empresas y los ciudadanos están cambiando a tal grado que García Canclini recurre a lo que Brown (2005) llama desdemocratización.

Para García Canclini (2019) hemos pasado de una gobernabilidad estadística que recolectaba datos con fines de seguridad, de control, de gestión de recursos, de optimización de gastos a otra donde las empresas privadas extraen datos con fines de mercadeo y publicidad, de individualización de ofertas, de mejoramiento de stocks y servicios para mejorar sus ganancias. Ya no se necesita la comprensión de las necesidades, en cambio se indaga sobre los deseos personales y su relación con las posibilidades de consumo.

La figura del ciudadano no está extinta, pero sí se encuentra atrincherada en una circunstancia desoladora. Para García Canclini es fundamental notar los actos de ciudadanía que atienden situaciones locales y directas, la organización vecinal, la preocupación por el medio ambiente, la reflexión en torno al género y/o el feminismo, etcétera. Esto también es resultado del desencanto que los jóvenes experimentan hacia las instituciones y su incapacidad para intervenir en los problemas cotidianos.

Uno de los problemas fundamentales que señala García Canclini (2019) es que los jóvenes suelen tener mejores niveles educativos, sin embargo, eso no les facilita su entrada al mundo laboral y quienes lo logran, se enfrentan a trabajos en los que difícilmente podrán hacer una carrera de largo aliento. Se encuentran también alejados de proyectos políticos y expanden su consumo simbólico, pero no así el material. La sensación generalizada que comparten muchos jóvenes en la

actualidad es la de ser prescindibles, lo que produce también una sensación de cansancio y desesperación debido a que no existen ofertas laborales satisfactorias.

Ser prescindible significa también, desde la mirada de García Canclini (2019), que los jóvenes son más vulnerables a actividades ilegales, si el futuro no muestra oportunidades, entonces es más sencillo volcarse a una actitud presentista que bien puede ser destructiva: no solo es necesario vivir el momento al máximo, sino que se hace a sabiendas de que la vida puede acabarse hoy mismo. No vale la pena prepararse para un futuro que siempre es incierto.

García Canclini (2019) explica que la existencia joven se caracteriza por ser creativa y precaria, se trata de jóvenes que deben estar disponibles todo el tiempo, diversifican sus fuentes de ingreso más por necesidad que por gusto, deben aprender a manejar distintos perfiles profesionales y se encuentran orillados constantemente a la multidisciplinariedad, en parte por la naturaleza efímera de los mercados creativos. No puede haber un solo trabajo, para los jóvenes debe haber dos o tres que ocurren simultáneamente, por otra parte, el empleo que depende de alguna plataforma socio digital suele ser el primer empleo. García Canclini compara esta situación con la de las mujeres que intentan conciliar la vida laboral con la familiar y con la de los migrantes que no pueden acceder a contratos formales, lo que nos deja con una imagen complicada sobre los jóvenes.

Como vemos, la forma en que los jóvenes imaginan el funcionamiento profesional de sus carreras como atletas digitales no es una simple ocurrencia o invención espontánea, es producto de la dificultad de encontrar oportunidades laborales estables y de intentar explotar todos los recursos y saberes disponibles para construir una carrera profesional. Esto coincide con algunas reflexiones hechas por Reygadas (2017) sobre las formas de interacción en la economía de las redes digitales, por un lado, ocurre un intercambio de dones donde los usuarios comparten regalos, piezas de información que son puestas a disposición de otros o del público. Es común, por ejemplo, que los jugadores dediquen parte de su tiempo a crear tutoriales sobre el juego o guías para jugadores novatos.

El don sirve aquí para crear lazos, expresar deseos y necesidades de cooperación, colaboración y creación de redes. Sin embargo, en esta lógica global, el don no es altruista puesto que también estimula cadenas de intercambio donde los jugadores se ven obligados a dar y recibir. De hecho, buena parte de estos intercambios también suelen estar movidos por la búsqueda de prestigio dentro de la comunidad, dar más puede significar obtener más visibilidad y, por ende, más oportunidades para tener más contactos profesionales.

Estos intercambios podemos encontrarlos dentro y fuera de los equipos, en esta situación hiper competitiva, los jugadores no solo buscan tener victorias con sus equipos, sino también ganar contactos con base en su desempeño. En más de una ocasión escuché a dueños de equipos preocupados porque algunos jugadores de buen nivel podrían ser reclutados debido a su visibilidad en torneos, partidas de demostración, etcétera. Lo que haría que perdieran el interés en sus equipos.

Los dueños de los equipos suelen organizar torneos con regalos o rifas para atraer a más seguidores, esto significa construir una impresión de abundancia ante otros equipos y les permite afianzar su visibilidad y popularidad con patrocinadores. Si bien no siempre hay un intercambio económico, para los jugadores estos intercambios suponen otra forma de publicidad basada en el intercambio de dones.

Otra forma de interacción es la que Reygadas (2017) identifica como la tesis del capitalismo cognitivo, aquí el objeto de acumulación y principal fuente de valor es el conocimiento. Desde este planteamiento, se piensa a las empresas como agentes que obtienen ganancias mediante la apropiación de la información y conocimientos producidos por sus trabajadores, como el que generan los usuarios en las distintas plataformas. Con esto Reygadas intenta mostrar la diversidad de la economía en el plano de lo digital, pero también identificar las relaciones de producción, intercambio, distribución y consumo que se generan en las plataformas socio digitales.

Los jugadores pueden no recibir ninguna remuneración, sin embargo, ocurre un intercambio simbólico constante que, se espera, pueda monetizarse en algún momento. Mientras eso no ocurre, las plataformas socio digitales concentran y

acaparan sus datos, saberes y códigos que se traducen en beneficios económicos. Como veremos en el capítulo dedicado a mi experiencia en campo, los jugadores entran a los equipos sabiendo que no habrá un pago, pero los dueños de los equipos y los entrenadores suelen enfatizar en la importancia del conocimiento adquirido a través de la experiencia.

Las reflexiones de García Canclini (2019) y Reygadas (2017) son pertinentes para entender que la situación precaria que atraviesan los jóvenes les obliga a emprender proyectos que puedan capitalizarse haciendo uso de los recursos de los que disponen, para esto es necesario llevar a cabo una serie de intercambios de dones, lo que bien puede significar crear contenidos o una red de seguidores global de la que puedan depender. Este flujo de regalos no es altruista y, de hecho, parece mantener el poder en unos cuantos agentes.

Con este panorama, podemos ir notando que ser parte de un equipo de deportes electrónicos significa ya no solo jugar y entrenar, sino también construir cuidadosamente una figura pública, al menos en potencia. El juego, así, va adquiriendo otras dimensiones que demandan tiempo y esfuerzo. En este sentido, los jugadores corren el riesgo de someterse a rutinas extenuantes con la esperanza de construir una impresión (Goffman, 2009) de profesionalismo y experticia.

El juego reglamentado convertirlo en deporte y después en trabajo remunerado introduce también la práctica de medir exageradamente cualquier dato, desde el tiempo de una partida, la cantidad de asesinatos, muertes o daño, hasta las victorias obtenidas en un torneo. Todos los rasgos medibles pueden servir al registro obsesivo de resultados y riesgos que deben asumirse no solo para que un equipo gane partidas, sino también para aumentar las redes sociales de los equipos y los jugadores.

En una etapa inicial de los deportes electrónicos, los jugadores solían organizar torneos independientes y dar bolsas de premios de acuerdo a sus alcances, a veces ni siquiera había un premio, sino un reconocimiento de la comunidad y esto era suficiente. Sin embargo, la presencia de las marcas, de los modelos de negocio francamente neoliberales hace que los jugadores desarrollen una cierta ansiedad

por entrar en esa “industria”. Me parece importante notar la plasticidad que tiene el juego para integrar todos estos elementos porque reflejan un rasgo esencial del contexto que configura las creencias, prácticas y experiencias de los jugadores mexicanos.

Esto ha desembocado en que algunos de mis colaboradores noten una falta de “profesionalismo” en los jugadores en general, lo que contrasta con el hecho de que muchos de ellos nunca han tenido un empleo. En cambio, lo que he encontrado son jóvenes que esperan ganar dinero simple y llanamente por jugar, sin ningún objetivo más. Esto representa para mí un síntoma, una especie de declaración de los jóvenes hacia las generaciones anteriores: “¿ven? Es posible divertirse, ser profesional y ganar dinero”. Esta es la inquietud inicial, sin embargo, en esta investigación notaremos que los jóvenes desarrollan una gran cantidad de habilidades técnicas, corporales, cognitivas y reflexivas. Es decir, sí hay un proceso de capacitación y de curva de aprendizaje que debe ser atravesada para poder convertirse en un atleta digital.



Ilustración 4. Meme de Patricio Estrella, personaje de la serie animada Bob Esponja. El meme suele utilizarse como una forma de burla sobre lo que uno sabe hacer y cómo sacarle provecho.

Durante el trabajo de campo tuve la sensación de que los jugadores se involucran en estas actividades porque no quieren tener un trabajo, llamémosle, regular o

tradicional. Jugar parece -en ocasiones- una forma de rebelarse ante esos valores y creencias de generaciones anteriores. Sin embargo, el problema es que las empresas -digitalizadas, flexibles y globales- no funcionan con la lógica de crear y mantener juegos para construir redes de trabajo equitativas, sino que buscan constantemente aprovechar la audiencia millonaria que poseen los videojuegos para ofrecer productos y servicios a través de los jugadores y el juego, lo que termina por instaurar una dinámica híper competitiva, individualista y profundamente desigual.

Considerando las reflexiones de García Canclini sobre una juventud que se encuentra en una circunstancia de precariedad, me parece que pensar el video juego como una fuente de retribución económica es en principio -y hasta cierto punto- una idea utópica y que parece resistir a la idea esencial del modelo capitalista y neoliberal de producir y consumir a como dé lugar.

Finalmente, la dimensión económica de los deportes electrónicos nos conduce a notar que las oportunidades no están disponibles para todos los que tengan una computadora y conexión a Internet para convertirse en atletas digitales, en cambio es bastante similar a una pirámide. En la punta tenemos a unos pocos jugadores de élite con carreras “estables”.

La comparación con los jugadores profesionales es útil solo para tener un punto de contraste con las aspiraciones idealizadas de los jugadores amateurs y semi profesionales. Como veremos en el capítulo dedicado a mi experiencia con los equipos, parte de la idealización de mis interlocutores es que el atleta digital profesional está viviendo el mayor sueño de cualquier video jugador, tiene la posibilidad de viajar a otros países y -lo más importante- le pagan por jugar.

Paradójicamente, la realidad es que los jugadores profesionales se encuentran sometidos a la presión de obtener victorias en el juego para sostener su rango y donde perder una partida bien puede representar un fracaso profesional y poner en riesgo su lugar dentro de un equipo. Lo que significaría la posibilidad de perder oportunidades laborales en su carrera. Es importante decir que un estudio sobre el juego centrado exclusivamente en la dimensión económica corre el riesgo de

simplificar buena parte de las explicaciones que podamos ofrecer sobre cómo juegan las personas en cada situación y contexto.

Perspectivas radicales: contra las instituciones. Abolir el trabajo para jugar libremente

Hay una línea más que considero útil señalar sobre las instituciones sociales y las regulaciones del juego y el deporte: la centralidad de lo que Ellul (1980) llama "ideología del trabajo" y que termina imponiendo una noción sobre qué debe hacerse con el tiempo libre, el ocio y, claro está, con el juego y el entretenimiento.

De acuerdo con Ellul (1980), el trabajo pasó de ser una necesidad inevitable a un valor y un bien. Esto ocurrió por cuatro hechos fundamentales:

1) Las condiciones de trabajo cambiaron profundamente cuando se pasó del artesanado a la fábrica. Considerando la necesidad de acumular capital, fue necesario que trabajara no solo el obrero sino también otros miembros de su familia en condiciones precarias y con salarios bajos. El trabajo se convirtió en una actividad más absorbente de tal manera que impide que se realicen otras actividades como el juego o la vida en familia. Fue necesario desarrollar una ideología que convirtiera al trabajo en virtud, en una práctica de elevación, de otra manera la situación hubiese sido insostenible para los trabajadores.
2) La difusión del trabajo como virtud permitió que las personas cambiaran sus valores tradicionales. Las clases dirigentes se encuentran preocupadas por acumular capital, en ese tránsito, los trabajadores se encuentran desvinculados de antiguas creencias y tradiciones, esta situación permite que se establezca la ideología del trabajo. El valor es el fundamento de la fuerza y debe explicarse una razón que justifique la condición de explotación de los trabajadores.
3) Se asumió que el valor es la necesidad de crecimiento del sistema económico y que la actividad económica es la única creadora de este valor. Esta idea es tomada por las élites y termina convirtiéndose en centro del

desarrollo social, para instaurar esta idea es necesario que el trabajador asocie valor económico con valor moral y social.

4) La ideología del trabajo aparece cuando hay una separación más amplia entre quien manda y quien obedece al interior de un mismo proceso de producción. Esto produce una categorización radical de las actividades en el trabajo.

En esencia, la ideología del trabajo supone que el hombre está hecho para eso, la vida está para que sea llenada por el trabajo. Ellul (1980) explica que en este ideario el punto central es que el ciudadano entienda que el trabajo hace al hombre y que éste tiene sentido en sí mismo. La mayor satisfacción que produce el trabajo no es directamente la remuneración, sino la satisfacción moral de un "deber cumplido": "el trabajo aparece aquí como el padre de todas las virtudes, mientras que el ocio es la madre de todos los vicios" (Ellul, 1980, p. 4).

En el siglo XVII, son célebres dos frases de Voltaire rescatadas por Ellul: "el trabajo aleja de nosotros tres grandes males: el aburrimiento, el vicio y la necesidad" y "fuercen a los hombres a trabajar y los transformarán en gente honesta". Implícitamente queda dicho que los hombres pueden cometer cualquier falta, pero todo queda perdonado si son trabajadores firmes. De acuerdo con el filósofo francés, en el siglo XIX se explicaba con solemnidad que "el trabajador es libre por oposición al nómada que depende de las circunstancias, y al méndigo que depende de la buena voluntad de los demás. El trabajador no depende de nadie ¡solo de su trabajo!" (Ellul, 1980, p. 4).

Así, el trabajo se transforma en una garantía de libertad, paralelamente esto nos ha convertido en una sociedad que ha puesto progresivamente a todos a trabajar: "no somos capaces de ver lo que sería la vida de un hombre que no trabajase, el desempleado, aunque reciba una indemnización, queda desequilibrado y como deshonrado por la ausencia de actividad social retribuida. Un tiempo libre demasiado prolongado es perturbador y se encuentra acompañado de mala conciencia" (Ellul, 1980, p. 5). Quizá aquí resida el significado negativo que se le

atribuye al tiempo de jubilación, puesto que se trata de un periodo donde el hombre deja de ser productivo y carece de legitimación, es decir: no sirve para nada.

Por otro lado, Robert Black (2013) comienza su texto “La abolición del trabajo” con una idea tajante: “nadie debería trabajar, pero esto supone que deberíamos crear una nueva forma de vida basada en el juego, es decir, en la convivialidad, la fiesta, la creatividad, la comensalía” (p. 7). La idea de abolir el trabajo puede parecernos de entrada exagerada, sin embargo, tener esta reacción refleja nuestra incapacidad para imaginar otras formas de estar con los otros y de utilizar los recursos que tenemos a nuestro alrededor.

Para el autor el juego no es un acto pasivo o, peor aún, improductivo. La tesis del Black (2013) es que el proyecto capitalista ha logrado desplazar la idea de juego libre como un acto esencial de la vida cotidiana, de hecho, experimentamos ansiedad cuando sentimos que no estamos logrando un objetivo o produciendo “algo”. Lo que entendemos como ocio no es tiempo libre, sino descanso del trabajo, se trata del tiempo que invertimos para recuperarnos de trabajar.

Todo trabajador, explica Black, está sometido a una rutina de disciplina en la que se ejercen controles de vigilancia, repetición de actividades, cadencias de trabajo impuestas, cuotas de producción: “la disciplina es lo que hermana a la fábrica y la oficina con la prisión, la escuela y el hospital psiquiátrico” (p. 14). Vale recordar, explica Marzano (2011), que originalmente el verbo latín tripaliare, del que surgió la palabra “trabajar” significa literalmente torturar. La repetición vigilada produce la idea de mejoramiento en el rendimiento, pero no necesariamente de la técnica.

Desde esta perspectiva y como forma de contraste, el juego es siempre libre y voluntario. En él se suspenden las consecuencias o las hay, pero son gratuitas. El jugador participa porque obtiene algo más allá de una ganancia material o económica, la experiencia de juego es su misma recompensa. Black propone que jugar puede ser cualquier actividad y no necesariamente debe ocurrir como un juego reglamentado. El listado de actividades es ambiguo y variado e incluye desde bailar, viajar, conversar, caminar u observar, por mencionar algunos ejemplos. El juego, para Black (2013), no necesariamente tiene que ver con actividades reguladas, sino

con un impulso interno por la búsqueda de la creación mediado por lo divertido y alegre. Huizinga, en cambio, propone tácitamente que el entendimiento de la cultura como juego tiene sentido si lo observamos en situaciones profundamente institucionalizadas: el juego y el saber, el derecho, la guerra, el arte, la filosofía, etc.

El trabajo, explica Black siguiendo a Sócrates, distrae a las personas de lo realmente importante: la amistad y la ciudadanía. Por otra parte, es el trabajo uno de los principales reguladores del tiempo libre. Si bien tenemos ciertas dificultades para imaginar sistemas sociales que funcionen sin la idea de "trabajar", la antropología cuenta con diversos ejemplos que documentan otras formas de organización social. Sin embargo, buena parte de estas sociedades son consideradas "primitivas" o "salvajes" en el proceso civilizatorio.

Sahlins en "La sociedad opulenta primitiva" explica que los grupos de cazadores-recolectores trabajan mucho menos que nosotros, de hecho, es complicado distinguir su trabajo de lo que nosotros consideraríamos juego. Para Sahlins, en estos grupos las personas no se dedican a una labor continua, sino que la búsqueda de alimentos es intermitente, el ocio es abundante y las personas duermen más durante el día que en cualquier otro grupo o comunidad. David Graeber (2004) pone otro ejemplo con la comunidad ocupada de Christiania en Dinamarca, se trata de un barrio parcialmente autogobernado que se autoproclamó como independiente del Estado Danés. Uno de los rasgos más peculiares de esta zona es que no existe la propiedad individual, sino que pertenecen al colectivo de Christiania, lo que produce una noción distinta en torno a la idea de la propiedad privada y la forma en que se habitan los espacios. Esto produce una dinámica cotidiana diferente a la que conocemos, especialmente si consideramos que los habitantes de esta zona trabajan solo en la medida en que lo necesitan.

Graeber (2004) comparte una especie de performance que la comunidad de Christiania llevaba a cabo durante las fechas decembrinas, distintos grupos se organizaban para disfrazarse de Santa Claus, tomar juguetes de los almacenes y distribuirlos entre los niños de la calle. El ritual navideño cumplía dos propósitos: por un lado, cuestionaba el ejercicio de consumo basado en las fiestas y por otro

ofrecían un peculiar espectáculo cuando la policía golpeaba a los grupos de santaclóses para después quitar los juguetes a los niños.

Para Black (2013) estos ejemplos nos obligan a reconsiderar el lugar que ocupa el trabajo en nuestra perspectiva occidental y son una oportunidad para dirigir la mirada hacia la importancia que tiene el juego. Desde esta perspectiva, el trabajo consiste en actividades irracionales, distorsionadas que ninguna persona disfruta hacer de forma repetitiva e impuesta a cambio de dinero: “cuando una actividad es incesante y compulsiva tiende a ser olvidado su objetivo y solo termina por transformarse en un trabajo repetitivo y embrutecedor” (Black, 2013, p. 61). De este hecho, los trabajadores nos han demostrado -explica Black- que utilizan todo su ingenio para convertir en juegos las tareas menos atractivas y más pesadas, de otra manera ¿cómo sería tolerable someterse a una rutina así?

Ellul (1980) y Black (2013) consideran que el juego ha sido desplazado para favorecer al trabajo como una actividad central en la vida de las personas. Para ambos autores, el sistema capitalista suele percibir al juego como una actividad que obstaculiza la rutina laboral y su incansable búsqueda por aumentar las ganancias. Si en principio era la iglesia la que regulaba el juego para convertirlo en una actividad útil (Hamayon, 2016), en la actualidad es la ideología del trabajo y el capital los que establecen las formas en que se puede jugar siempre que no afecten la producción y el consumo (Ellul, 1980; Black, 2013): “En lugar de la acumulación de placeres, cuyo modelo extremo es el libertino de la Ilustración, se prefiere el placer de la acumulación capitalista de la era industrial o del consumidor contemporáneo” (Marzano, 2011, p. 23).

Si bien es cierto que los jugadores hoy no experimentan explícitamente el estigma de alguna religión por jugar, no podemos negar que la asociación del juego con lo inútil produce una presión social ineludible. Cuando los padres cuestionan a los jugadores sobre por qué pasan tanto tiempo jugando, es inaceptable que la respuesta sea “porque me gusta y disfruto hacerlo”. Es mucho más razonable que los jóvenes jugadores construyan la idea de cuán productivo puede ser si se dedican profesionalmente a jugar. Esta es una circunstancia común de muchos de mis

interlocutores, en las siguientes páginas encontraremos más elementos para notar esto con mayor claridad.

Capítulo 2. Los videojuegos y la construcción de su valor

¿Qué es valioso para los jugadores?

> *Tal vez deberíamos preguntar qué haría falta para crear las condiciones en las que las personas de este mundo estén lo suficientemente satisfechas en sus necesidades físicas básicas como para sentirse libres de definir por sí mismas lo que consideran verdaderamente significativo e importante en la vida.*
>
> David Graeber, Hacia una teoría antropológica del valor.

Para entender la experiencia de profesionalización de los video jugadores es importante que consideremos cuál es la relación del juego con el trabajo, el dinero, el tiempo y el valor. Como podrán imaginar, hay un cierto grado de dificultad en poder identificar los bordes claros que distinguen cada concepto en una práctica que para los jugadores es casi natural y hasta obvia.

El capítulo busca indagar en la forma en que cada elemento posee una serie de lógicas particulares. Por ejemplo, concebir el tiempo de entrenamiento como trabajo significa asumir unas ciertas actitudes que reflejan un grado de compromiso o seriedad propia de quien desea ser reconocido como profesional. Paralelamente, esto supone aprovechar el tiempo al máximo, de tal manera que el jugador buscará mejorar su técnica para realizar tareas de forma eficiente. En una situación como esta, el juego parece adaptarse sin problemas, en parte -como he comentado en el capítulo anterior- debido a la plasticidad y naturaleza paradójica del mismo.

Es importante tener presente que cada jugador parece organizar de distinta manera su forma de concebir las relaciones entre estos elementos. La mayoría coincide en que dedicar tiempo significa tener un amor al juego que después puede convertirse en oportunidades de trabajo que retribuyen algún tipo de pago económico. Pero esto no es así para todos, como veremos a lo largo de este capítulo, algunos consideran más importante el tiempo que comparten con otros o ayudar y enseñar a mejorar a los demás. Esto a veces puede producir diferencias y disputas que son resultado de una serie de principios contradictorios que iré discutiendo en esta sección.

Las organizaciones deportivas como tecno-emprendedurismo.

Los equipos regulan el tiempo de juego para convertirlo en entrenamiento, cuando los equipos aspiran a obtener remuneración económica del juego, suele desarrollarse una labor que incluye distintas tareas para lograrlo. De tal forma que los entrenamientos dejan de ser exclusivamente tiempo para el mejoramiento de la técnica una vez que se integran a un proyecto de mercadeo para una organización deportiva. El entrenamiento aparece como una forma de administración de los recursos humanos de un equipo y una estrategia que permita el mantenimiento de la organización. ¿Cuáles son los elementos que permiten este cambio durante los entrenamientos?

Me interesa explicar algunos referentes teóricos para construir un marco que nos permita entender una primera perspectiva para explicar la mezcla juego-trabajo en el caso de los proyectos desarrollados por las organizaciones deportivas con las que participé. Si bien parece un movimiento obvio y necesario, lo cierto es que obedece a una circunstancia de nuestro tiempo.

Brown (2016) explica que vivimos en una época donde los valores se han movido hacia un dique puramente económico, en esta situación el Estado y el sujeto político son administrados como una empresa. Entender al sujeto político como capital humano -que debe ser administrado- tiene algunas consecuencias elementales: a) normaliza la noción de competencia; b) produce la desaparición de la categoría de fuerza laboral, se desmantela la base para los sindicatos y otras formas de solidaridad económica; c) el emprendimiento se convierte en una virtud que debe ser premiada; y d) se favorece desmedidamente el crecimiento económico a toda costa.

La reflexión sobre el neoliberalismo propuesta por Brown (2016) parte de la idea de que

> "… tanto las personas como los Estados se construyen sobre el modelo de la empresa contemporánea, se espera que

> ambos se comporten en modos que maximicen su valor de capital en el presente y mejoren su valor futuro, ambos persiguen este objetivo a través de prácticas de empresarialismo, autoinversión y atrayendo inversionistas" (p. 20)

Cualquier otra ruta producirá inevitablemente problemas fiscales, calificaciones negativas para la obtención de créditos, bonos, una pérdida de legitimidad, finalmente la bancarrota y la disolución. Casi todos los proyectos deportivos en los que participé tenían como objetivo lograr convencer a alguna empresa de invertir en su equipo, la mejor forma de demostrar que las inversiones iban a ser fructíferas era utilizar los argumentos que la prensa financiera daba sobre el crecimiento en el consumo de videojuegos y de esports en los últimos años, pero también exponiendo los resultados obtenidos por su propio equipo, el funcionamiento óptimo de los equipos a través de las tablas de resultados convertidas en estadísticas. Vale destacar que tener una fanpage con una gran cantidad de seguidores en alguna plataforma sociodigital sigue siendo un factor central para que una empresa decida invertir en cualquier proyecto, en parte porque esto representa publicidad gratuita y acceso a una comunidad de seguidores.

Como consecuencia, para algunos equipos es importante invertir tiempo y dinero en mejorar su impacto en las plataformas socio digitales (tener más seguidores, likes, comentarios) tanto como mejorar sus puntajes en torneos y competencias, esto en el mejor de los casos. También encontré proyectos donde era prioridad mejorar la visibilidad de la marca en cualquier plataforma y no el rendimiento de los jugadores.

Esta preocupación por el impacto y el alcance de una audiencia instaura un ejercicio de regulación racional de prácticas y valores en distintas dimensiones del funcionamiento de un equipo de deportes electrónicos, pero también de las vidas y proyectos profesionales de cada miembro. Brown (2016) llama a esto "economización" de las prácticas, se trata de "una reconstrucción del conocimiento, de las formas, contenidos y conductas apropiadas en distintas dimensiones y prácticas" (Brown, 2016, p. 35).

Economizar no significa que haya una remuneración basada únicamente en el dinero, sino que podemos actuar y pensar como sujetos del mercado sin que necesariamente estemos concentrados en la generación de riqueza. Así, cuando los jugadores están preocupados por aumentar su audiencia están economizando una serie de tareas y prácticas cotidianas para aumentar el interés y el valor sobre su equipo. Para Brown (2016) esto significa que hay una racionalidad neoliberal que se disemina y configura a las personas como actores del mercado siempre como *homo economicus*.

De tal forma que cualquier aspecto de la vida puede asimilarse como proyecto económico que implica una inversión, un emprendimiento, la evaluación de riesgos y ganancias, aunque no necesariamente se busque generar, acumular o invertir riqueza monetaria. Esto incluye jugar, el tiempo libre y el ocio.

Crear un equipo, construir un concepto para la marca, crear planes de mercadeo digital, elaborar jerarquías internas con puestos y funciones, elaborar estrategias para atraer un flujo de visitantes, espectadores, comentarios y likes son prácticas cercanas al emprendedurismo sintomático de nuestro tiempo. Cuando los equipos llevan a cabo sorteos, reuniones con seguidores (presenciales o en línea), venden playeras, tazas, se involucran en actividades filantrópicas o de servicio social para una comunidad específica están enriqueciendo su imagen y su presencia ante una comunidad que incluye empresas de tecnología, de organización de eventos y torneos nacionales e internacionales, en suma están construyendo un camino para entrar a lo que identifican como la industria cultural de los videojuegos, de tal forma que los equipos están compitiendo aun cuando sus jugadores no estén inscritos a un torneo.

Para algunos jugadores esto solo traía la cuestión de qué finalidad tiene dedicar tanto esfuerzo a un proyecto que de un momento a otro puede desaparecer. Esta visión de emprendimiento me parecía que evocaba una forma de solucionar de manera inmediata la condición de precariedad sentida por los jóvenes, en los equipos todos los recursos disponibles son utilizados: tener estudios universitarios,

acceso a una conexión de Internet, saber otro idioma, dominar el uso de algún software.

Cualquier saber disponible se convierte en una herramienta potencial para construir una oportunidad laboral, incluso saberes más específicos como conocer las mecánicas de un juego o las habilidades de sus personajes. En esta circunstancia no hay conocimientos absurdos, sino nichos de mercado híper especializados. Es importante decir que estas prácticas emprendedoras no producen necesariamente un cambio en la forma en que se administra y controla el capital, este sigue bajo el dominio de la industria y, de hecho, lo concentra cada vez más.

Desde la perspectiva de Brown (2016) esto responde a la idea de auto invertir para mejorar la calificación de crédito real o figurativo, lo que se extiende a distintas esferas de la existencia de las personas. Buscar más likes, republicaciones obedece aquí a "una configuración de decisiones y prácticas estratégicas relacionadas con mejorar el valor futuro de uno mismo (Brown, 2016, p. 41). Las mesas directivas de las organizaciones deportivas buscan inculcar una cierta conducta diseñada para aumentar dicho valor, la organización deportiva es una empresa y los miembros son un recurso que debe administrarse -también- como empresas en sí mismos.

En esta situación, ser atleta digital es un capital humano y formar parte de este grupo no obedece a un decreto o estatuto que fije de forma institucionalizada sus derechos y obligaciones. De hecho, este nicho aparece como una oportunidad ante la situación precaria a la que muchos jóvenes jugadores se enfrentan, la idea del atleta digital existe porque es útil a un mercado que aspira a descentralizarse aún más y cuyas técnicas de mercadeo son cada vez más flexibles, volátiles y cambiantes. En este sentido, la figura del atleta digital es un tipo de subjetividad -con sus conductas, relaciones, mundos- que se adapta perfectamente a la circunstancia del mercado global.

Las sesiones de entrenamiento transforman a los jugadores en atletas solo porque ahí se configuran normas y ambientes en los que se desarrolla esta pedagogía sobre qué "deberían" ser los jugadores mientras se articula un discurso sobre quiénes "son". Alguno de los entrenadores comentaba al equipo que tenía a su

cargo: “ustedes llegaron hasta aquí porque quieren crecer, fueron elegidos por una razón, nuestro trabajo es que lleguen al nivel más alto y lo mantengan. Si quieren dedicarse a perder el tiempo jugando, entonces les pido que se desconecten ¡venimos a competir por ser los mejores!”.

A veces este proceso pedagógico es tan efectivo que los jugadores parecen introyectar una idea de competitividad tan intensa que les impide colaborar como equipo a fin de mantenerse unidos para alcanzar un objetivo. En esos casos, parece cumplirse lo que ha sido señalado por Brown (2016) cuando explica que incluso los individuos son concebidos como empresas en sí mismos, cada jugador desarrollaba distintas perspectivas empresariales sobre sus aspiraciones profesionales, no solo entrenaban porque deseaban mejorar su técnica dentro del juego, sino porque eso podría abrirles paso a equipos más grandes, con más recursos y más impacto, esto es, hacer redes y atraer inversionistas. Aunque las organizaciones deportivas con las que trabajé a lo largo de esta investigación funcionaran bajo modelos empresariales, parte de los requisitos tácitos de ser un buen jugador era no preocuparse por tener una remuneración económica.

En esta peculiar ambigüedad me parece que está implícito lo que Brown (2016) identifica como sensibilidad neoliberal, esa mezcla de política económica, modalidad de gobernanza y orden de la razón que funciona globalmente y al mismo tiempo inconstante. Los entrenamientos de los equipos, su organización empresarial, el manejo de los jugadores como capital humano reflejan un modo de razón normativa que produce esquemas valorativos que se replican cotidianamente. Esta dimensión tecno emprendedora de los equipos configura su transición a una actividad remunerada, al menos en su forma aspiracional, pero es determinante para mantener la motivación de los jugadores de tal manera que les permita someterse a sesiones de entrenamiento y al proceso pedagógico de aprendizaje sobre cómo ser un atleta digital que suele incluir regaños y sermones.

Para los jugadores que colaboraron conmigo en esta investigación esto también implicaba pensar en cómo negociar un límite, no todos los jugadores aceptaban inmediatamente que otra persona -en la mayoría de los casos de la misma edad,

aunque a veces menor- estableciera y mantuviera una relación vertical con ellos. En ocasiones los jugadores desertaban debido a esta razón, sin embargo, quienes aceptaban esta dinámica lo hacían siempre y cuando se aceptara el liderazgo del entrenador, el dueño del equipo y los miembros del staff. De lo contrario, los jugadores mostraban dificultades para tomarse en serio este proceso pedagógico y -en ocasiones- podían terminar boicoteando los entrenamientos.

Marzano (2011) considera que uno de los principales objetivos en la actualidad es la optimización del sujeto en la vida profesional y privada. Hay una especie de híper-individualismo que aplaude la "autenticidad", "libertad" y la "autonomía" como valores a los que las personas deberían aspirar. Dado que las personas son repensadas como capital humano, esto significa que en lo privado el sujeto también aparece como un empresario de sí, Marzano (2011) explica: "nadie puede determinar su concepción del bien mejor que el propio individuo y, por lo tanto, lo que quiere o no quiere hacer. Es la realización del sueño liberal […] que evoca el deseo intrínseco de todo hombre por convertirse en el sujeto de su propia vida" (p. 13).

Este arrojo a esa "libertad" produce una sensación de angustia y crisis existencial frente al infinito de posibilidades. No es ninguna casualidad que veamos un auge de entrenadores (coaches) para todo tipo de actividades: desde mejorar nuestras relaciones personales hasta respirar, incluso hay personas que han dejado de asistir con sus terapeutas para iniciar un proceso de coacheo. Cualquier aspecto de nuestra vida puede ser analizado, modelado y optimizado, incluso divertirnos o jugar. Si bien esta es una situación que va más allá del fenómeno que abordo en esta investigación, me parece pertinente señalar este antecedente porque puede terminar produciendo una sensación de competitividad al interior de las organizaciones deportivas. En algún punto, los miembros de los equipos terminan sintiendo que están compitiendo con sus propios compañeros en un afán por demostrar que están esforzándose por mejorar distintos aspectos técnicos del juego.

El entrenador de un equipo de esports debe atender el modelado de la técnica -la lectura del juego, el análisis de las partidas, la composición de los personajes, etc.- pero también los aspectos actitudinales que responden más a una dimensión subjetiva de los jugadores. Su trabajo se ve proyectado también en las cualidades comportamentales del equipo, en su forma de cuidar su imagen, de saber venderse, de negociar sus ideas. Ser un ganador comienza desde una actitud mental y esta se aprende en los entrenamientos. Durante una de las sesiones, el entrenador llamaba la atención de su jugador diciendo: “fíjate la actitud con la que estás entrando a jugar, desde el momento en que eliges a tu personaje estás definiendo tu historia, tu futuro… ¿quieres salir victorioso? Elige con seguridad basándote en tus conocimientos, las partidas se ganan desde que logras intimidar a tu oponente en la fase inicial de juego”.

Los jugadores aprenden una especie de liderazgo en el que ellos son capaces de todo siempre y cuando introyecten una idea de seguridad en sí mismos. De alguna forma la historia de todo jugador exitoso es la de un héroe que posee una visión integral de lo que sucede a su alrededor y que inevitablemente suma cada vez más confianza en sí mismo, porque realiza lo imposible ante cualquier tipo de desavenencia u obstáculo. Esta caracterización de liderazgo es cercana a la que Marzano (2011) utiliza para hablar del líder empresarial, me parece que la cercanía entre ambos perfiles -el emprendedor y el atleta electrónico- se encuentra íntimamente unida, especialmente cuando los jugadores comienzan a pensarse como “creadores” de su destino profesional en cada partida que juegan.

Es pertinente decir entonces que el entrenador funge también como un gestor empresarial, un administrador de capital humano, buena parte del tiempo los entrenadores atienden la motivación de sus jugadores, utilizan los casos de éxito para mantener ese impulso primigenio en el que se mezcla el placer de jugar con el del placer por alcanzar objetivos que puedan traducirse en algún tipo de remuneración: “¿quieren vivir de esto? Deben mentalizarse que todos estamos haciendo un sacrificio aquí, yo estoy dando mi tiempo porque creo en ustedes, en que llegarán lejos y mi objetivo es que este equipo alcance los niveles más altos”.

En ocasiones mi lugar como psicólogo deportivo era puramente instrumental: buscar la forma de que los jugadores resolvieran todas sus inquietudes, dudas, tensiones para entrenar concentrados, sin distracciones. Una especie de ortopedia psíquica que mantuviera a los jugadores en la búsqueda de esa visión propuesta por la organización deportiva, cuestión nada sencilla dado este contexto híper individual y extremadamente competitivo.

¿Qué pasaba entonces con las inquietudes emocionales?, ¿los problemas familiares relacionados a la desconfianza de los padres por dedicar tanto tiempo a estar sentado frente a la computadora?, ¿o las relaciones amorosas que surgían entre los jugadores? Bien, todas estas cuestiones eran escuchadas, pero lo más importante era regularlas para mantener el objetivo empresarial de las organizaciones deportivas. En alguno de los equipos, después de notar tensiones entre los jugadores debido a una relación afectiva, el fundador de la organización optó por elaborar una serie de normas para controlar las relaciones interpersonales entre jugadores, pero también entre ellos y el staff.

El imaginario de ganancias millonarias producidas por la escena de los deportes electrónicos proveída por los medios de comunicación fungía como una especie de promesa implícita para los jugadores -y también para los dueños de los equipos-. En 2019, un niño argentino gana una partida de Fortnite y con esto, un premio de tres millones de dólares. Para muchos de los jóvenes jugadores, estos casos excepcionales instalan la idea de que solo es necesario encender la computadora, conectarse, jugar y gradualmente ir subiendo de nivel. Se trata de una ganancia aparentemente al alcance de la mano, siempre está la posibilidad de tenerlo todo y de forma inmediata. Solo hace falta querer hacerlo.

Ingrid Belke (2008), en su introducción al texto “Los empleados” de Kracauer, explica que una de las muchas actividades empresariales de la Alemania de entreguerras era el deporte, una actividad que supuestamente buscaba fomentar la recuperación frente al desgaste de la monotonía laboral y aumentar la confianza en sí mismos. Walter Benjamin, en su prólogo a la misma obra, explica que el deporte es más bien un fenómeno de represión, no promueve la transformación de las

relaciones sociales, sino que sirve para el mantenimiento de la despolitización de la clase trabajadora. El juego y el deporte son aquí una herramienta que los empresarios utilizan para distraer deliberadamente a los trabajadores manteniendo la apariencia de cuidado y preocupación paternalista por sus empleados.

El caso de los empleados alemanes estudiado por Kracauer contrasta radicalmente con el de los jóvenes jugadores. Si para el empleado alemán era posible jugar en el equipo de la empresa -que subsidiaba todos los gastos que esto generara-, para los jóvenes la situación laboral es indeterminada, por decir lo menos, los videojuegos son una de muchas posibilidades laborales. El problema que notaba Kracauer con los empleados alemanes es que el deporte se mezclaba con el trabajo, simultáneamente el aparente descanso del trabajo terminaba formando parte de la dinámica familiar del trabajador. El empresario podía, entonces, construir una identidad colectiva -cuando los equipos se identificaban con el nombre de la empresa- y controlar otros aspectos de la vida de sus jóvenes empleados fuera del trabajo.

Valdría pensar que la reflexión de Benjamin no considera que la vida deportiva de los trabajadores bien puede representar logros sindicales o de organización laboral, por otra parte, me parece esencial que hagamos una relectura de esta perspectiva a la luz de las nuevas formas de trabajo, plagadas de proyectos de ludificación y gamificación de distintos procesos laborales.

En contraste, los jóvenes video jugadores saben que no tendrán acceso a un trabajo estable a lo largo de su vida, incluso algunos de mis interlocutores dudaban seriamente de la utilidad que tenía estudiar una carrera universitaria y dedicar tanto tiempo a estudiar una disciplina cuando basta con tomar algunos cursos vía online. No existe la posibilidad de que se ponga en marcha la distracción hallada por Kracauer, porque ya no es posible pensar en tener acceso a un empleo de larga duración. Los jóvenes jugadores se especializan en nichos cada vez más específicos con la esperanza de que sean útiles para una industria que cambia constantemente.

Quizá por esta razón los discursos emprendedores tienen tanto éxito, ¿quién aceptaría de tajo rendirse sin hacer ningún esfuerzo?, ¿por qué no se aprovecharían los saberes específicos que se han ido aprendiendo a lo largo del tiempo, especialmente en una era en que es posible que nos paguen por hacer cosas que "nos gustan"?, ¿por qué nos conformaríamos con estudiar cosas que no sabemos cómo utilizaremos, cuando podemos explotar nuestro conocimiento sobre lo que nos interesa?

En esta circunstancia, el juego deja de ser una actividad libre y se mezcla con el disciplinamiento corporal y la obtención de ganancias a través de distintas tareas. A la luz de esta perspectiva, el juego es también un medio que los jugadores pueden aprovechar para economizar distintas dimensiones de sus equipos y de sí mismos. Para la lógica del capital nadie debe descansar, todos deben producir, aun cuando estén jugando.

Pareciera que para los jugadores el tiempo de ocio -como un tiempo de descanso- es inexistente. Quizá el aspecto más peculiar de las organizaciones deportivas con las que trabajé a lo largo de este tiempo es que los jugadores se encuentran en un limbo donde aspiran a una remuneración económica pero no logran conseguirla del todo. Lo que termina por complicar la explicación de qué actividad es la que realizan los jóvenes: no están jugando puesto que la concepción de juego libre está trastocada por sus aspiraciones profesionales, no son atletas electrónicos porque se encuentran en un proceso formativo -por llamarlo de alguna manera- y tampoco son trabajadores puesto que no reciben una remuneración económica y su estatus legal no es propiamente el de empleados que reciben un salario a cambio de una actividad. Es importante que la lectora o lector considere que esta indeterminación se encuentra presente para los jugadores en toda la investigación, se trata además de una condición que les dificulta explicar qué hacen no solo para ellos mismos, sino también para las personas que les rodean.

Me parece central enfatizar que este limbo -producto de la precariedad a la que se enfrentan los jóvenes y de sus aspiraciones profesionales en la industria de los

videojuegos- también está relacionada a la lógica del mercado, donde valores y prácticas están regulados por esta (Emmelhainz, 2016).

La sensibilidad neoliberal, de la que hablan Brown, Marzano y Emmelhainz, termina por configurar una especie de ansiedad por maximizar el valor propio a través de prácticas de emprendimiento o auto inversión, de atracción de inversionistas, etc. La práctica emprendedora de los jugadores, como vemos, encapsula una cierta forma de concebir el funcionamiento de la industria de los videojuegos, aunque también refleja lo que Emmelhainz (2016) identifica como sensibilidad; es decir, una manera de percibir y comprender que no puede ser verbalizada y que se convierte en una forma de vida y sentido común que permea nuestra percepción, comprensión y juicio sobre las cosas. Una organización deportiva que funciona como empresa y no -por ejemplo- como un centro de formación de atletas de alto rendimiento (a reserva de que esto bien puede convertirse también en proyecto empresarial), nos muestra una idea general que poseen los jugadores sobre el funcionamiento de los juegos y su implicación con el mundo laboral/empresarial. De forma implícita aparece la idea de que el objetivo primordial son las ganancias, aumentarlas a como dé lugar, aunque esto bien podría no significar tener mejores jugadores o equipos.

El encuentro del proyecto emprendedor -como una forma de autoempleo- con los deportes electrónicos y a su vez con el juego no parece enemistar estos elementos entre sí porque hay una lógica de competencia que se mueve sin problemas entre los tres ejes. Se compite en los tres niveles y se asume con naturalidad que esto debe ocurrir simultáneamente, aunque esto termine por dificultar la explicación sobre el objetivo de dirigir un equipo si no hay un pago económico que justifique todo el esfuerzo.

Me gustaría cerrar esta sección planteando que la idea de ganar dinero de los videojuegos puede parecer una estrategia innovadora, producto del avance tecnológico. Una especie de economía alternativa que los mismos jóvenes promueven y desarrollan gracias a sus habilidades técnicas y las distintas formas de apropiación tecnológica que llevan a cabo. Sin embargo, no es descabellado

pensar que, siguiendo la lógica del capital, ganar dinero de los videojuegos es más bien un paso necesario y obvio.

Para los jugadores, en cambio, la idea de ganar dinero por jugar su videojuego favorito es una fuente de entusiasmo y emoción. En algunos casos, los jóvenes jugadores perciben estos emprendimientos como las primeras experiencias que les permitirán aprender no solo sobre las dinámicas propias de los equipos, sino también sobre cómo se organizan y administran recursos para lograr objetivos.

He pensado mucho en una forma de sintetizar en pocas líneas esta aproximación que los jóvenes tienen al juego y a los deportes electrónicos, esto siempre es arriesgado y complicado dada la cantidad de datos que he ido construyendo a lo largo de mi trabajo de campo. Podríamos decir que a pesar de que el tiempo de juego pueda ser mal visto por sus familias, los jugadores invierten la mayor cantidad de tiempo y la menor cantidad de dinero posible para obtener aprendizaje con una premisa básica: “me quedaré aquí hasta que salga algo mejor”. Lo “mejor” puede traducirse en cualquier oportunidad que los acerque a ganar dinero por jugar.

El lugar del dinero en la profesionalización del atleta digital

Durante mi trabajo de campo descubrí que todas las organizaciones deportivas tenían en mente la idea de obtener una retribución económica por lo que hacían. El dinero -aunque bien puede ser imaginado- es lo que corrobora que uno está involucrado en una actividad profesional y no simplemente jugando. Esta idea me parece fundamental porque refleja lo que Vorhees (2015) y otros autores identifican como una sensibilidad económica neoliberal. Sin embargo, me parece que es necesario explicar detalladamente en qué consiste este planteamiento y discutir su pertinencia dadas las condiciones y el contexto de los jugadores mexicanos.

Para este trabajo es central pensar en la forma en que esta aspiración económica se integra con el proceso de entrenamiento, puesto que constituyen dos momentos en que el jugador comienza a concebirse como un atleta digital profesional.

Es necesario comenzar diciendo que después de escuchar a distintos entrenadores en cada equipo, noté que la idea de convertirse en profesional no supone únicamente recibir un pago y "vivir el sueño", como me explicaban los jugadores, sino que las organizaciones deportivas, a través del proceso pedagógico del entrenamiento, intentan inculcar en los jugadores una serie de actitudes y formas de ser que encarnan a un jugador profesional.

Mis planteamientos para este apartado son que esa sensibilidad neoliberal sucede como efecto de dos situaciones que observé durante mi trabajo de campo: primero del consumo mismo de la industria cultural de los videojuegos y de los deportes electrónicos como espectáculo. Las grandes inversiones económicas que se han hecho para el desarrollo y mantenimiento de los juegos, la organización de torneos y sus cuantiosas bolsas de premios, así como la presencia de patrocinadores aunado a sus modelos mercadotécnicos, ha terminado por producir la idea de que cualquiera podría convertirse en el siguiente jugador exitoso, especialmente porque -aparentemente- no se necesita más que conectarse, jugar y ganar la suficiente cantidad de veces para ser reconocido por otros. Segundo, el hecho de que los jugadores se imaginen a sí mismos como las siguientes estrellas de esta disciplina deportiva no es una casualidad, intentaré explicar que esto nos muestra una sensación de angustia hacia el futuro que comparten los jugadores. Un futuro que, vale decir, está plagado de incertidumbre dada la situación de precariedad laboral generalizada que atraviesan muchos jóvenes.

El juego como un medio para profesionalizarse puede leerse como una especie de síntoma que debemos analizar a la luz de las formas de trabajo cultural (Miller, 2018) y nos obliga a pensar por qué para algunos jóvenes es mejor convertir el juego en una fuente de ingreso económico, en vez de conseguir un trabajo "regular". Esto tiene efectos peculiares en torno a la reflexión sobre el juego a nivel teórico, si consideramos que vivimos en una sociedad dominada por lo que Ellul (1980) llama la "ideología del trabajo" bien podríamos afirmar que la decisión de convertir el juego en un medio de profesionalización es un paso obvio y necesario donde todas las personas están obligadas a producir y trabajar, incluso cuando estén jugando.

Por otra parte, me interesa plantear la idea de que en los entrenamientos puede abrirse una reflexión sobre cuánto vale económicamente lo que saben hacer los equipos a través de este proceso de enseñanza sobre los valores que los jugadores van aprendiendo a lo largo de su formación técnica en los equipos.

El entusiasmo del jugador y los modelos de negocio digitales

Vorhees (2015) afirma que los deportes electrónicos requieren de un proceso de subjetivización donde los jugadores ejecutan una valoración constante de los riesgos y beneficios que pueden asumir para sacar el mayor provecho en las partidas. Desde su perspectiva, el juego comienza a adquirir rasgos deportivos desde el momento en que los jugadores convierten su desempeño a datos numéricos que se grafican, miden y comparan, lo que termina por definir aspectos técnicos que deben mejorar para asegurar victorias. Para Vorhees (2015) la profesionalización del juego requiere que los jugadores se conviertan en una especie de homo economicus que evalúa constantemente su desempeño.

Esta perspectiva es útil para comprender la experiencia de jugadores que reciben un ingreso económico estable, que poseen contratos y que gozan de reconocimiento como personas públicas. Sin embargo, la situación de los jugadores amateurs y semiprofesionales requiere afinar esta perspectiva dado que, en la mayoría de los casos, los equipos no poseen ningún ingreso que obligue a los jugadores a mantener un nivel o siquiera a conectarse diariamente para entrenar.

Es cierto que en los equipos amateurs y semiprofesionales encontramos también una sensibilidad neoliberal y toda una serie de estrategias que apuntan a construir un modelo de negocio de los equipos, sin embargo, la ausencia de una retribución económica supone la presencia de otro tipo de motivaciones y aspiraciones que se construyen y negocian paulatinamente.

Zafra (2017) plantea el problema de que vivimos en un tiempo en que las personas se encuentran sumidas en una precariedad tal que no es descabellado plantearse la posibilidad de dedicarse a algo a cambio de un pago simbólico o de una

esperanza de vida pospuesta. En esta situación, las personas que piensa Zafra descubren que su entusiasmo bien puede ser utilizado como el argumento mismo que legitima su explotación, el pago con experiencia o la conformidad de dedicarse gratuitamente a algo que se aproxima a la vocación personal. Incluso esto puede significar conformarse con obtener visibilidad, afecto, reconocimiento, seguidores o likes que alimenten la vanidad. Su reflexión está dirigida hacia personas que se desenvuelven en los ámbitos culturales, creativos y académicos, sin embargo, es posible notar que una parte de este discurso puede ser de utilidad para comprender las experiencias de los jóvenes jugadores quienes ponen en los videojuegos una cierta esperanza profesional. No en vano, los jóvenes con los que trabajé a lo largo de este proyecto repetían cada cierto tiempo la posibilidad de "vivir el sueño" de ser jugadores profesionales.

La organización de un equipo de deportes electrónicos amateur y semiprofesional no puede funcionar si no tenemos a un grupo de jugadores que tengan -como exclamaba uno de los entrenadores- "pasión" por el juego y que además estén dispuestos a someterse a rutinas de entrenamiento que bien podrían rayar en la auto explotación: sesiones de trabajo de podían extenderse hasta las 12 horas, control de su tiempo personal en favor del equipo o la creación de contenidos para los equipos de forma gratuita. Todo esto sostenido bajo el discurso de que para obtener una paga en un futuro es necesaria una dosis de disciplina y sacrificio personal. La pasión por el juego es quizá el elemento que confunde en este proceso de formación que atraviesan los jugadores.

En alguna ocasión propuse, como parte de una mesa directiva de un equipo donde los jugadores desaparecían espontáneamente, desarrollar un modelo de negocio basado en las estrategias de marketing digital que había aprendido trabajando para una empresa, la respuesta inmediata fue de rechazo. ¿Cómo era posible que yo me estuviera preocupando por el dinero en ese momento cuando lo más importante era desarrollar el compromiso de los jugadores con las misiones, visiones y valores que tenía el equipo? "Pareces no entender el amor al juego", me dijo uno de los entrenadores durante la reunión. Sin embargo, a mí me parecía que proponer esto

podría ayudar a que los jugadores notaran que el equipo perseguía algo más que simplemente ganar torneos para, eventualmente, ganar patrocinios o entrar a competencias con bolsas de premios más valiosas. Para este equipo, en cambio, parecía fundamental que los jugadores sintieran que la recompensa por el trabajo era aprender, mejorar su técnica, incluso el hecho de formar parte del equipo parecía ya ser suficiente ganancia. Zafra (2017) explica que es como si el gusto por hacer fuera por sí mismo una paga.

Como veremos, este nivel de las organizaciones deportivas amateurs y semiprofesionales pone en cuestión qué tipo de trabajo es el que realizan los jugadores y también qué intercambios se producen en ellos. Miller (2018) identifica a los deportistas como parte de una tipología que describe los distintos trabajadores culturales que encontramos actualmente. Sin embargo, los video jugadores no figuran necesariamente como parte de esta tipología, de hecho, esta ambigüedad dificulta no solo que los jugadores se piensen como trabajadores o empleados, sino que identifiquen qué es exactamente lo que produce valor de lo que hacen: ¿es ganar partidas y recibir reconocimiento de otros? ¿Es recibir un pago y tener un contrato con los equipos? ¿Es su conocimiento profundo del juego? ¿Son los contactos que generan para lograr entrar a otros equipos?

El exceso de autonomía que observamos en los jugadores de los equipos -puesto que tienen la libertad de abandonar los equipos cuando lo deseen- se ve al mismo tiempo confrontado con los discursos de sacrificio y dedicación necesarios para ser un jugador profesional. Este choque tiene su razón en un problema más amplio, la dificultad que tiene cualquier trabajador de obtener un beneficio proporcional del valor que produce (Miller, 2018). Todos los equipos amateurs y semiprofesionales se encuentran en una competencia constante por demostrar que su proyecto es el mejor, sin embargo, el capital que produce la industria de los deportes electrónicos es controlado por un puñado de personas. Lo que genera ya un entorno desolador caracterizado por la competencia desigual.

La “pasión al juego” también refleja una situación particular de nuestro tiempo, nuestro acceso a las nuevas tecnologías parece estimular la idea de que cualquiera

puede crear valor a través de ellas. Negri (citado por Miller, 2018) intentó abordar este problema con el concepto de cognitariado, se trata de un grupo de personas que realizan trabajo cultural informal, que suelen tener una formación educativa alta, pero viven una situación de desempleo, de contratación limitada e inseguridad laboral. En este contexto, el trabajo se concibe por sí mismo como placer, así, el trabajo es su propia recompensa. Cuando el equipo demanda demostrar esta pasión está diciendo tácitamente a sus jugadores que esto es mejor que dedicarse a cualquier otra oferta laboral que terminará por hacerte infeliz.

Internet como tecnología parece estimular la idea de que hay una multitud de herramientas disponibles con las que todos podrían generar valor. Todos somos creadores y productores creativos del mundo, al menos en potencia. Zafra (2017) ahonda en esto explicando que esta emoción de crear y compartir es explotada efectivamente, descubrimos la posibilidad de tener otras formas de producir y compartir valor, sin embargo, esto se ve eclipsado por las constantes mutaciones globales que también incluyen otras formas de frustración, fracaso y expectativa.

Si bien este trabajo no recoge las experiencias de desarrolladores del juego, de torneos profesionales o del mantenimiento de las imágenes de los videojugadores como figuras públicas que responden a la lógica del mercado y el espectáculo, es importante considerar algunos elementos sobre el funcionamiento de ese mercado global a fin de comprender su relación con las aspiraciones profesionales de los video jugadores mexicanos, así como de los elementos que contribuyen a la construcción de una idea de valor en torno a esta actividad.

Miller (2018) -a quien le interesa comprender el fenómeno del trabajo cultural- explica que los deportes son un caso ejemplar para pensar las relaciones que se gestan entre distintos países para el mantenimiento de esta actividad-espectáculo. El hecho de que la industria deportiva haya normalizado la compra-venta de jugadores entre distintos equipos deportivos, refleja una organización del mercado global, especialmente una donde los “tesoros del sur se consumen en el norte” (Miller, 2018, p. 42). Esta tendencia articula ese imaginario donde los jugadores del

Tercer Mundo pueden aspirar a convertirse en jugadores codiciados para equipos del Primer Mundo.

El intercambio de jugadores, para el caso de los atletas digitales amateurs y semiprofesionales, aparece como un anhelo. Si en principio los jugadores se encuentran entusiasmados por dedicarse a convertirse en atletas digitales, lo siguiente es hacerse conocidos por sus habilidades, su lectura del juego y todo lo que conlleve la imagen de un profesional. La escena de los deportes electrónicos en México nos muestra una gran cantidad de ejemplos donde jugadores que comenzaron reuniéndose en gaming centers, terminaron siendo contratados por organizaciones deportivas de otros países. Ahora se va haciendo cada vez más difícil la posibilidad de verlos jugar en México, pero esto se ve como un ejemplo a seguir.

Para Miller (2018) está claro que cuando los equipos intercambian jugadores no solo representa el mantenimiento de ese mercado global, sino también de un atractivo que debe ofrecer el deporte como espectáculo: ver a un atleta digital coreano en Latinoamérica es llamativo en principio por el choque cultural que esto pueda suponer para el equipo, sin embargo, también estimula el consumo de audiencias de otras regiones, estas estrategias de marketing global -como las llama Miller- suelen perseguir el consumo más que la mejora del juego o el deporte en sí.

En este sentido, es válido decir que el funcionamiento de la industria de los deportes electrónicos replica buena parte de las prácticas ya establecidas por otros deportes tradicionales como la compra-venta de jugadores, el control sobre las transmisiones de los torneos profesionales nacionales e internacionales, la producción de toda una parafernalia deportiva que incluye ropa, tazas, periféricos y casi cualquier cosa que pueda ser vendida.

El hecho de que los jugadores amateurs y semi profesionales estén conscientes de estos movimientos que suele implementar la industria de los deportes electrónicos, cambia radicalmente sus expectativas y aspiraciones profesionales. Algunos parecen ansiosos y preocupados porque piensan que todo lo que hacen en un

torneo está siendo observado, no solo por una audiencia sino también por dueños de equipos que podrían invitarlos a organizaciones deportivas con más recursos.

La industria de los deportes electrónicos -aunque parece novedosa- replica algunas estrategias de mercado utilizadas por deportes más tradicionales. Esto mismo tiene efecto también en la forma en que se generan manuales, reglamentos, organizaciones de ligas y torneos, jerarquías corporativas y de trabajo. El hecho de que tengamos ligas femeniles y varoniles, en un juego que ocurre en un mundo virtual, parece ser producto de esta misma organización corporativa que ha preestablecido las reglas, órdenes y formatos que funcionan para los demás deportes. Con esta perspectiva global, es pertinente distinguir los países donde se concentran estos intercambios económicos, las transacciones más grandes están ocurriendo en países asiáticos, europeos y norteamericanos.

Esto mantiene una serie de desigualdades y de situaciones de precarización laboral que se extienden a los países menos desarrollados, si el trabajo es un factor de producción e identidad a escala aumentada en estos tiempos de globalización (Miller, 2018), entonces es pertinente que comprendamos la agencia que tienen las personas, los roles que toman y sus experiencias cuando intentan involucrarse en una industria global, como es la de los deportes electrónicos.

La precariedad, la creatividad y el disfrute de los jugadores

La relación entre estos tres conceptos es fundamental para entender el lugar desde donde los jugadores construyen sus aspiraciones profesionales y su experiencia en esa búsqueda de ganar dinero jugando. Tal vez sea necesario primero establecer que los problemas sociales -que de por sí ya eran críticos- adquieren nuevos niveles de complicación con el uso de tecnologías digitales, consideremos -por ejemplo- que poco a poco las personas han ido notando que la defensa de los derechos personales incluye también su derecho al anonimato y privacidad de sus datos en Internet.

El ritmo del capital ha cambiado radicalmente con la presencia de la conectividad global y de pantallas en nuestros espacios personales, lo que significa la comercialización de nuestras formas de apropiación y usos cotidianos de Internet (García Canclini, 2019). Cuando los jugadores se conectan al cliente del juego también están produciendo una cantidad de datos que luego pueden ser utilizados para cualquier fin comercial: producir publicidad, contenidos exclusivos o datos estadísticos para modificar el juego. Jugar significa utilizar la infraestructura de una empresa y darle retroalimentación a esta, sin que lo notemos siquiera.

Si bien el problema de los derechos de navegación y acceso a la red son un asunto político fundamental para las personas en la actualidad, lo cierto es que los jugadores no suelen poner mucha atención a eso. Sin embargo, como explica García Canclini (2019) sí asumen compromisos con otras causas que les parecen más cotidianas, por ejemplo, utilizar las organizaciones deportivas para hacer servicios sociales en beneficio de su comunidad. Existe -por lo tanto- una noción de solidaridad social que se traduce en organizarse para ayudar a otros, aunque eso no signifique afiliarse a proyectos políticos tradicionales.

De treinta jóvenes jugadores que acompañé durante mi trabajo de campo la gran mayoría se encontraba viviendo en casa de sus padres, solo cuatro tenían un empleo regular: uno como empleado de una tienda en línea, otra como programadora, otra como reclutadora de personal y otro en un proyecto de emprendimiento-, este último se había independizado desde hace algún tiempo y vivía con su esposa y dos hijos. Para los demás el proyecto central era terminar una carrera universitaria e intentar homologarlo con el tiempo de entrenamiento.

¿Qué sostenía el entusiasmo de estos jóvenes? ¿Por qué les parecía más útil y valioso dedicar tiempo a la profesionalización del videojuego en vez de buscar -por ejemplo- prácticas profesionales en alguna empresa o institución? Una parte de la posible respuesta está relacionada al discurso de creatividad que impera en la actualidad. Miller (2018) explica que esta retórica se caracteriza por celebrar la figura del “prosumidor” donde las tecnologías mediáticas poseen una hegemonía discursiva que alimenta las esperanzas sobre el poder de la sociedad civil. El lugar

de las tecnologías aquí parece determinar las condiciones de vida de quienes las poseen, como si el acceso a los artefactos tecnológicos significara la reintegración de los sectores populares -con sus relatos de vida e historias- a la sociedad (Miller, 2018).

Bajo esta lógica, la agencia y el poder son redistribuidos más allá de las élites minoritarias que tradicionalmente las poseían. Es habitual que, ante la presencia de las tecnologías de comunicación, sean los jóvenes el grupo que se percibe como pionero y víctima. En palabras de Miller (2018):

> "los jóvenes son identificados por los fabricantes y los críticos como seres con un inmenso poder y a la vez como personas que al adoptar un nuevo algo reflejan su vulnerabilidad de primerizos e ingenuos. Es decir, se les señala como los primeros en conocer y los últimos en entender los medios de comunicación" (p. 57).

La fantasía de una tecnología neutral, que elimina las jerarquías, la geopolítica y las desigualdades forma parte de la maquinaria que caricaturiza a los jóvenes como los expertos en tecnología. Parecen ser las nuevas generaciones las únicas que podrán lograr ese estado de igualdad, siempre y cuando tengan a la mano los dispositivos tecnológicos para lograrlo.

En esta retórica utópica, que Miller (2018) llama "cibertarianismo", las personas han dejado de ser consumidores pasivos para convertirse en productores, en un nuevo sistema que premia las nuevas subjetividades, la competitividad de las personas en todas las culturas, a la vez que permite a todos florecer en una especie de bonanza económica y política. Si este relato utópico resalta la creación y mantenimiento de redes orgánicas que destituyen el poder de la dominación corporativa, donde se premia la creatividad, el intelecto, la pasión, entonces las fronteras entre juego y trabajo se difuminan. Aquello que hacemos movidos por el disfrute bien puede convertirse en una fuente segura de estabilidad económica y felicidad.

Este es un principio que aparece oculto en la motivación de los jugadores, no como un camino seguro, sino como una estrategia esperanzadora que podríamos poner en las siguientes palabras: “tal vez si me dedico lo suficiente a esto que disfruto y hago que los demás noten que soy bueno, pueda conseguir una oportunidad que me libre de tener que buscar un trabajo cualquiera”. Pensar en el futuro no puede sino generar ansiedad y angustia, la incertidumbre es tal que volcar la atención a la profesionalización del juego parece ser una forma en que los jóvenes se hacen cargo de su futuro de forma inmediata. En la estrategia hay una resistencia implícita a una cierta figura de autoridad representada por un patrón o jefe que establece lo que cada uno debe hacer, paradójicamente, esta es la situación que encuentran una vez que empiezan a entrenar formalmente. Quizá por esto los jugadores se encuentran en la encrucijada de no saber cómo lidiar con estas otras figuras de autoridad que, en algunos casos, pueden ser todavía más jóvenes.

En el fondo y más allá de las experiencias que cada jugador tiene en su proceso de aprendizaje durante los entrenamientos, ser un buen jugador deja de percibirse como una actividad puramente de disfrute, sino también como una forma de utilizar su creatividad para encontrar nuevas formas de mejorar sus condiciones de vida y, en última instancia, asumir una responsabilidad consigo mismos.

Sin embargo, hay otro aspecto que caracteriza las prácticas cotidianas de los jugadores dentro de los equipos. Las formas de organización que utilizan suelen replicar estrategias jerárquicas y desiguales que parecen chocar frontalmente con las aspiraciones “cibertarianistas” (Miller, 2018) que celebran la creatividad, la pasión y el intelecto como formas de producción libres, abiertas y distribuidas equitativamente. Las formas de organización empresarial y corporativas globales sirven de ejemplo para establecer ritmos, rutinas, prácticas, pero también creencias en torno al trabajo. Por ejemplo, el sacrificio que este supone para alcanzar ciertos privilegios económicos, de visibilidad o reconocimiento, la necesidad de la competencia en vez de la colaboración o estar dispuesto a soportar todo eso con tal de formar parte de la industria de los deportes electrónicos. La motivación y el entusiasmo deben moldearse ante estas formas preestablecidas de saberes y

haceres que no siempre tienen relación con lo que los jugadores imaginan que significa la profesionalización del videojuego.

Esta es una de las razones por la que en las ligas amateurs y semiprofesionales tenemos categorías basadas en el sexo de los jugadores, en parte porque las ligas profesionales utilizan este modelo, pero también porque los deportes electrónicos -en su afán de ser reconocidos como deportes tradicionales- utilizan estructuras que ya han sido probadas en otras disciplinas.

¿Es realmente necesaria esta división considerando que el juego ocurre en un mundo virtual donde podríamos olvidarnos de esta forma de organización? Personalmente, me resultó llamativo que en el ámbito amateur y semiprofesional no quepa la posibilidad de tener equipos mixtos, tampoco momentos para hablar al respecto, todos los jugadores asumen que ese es el orden y no hay forma de cambiarlo. Como veremos, una posible explicación de las desigualdades de género que se replican en los deportes electrónicos se relaciona con ritmos preestablecidos por el mercado global y por instituciones deportivas, que son adoptadas como "normales": que las mujeres no jueguen con los hombres termina por mantener el prejuicio de que cada sexo posee diferencias que después se traducen en prácticas de hostigamiento o acoso.

Me interesa poner de ejemplo esa división de género en la organización del deporte electrónico porque tiene un efecto directo en cómo los jugadores imaginan que debe ser el orden dentro de cada equipo. Lo que termina por reproducir jerarquías y desigualdades que bien podrían repetirse en el ámbito profesional, aunque sea de forma implícita. Para las jugadoras es una sorpresa notar que la profesionalización del juego significa asumir un lugar inferior al de sus compañeros. En algunos casos las jugadoras incluso esperan un trato especial, como asumiendo de lleno esa diferencia entre el juego masculino y femenino.

Las jerarquías que las mesas directivas establecen para sus equipos no solo impactan en los jugadores, también a otras mujeres que forman parte dentro de las organizaciones deportivas. Es pertinente decir que no encontré a muchas mujeres trabajando en este nivel, sin embargo, en los casos que encontré había algunas

dificultades para que las tomaran en serio. Realmente era complicado hacer entender a los hombres que estas jugadoras tenían un rango más alto y que debían tratarlas con el respeto que este requería. Para las mujeres, ganarse este respeto suponía un trabajo arduo y -hasta cierto punto- repetitivo, puesto que había que recordar a los hombres que ellas también buscaban algún tipo de crecimiento profesional.

La profesionalización de los deportes electrónicos, en el nivel amateur y semiprofesional, está sostenida por la colaboración y el compromiso individual. Como he mencionado antes, la paga con la que muchos jugadores suelen sentirse satisfechos es haber ampliado su red de contactos y agregar esta experiencia en su currículum, lo que por sí mismo bien puede leerse como una situación de auto explotación basada en el entusiasmo de poder convertirse en la siguiente estrella de los deportes electrónicos.

Me parece necesario entender este orden creado por las organizaciones deportivas. Por un lado, los equipos ejecutan esta especie de burocratización que supuestamente reflejará su carácter de “profesional”. Los protocolos de acción, evaluación y retroalimentación en teoría no son negativos, de hecho, se adaptan perfectamente a los principios básicos del mercado global basado en la competencia y en el desarrollo de habilidades técnicas específicas, el problema es que el control de las grandes inversiones económicas queda fuera de su alcance. Esta forma de orden articula implícitamente relaciones de desigualdad.

Hasta cierto punto es necesario que exista esa jerarquía puesto que ayuda a que los miembros de los equipos sepan sus tareas y las lleven a cabo de forma óptima. Las mesas directivas y las series de normas, a veces engorrosas y arbitrarias, permiten establecer un marco de acción común. Sin embargo, me resultaba peculiar notar que los equipos no buscaban otras formas de organización basadas, por ejemplo, en la cooperación o la equidad de oportunidades, sino en el disciplinamiento, el control, la competitividad y la medición incansable de resultados; es decir, en una especie de sometimiento del otro. Para los miembros de las

organizaciones deportivas esto no es problemático, puesto que parece articular el entusiasmo y el disfrute bajo la promesa de una ganancia económica a futuro.

Es claro que la centralidad que tienen las tecnologías y las plataformas sociodigitales en el quehacer cotidiano de los equipos contribuye a la forma en que se piensan como jugadores profesionales, especialmente si consideramos que atendemos a un sistema de valor que favorece primordialmente la estadística de este mundo híper cuantificado (Zafra, 2018). Los jugadores deben preocuparse por conseguir los mejores resultados en las partidas porque eso se reflejará después en las mediciones estadísticas que se hacen de su desempeño. Esto puede notarse, por ejemplo, en la insistencia que tienen los entrenadores para controlar las acciones en función del tiempo; casi como una especie de taylorismo aplicado al tiempo de juego. Uno de los entrenadores lo explicaba así:

> "Este juego no trata de matar a todos los que se puedan, se trata de controlar lo que haces en minutos específicos. Eso es lo que nadie entiende de este juego, ustedes no deben perseguir la emoción de matar a todos cuanto se crucen en su camino, en cambio deben pensar ¿me conviene matarlo o es mejor que mi enemigo pierda tiempo y usarlo a mi favor?"

Medir obsesivamente el tiempo y las acciones que se llevan a cabo modifica automáticamente la finalidad placentera del juego, sin embargo, contribuye a su profesionalización, la convierte en un acto racional, reflexivo y controlado. Los jugadores no ganan por tener únicamente buenos reflejos, buen control de su mouse y de la combinación de botones que hagan para que su personaje lleve a cabo ciertas tareas, sino que esto debe ir acompañado de un trabajo reflexivo basado en el control del tiempo y de las acciones. El disfrute, la creatividad, el placer y la experiencia estética del juego se obtienen cuando todo eso asegura una victoria, es decir, cuando se alcanza un objetivo específico.

Una relación esencial: tiempo y valor

Me interesa presentar la forma en que el tiempo -su monitorización y control- está articulado con la idea de valor. Hoy nos resulta difícil imaginar el funcionamiento de nuestra rutina diaria sin la actividad de medir el tiempo, se trata de una práctica tan esencial como la idea de trabajar, sin embargo, el lazo entre uno y otro no es natural ni ha sido siempre igual.

Para Wajcman (2020) está claro que la insistencia en medir el tiempo es una especie de tiranía que está ligada con el discurso de la velocidad y la aceleración del mundo. El tiempo del reloj constituye uno de los orígenes del disciplinamiento de los cuerpos y de la mercantilización del tiempo como dinero. La velocidad en el mundo moderno se encuentra ligada también a una especie de seducción donde esta y el movimiento se constituyen como deseos universales, realizables únicamente a través de las tecnologías rápidas y eficientes.

Llegar más rápido significa -supuestamente- la posibilidad de llegar a cualquier lugar en el tiempo preciso que deseemos. E. P. Thompson (citado por Wajcman, 2020) explica que antes de la industrialización las personas dependían de los ritmos "naturales" y orientados más bien a tareas que estaban relacionadas al trabajo con la tierra. Lo que observamos aquí es un flujo de tareas concretas que debían realizarse de acuerdo a los ritmos de salida y ocultamiento del sol o del cambio climático dependiendo de las estaciones del año.

En cambio, el tiempo de la industria es uno donde no importa este orden "natural", la ética puritana contribuyó a interiorizar la idea de que el tiempo era un bien que no podía desperdiciarse. La industria, con sus preocupaciones por aumentar la producción y la eficiencia, introdujo entonces la idea de que había que economizar el tiempo. Así, las rutinas de trabajo relacionadas a los ritmos agrarios comenzaron a parecer más bien atrasados y el tiempo industrial comenzó a asumirse como normal.

Cuando la industria establece el interés en el trabajo fabril y la producción en serie podemos notar que el tiempo se trata como si fuese dinero. Me gustaría señalar que este cambio en la noción del valor que atribuimos al tiempo se encuentra relacionada simultáneamente con la ideología del trabajo, explicada por Ellul (1980).

Esta articulación de pensar el tiempo como si fuese dinero no podría haber ocurrido si las personas no hubiéramos asumido que la vida debe ser llenada de trabajo. El perfeccionamiento de los procesos de producción supuso también la capacidad para medir con más exactitud los tiempos en que se llevaban a cabo estas tareas, de alguna manera esta posibilidad de medir con mayor precisión produce las sensaciones de incertidumbre y seguridad, descontrol y dominio sobre los acontecimientos (Wajcman, 2020).

El control de la producción no significa otra cosa más que esta debe ocurrir velozmente, en parte porque encontramos una asociación entre el ritmo de la producción mecánica y las mejoras técnicas de fabricación, transporte y distribución. Para Wajcman (2020) en teoría esto debía contribuir a ahorrar tiempo, pero también esfuerzo físico mientras se proporcionan bienes accesibles a todos. El ansia de producir más en menor tiempo y, supuestamente, con menor esfuerzo físico es la raíz de la ideología del trabajo y también el germen del enlace entre valor y tiempo. Esta misma ansiedad introyectada puede terminar generando una impaciencia constante por mejorar todo el tiempo cualquier proceso de producción, en esta lógica el cambio constante se traduce en una situación deseable más que la continuidad o el mantenimiento de ciclos estables.

Notaremos pues que el mercado actual mantiene estos principios en su discurso, especialmente hoy que funciona con información que se mueve instantáneamente gracias a las tecnologías de información disponibles. La exaltación de “lo nuevo” es una celebración constante del cambio veloz bajo la premisa -ilusoria- de que eso mejorará nuestra calidad de vida y, especialmente, nuestro uso del tiempo libre; a veces, incluso, aunque esa velocidad bien pueda suponer riesgos o peligros no considerados.

La ciudad es el entorno en el que ocurre esta velocidad, es donde podemos verla de forma más concreta y clara. Para Simmel, por ejemplo, este espacio representa la síntesis de la fugacidad propia de la modernidad. La medición abstracta del dinero y la del tiempo -con los relojes- “proporcionan un esquema de mediciones […] y prestan una transparencia y previsibilidad para la actuación práctica” (Simmel, 1977

p. 559). En la *Filosofía del dinero* de Simmel (1977) encontramos una descripción un poco más concreta sobre la relación valor y tiempo. De acuerdo con el sociólogo alemán, no hay mejor forma de entender el dinero si no es a través de su circulación. Este movimiento, sin embargo, debe ocurrir velozmente por lo que cualquier actividad que involucre dinero se verá forzada a aumentar su velocidad para mantener el tránsito constante.

El movimiento veloz y constante del dinero, que parece formar parte de uno de sus rasgos intrínsecos, termina por dirigir todo a su alrededor hacía la circulación, fracturando así la estabilidad de las relaciones o promoviendo un flujo de lazos de relaciones constante (Wajcman, 2020). El ideal de la circulación del dinero, en la perspectiva de Simmel, es que este toque la mayor cantidad de manos en el menor tiempo posible, situación que bien podríamos notar en el funcionamiento de los mercados globales.

Quizá a estas alturas tengamos la sensación de que este asunto se encuentra alejado de la experiencia de profesionalización que atraviesan los jóvenes jugadores, sin embargo es importante considerar que la profesionalización del juego articula una sensación de ajetreo producto de intentar equilibrar los entrenamientos con la vida escolar, familiar -y en algunos casos laboral-, una búsqueda constante por controlar las tareas dentro del juego para, finalmente, reconsiderar el tiempo de juego como una forma de producción de valor que es propia de este momento histórico. De hecho, esta profesionalización parece intentar encarnar una idea de progreso: se trata de jóvenes que están conscientes del valor del tiempo, puesto que efectivamente se someten a una serie de rutinas que modifican esta valorización del tiempo invertido en el juego, aunque esto signifique sacrificar su tiempo de esparcimiento y ocio.

El control del tiempo de entrenamiento y la profesionalización de los jugadores

La relación entre estos dos elementos resulta fundamental para comprender el proceso mismo de profesionalización de los jugadores, en parte porque nos ayuda

a entender cómo organizan sus actividades, pero también porque en esa relación germina una idea de valor tácita. Aunque para los jugadores la relación entre valor-tiempo parece pasar desapercibida, es innegable que ocurre y puede ser identificada en las formas en que los equipos establecen premios y sanciones para quienes no respetan el orden de las actividades.

El control del tiempo es la señal de profesionalismo por excelencia, podemos identificar el compromiso del jugador con base en la hora a la que llega para comenzar los entrenamientos, llegar a tiempo significa que el jugador está haciendo un esfuerzo por cumplir sus objetivos personales, además suele ser leído como respeto al tiempo de sus compañeros y entrenador. El control del tiempo abarca más allá de simplemente ser puntual en las horas de entrada y salida de los entrenamientos. Haremos una descripción detallada a continuación.

Me gustaría comenzar señalando que nuestra experiencia del tiempo se encuentra profundamente atravesada por la capacidad técnica que tenemos para medirlo, ajustarlo y controlarlo según las necesidades de cada persona. La presencia del reloj como artefacto tecnológico modificó radicalmente el orden de nuestras actividades, poco a poco se vinculó invariablemente con la idea de ser un recurso que debía aprovecharse para mantener un cierto ritmo de productividad. Para Wajcman (2020) la experiencia del tiempo en la actualidad está atravesada por la sensación de que tenemos una falta de control del mismo.

¿Por qué la sociedad (estadounidense) experimenta la sensación de falta de tiempo si buena parte del discurso tecnológico consiste en vender la idea de que las máquinas contribuirían a tener más tiempo libre? Es esencial que entendamos que las reflexiones de Wajcman (2020) están situadas en el contexto anglosajón, sin embargo, también podemos percibir algunos efectos similares en nuestro contexto producto del funcionamiento del mercado global y de su forma de transmitir ideales sobre la productividad, el consumo y el ocio.

Antes ya hemos señalado que nos encontramos en un momento histórico en que el acceso a las tecnologías parece darnos la oportunidad de introducirnos a un nuevo ámbito económico y laboral, Miller (2018) llama a esto “cibertarianismo”. Wajcman

(2020) siguiendo a David Harvey explica que la dinámica espaciotemporal del capitalismo está centrada en la aceleración de los procesos económicos, lo que termina por fracturar el espacio-tiempo. Si antes las distancias largas requerían una inversión de tiempo para transmitir productos e ideas que permitieran tomar decisiones comerciales, hoy esto ha cambiado con la presencia de las redes que conectan nuestras máquinas. Lo que ha contribuido a la caracterización de un usuario atado permanentemente a una serie de artefactos tecnológicos, dispositivos y plataformas que lo mantienen “comunicado” en una especie de ritmo acelerado.

De hecho, parece que los usuarios han ido aumentando sus expectativas sobre la velocidad del funcionamiento de los dispositivos y artefactos tecnológicos que tienen a la mano. Los jugadores, por ejemplo, necesitan entender la construcción de sus computadoras para saber cuánto pueden tardarse en llevar a cabo ciertas tareas. En la medida en que entiendan esto sabrán las mejoras que podrían hacer con el objetivo de tener una máquina sin retrasos de comunicación y que pueda responder en tiempo real.

La sensación de que el tiempo debe ser aprovechado como un recurso finito se relaciona con la aspiración a hacer la mayor cantidad de tareas en el menor tiempo posible, lo que a su vez significa que la experiencia de tiempo libre está relacionada con una sensación de angustia, producto del estigma propio de quien desperdicia este recurso. En el capitalismo el tiempo parece funcionar metonímicamente como dinero, así se intenta explotar hasta la última milésima de segundo. Más velocidad parece significar mayor aprovechamiento del tiempo y por lo tanto un valor al que todos deberíamos aspirar: hacer más en la menor cantidad de tiempo posible. Por esta razón los retrasos en el funcionamiento de las máquinas o de la comunicación entre ellas (lo que en inglés se llama “lag”) representa una molestia.

Esta interiorización de una disciplina temporal es resultado de un proceso histórico que comienza con la distinción del tiempo de la vida rural como opuesto al de la vida urbana, continúa con la mercantilización del tiempo como un valor propio de la vida industrial, hasta llegar a la idea de la velocidad como parte de una idea abstracta de lo que significa el progreso.

El usuario multitareas parece, por lo tanto, ser un efecto necesario de este proceso histórico. ¿Por qué un usuario no aprovecharía todos los recursos tecnológicos que tiene a su disposición para ir más rápido, para hacer más cosas o buscar ser más productivo? ¿No sería esto un sinsentido? La paradoja consiste en que la supuesta presencia de las tecnologías digitales, de su conectividad invisible y de su carácter global deberían -supuestamente- permitirnos disfrutar de más tiempo libre.

Wajcman (2020) señala algo aún más paradójico, el desarrollo de distintos artefactos tecnológicos ha buscado que nos movamos más rápido, así el ferrocarril o el automóvil fueron convirtiéndose en íconos de la velocidad. Sin embargo, hoy tener un automóvil en una metrópoli es un completo contrasentido, las personas pueden pasar más tiempo en sus autos detenidos debido a los embotellamientos de tráfico. Por otra parte, la presencia de las pantallas en la vida cotidiana parece orillar a las personas a permanecer quietas frente a ellas, la conectividad instantánea y continua está relacionada profundamente con estados de no movimiento, de inercia. Por más contradictorio que pueda parecer, mientras más tiempo pasemos conectados más experimentaremos esa sensación de aceleración y falta de control en nuestro tiempo.

Esto nos lleva a un aspecto fundamental para el entendimiento del control de tiempo en el proceso de profesionalización de los jugadores, la forma en que los artefactos tecnológicos digitales evocan una idea de velocidad específico. Aunque estamos rodeados de una gran cantidad de objetos que contribuyen cambiar nuestra forma de concebir el tiempo cotidianamente, el discurso de progreso enaltece a las tecnologías digitales como casos ejemplares donde las personas pueden experimentar inmediatamente la sensación de velocidad y aceleramiento propia de nuestro tiempo.

El desarrollo tecnológico necesario para tener acceso a una computadora que permita jugar con un nivel de respuesta inmediato parece permitir a los jugadores hacer una gran cantidad de tareas con un nivel de control que aumenta su eficiencia como atletas digitales. Aunque esto parece ser una perspectiva tecnocéntrica, en realidad se encuentra relacionado a las rutinas, usos, significados y apropiaciones

tecnológicas que hacen los usuarios de sus máquinas, especialmente con la idea de aprovechar al máximo el tiempo.

Durante los entrenamientos es posible observar esta forma de control cuando los jugadores distinguen momentos dentro de una partida con diferencias de minutos y segundos, el juego temprano -por ejemplo- comienza del minuto cero al minuto catorce con treinta segundos, continúa el juego medio que alcanza hasta el minuto veinticinco y finalmente el juego tardío que se extiende hasta que termine la partida. En cada momento del juego, los atletas deben alcanzar ciertas metas específicas o micro objetivos, por ejemplo, una cierta cantidad de oro para comprar armas, herramientas o haber controlado la visión del mapa para facilitar el trabajo a sus compañeros de equipo. Si esto no ocurre eso significa que el jugador no comprende la forma en que utiliza su tiempo dentro de la partida, lo que terminará seguramente con la derrota del equipo.

Una paradoja más que podemos identificar en el caso de los jugadores es que aprender este nivel de lectura profunda del juego requiere paciencia y -por supuesto- tiempo. Por esta razón, los entrenadores organizan más actividades donde el jugador entienda qué hace durante las partidas y qué aspectos de su juego deberían cambiar para mejorar su control del tiempo, en vez de simplemente jugar y ganar.

En algunas sesiones los jugadores ni siquiera tienen oportunidad de jugar contra otras personas, sino que se trata de reunirse a revisar las repeticiones, analizar los movimientos de cada miembro y explicar por qué se toman unas decisiones y no otras. Otro momento esencial de este adiestramiento incluye analizar y discutir los datos estadísticos que provee el mismo juego, la atención a estos detalles contribuye a distinguir a un jugador casual de uno que aspira a profesionalizarse.

El uso eficiente del tiempo puede traducirse en una victoria, sin embargo, los entrenadores han desarrollado la capacidad para leer el juego a través de los datos numéricos en momentos específicos de tiempo, como me explicaba alguno de los entrenadores: “si al minuto diez ves a tu jugador con menos de cuarenta súbditos asesinados, puedes estar seguro que tu equipo está en problemas”. Como

notaremos, para los entrenadores basta con ver los números y su relación con el tiempo, eso significa que hay ocasiones en que pueden leer la partida sin escucharla o verla en tiempo real con los jugadores. Se trata de un “saber cómo”, una habilidad producto de la experiencia y la repetición constante.

Parte del proceso de profesionalización consiste, entonces, no solo en el compromiso para apegarse a las rutinas de entrenamiento, sino que de hecho requiere desarrollar un nivel de lectura y control del tiempo que puede pasar completamente desapercibido para el jugador casual. Podríamos decir que paralelamente a esto, hay un nivel de materialidad que los jugadores intentan comprender sobre sus máquinas para mejorar su capacidad de control sobre lo que ocurre en el juego -y por lo tanto mejorar la forma en que utilizan el tiempo en las partidas- por lo que las computadoras no son de ninguna manera objetos neutrales, su diseño y configuración modifican profundamente la forma en que los jugadores se relacionan con el juego, pero a la larga también con sus propias aspiraciones de ser atletas digitales profesionales. Cuando el juego adquiere este nivel de lectura, deja de pensarse como una pérdida de tiempo y se convierte en una inversión.

El proceso de imaginarse como profesional

Si bien es cierto que todos mis interlocutores intentaron llevar a cabo esta transición de lo amateur a lo profesional, ninguno de los equipos con los que trabajé alcanzó el objetivo de recibir una retribución económica constante por sus logros o por el conocimiento que poseían sobre el juego, por esto me resultaba difícil entender por qué los equipos adoptaban formas de organización que asemejan las de empresas privadas -con misiones, visiones, objetivos, jerarquías, etc. y que enfatizan hacer las cosas rápidamente en vez de pensar en procesos de más largo aliento-. Si los equipos no forman parte de la industria de los deportes electrónicos, ¿por qué mantienen este orden preestablecido y someten a sus jugadores a esto? ¿Por qué algunos equipos tratan a sus jugadores como empleados, aunque en ningún momento se celebra un contrato legal o se recibe un pago formal que reconozca la figura del jugador como un trabajador?

Para algunos esto bien puede parecer una especie de meta juego: los jóvenes juegan a tener un equipo de deportes electrónicos, pero el hecho de que los jugadores obedezcan a otro y lo reconozcan como parte del staff -llámese fisioterapeuta, analista, entrenador, psicólogo o dueño del equipo- nos habla de lo importante que es imaginarse como un jugador profesional para poder articular una serie de actividades que de otra forma no tendría sentido llevar a cabo. Graeber (2018) explica que “el valor puede verse como el modo en que las acciones adquieren significado para el actor al incorporarlas en alguna totalidad más amplia; aun cuando en muchos casos la totalidad en cuestión exista, en primer lugar, en la imaginación del actor” (p. 35).

Durante los entrenamientos, una de las principales enseñanzas que se busca transmitir a los jugadores es el valor que tiene hacer bien las cosas más allá de la simple eficiencia. Esta actitud constituye un eje central en la forma de concebir el valor del tiempo de juego, el hecho de que los jugadores comiencen a pensarse como atletas digitales y no ya como jugadores casuales supone cambiar la atención sobre lo que se considera importante. El entusiasmo del jugador e imaginarse como profesional se anudan a un interés que desarrollan por entender el funcionamiento del juego de una manera más detallada y profunda, de hecho, este es uno de los nodos que permite a los jugadores comenzar a preocuparse por el funcionamiento de sus computadoras y la gran cantidad de elementos que pueden manipular para mejorar su rendimiento.

Encontramos entonces otra paradoja, los proyectos de las organizaciones deportivas emulan la lógica empresarial de administrar recurso humano de forma eficiente, mientras que los entrenamientos buscan desarrollar una actitud y una serie de valores relacionados con hacer bien las cosas. Las dos perspectivas se ven enfrentadas, en el primer caso porque se muestra una preocupación por los procesos y sus resultados a corto plazo, mientras que en el segundo se busca un crecimiento personal, más lento, pero también más difícil de cuantificar.

Este es un elemento que dificulta a los jugadores explicar exactamente el valor de lo que están haciendo cuando entrenan, puesto que están cambiando otros

aspectos más allá de simplemente ofrecer buenas estadísticas como jugadores, de alguna manera, la incapacidad para construir una narrativa es producto también de esta paradoja. El caso de los entrenadores es particularmente interesante porque ellos experimentan de forma más clara y directa una sensación de utilidad.

Sentir que son útiles -para los dueños de los equipos y para los jugadores- es lo suficientemente importante como para explicar la importancia y valor que tiene el tiempo que dedican al juego. Sennett (2006) explica que esta sensación contribuye en cualquier persona la capacidad para interpretar su experiencia, especialmente en el caso de trabajadores sometidos a organizaciones flexibles, descentralizadas y cambiantes.

Los entrenadores atienden a los jugadores, escuchan sus quejas, los aconsejan, dan recomendaciones y representan un papel cercano al de un juez técnico, pero también moral. Todo basado únicamente en el reconocimiento que reciben de los jugadores que tengan a cargo, cuando el entrenador no logra ganarse la confianza de los equipos es seguro que los entrenamientos fracasarán y que el entrenador comenzará a sentir que su trabajo es poco valorado. La sensación de utilidad desaparece y con ella su entusiasmo a seguir dirigiendo a los jugadores.

Hacer un buen trabajo y hacerlo bien desde el inicio significa en principio recibir un reconocimiento público, pero con el tiempo se espera que los jugadores realicen sus actividades sin que deban ser evaluados constantemente. El reconocimiento público tiene la función de resaltar la utilidad de las personas y sus contribuciones para los equipos, al mismo tiempo permite alimentar esta imagen de ser profesional. No solo se cubre el requisito de ofrecer resultados estadísticamente positivos para el equipo, sino que también se provee de la sensación de estar siendo útil para otros.

La idea de hacer las cosas bien -que suele ser abordada con más detalle por los entrenadores- puede remitirnos a lo que Sennett (2006) llama el espíritu artesanal. Desde la perspectiva del sociólogo estadounidense, dedicar tiempo a tener la satisfacción de hacer algo bien y tener el deseo de creer en lo que se hace es un principio fundamental que poseen todas las personas. Este principio se ve corrompido por las dinámicas educativas y laborales que tienden a favorecer la

utilidad y la inmediatez en vez de la profundización y la atención a los detalles. Este nivel de minuciosidad significa someter los entrenamientos a un ritmo distinto del otro, preocupado exclusivamente en la obtención de resultados. Hacer bien las cosas, en el ambiente de un equipo significa ser un jugador maduro, asumir un cierto compromiso con resolver problemas más allá del reconocimiento grupal.

Esto me ayuda también a ofrecer otra posible explicación de por qué encontramos jugadores que renuncian a los proyectos de los equipos. Cuando los jugadores no perciben ese nivel de responsabilidad por parte de las mesas directivas, es común que respondan con el mismo desinterés y que abandonen los proyectos a la primera oportunidad que tengan. El valor del trabajo minucioso, detallado o, en palabras de Sennett, artesanal debe ser percibido por los jugadores en todo momento, no solo con sus compañeros sino también con los miembros superiores dentro de la jerarquía de los equipos.

Para Sennett (2006) esta actitud de compromiso es la que distingue a una persona obsesionada por la competencia de alguien que se encuentra preocupado por la calidad y el valor de lo que ha hecho, de alguna manera se encuentra motivado por encontrar un estándar que supera su propio deseo de obtener recompensas inmediatas. Las rutinas de entrenamiento buscan inculcar esta serie de principios tácitos diariamente.

Notaremos entonces una peculiar mezcla de mensajes que reciben los jugadores para convertirse en atletas digitales: por un lado, que es necesario obtener y mantener buenos resultados eficientemente -es decir, aprovechando su tiempo-, lo que significa un trabajo constante para medirlos y compararlos, con la promesa de que esto contribuirá a obtener ofertas laborales en la industria de los deportes electrónicos. Pero por otro, el hecho de que para aprender, ejercer y personificar esta serie de valores que convierten al jugador en un profesional se necesita atravesar una curva de aprendizaje que suele ser larga y depende de elementos que no pueden cuantificarse.

En mi experiencia ambas perspectivas aparecen siempre como parte de una estructura lógica, necesaria e inmutable. Parece lógico que si un jugador entrena

diariamente obtendrá buenos resultados y que esto, simultáneamente, permitirá que los jugadores aumenten su valor como profesionales. Sin embargo, si observamos detalladamente, la mezcla entre una perspectiva propiamente empresarial de una enfocada en la calidad produce un ambiente plagado de ansiedad y donde los jugadores perciben los entrenamientos como un proceso de aprendizaje largo, tedioso y repetitivo.

Durante mi trabajo de campo pude acompañar a equipos que mantenían puntajes bajos y que perdían constantemente los enfrentamientos que tenían con otros equipos, pero que valoraban la calidad de su comunicación, las estrategias de apoyo y contención que tenían y no solo eso, algunos entrenadores fomentaban esto como algo deseable. Como lo explicaba uno de los entrenadores: “prefiero tener cinco jugadores que saben pedirse cosas, que se hablan adecuadamente durante las partidas y pierdan, a tener cinco jugadores con puntajes excelentes pero carcomidos por su ego”.

Aunado al problema de que los jugadores tienen dificultades para explicar en qué reside el valor de lo que hacen, se encuentra la duda de si están siendo profesionales por las tablas estadísticas de sus resultados o por la calidad de trabajo que desempeñan durante las partidas.

Tal vez valga la pena cerrar este apartado recordando una experiencia personal de Wajcman (2020) en campo. En la introducción de su libro explica que mientras se encontraba en una aldea en Papúa Nueva Guinea, encontró a un grupo de jóvenes que pasaban todo el día haciendo leche de coco. En su ingenuidad, Wajcman propuso a los jóvenes cambiar su método para poder producir leche de coco más rápido y -además- aumentar su productividad. La respuesta de los jóvenes fue burlona ¿por qué alguien querría hacer eso? La leche de coco debe hacerse durante todo el día, no hay ninguna prisa. Este proceso siempre había sido así y nadie veía la necesidad de cambiar esta rutina.

Esta respuesta de los jóvenes nos obliga a pensar por qué a ella le parecía importante aumentar la productividad y aprovechar el tiempo. La investigadora

concluye pensando que necesitamos comprender que algunos aspectos de la vida no se pueden cuantificar, cronometrar, medir o acelerar (Wajcman, 2020).

El problema de identificar cuál es el valor que los videojugadores generan

Cuando los video jugadores conciben el tiempo de juego como una inversión comienza a tratarse al tiempo como un bien económico, en el sentido de que se hace todo para ahorrarlo y aprovecharlo eficientemente. Como hemos visto, el control del tiempo puede notarse en distintos niveles, desde llegar puntual a los entrenamientos hasta comprender los ritmos de una partida dependiendo de la relación entre tiempo y puntaje obtenido.

Los jugadores saben -al menos tácitamente- que esto refleja un compromiso con sus aspiraciones profesionales, sin embargo, en algún punto de la curva de aprendizaje se encuentran con un problema esencial: ¿cuánto cuesta eso que saben hacer? ¿Cuánto dinero podrían cobrar por el saber que han acumulado a lo largo de sus entrenamientos? Para la mayoría de los jugadores estas preguntas no tienen respuesta clara, durante mi trabajo de campo ninguno de mis informantes tenía claro cómo podría establecerse el valor de lo que saben hacer, para sí mismos era difícil explicarlo. Los jugadores saben que son buenos en algo, que poseen un saber profundo sobre el juego y que alguien está dispuesto a pagarlo, pero no cómo definir concretamente una cantidad de dinero que lo corroborara.

Si parte central del proceso de profesionalización del videojuego significa tratar al tiempo como dinero y adjudicarle un valor económico ¿por qué los jugadores tienen dificultades para decir con claridad cuánto vale su tiempo? Esta paradoja no tiene una respuesta única, hasta aquí he intentado explicar el entramado de ideas que preceden la justificación de por qué dedicar tiempo al juego no es un desperdicio, también observamos un contexto de flexibilización y precarización laboral generalizado que atraviesa a los jóvenes en general.

Paralelamente notamos que para los jóvenes jugadores la profesionalización del videojuego es una apuesta para intentar sobreponerse a esta situación. De hecho, podemos decir que estos elementos nos permiten entender por qué los jugadores mantienen su entusiasmo y motivación a entrenar, porque supone la presencia de una aspiración económica. El dinero imaginado funge como una especie de meta que regula lo que imaginan sobre su futuro como atletas digitales profesionales.

Otro elemento que dificulta la explicación de cuánto vale lo que saben los jugadores lo podemos encontrar en la idea frecuente de que un jugador no debería preocuparse por el dinero, sino más bien por la pasión que tienen al juego. Un jugador apasionado -despreocupado por las ganancias económicas y personales- parece ser la actitud esperada por todos los entrenadores con los que conversé a lo largo de mi trabajo de campo, ninguno de ellos dedicaba una sesión a, por ejemplo, hablar sobre las formas en que se podía tabular y calcular un pago para los jugadores en caso de ser contratados en equipos más grandes o de obtener patrocinios de cualquier empresa.

Es verdad que un entrenador -de cualquier deporte- no tendría por qué abordar este tema, sin embargo, para los jóvenes esto solo aumenta la sensación de confusión y duda sobre si su conocimiento puede traducirse a un número. Las mesas directivas tampoco son claras en estos asuntos económicos, aunque algunas intentan diseñar y establecer modelos contractuales simples y que dependen exclusivamente del voto de confianza mutuo que tanto jugadores como dueños de los equipos hacen. En estos casos la experiencia y aprendizaje se consideran un pago, los jugadores suelen estar conformes con esto, hasta que llega el momento de negociar con un equipo más grande o con una empresa.

¿En dónde reside exactamente el valor que los jugadores producen a lo largo de este proceso de profesionalización? Los jugadores en el nivel amateur y semiprofesional no suelen tener una respuesta clara a esto, esto no significa que no tengan idea del esfuerzo que ponen en lo que hacen, sino que hay una dimensión confusa sobre este tema. Podríamos partir de una idea elemental: cualquier persona tendrá dificultades para saber cuánto cobrar si no sabe cuánto vale lo que uno hace.

El problema de cómo se establece el valor no es un asunto insignificante para entender el proceso de profesionalización de los jugadores, de hecho, explicarlo nos permitiría darle sentido a las estructuras, jerarquías y discursos de las organizaciones deportivas.

La decisión -aparentemente arbitraria- de establecer valor a un bien o servicio implica considerar una serie de supuestos en su mayoría implícitos sobre lo que vale la pena. Para Graeber (2018) se trata de un concepto teórico radical puesto que todo lo que los humanos hacen, desean, sienten y organizan se asocia con valor o valores. Se trata de una noción que nos ayuda a entender las preferencias de las personas y simultáneamente nos permite indagar en sus relaciones, las interacciones en situaciones donde se construye la noción de nosotros y los otros.

El problema del valor no se encuentra resuelto del todo, podemos notarlo con el debate intelectual que se ha desarrollado a lo largo del tiempo, lo que simultáneamente hace pertinente este asunto puesto que sigue siendo un tema actual. Se trata también de un problema esencial que repercute en cómo los jugadores se conciben a sí mismos como profesionales, incluso cuando es un tema que no es tratado abiertamente o que se invisibiliza bajo el discurso de la pasión por el deporte y por la disciplina deportiva. Por otra parte, entender la construcción del valor en estos futuros atletas digitales supone comprender la manera en que este significado se traduce en una aspiración y en un deseo.

En una primera aproximación, el caso de los jugadores y su aspiración a profesionalizar el juego nos muestra dos actitudes esenciales: por un lado, la importancia de la pasión como una actitud despreocupada de la acumulación de poder o riqueza, por el otro la certeza de que la única forma de entrar en esa industria y escalar en ella es asumiendo precisamente esa sensibilidad neoliberal (Marzano, 2011) de cálculo de riesgos donde se busca acumular poder y riqueza. En este sentido, los entrenamientos parecen ser un entramado de principios contradictorios que terminan por ocultar la forma en que se establece el valor de esta actividad.

El encuentro -y en ocasiones choque- de estas dos perspectivas me lleva a pensar desde qué postura debería construir mi interpretación de lo que he encontrado durante mi trabajo de campo. ¿Se trata de jóvenes que reproducen los valores de esa sensibilidad neoliberal y encarnan al *homo economicus* que calculan constantemente las ganancias -económicas o simbólicas- que pueden obtener? ¿O son más bien jóvenes que encuentran en los equipos un medio de resignificación del tiempo libre, de juego y ocio para sobreponerse a la complicada situación de precariedad laboral? Aunque en principio no parece haber una diferencia sustancial entre ambas posturas, creo que podríamos distinguirlas en función de la agencia que otorgamos a los jóvenes: en el primer caso parece tratarse de una condición propia de quien busque involucrarse en la industria de los deportes electrónicos, en el segundo es más bien una búsqueda que responde a una inquietud que les permite organizarse y buscar soluciones de forma colectiva.

A lo largo de esta investigación he oscilado entre estas posturas, en ocasiones pensé que se trataba de una mezcla de las dos nociones. En la experiencia de los jóvenes jugadores he encontrado con más claridad este vaivén entre ambas perspectivas, especialmente si consideramos que a lo largo del proceso de formación van cambiando sus expectativas sobre el juego, el deporte y su aspiración a un trabajo en una industria como la de los deportes electrónicos.

Del valor de los objetos al valor de las acciones

De manera similar a como ocurre con el juego, el problema de una teoría antropológica del valor es un asunto irresuelto. Graeber (2018) explica que esta es una tarea en extremo difícil, en parte porque hay una gran cantidad de posturas teóricas al respecto, al grado que resulta complicado rastrear con claridad los recursos conceptuales que trabaja cada autor, la antropología se encuentra en una suerte de limbo teórico en lo que respecta al problema del valor.

Es imposible hacer una taxonomía detallada de cada perspectiva que aborda el problema del valor, tal vez este objetivo requiera por sí mismo una tesis doctoral. Sin embargo, me parece que necesitamos hacer un recorrido breve sobre algunas de las perspectivas más generales para tejer poco a poco una explicación sobre la construcción del valor en el caso de los videojugadores.

Primero es importante decir que hay al menos tres perspectivas generales que podemos distinguir cuando hablamos de "valor" (Graeber, 2018): una que se refiere a su sentido sociológico y donde podemos distinguir concepciones sobre lo que es "bueno", "apropiado" o "deseable". Otra que aborda su sentido económico, aquí se abordará el grado en que los objetos son deseados según lo que otros estén dispuestos a dar para obtenerlos y otro que se refiere a su sentido lingüístico, basado en la perspectiva saussuriana para pensar las "diferencias significativas".

De entrada, notaremos que es sencillo confundirnos en estas tres perspectivas, cuando hablamos de valor necesitamos distinguir si estamos hablando de algo que "vale la pena", es decir la legitimidad de lo que las personas desean, si estamos reduciendo nuestra lectura de las relaciones sociales en torno a objetos y sus intercambios o si nos interesan los significados en relación con sistemas lingüísticos en su totalidad. Esto es importante considerarlo, puesto que es común que en la literatura encontremos textos que se refieren al "valor", pero para hablar más bien de cómo las personas le otorgan mayor "importancia" a algo en específico.

La antropología cuenta con una gran cantidad de ejemplos que bien podrían escapar de estas tres perspectivas y que resultan más complicados de explicar únicamente desde una postura teórica, por ejemplo, el caso de los dones y sus intercambios o cuando las personas hacen trueques de objetos que parecen variar radicalmente de valor entre sí (una cierta medida de aceite comestible por fruta o pan). Veamos algunas propuestas generales y analicemos su utilidad para este trabajo.

La perspectiva de Marx sobre el valor es uno de los ejes fundamentales en torno a la reflexión económica y social, desde su perspectiva el valor de las mercancías es producto del trabajo humano que las produce, sin embargo, este aspecto suele ser

invisibilizado cuando el objeto se compra y vende en el mercado, por lo que parece que el valor del objeto reside en las cualidades del mismo. Graeber (2018) explica que este planteamiento ha sido reflexionado a tal grado que ha terminado produciéndose así una vasta literatura especializada en este asunto, aunque con serios problemas para pensar este planteamiento en sociedades que no funcionan con sistemas capitalistas o sociedades sin Estado.

Durante las décadas de los sesenta y setenta se produjeron una gran cantidad de debates en torno a la reflexión marxista. Los movimientos intelectuales estructuralistas, funcionalistas y marxistas debatieron acaloradamente sobre el funcionamiento del sistema social y sus objetos fueron transformándose desde la comprensión de los intercambios, el problema de la producción y, finalmente, los significados culturales del consumo como una forma de expresión creativa.

La reflexión de Mauss sobre el don también tuvo una influencia medular para pensar el problema del valor, esta idea fue adoptada y reinterpretada por una gran variedad de autores. Mauss explica que el don puede pensarse como una prestación de carácter voluntario, aparentemente libre y gratuito, pero que también contenía dimensiones de interés y obligación. Es común pensar que cuando se hace un regalo, preceda la idea de que uno no espera nada, aunque en el fondo sí hay una expectativa tácita sobre el receptor por devolver algo de valor equivalente o mayor.

Para Mauss, el problema del interés no se encuentra relacionado directamente con obtener beneficios a expensas de alguien (Graeber, 2018), en cambio los dones permiten a las personas gestar relaciones sociales. Los dones producen alianzas y obligaciones entre individuos que bien podrían nunca encontrar una razón para relacionarse siquiera.

La lectura que hace Bourdieu sobre el problema del don en su trabajo etnográfico en Argelia, concluye con el siguiente argumento: en las sociedades tradicionales las personas están conscientes del cálculo interesado y aunque pueden desaprobarlo en principio, la realidad es que es la base de sus actividades cotidianas. Si extendemos está noción de cálculo a todo lo que se encuentra en la sociedad, deberíamos incluir bienes materiales y simbólicos sin que haya diferencia entre

ellos. El valor de la sonrisa, el gesto de estrechar la mano, hacer un cumplido o ser atento representan una forma de prestigio que puede ser útil para obtener riqueza. Encontramos aquí la raíz del capital económico y simbólico. El resultado final de esta postura es que el investigador se mantenga escéptico ante cualquier señal de gentileza o amabilidad, puesto que pueden leerse más bien como formas de maximizar un tipo de valor implícito que permite obtener ventajas y, finalmente, someter a los otros.

Como antes he mencionado, la filosofía del dinero de Simmel también ha tenido una fuerte influencia en la forma en que pensamos la idea de valor. Para Simmel, el valor no reside únicamente en el trabajo sino en el intercambio. Graeber (2018) explica que esta perspectiva considera al valor de un objeto como el grado en que un comprador lo quiere, el valor se observa como efecto del deseo individual. Appadurai, en su relectura de Simmel propone que no hay razón para pensar en una "mercantilización" como un fenómeno exclusivo de las sociedades capitalistas, sino que los objetos pueden convertirse en mercancía cuando se pueden obtener producto de un intercambio.

Esto llevó a Appadurai a pensar en una "política del valor" que intenta explicar las formas en que las élites intentan controlar y limitar los intercambios y el consumo, mientras que otros grupos buscan expandirlos. Sin embargo, centrarse exclusivamente en los objetos impide que notemos que los dones también poseen una dimensión social, en el sentido que son útiles para crear, mantener o cortar relaciones con otros.

Comprender la biografía de un objeto es útil para entender los movimientos producto del intercambio, sin embargo, este proceso no contribuye directamente a entender en qué reside su valor. Graeber (2018) aporta una crítica -quizá demasiado radical- para explicar este punto: "… la fantasía de que uno podría reconstruir la historia completa de un casete, una pistola o unas pinzas que han recorrido mucho camino tiene cierto encanto, [pero esto] sería como producir una lista de todos aquellos que una vez se sentaron en el banco de una plaza: por último, hay que preguntarse cuál se supone que es el objetivo" (p. 82).

Marilyn Strathern en su trabajo etnográfico en Melanesia reflexiona sobre las formas en que se construye el valor en esta sociedad, su postura se acerca a la perspectiva saussuriana puesto que ella considera el valor como el significado que la sociedad le asigna a un objeto, aún más, en su trabajo de campo ella encuentra que los objetos no se perciben como producidos por individuos, sino como productos de relaciones.

Los melanesios no están familiarizados con la idea de individuo único y poseedor de una propiedad privada, sino que consideran que su identidad se construye también en la medida en que son percibidos por otros. Por lo tanto, el valor de un objeto o persona reside en el significado que toma cuando se le asigna un lugar en algún sistema de categorías. De acuerdo con Strathern, es en los intercambios donde podemos notar este sistema de categorías, de hecho, es probable que sea la única manera que tengamos de entender el significado que posee cada objeto, puesto que para intercambiar es necesario que haya una comparación que solo ocurre en ese momento.

Hasta aquí podríamos notar dos perspectivas generales que han permeado nuestro entendimiento sobre el valor, por un lado, una profundamente economicista que está interesada en trayectorias de objetos, pero que termina endureciendo las relaciones sociales entre las personas y reduciéndolas a meros intercambios. Por otro, una perspectiva más abstracta preocupada por los significados que objetos y personas adquieren en sistemas de categorías que terminan produciendo un código más amplio -y abstracto- de significado, pero que dificulta entender las acciones que las personas llevan a cabo.

Graeber (2018) propone que pensemos en la importancia que tienen las acciones en la producción de valor, para esto recurre a la idea de valor propuesta por Nancy Munn, producto de su investigación en la isla de Gawa. Para Munn -explica Graeber (2018)- es fundamental partir de una noción de actividad, el valor es el proceso por el cual la “potencia” de una persona (o su capacidad de actuar) cambia a formas perceptibles y concretas: “Si uno da alimentos a otra persona y recibe a cambio una

conchilla, no es el valor de los alimentos lo que vuelve a uno en esta forma, sino el valor del acto de darlo" (Graeber, 2018, p. 98).

Puesto que los objetos funcionan únicamente como medios, el valor entonces es la forma en que las personas representan la importancia de sus propias acciones a sí mismos. Esta importancia no puede ocurrir si no sucede con otros, en la medida en que otros reconocen esto en un intercambio es como se produce el valor. Otros deben reconocer la fama del nombre propio en la medida en que consideren que nuestras acciones son importantes o significativas. Graeber (2018) encuentra esta perspectiva como relevante porque permite percibir la deseabilidad de los objetos y la importancia de las relaciones humanas como refracciones de una misma cosa.

Esto supone que las mercancías deben producirse y circular, de la misma manera en que las relaciones sociales deben ser creadas y mantenidas. En ambos casos encontramos una inversión de tiempo y energía, pero también de creatividad, inteligencia e interés; así el valor de objetos y relaciones refleja la cantidad de esfuerzo que otras personas han puesto para crearlos, mantenerlos y protegerlos para otros.

Incluir la noción de creatividad también permite que ampliemos nuestro marco referencial común sobre lo que significa el trabajo, puesto que necesitamos considerar la creatividad como un acto que ocurre cotidianamente y que permite no solo inventar objetos, sino también relaciones. Esta perspectiva centrada en la acción nos ayudaría a entender la motivación que tienen las personas para invertir tiempo y energía en cosas y relaciones que consideran significativas o -para decirlo con claridad- valiosas. En este sentido, cabe también la posibilidad de que pensemos en qué hacen las personas para encontrar alternativas a los modos preestablecidos, lo que supone un proceso de valoración que ocurre simultáneamente mientras se dicen y hacen cosas.

Está claro que la elección y preferencia teórica definirá por completo la forma en que observemos y construyamos interpretaciones sobre lo que encontramos en campo.

Como he dicho antes, a lo largo de mi trabajo de campo he oscilado -ingenuamente- entre una postura que caracteriza a los jóvenes jugadores como sujetos calculadores de riesgos y beneficios y otra donde los jóvenes buscan construir carreras profesionales en la industria de los deportes electrónicos como alternativa a la situación de precariedad laboral. Entiendo que puede parecer inoportuno hacer evidente mi ingenuidad, pero también considero importante transparentar la forma en que observé y pensé en campo, al menos por un tiempo. Con el paso del tiempo y mientras fui adquiriendo mayor experiencia con los equipos fui notando que ambas posturas se complementan y constituyen parte de un continuo, un proceso que no puede reducirse a un binomio imaginado. Sin embargo, esta distinción me condujo a reflexionar sobre los rasgos esenciales de cada postura y a explicar sus características.

La primera postura -economicista- puede encontrarse en buena parte de la literatura académica en torno a los deportes electrónicos. Podría decir que, si me apego a este planteamiento, he podido corroborar que los jugadores adquieren una serie de formas de evaluar su desempeño, de calcular sus avances y retrocesos en esta sinuosa ruta para profesionalizar los videojuegos. Sin embargo, el límite explicativo de la teoría lo encuentro cuando noto que, a pesar de todas estas estrategias de cálculos basados en la competitividad, los jugadores tienen dificultades para explicar el valor de lo que hacen. El problema parece resolverse en el momento en que alguien más llega a establecer ese valor por ellos, pero la duda permanece ¿dónde reside el valor acerca de lo que saben del juego?

La otra postura que engloba la idea de buscar alternativas ante el problema de precariedad laboral me ha permitido notar, por un lado, la capacidad innovadora de los jóvenes para inventar sistemas para disciplinar sus prácticas cotidianas, como una forma de hacerse cargo de su tiempo, de aprovecharlo y de concebir el juego no como una práctica ociosa sino como una inversión. Sin embargo, el límite explicativo aparece cuando noto que estos modelos de funcionamiento en realidad replican formas aceptadas por el mercado global, uno que -por cierto- es profundamente desigual y está basado en la acumulación de riqueza y poder. En

cierto sentido, el funcionamiento de las organizaciones deportivas nos muestra el mantenimiento de ciertas estructuras y prácticas, por ejemplo, la división sexual de los atletas o la importancia que tiene crear una marca para distribuir cualquier forma de parafernalia deportiva. La profesionalización de los videojuegos, desde esta perspectiva, no parece ya tan innovadora.

Me parece que considerar las acciones cotidianas que los jugadores llevan a cabo durante los entrenamientos, nos conducen a aspectos menos obvios sobre las formas en que los jugadores producen valor. La atención que los entrenadores tienen con sus jugadores -que bien podríamos pensar como un trabajo de cuidado- depende enteramente del hecho de disfrutar ayudar a otros, a que subieran su nivel, escucharlos o darles consejos, aunque no necesariamente con la idea de que ganaran partidas para ganar dinero.

Durante mi trabajo de campo noté que los jugadores ya poseían una “pasión” por jugar, puesto que se encontraban motivados a aprender y entender el juego a un nivel más profundo. La aspiración de ser un atleta digital establece un marco común -al menos imaginado- de éxito profesional. Pero vale decir, también noté que en ocasiones la motivación para conectarse a los entrenamientos no siempre tenía que ver con ganar o generar redes de contacto -capital social- que les permitieran entrar y mantenerse en la industria de los deportes electrónicos, sino con pasar tiempo con los compañeros, reírse, contar bromas y esencialmente disfrutar del placer de jugar y mejorar en compañía de otros.

Aprender colectivamente forma parte del objetivo de buena parte de las misiones y visiones que las organizaciones deportivas establecen para el éxito de sus proyectos profesionales, pero esto no puede funcionar si no existen los lazos de solidaridad que desarrollan los jugadores entre sí, de aquí que también sea importante compartir música, memes o series animadas, estos intercambios también pueden leerse como acciones donde se está produciendo un valor que no necesariamente está relacionado con obtener o acumular dinero. Estos casos nos permiten suponer que hay una forma de concebir el juego como algo significativo y a lo que vale la pena invertirle tiempo y energía.

Durante el proceso de entrenamiento encontraremos jugadores que no aspiran a una acumulación de riqueza, como he dicho, para algunos se trata de compartir tiempo, generar amistades o lazos afectivos más intensos. No todos los jugadores caben en esta caracterización de un sujeto que calcula riesgos y beneficios propios, tampoco todos los casos reflejan a ese *homo economicus* tecnologizado del que habla buena parte de la literatura académica sobre el tema. Quizá esta sea la razón por la que algunos jugadores abandonan los equipos y sus entrenamientos, lo que los jugadores encuentran como significativo al momento de participar en un equipo termina -de una forma u otra- perdiendo su valor.

El valor cambia de sentido dependiendo quién lo controla o establece

Hacer las cosas bien no significa necesariamente hacerlas rápido y eficientemente o al menos esa no puede ser la expectativa inicial, especialmente para el caso de jugadores que nunca han tenido una experiencia previa de entrenamiento como atletas digitales. Esto contribuye también a la dificultad para cambiar la forma de pensar el tiempo de juego como una actividad con valor en algún punto. El hecho de que los jugadores muestren una especie de resistencia sobre su forma de pensar el juego -una actividad originalmente placentera y ligada al ocio- como algo serio o productivo, es precisamente lo que obliga a los entrenadores a dedicar más tiempo a inculcar estos "principios actitudinales" o "estados mentales" adecuados para concentrarse en el juego.

Esta primera enseñanza es la más complicada de transmitir para los entrenadores, sin embargo, cuando es aprehendida, los jugadores terminan notando que el placer que el juego produce debe sublimarse para que sea congruente con lo que sea que imaginen que signifique ser profesional. Hacer las cosas bien supone -en esta primera etapa del entrenamiento- que el juego debe perder una cierta dosis del placer que produce jugarlo, para así establecer, mantener y perfeccionar una técnica.

Como veremos, esta forma de concebir el tiempo de juego como una actividad profesional, como algo valioso y a lo que vale la pena invertir tiempo contiene

distintos discursos, algunos de ellos paradójicos o incluso contradictorios. El acceso a los videojuegos no representa el único factor que desencadena ese anhelo de los jugadores por convertirse en atletas digitales, especialmente si consideramos que muchos juegos se diseñan actualmente para ser consumidos masivamente en línea, aunque es innegable que una vez identificada esa aspiración los artefactos tecnológicos cobran especial relevancia para los jugadores.

Para buena parte de mis colaboradores, la idea de ganar dinero jugando apareció desde la infancia, como una especie de fantasía. En ocasiones porque había un familiar que les hablaba de los sueldos millonarios de algunos jugadores, para otros porque comenzaron consumiendo torneos y ligas a través de Twitch o YouTube. Este elemento me parece importante, los jugadores no tuvieron esta idea de convertirse en atletas digitales espontáneamente, sino que hubo alguien o algo que presentó la idea de recibir una remuneración económica por jugar.

No es descabellado pensar que este proceso de profesionalización bien puede comenzar con estas primeras aproximaciones. Un niño que se imagina como jugador profesional supone ya una forma de aspiración primigenia que probablemente contribuya a tomar decisiones sobre cómo utilizar su tiempo libre. Sin embargo, esta no es una decisión puramente individual, deben existir una gran cantidad de elementos que permitan imaginarse como un jugador profesional: una infraestructura de conexión a Internet, el acceso a una computadora, lugares donde se reúnan otros jugadores, grupos que organicen encuentros, charlas, cursos, así como partidas y pequeños torneos, también deben existir instituciones públicas y privadas que estimulen el desarrollo de equipos, de competencias reglamentadas.

La idea de una generación nativa digital que está revolucionando la forma en que funciona el mundo refleja únicamente que el capital y su ideología del trabajo (Ellul, 1980) siguen adaptándose exitosamente a las condiciones actuales (Sennett, 2006). Cuando pensamos en jóvenes con la expectativa profesional de formar parte de la industria de los deportes electrónicos, donde es necesario aprender y adoptar una actitud en la que se acepte una forma de producción de valor basada en la precariedad o el entusiasmo y donde no siempre se recibe un pago en forma de

dinero, estamos presenciando un fenómeno crucial: no importa que dediquemos tiempo a jugar, siempre y cuando lo hagamos tratando al tiempo como dinero, ese recurso que nunca debe desperdiciarse.

Incluso con este panorama desconsolador, los jugadores llevan a cabo acciones con otros para construir lazos. Me interesa enfatizar que concebir el tiempo de juego como algo valioso es producto de una perspectiva eminentemente empresarial y que responde a los ritmos globales del capital, pero también requiere que los jugadores asuman esa aspiración a ganar dinero como una verdad.

Simultáneamente, me parece que hay otras actividades que -de hecho- convierten al juego en algo valioso: establecer lazos con otros y construir sus propias redes afectivas, inventar organizaciones deportivas con sus mecanismos y funcionamientos particulares, que bien pueden no ajustarse a los del mercado global.

Una situación peculiar es que los jugadores no perciben el valor de todas estas actividades, quizá porque se trata de prácticas que son difíciles de cuantificar, de aquí que tengan que someterse a dinámicas de eficacia, eficiencia y productividad. Este pequeño cambio es lo que supuestamente convierte al juego en una actividad profesional, pero al mismo tiempo la vacía de su sentido original: el placer que se obtiene por jugar.

Quizá por esto es más sencilla la explicación economicista, asumir que los jugadores que aspiran a convertirse en atletas digitales se convierten automáticamente en *homo economicus* que buscan maximizar el valor de todo lo que les rodea. Esta perspectiva no termina de ser convincente, cuando escuchamos con más atención, notamos que los jugadores experimentan una incertidumbre constante, no siempre está claro para qué servirá lo que están haciendo, en ocasiones ni siquiera se lo toman tan en serio. Lo valioso resultan ser cosas pequeñas e inmediatas: “me conecto porque aquí puedo convivir con ustedes, me la paso bien, aprendo sobre el juego al mismo tiempo que nos reímos y bromeamos”.

Así, encontraremos dos problemas fundamentales de utilizar la explicación economicista aplicada a los videojugadores. Primero, parece limitar la capacidad de agencia de los jugadores, la explicación de qué están haciendo se resume -literalmente- a obtener el mayor beneficio con el menor esfuerzo y gasto de recursos. En segundo lugar, esta perspectiva también limita nuestra capacidad de observación, nos orilla a pensar que son los jugadores los únicos responsables en el mantenimiento de esta forma de organización y producción de valor. Para Graeber (2018) está claro que "el objetivo científico no es descubrir hasta dónde la gente es egoísta para poder decir, hasta ese momento, que nuestro trabajo ha concluido. Esto solo produce una idea distorsionada de la realidad, en cada situación encontraremos ejemplos de sometimiento, acumulación y eventualmente de violencia y dominación". (p. 77).

Cuando nos concentramos en las acciones de los jugadores, tenemos la posibilidad de observar desde otro lugar cuáles son los discursos que articulan su idea de éxito profesional, es decir, podemos identificar de dónde proviene esa voz, quién la emite y cuáles son los valores tácitos que enaltece. El estudio de la profesionalización de los videojuegos requiere que pensemos en que la idea de valor no depende de los jugadores por sí mismos, de hecho, ni siquiera es controlada exclusivamente por ellos, en realidad podríamos pensar que la comunidad de jugadores es uno de los grupos que se integra a una maquinaria global dominada por otras minorías poderosas. Por otra parte, implica una mezcla de nociones paradójicas y contradictorias sobre lo que es valioso y su relación con la idea de trabajo más tradicional y profundamente adulto-céntrica.

Capítulo 3. Una metodología atravesada por lo digital

Lo digital en el proceso de investigación

La investigación etnográfica puede y tiene lugar en una amplia variedad de lugares […], estos lugares varían en todos los sentidos que son relevantes para la naturaleza de las relaciones posibles y deseables con gente que vive y/o trabaja en ellos.

Hammersley & Atkinson, La etnografía.

El trabajo de campo es quizá uno de los momentos más importantes y menos claros en el quehacer antropológico, Quiros (2015) cuenta que Marcio Goldman solía decirles a sus estudiantes que esta etapa era el método para encontrar lo que no se buscaba. Podemos intuir que no existe una ruta clara de antemano sobre la forma en que el antropólogo debe resolver su entrada, permanencia y salida del campo, agreguemos a esto las circunstancias inesperadas y repentinas que están presentes en la forma en que los antropólogos tejen relaciones en campo y tendremos como resultado una fuente inacabable de preguntas. Esta situación no es nueva para la reflexión antropológica, un largo registro de etnografías a lo largo del tiempo nos lo demuestra.

Por otra parte, estamos en un punto donde los antropólogos intentan pensar este proceso desde otros posicionamientos epistémicos. Una de las líneas de reflexión es considerar al campo como una construcción y no como un espacio-tiempo preexistente al que el investigador accede únicamente a través del viaje. Esta perspectiva requiere una reflexividad constante, puesto que el investigador/a debe dar cuenta no solo de cómo se pone en contacto con sus colaboradores sino también de cómo se toman dichas decisiones y cómo podrían afectar su forma de estar con el otro. Estalella (2018) nos propone el campo como algo que resulta de la experimentación, lo que incluye evidentemente un nivel empírico que no puede omitirse, pero también la posibilidad de probar distintas formas de reflexionar sobre

nuestros objetos de investigación, por ejemplo, incluyendo las perspectivas, ideas y formas de ver el mundo de otros.

Con esto se hace evidente que hay algo del trabajo de campo que no puede enseñarse porque ningún manual logrará incluir y resolver todas las dudas e inquietudes específicas del investigador, la única solución -nos dice Estalella (2018)- es hacerlo. Lo empírico aparece aquí como el camino más claro, pero también el más difícil de explicar. Si el campo es una construcción, esto quiere decir que otros niveles -como los datos que recabamos, las interpretaciones que hacemos de ellos- son también producto de diseñar condiciones para dialogar con el otro. La etnografía articula entonces una serie de elementos que nos permiten disponer de situaciones para hacer funcionar el trabajo de indagación (Estalella, 2018). En este sentido, el trabajo etnográfico -por poseer una cierta incertidumbre- es siempre un ejercicio que aspira a lo novedoso porque supone desarrollar estrategias de todo tipo, desde "cómo ponernos en contacto hasta cómo construir datos e interpretarlos" (Estalella, 2018).

Sin embargo, esta etapa de la investigación adquiere nuevas dimensiones cuando pensamos en incluir tecnologías digitales en el proceso de trabajo de campo. ¿Qué aspectos cambian y qué otros se mantienen cuando consideramos la posibilidad de estudiar fenómenos socioculturales de la mano con tecnologías y plataformas sociodigitales? ¿Qué representa esto para el proceso de trabajo de campo y para el posterior trabajo de análisis e interpretación? Como veremos no se trata de un tema menor, de hecho, nos encontramos con una serie de retos y dificultades que debemos abordar con sumo detalle y cuidado.

Siguiendo las reflexiones de Gómez (2018) se hace necesario reflexionar sobre el proceso en que ocurre esta renovación metodológica, un aspecto que termina modificando también las herramientas conceptuales que utilizamos para interpelar a la realidad. De acuerdo con Gómez (2018) uno de los principales problemas que tenemos en la actualidad es que buena parte de los estudios que incluyen tecnologías digitales suelen hacerse desde perspectivas tradicionales y poco creativas.

Esto dificulta no solo la forma en la que estamos construyendo el campo sino también los objetos de estudio, el estudio de las tecnologías digitales y de lo que las personas hacen con ellas debe apostar por perspectivas más fluidas y flexibles. Esta es una tensión que bien podríamos identificar, como señala Gómez (2018), en la forma en que aprendemos a hacer investigación, comenzando con el problema de que solemos pensar en qué técnicas serán útiles para estudiar un objeto y dejamos fuera la reflexión sobre la construcción del mismo, del campo y la pertinencia de las metodologías para adaptarse a nuestros objetivos. La preocupación por la innovación metodológica está ligada a pensar este proceso como un diálogo que repercute en la estructura de todo un proyecto de investigación. En este sentido, es importante pensar que el método etnográfico abre la posibilidad de producir una reflexión sobre este aspecto que en otras circunstancias permanecería oscuro o invisible.

Una de las posibles soluciones propuesta por Gómez (2018) es pensar en métodos vernáculos y en una etnografía celular. En esencia se trata de mantenerse atento a las formas en que nuestros informantes utilizan las tecnologías digitales para poder complementar, ajustar, expandir o innovar las herramientas etnográficas clásicas. Sin duda, aparece el teléfono celular como una herramienta fundamental si consideramos la cantidad de penetración que ha tenido en las prácticas cotidianas de las personas. Esto lleva a Gómez (2018) a pensar en lo celular, como una metáfora que permita pensar en unidades de análisis complejas que interconectadas permiten reflexiones más profundas sobre nuestros objetos de estudio.

Uno de los aspectos más interesantes de la reflexión de Gómez (2018) es la posibilidad de pensar las tecnologías digitales (o lo celular) en tres niveles: como campo, como objeto y método. La relación entre estos niveles es porosa, lo que requiere una observación más detallada de las fronteras donde cruza lo humano y no-humano. Por otra parte, cuando aprovechamos las tecnologías que tenemos a nuestro alcance podemos también aspirar a encontrar ángulos menos obvios de la realidad social, con esto llegamos al punto en que no es posible entender la vida

cotidiana, la experiencia de las personas sin considerar sus prácticas digitales, las infraestructuras de comunicación, los datos o la visualidad (Gómez, 2018).

El movimiento parece relativamente sencillo, sin embargo, requiere un esfuerzo extra del investigador por observar sus propios usos, a fin de sensibilizarse y no pasar por alto todos los detalles que puedan suceder durante sus interacciones en campo. Para Gómez (2018) la innovación metodológica no puede ocurrir si no hay un acercamiento crítico a las posibilidades tecnológicas, es decir una reflexividad tecnológica, pero también una experimentación metodológica basada en las tecnologías que tenemos a nuestra disposición.

Pensar la innovación desde una posición reflexiva es una forma de contrarrestar el entusiasmo por estudiar las tecnologías digitales a través de grandes datos (big data) sin una perspectiva más crítica y contextualizada. Tromble (2019) considera que buena parte de la comunidad académica interesada en el estudio de las tecnologías digitales suele perder de vista un punto fundamental: olvida la forma en que se construyen los datos y lo que representan. La investigación social digital (digital social research) -de acuerdo con Tromble- muestra una tendencia a utilizar API´s (application programming interfaces) para obtener datos que después son sometidos a análisis cuantitativos y/o cualitativos, sin embargo, las herramientas que producen estos datos los sesgan, lo que supone un problema para construir interpretaciones sobre los comportamientos sociales y las relaciones que se gestan en línea.

De acuerdo con Tromble (2019) uno de los problemas es que hasta este momento carecemos de un sistema heurístico que nos permita integrar dichas relaciones y contextos, lo que supone una pérdida en la forma en que se leen estos datos obtenidos a través de las interfaces de programación de aplicaciones (API´s). Los flujos de datos representan un problema metodológico porque se omite la construcción del dato por sí mismo, esto tiene además una consecuencia más: las investigaciones parecen desarticuladas.

Un cambio de sentido esencial: “estar ahí”

El trabajo etnográfico siempre ha celebrado la participación del investigador en todo el proceso de compromiso con el campo, la recopilación de datos y la interpretación de los resultados. Para Hine (2015) el etnógrafo necesita verse inmerso en el escenario, con el objetivo de ver la vida desde el punto de vista de quienes habitan dicho escenario habitualmente. Este es uno de los aspectos cruciales dentro del estudio de las tecnologías digitales desde las ciencias sociales, el problema de hacerse presente en campo no ocurre de la misma manera que en otras épocas. En esencia podríamos distinguir dos posturas: una que abogaba por estudiar las interacciones sociales exclusivamente en línea (Turkle, 1995; Rheingold, 2000; Boellstorff, 2008) y otra que intenta articular lo que ocurre en línea con un contexto específico (Miller & Slater, 2000; Nakamura, 2002).

Con esto es necesario decir que una y otra perspectiva ofrecen oportunidades distintas, pero también requieren compromisos diferentes. Siles (2008) apuntaba con claridad que la investigación sobre las tecnologías presenta un estatuto epistemológico que debe pensarse como una pregunta de final abierto, especialmente si consideramos que lo que indagamos y aprendemos de las tecnologías está moldeado significativamente por los métodos que escogemos para conocerlas, así como de los compromisos epistemológicos que dependen de estos.

Por lo tanto, el problema de “estar ahí” es uno de los aspectos más significativos dentro de las orientaciones metodológicas del etnógrafo. Hine (2015) explica que tradicionalmente el etnógrafo suele escribir reportes donde hace clara la forma en que se está produciendo el conocimiento, discutiendo los pasos que ha tomado para generar una visión de la cultura que describe, lo más importante es el examen abierto acerca de las dudas que tiene sobre la robustez de sus conclusiones, las decisiones contingentes que ha tomado, así como las dificultades y frustraciones a las que se ha enfrentado.

Estos elementos siguen siendo fundamentales para desarrollar el trabajo etnográfico mediado por tecnologías digitales, sin embargo, es necesario que

podamos cambiar esa idea tradicional de “estar ahí” a fin de poder enfocar otros aspectos experienciales en el marco metodológico (Hine, 2015). La experiencia de “estar ahí” puede ser construida de distintas maneras. La labor etnográfica necesita estar lista para adaptarse a esta forma de proximidad mediada sin perder de vista los principios que motivan al investigador, así como el rasgo perspicaz y distintivo del trabajo etnográfico.

Nuevamente nos encontramos con esta limitante esencial del trabajo etnográfico: no hay ninguna forma correcta dada de antemano. Schatzman & Strauss (1973) señalan que el investigador en campo es en esencia un pragmatista metodológico, alguien que es capaz de aprovechar distintas estrategias y operaciones en cualquier momento para satisfacer su propia curiosidad e interés. Las decisiones que tomaremos en campo son hasta cierto punto inciertas, tentativas y generalmente su efectividad será evaluada en retrospectiva (Hine, 2015). Esto hace particularmente valiosos todos los estudios etnográficos sobre este tema, porque nos proveen una gran cantidad de experiencias, retos, problemas y soluciones que funcionaron en momentos específicos. En esta situación de incertidumbre, lo mejor es pensar en estrategias metodológicas y no en pasos rígidos a la forma de una receta.

Aunado al cambio de nuestra forma de pensar el “estar ahí” se hace necesario el cambio sobre lo que consideramos una comprensión holística. Hine (2015) rescata las reflexiones de Marcus sobre una etnografía que acepta que ningún reporte puede ser completamente comprehensivo, en cambio considera que las bases de sistemas más amplios se encuentran presentes a escalas a nivel micro, que pueden ser estudiadas a través de aproximaciones etnográficas. Marcus (1989) propone un holismo donde el etnógrafo se concentre en observar y seguir conexiones, en ver actividades a nivel micro que puedan pensarse como manifestaciones de fenómenos a nivel macro. En vez de apostar por una exhaustividad, se aspira a una contextualización e incrustación, esto significa que el etnógrafo permanece abierto a cómo diversos aspectos del entorno van enlazándose entre sí.

Hine (2015) pone el siguiente ejemplo para ahondar en esta propuesta:

> Para un etnógrafo, un estudio de la comida en una población particular no comenzará y terminará con observar lo que las personas comen. Más bien, una etnografía enfocada en la comida se mantendrá abierta a ser sorprendida acerca de lo que la comida significa para las personas en cuestión, y estará interesada en cualquier aspecto de los arreglos de su vivienda, sus rutinas, sus relaciones y sus identidades que influencian o han influenciado sus prácticas alrededor de la comida y los significados investidos en ella. Nosotros no asumiremos simplemente que influencias externas como “las políticas gubernamentales” o “las estructuras de género” moldean las prácticas en relación con la comida, sino que estaremos alerta a situaciones en donde dichas estructuras sean traídas por los participantes como motivaciones o explicaciones. (p. 25)

Necesitamos, por lo tanto, estar alerta de todas las situaciones que ocurran ante nuestra presencia, los hallazgos serendípicos nos muestran aspectos que se vuelven relevantes y que el diseño de las investigaciones no puede anticipar. En este sentido el trabajo etnográfico es una construcción pieza por pieza, donde cada elemento refleja los pasos que va tomando el investigador conforme aclara qué es exactamente lo que quiere saber. Cuando seguimos las conexiones entre los objetos, los significados y las prácticas notaremos que buena parte de estos fenómenos pueden no estar arraigados en un solo espacio geográfico, de hecho, lo que observamos -siguiendo a Marcus (1995)- es que podemos estudiar distintos aspectos de un sistema-mundo siguiendo a los objetos, en vez de permanecer en un único lugar. Con esto podemos corroborar la importancia de pensar en la forma en que construimos el campo, así como los objetos de estudio desde una etnografía multi-situada.

Para Hine (2015) esto no significa que tengamos que estar todo el tiempo moviéndonos o siguiendo la mayor cantidad de objetos, en cambio necesitamos establecer algunos límites teóricos que sirvan de guía y permanecer atentos a cómo cambian dichas fronteras conceptuales durante nuestras exploraciones. Esto supone la síntesis práctica de cómo pensamos nuestra presencia en campo y cómo

aparece nuestro objeto de estudio en la cotidianidad. El campo no está constituido por una sola noción, de hecho, responde a una serie de decisiones influidas por nuestras bases teóricas, pero también por nuestra sensibilidad y pragmatismo, lo que significa ser consciente de los logros que son posibles, así como de los límites y barreras que poseemos.

Es indudable que nuestra participación en el campo (y no únicamente la labor de observar desde la distancia) permite que identifiquemos distintos temas, posturas y formas de dialogar que suponen enseñanzas prácticas sobre lo que es sancionado, divertido o lo que se considera tabú. La participación que tengamos en Internet con nuestros informantes suele incluir estos niveles menos visibles, pero que igual modifican las formas en que las personas utilizan Internet. En este sentido, podemos decir que hay una ambición por entender Internet como un fenómeno contextual y contextualizador.

No es útil pensar en realizar un estudio de Facebook y dedicar horas a leer las publicaciones de nuestros posibles informantes, Hine (2015) explica que es mejor considerar la forma en que las publicaciones se integran a otras actividades, interacciones o intercambios más allá de lo que ocurre en línea. De tal forma que Internet -y las tecnologías digitales en general- poseen un carácter emergente que no puede resolverse de una vez y para siempre.

Quizá sea por esto que hay una importancia inusitada en explicar nuestra presencia con los otros a través de Internet, porque en ese movimiento evitamos la explicación tecnocéntrica y asumimos las limitaciones de nuestras aspiraciones holísticas cuando realizamos estudios de, con o desde Internet. Las tecnologías digitales bien pueden ser pensadas como sitios culturales donde las personas hacen cosas, pero también artefactos culturales que se vuelven significativos en distintos contextos (Hine, 2015, p. 30). Estas ideas sobre la presencia, la construcción del campo y las diversas formas creativas con las que nos aproximamos al proceso de investigación, llevadas a su máximo en las reflexiones de Hine (2015), son necesarias para observar las tecnologías como partes integradas en la vida cotidiana de las personas con las que trabajaremos.

En el caso de Hine (2015) y Gómez (2018), ambos coinciden en que las tecnologías digitales poseen ejes que permiten la articulación de distintos niveles de reflexividad, por un lado, una etnografía multi-modal que considera la incorporación, integración y cotidianidad de Internet y, por otro lado, una etnografía celular que piensa las tecnologías como objeto, campo y método. Miller y Slater (2000) plantean que dicha reflexividad también se articula dependiendo de los lugares y personas que utilizan las tecnologías: lugares diferentes producen apropiaciones múltiples y divergentes. Internet -y las tecnologías digitales- son más bien fluidas, dispersas y flexibles, por lo que producen experiencias distintas e inesperadas que difícilmente podremos capturar con taxonomías de uso predeterminadas. Ante esto, es necesario que consideremos las metáforas e ideas que utilizamos para describir nuestro objeto de estudio, las características del campo o las prácticas que realizan nuestros informantes.

En estas tres perspectivas paradigmáticas está presente la necesidad de superar la división virtual/real como una forma de pensar en todos los aspectos que afectan a las personas. Como veremos, las ideas en torno al estudio de las tecnologías digitales desde la antropología coinciden esencialmente en cuatro puntos: definir de antemano una forma única en la que se llevará a cabo un estudio etnográfico es prácticamente imposible, es importante que el investigador explique claramente la forma en que llevó a cabo el ejercicio de observación y participación, el trabajo etnográfico sobre el estudio de las tecnologías ha pasado por distintas etapas -una donde se privilegiaba el trabajo en línea, otra donde se consideraba esencial lo que ocurría presencialmente, una híbrida-, sin embargo lo esencial es explicar con claridad por qué un campo se construyó de una u otra forma, sus alcances y límites. Lo que nos lleva a un último punto, no existe -y nunca ha existido- una receta que estipule los pasos específicos para llevar exitosamente un trabajo etnográfico, especialmente cuando consideramos la presencia de las tecnologías digitales. Estamos más bien sometidos a una adaptación constante de nuestras estrategias para indagar y explorar ciertos temas particulares.

El proceso de investigación es un esfuerzo por equilibrar de forma constante la planeación, la adaptación y una dosis de improvisación. No hay una receta que describa con precisión los pasos que debemos llevar a cabo para obtener La Información que deseamos o para ponernos en contacto con nuestros informantes. Por supuesto, nos documentamos y pasamos tiempo planeando formas de registro, pilotos de entrevista, haciendo cronogramas que nos ayuden a tener una guía en el proceso. Todo esto tiene la finalidad de tener una imagen lo más amplia posible sobre el tema que nos interesa, sin embargo, una vez en campo, lo más probable es que descubramos cosas que no habíamos considerado, entre ellas por ejemplo que las relaciones interpersonales son siempre impredecibles. En este sentido, la investigación etnográfica requiere una "ruta metodológica" que responde a las circunstancias en las que se encuentra cada investigador, un camino que refleja el equilibrio entre lo que planeamos y lo que la realidad social nos ofrece.

Con esta idea en mente explicaré los pasos que fui tomando durante mi trabajo de campo que comenzó en enero de 2019 y terminó en septiembre de 2020. Me parece importante mencionar que este proceso no comenzó de cero, de hecho, es una continuación del trabajo que realicé durante la maestría. En este capítulo me interesa ahondar en experiencias clave que me dejaron establecer lazos con mis colaboradores, esto no puede ocurrir sin que exista de antemano un trabajo de archivo y de lectura, sin embargo, dejaré las reflexiones teóricas para otro apartado. Rescataré algunos conceptos centrales, pero solo en la medida de que sean útiles para entender las decisiones que tomé y la forma en que modificaron mi forma de observar, escuchar y participar en campo. Considero que las teorías en torno al juego requieren ser tratadas de forma independiente a fin de explorarlas con más atención.

De acuerdo con la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2020, en octubre de ese año se detectó que había 60.6% de hogares con Internet, aunque esto no significaba que tuvieran computadora en casa. De hecho, la encuesta muestra que 44.2% de las casas cuenta con una PC. Otro dato relevante es que la conexión de banda ancha

en los hogares se ha normalizado con un 99.3%, lo que refleja hasta cierto punto un avance en la infraestructura y el acceso de conexión a Internet.

La invisibilidad de las tecnologías

Una búsqueda rápida en Google Scholar en el 2020 de la palabra “digital” nos arroja 7 millones de resultados donde aparece este adjetivo. La lista de trabajos académicos sobre lo digital incluye estudios sobre economías, sociologías, antropologías, sociedades, alfabetizaciones, diseños, artes, culturas, literaturas, planes de mercadeo, educación, etc. La lista es interminable.

Lo digital, como idea, se ha incorporado para explorar y explicar una parte del mundo, por eso hay un desarrollo creciente de proyectos que incluyen este concepto como elemento central: a veces lo digital es el punto de partida, en ocasiones de llegada. Hablar de tecnologías digitales es comprender que su conceptualización depende de las situaciones y lugares, cada investigador tiene en mente una imagen distinta cuando habla de este término.

El punto donde todos convergemos es que hoy es casi una irresponsabilidad no considerar la presencia de lo digital, me atrevo a pensar que prácticamente todas las áreas de nuestra vida cotidiana, en algún punto, requieren la creación, manipulación y distribución de información mediada por alguna tecnología digital. Pensemos en las compras que hacemos con nuestros plásticos/tarjetas. La cantidad de datos que se convierten en historiales crediticios y que después se analizan para ofrecer préstamos, seguros de vida o aumentos de crédito para seguir endeudándose. Otro ejemplo, la práctica de sexting y el intercambio de packs que bien pueden lastimar la dignidad de cualquier persona en cuanto esos archivos se distribuyen indiscriminadamente.

La presencia de lo digital es tal que podemos incluso olvidar todas las situaciones en las que interviene, ¿cuántas veces pensamos en la ruta de máquinas que debe seguir una imagen que se convertirá en nuestra siguiente foto de perfil? ¿Quién tendrá acceso a estos archivos que se mantienen en algún inmenso almacén a

resguardo de una empresa privada? ¿Cuántas veces pensamos que nuestras habitaciones están llenas de ondas de radio emitidas por los routers que permiten la conexión de los aparatos de casa a Internet? Sospecho que muy pocas. El proceso de búsqueda con el que inicié este texto nos arroja un resultado del que desconozco el proceso exacto de su funcionamiento, alguien o algo ha buscado, categorizado y ordenado ese listado para mí, solo veo el resultado final del procedimiento.

Me interesa plantear una inquietud: las tecnologías digitales se incorporan a nuestros espacios y cuerpos de tal manera que podemos ignorar parte de su funcionamiento, así como el ecosistema sociotécnico en el que se integran. La idea central que quiero proponer es que este fenómeno peculiar es resultado de una larga serie de decisiones que involucran no solo el diseño, desarrollo y distribución de las tecnologías (que de por sí no está a la vista del consumidor), sino que además se observa sintetizado en los usos, apropiaciones y significados alrededor de estas. Mi sospecha es que este aparente desinterés y desinformación sobre el funcionamiento de algunos de los dispositivos que llevamos en el bolsillo y mantenemos en casa, es resultado de una tendencia constante a la miniaturización, compresión e invisibilización de las tecnologías digitales.

El texto buscará presentar algunos recursos teóricos sintetizados para pensar posibles explicaciones sobre por qué los usuarios pueden tener serias dificultades para entender el funcionamiento de las tecnologías digitales, aunque las usen todos los días. Partiremos de la idea de la casa mediatizada de Morley (2008), a continuación, la idea de tendencia a lo inalámbrico de Mackenzie (2010), para llegar a pensar la importancia que tienen los objetos como parte de la cultura material en el estudio de las sociedades contemporáneas. En este último apartado, encontraremos la reflexión de Latour (2001) para entender este proceso de ocultamiento al que son sometidas las tecnologías digitales conforme pasa el tiempo. El problema de la invisibilidad de las tecnologías incluye diversas aristas, desde su aparente desaparición de los espacios que habitamos hasta cuestiones

relacionadas a la privacidad, el anonimato, la protección de la información y su relación con los accesos tecnológicos que tienen los usuarios.

¿Dónde tenemos nuestras computadoras?

La historia nos ha demostrado que buena parte de los artefactos tecnológicos van cambiando conforme pasa el tiempo, tomemos como ejemplo la ilustración 1, donde observamos la computadora ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Calculator) en un laboratorio, el único espacio donde era posible tenerla, además que debía ser operada por científicos o especialistas.

En contraste, la ilustración 2 muestra una PC en la actualidad, la máquina aparece ahora en una habitación, ocupa un espacio menor, tiene pantallas, teclado, mouse y bocinas. La computadora en sí, es apenas un cubo con luces de colores que cabe bastante bien en un escritorio, aunque no es parte de la computadora, destaca la presencia de la silla. Notemos además que -en comparación con la ENIAC- esta PC tiene menos cables y las pantallas ocupan un lugar central.

Este cambio en los objetos (en este caso en las computadoras) tiene efectos en la organización del espacio privado y doméstico, pero también en las experiencias de uso, las expectativas de consumo y en la forma de realizar nuestras tareas diarias. David Morley (2008) ha expuesto con claridad las formas en que hemos ido domesticando las tecnologías, en su opinión -y basado en las reflexiones de Bausinger- aspiramos a una omnipresencia discreta de lo técnico. Esta tendencia ha hecho que imaginemos espacios domésticos donde parece no haber ninguna máquina o aparato, por ejemplo, ocultándolos dentro de muebles o compartimentos de madera, esto incluye todo el cableado y conexiones necesarias para su funcionamiento. Para Morley (2008), incorporar lo nuevo supone recurrir a formas familiares o conocidas, siguiendo además una idea general de cómo debe ser un hogar tranquilo, seguro y convencional.

Actualmente el espacio doméstico aspira a una mediatización total, la idea del Internet de las cosas ha puesto sobre la mesa una serie de imaginarios sobre una especie de tecnofuturo cómodo, donde todo se controla desde nuestros teléfonos

inteligentes. Redström (2019) identifica esto como un cruce entre tecnología, arte, nuevos programas sociopolíticos y una novedosa estética que engloba una visión sobre la “buena vida”. Morley asegura que “la casa inteligente se presenta como un recinto conectado, sensible y seguro, que ofrece una intensa sensación de privacidad en un mundo de ciudades asoladas por el crimen, el terrorismo y la alienación suburbana” (2008, p. 144), ahí no hay disrupciones sino una especie de familiaridad que -al mismo tiempo- está globalizada. Las tecnologías digitales son parte de una red de significados en torno al espacio doméstico, donde podemos incluir formas específicas de imaginar el futuro e integrarlo -al mismo tiempo- a ideas sobre el pasado.

¿Cómo hemos podido adaptarnos a la idea de tener bocinas que responden al llamado de nuestra voz? O ¿por qué nos parece tan natural hacer búsquedas en Google “hablándole” a nuestro teléfono? El futuro que intentan ofrecernos las tecnologías digitales se representa muy bien en la casa mediatizada, donde los aparatos además se comunican entre sí. Para Mackenzie (2010), las tecnologías ofrecen ciertas promesas de conectividad, él distingue las de facilidad de uso, de libertad de restricciones, de velocidad, de sensaciones placenteras al tacto, cada una busca volver atractiva la tecnología, esta vez, como producto. La experiencia superior de las tecnologías digitales no ocurre si no tienen la capacidad de ser inalámbricas, este es un elemento central en la idea de lo moderno, nuevo y de última generación. Mackenzie piensa que la conectividad inalámbrica “estimula un entramado con cosas, objetos, aparatos, infraestructuras y servicios […], por otra parte, afecta cómo las personas se relacionan con otros, y por supuesto, cómo incorporan el cambio” (2010, p. 5). Por esta razón, la tendencia a lo inalámbrico está sujeta a los contextos particulares de uso que permiten reconfigurar dinámicas urbanas, económicas, de trabajo, institucionales y en general, todas las que involucren la vida cotidiana de los usuarios (Mackenzie, 2010).

Esto significa que, en cada lugar, las personas imaginan distintas formas de espacios hipermediados, donde cada bifurcación produce nuevos dilemas éticos, así como distintas consideraciones, adaptaciones y habilidades técnicas. Por esta

razón aparecen propuestas para pensar ciudadanías digitales que habitan ciudades inteligentes, por supuesto, basadas principalmente en el imaginario de lo inalámbrico.

El wifi es quizá el ejemplo de tecnología inalámbrica más popular, ha logrado adaptarse a los hogares gracias a que es relativamente barata y no requiere mantenimiento continuo. Hoy nos parece común que los usuarios suelan buscar conectarse a una red wifi para navegar en Internet y no gastar sus datos telefónicos, pero lo cierto es que las personas no siempre están conscientes de las posibilidades que ofrece esta tecnología. Mackenzie (2010) ejemplifica esto diciendo haber conocido personas que habían pasado meses con sus cámaras digitales sin haber notado que podían conectarse con otros dispositivos a través de la red, los usuarios no sabían tampoco cómo configurar esa función ni cómo aprovecharla. Lo inalámbrico se había invisibilizado lo suficiente para ni siquiera ser considerado por el usuario.

Para que estas conexiones inalámbricas ocurran debe haber un conjunto de redes sociotécnicas que permitan su funcionamiento: personas que conectan y mantienen estas tecnologías, objetos y artefactos en un estado óptimo, infraestructura que posibilite la conexión de los aparatos, etc. Sin embargo, a los usuarios se les presentan ideas más superficiales que puedan identificar e integrar con facilidad. La idea de “nube” es ejemplar, se piensa como un repositorio infinito de información que está resguardada de forma segura y -casi- vitalicia. Sin embargo, hablar de la “nube” termina por oscurecer las cuestiones geopolíticas que traspasan el uso de Internet. Morley (2008) señala que, aunque Internet “trasciende” el espacio, sigue habiendo estructuras de poder que concentran el tráfico de información en ciertos centros urbanos. No hay, por lo tanto, redes descentradas, abiertas y neutrales.

Las tecnologías digitales buscan una hiperconexión intentando dejar la menor cantidad de rastros visibles de esta. Esta invisibilización paulatina de las tecnologías impide que notemos las relaciones que hay entre nuestros dispositivos y otros mecanismos más grandes por ejemplo, que el usuario no distinga cómo las empresas utilizan sus datos para construir perfiles de consumo, venderlos en la red

o ser utilizados para cualquier otro tipo de investigación legal; la relación que tienen sus teléfonos inteligentes con las políticas públicas que regulan el uso de datos personales por parte de las empresas, las consecuencias de subir contenidos a cualquier plataforma sociodigital (desde Instagram, Facebook hasta TikTok, Snapchat o Linkedin) aceptando los términos y condiciones de uso establecidos por cada servicio o las formas en que una conexión a Internet rápida y estable depende de una infraestructura que involucra una gran cantidad de actores que a veces ni siquiera se encuentran en los países donde residen los usuarios. Todos estos puntos son importantes especialmente en nuestra época donde términos como minado de datos o big data construyen una especie de paradigma tecno-positivista basado en la lectura masiva de información recabada de nuestro uso diario.

Ante esta problemática, Rettberg (2014) se hace una pregunta fundamental: ¿realmente utilizamos las tecnologías digitales o en el proceso estamos siendo forzados a ser vistos por las tecnologías? En su reflexión sobre los selfies y otras formas de autorepresentación, Rettberg (2014) presenta la idea de que las imágenes -una vez subidas a las plataformas sociodigitales- se vuelven de dominio público, integrándose a una dinámica de mercado global basada -en su mayoría- en la extracción y venta de datos de los usuarios. La pregunta de Rettberg (2014) plantea de fondo que los usuarios no son totalmente conscientes del riesgo en el que suele encontrarse a menudo su privacidad, tal vez porque el uso de las tecnologías también posee un nivel sensorial y afectivo que no necesariamente incluye todos los detalles técnicos de las tecnologías (Pink, Horst, Postill, Hjorth, Lewis & Tacchi, 2016).

Re-pensar la materialidad

Hasta aquí he intentado presentar algunos ejemplos para abordar la idea de que las tecnologías digitales no solo poseen aspectos que ignoramos y que permanecen ocultos sobre su funcionamiento, sino también que esto así porque está presente la idea de que la tecnología debe funcionar automáticamente y de forma inalámbrica, la forma más efectiva de lograr esto es invisibilizar su presencia en las rutinas cotidianas. En ese proceso, ya he destacado el hecho de que los usuarios suelen desconocer funciones de las tecnologías que tienen a su disposición.

Quizá ahora más que nunca, para pensar las tecnologías digitales tengamos que prestar atención no solo a las formas en que nuestras interacciones se van mediando a través de las redes, sino también considerar su materialidad, al menos comenzar a rastrearla e identificarla. Este puede ser un primer paso para recordar la centralidad que tienen los objetos -y las redes de significado que tejemos entre ellos- en nuestras actividades cotidianas.

Para las ciencias sociales siempre ha habido un interés en los objetos materiales como parte de la concepción de la cultura. Sarmiento (2007) explica que la cultura se manifiesta en una gran cantidad de fenómenos y situaciones lingüísticas, rituales o espirituales pero que bien pueden materializarse en objetos que requieren el desarrollo de sistemas tecnológicos. De acuerdo con el autor, “a través de la cultura material podemos conocer al hombre en su época, con esta noción nos es posible abordar la alimentación, el gusto con sus connotaciones sociales, económicas y psicológicas, la vivienda, el mobiliario interior, el traje y su variedad, pero también las técnicas, su evolución y las relaciones que en torno a ellas la sociedad emana” (Sarmiento, 2007, p. 225), podríamos agregar a este listado las conexiones wifi, bluetooth, los routers y las señales que emiten para conectar los dispositivos. Surgen además las preguntas sobre quiénes tienen la capacidad, el derecho, la obligación -exclusiva o no- de producir, distribuir, vender y utilizar los objetos (Maget, 1953).

Una parte del estudio de la cultura material nos remite al vínculo con las tradiciones, creencias y ritos. Ahí se hacen evidentes estructuras de género, de edad, de clase y en general de la organización de un sistema social con toda su complejidad. Tókarev (1971) agrega además que con esta perspectiva podemos notar este vínculo en la vestimenta ritual, la designación de edificios destinados a actividades específicas, así como los cambios de los objetos de un pueblo a lo largo del tiempo considerando el influjo de relaciones mercantiles y el estilo de vida. Cuestión que es de interés si consideramos que los usuarios se encuentran implicados en un sistema de consumo masivo y global donde Bauer (2002) nota una disminución de la diversidad cultural.

Sin embargo, lo material suele pasar desapercibido, Díaz (2009) explica que hay una tendencia epistémica a omitir nuestras reflexiones sobre los restos materiales de la cultura, por alguna razón olvidamos que los objetos sirven para identificar elementos de la estructura social, así como su carácter relacional de tal forma que podemos pensar cómo los mismos objetos en contextos distintos portan significados diferentes (Díaz, 2009). Parte de nuestra labor como investigadores supone indagar por el significado de los objetos, de sus causas de descartes, sus (re)apropiaciones. Ahí podemos corroborar lo que se hace, lo que se dice y lo que se dice que hace con los objetos para seguir el planteamiento metodológico de Malinowski.

A nivel individual, Woodward (2014) considera que los objetos no son inertes, muchos de los significados que compartimos socialmente están construidos alrededor de ellos, para la autora inglesa es importante pensar la relación con los objetos a través del uso y la asociación. El uso y los significados cambian con el tiempo por lo que los objetos se van convirtiendo en elementos para indagar en nuestra historia y memoria (como lo hemos hecho con las ilustraciones de la ENIAC y la PC). Si separamos los objetos y a las personas, es seguro que estemos omitiendo una fuente de información para entender otro ángulo de los hábitos, creencias y sistemas sociales. Al final, los objetos son también otro medio para construir conocimiento sobre las personas, los arqueólogos tienen claro este punto. Woodward (2014) explica que acercarnos a la reflexión sobre la cultura material

puede ayudarnos a pensar distintos niveles de relación que las personas tejen con sus objetos: lo sensorial, lo emocional, de construcción de memoria, etc. En este sentido, los objetos poseen agencia.

Las ideas de Woodward y Díaz presentan la importancia que tienen los objetos como medios con los que podemos comprender la organización de los sistemas sociales, pero también las experiencias individuales de las personas. En el primer caso, Díaz (2009) enfatiza que los objetos contribuyen a la construcción de símbolos culturales, donde la composición, producción y organización de los objetos son indicadores de estructuras sociales. En el segundo se considera la forma en que los objetos se enlazan con recuerdos, sensaciones siempre mediadas a partir del cuerpo de tal forma que se convierten en un medio para explorar significados basados en los usos y prácticas.

Hay una perspectiva más para pensar la centralidad de los objetos en la vida cotidiana: la Teoría del Actor Red o ANT por sus siglas en inglés (Actor-Network Theory). Se trata de una propuesta del antropólogo y sociólogo Bruno Latour que tiene su antecedente en la sociología del conocimiento científico, la sociología simétrica y los análisis antropológicos de la tecnociencia. Una de las propuestas centrales de la TAR es pensar la relación entre ciencia, tecnología y sociedad como un tejido sin costuras, es decir como una mezcla indivisible donde el desarrollo tecnológico -producto de los avances científicos- está integrado a la vida social.

Una de las propuestas de la teoría de Latour es la idea de red como un concepto moldeable que permite pensar una hibridación entre naturaleza y cultura. La historia humana, para el investigador francés, es producto de esta hibridación.

El pensamiento de Latour intenta cuestionar el proyecto moderno, caracterizado por producir una diferencia entre dos zonas ontológicas: la de los humanos y los no humanos. En ese sistema de pensamiento se produce el modelo epistémico de sujeto que busca conocer y objeto a la espera de ser conocido. Así, el proyecto moderno -de acuerdo con Latour- ignora un hecho central: vivimos en comunidades donde los lazos sociales se establecen por medio de objetos fabricados en “laboratorios” donde se mezcla, precisamente, la naturaleza y la cultura.

Las redes de actores se integran en función a lo que Latour llama “programas de acción”, cada programa establece un objetivo y trayectorias que aspiran a ser predecibles. Por ejemplo, para que un usuario pueda subir una nueva foto de perfil a Facebook es necesario que se active una red de actores para lograr este objetivo: que el teléfono esté conectado a una red de datos o de wifi, que haya una infraestructura de conexión, que los servidores de Facebook estén funcionando correctamente, etc. Si alguno de estos actores falla entonces el objetivo no puede cumplirse, la trayectoria del programa -y su estabilidad- se verán truncadas. De acuerdo con Latour, para entender a la humanidad requerimos comprender las ligas, intercambios, asociaciones, desplazamientos, enrolamientos y transformaciones entre actores humanos y no humanos. De tal forma que no podemos pensar las transformaciones sociales y culturales sin considerar la agencia de los no-humanos.

La reflexión latouriana nos invita a cuestionar el conocimiento tácito que poseemos sobre los objetos, a problematizar su funcionamiento a fin de indagar el tejido ciencia-tecnología-sociedad. Ese conocimiento implícito se sintetiza en la idea de “caja negra”, se trata de un elemento que por ser demasiado complejo se da por hecho su funcionamiento, Latour considera que “cuando una máquina funciona eficientemente o un hecho está establecido con firmeza, uno sólo necesita concentrarse en los beneficios que genere y no es su complejidad interior. Así, paradójicamente, sucede que la ciencia y la tecnología cuanto más éxito obtienen más opacas se vuelven” (2001, p. 362).

Las tecnologías digitales pueden ser tan opacas que a veces cambian sin que lo notemos, por ejemplo, cuando los códigos informáticos modifican su funcionamiento y nos permiten o impiden hacer cosas con ellos: Mientras tu teléfono inteligente puede verse bastante similar a cualquier otro electrodoméstico elegante en el hogar, solo necesitas desconectarlo de la red para darte cuenta de lo diferente que es. El smartphone, y lo que haces con él, no está delimitado o definido por su presencia física. Claro, podemos tocarlo, sentirlo, mirarlo, pero es lo que hacemos con él, o quizás a través de él, lo que define su papel en nuestra vida: buscar, hablar, mirar, navegar, compartir, comprar, escuchar, rastrear, publicar, dar me gusta, etc. Es casi

imposible evaluar y comprender lo que hacen estas cosas basándose solo en la apariencia física. A diferencia de nuestras viejas cosas físicas estables y predecibles, estas cosas digitales están en red, son dinámicas y están configuradas dependiendo del contexto (Redström, 2019, p. 6)

Desde otra perspectiva, pero siguiendo el objetivo de pensar los objetos aparecen las reflexiones de Zylinska sobre una fotografía no humana: aun cuando sea un humano quien presiona el botón para tomar una fotografía, estos dispositivos están mediados por “algoritmos técnicos y culturales que dan forma a cómo creamos imágenes, así como nuestras prácticas de visualización” (2017, p. 2). En este sentido, la fotografía es -siguiendo a Zylinska- una tecnología de vida: no solo sirve para representar nuestras vidas, sino que también le dan forma y la regulan de algún modo.

El problema, como hemos visto, es amplio sin embargo tenemos algunas herramientas que se vuelven cruciales para entender esta tendencia a la miniaturización, compresión e invisibilización de las tecnologías digitales. ¿Qué efectos veremos de esta tendencia en el futuro y que implicaciones tendrá no solo en relación a las hibridaciones en las redes de actores, sino también en nuestra forma de concebir el cuerpo como la fuente única para mediar con las tecnologías digitales, especialmente cuando no somos conscientes de su presencia y funcionamiento cotidiano?

Díaz, Woodward y Latour destacan la importancia de estudiar la presencia de los objetos como una forma de entender nuestras sociedades. De ellos, Latour es el único que introduce la idea de opacidad en el análisis de las redes de actores, con esto, es pertinente considerar que la invisibilización de las tecnologías digitales introduce otra serie de ejes de análisis para entender los ritmos, prácticas y apropiaciones de los usuarios.

En estas circunstancias, hay al menos tres retos centrales que se pueden perseguir: a) indagar en el funcionamiento de las tecnologías digitales y los entramados sociotécnicos que las sostienen, b) cuestionar la idea de permitir que otro -sea humano o no- se haga cargo de su funcionamiento como una forma de hacer clara

la presencia de todos los agentes (o actores) involucrados y c) comprender la forma en que los usuarios incorporan la noción de inalámbrico con los dispositivos que tienen a su alcance. Con esto podemos comenzar a construir una perspectiva más crítica sobre el lugar que ocupan las tecnologías digitales en la vida cotidiana, se trata de un ejercicio fundamental para entender no solo los usos y prácticas de los usuarios sino también las limitaciones de control sobre las tecnologías. Incluir en nuestras reflexiones el carácter material de las tecnologías digitales puede parecer un retroceso, sin embargo, se trata de un recurso pertinente para entender el estado en el que se encuentran las sociedades contemporáneas.

Tecnodiversidad o pensar en las apropiaciones tecnológicas

Este trabajo pudo realizarse gracias a la presencia de una serie de artefactos tecnológicos que articulados permiten a las personas conectarse para jugar y a mí conectarme para aprender sobre quienes juegan. Es muy fácil pasar por alto el papel de la infraestructura material alrededor de los videojuegos, en parte porque estamos bastante habituados a que estas redes de actores funcionen y cumplan efectivamente los programas para los que fueron diseñados.

Esto incluye las redes que proveen Internet, pero también las que permiten habitar una casa de manera “normal”: la infraestructura que provee energía eléctrica, agua potable, gas natural. Cada elemento infraestructural es importante en la práctica de convertirse en atleta digital, especialmente si consideramos que esta actividad suele ocurrir en las casas de los jugadores.

Sin embargo, me parece que se hace necesario plantear una reflexión sobre las formas en que los jugadores mexicanos -y latinoamericanos en general- se apropian de estos artefactos para objetivos específicos. Entiendo la apropiación como todas aquellas formas en que las personas utilizan distintos artefactos tecnológicos, a veces de maneras radicalmente distintas de como fueron diseñados originalmente. Este fenómeno en particular requiere ser atendido con detalle, necesitamos distinguir hasta dónde los usuarios producen usos alternativos y hasta dónde simplemente reproducen los usos esperados.

En principio este asunto puede parecer un detalle mínimo, un tema que no interesaría más que a quienes invierten tiempo en diseñar tecnologías y distribuirlas en un mercado. Sin embargo, adquiere un matiz distinto si consideramos que el desarrollo tecnológico en la actualidad aspira a un deseo universalizante y monotecnológico, donde la tecnología se va convirtiendo en una fuerza productiva que determina en gran medida la relación entre humanos y no-humanos (Yuk, 2020).

Yuk (2020) tiene claro que en la actualidad las grandes empresas desarrolladoras de tecnologías suelen ofrecer visiones futuristas donde sus artefactos son la solución para casi cualquier cosa: la fantasía de las monedas digitales descentralizadas como una forma de devolver el "control a las personas" o el desarrollo de inteligencias artificiales y algoritmos supuestamente más neutrales que nos ayuden a resolver problemas cotidianos y de la vida pública en general. Nos encontramos frente a un tipo de determinismo tecnológico más radical y homogeneizante y al que parece una incongruencia oponerse.

Valdría decir que no se trata de una perspectiva que ha surgido de la nada, en realidad es una forma de pensamiento que se ha ido gestando desde siglos atrás. Hoy podemos notar que en la era actual se recurre constantemente a mitos tecnológicos y científicos para justificar una cierta visión de lo humano (Vaccari, 2016). Con frecuencia escucharemos el inminente desarrollo de una super inteligencia controlada por una máquina que, conectada a una red, eventualmente aspirará a ser consciente de sí. Nada de esto puede ocurrir si no está sustentado en la idea de avance y progreso propio del sistema capitalista y su incipiente aceleracionismo tecnológico. El mito de la máquina superinteligente no es producto de la imaginación poética o literaria como explica Vaccari (2016), sino de ingenieros y programadores.

En realidad, el desarrollo científico y tecnológico ha aspirado siempre a un control del mundo, de la naturaleza y de la vida en general bajo el supuesto de un bienestar humano. Consideremos el hecho de que los científicos han logrado extender la esperanza de vida considerablemente, aunque esto ponga en cuestión las nociones

esenciales de naturaleza y cultura a través de su relación con la ciencia y la tecnología. Ray Kurzweil, jefe de ingeniería de Google, ha venido proponiendo desde hace algunos años que el desarrollo tecnológico llegará a tal punto que será imposible distinguir al humano de la máquina. El mito de la ciencia tiene un lugar preponderante en este tipo de discursos, Vaccari (2016) explica que este mito podría sintetizarse de la siguiente manera:

> El conocimiento científico avanza exponencialmente, descubriendo nuevas áreas de la realidad y desentrañando mecanismos cada vez más infinitésimos del universo. El conocimiento científico aplicado da lugar a la invención técnica, la cual nos habilita la manipulación de la naturaleza en todos sus aspectos con el fin de adaptarla a propósitos humanos. A medida que la ciencia avanza, podremos rediseñar la naturaleza a nuestro antojo de un modo cada vez más preciso y eficiente. Todos los misterios de la vida y de la materia serán revelados y puestos a disposición de nuestra voluntad. Por su parte, la tecnología es un sistema autónomo que obedece leyes de desarrollo propias, independientes del entorno cultural, político e histórico de los artefactos en cuestión. De hecho, es el desarrollo tecnológico lo que impulsa el cambio social y cultural. (p. 288).

Las tecnologías digitales suelen ajustarse a estos principios de desarrollo, incluso cuando pretendan atender aspectos relacionados al ocio o al tiempo libre, consideremos que la figura de los influencers está anclada a un tipo de negocio basado en difundir estilos de vida soñados, pero que utiliza las mismas ideas de innovación y desarrollo tecnológico: las micro celebridades reflejan el tipo de usuario que busca desarrollar constantemente sus habilidades técnicas para tener un mayor control sobre una audiencia y obtener mayores recursos económicos basados en la promoción y la publicidad. El creciente interés por este tipo de tecno-emprendimiento hace visible una tendencia a fetichizar el avance tecnológico, donde la micro celebridad aparece con un halo heroico (Vaccari, 2016).

Actualmente es claro que el desarrollo y distribución en masa de las tecnologías no supone necesariamente una mejora o un factor determinante en la calidad de vida de las personas, sino más bien de un determinismo tecnológico que funciona con el discurso de la novedad, la innovación y la velocidad como valores deseables y a los que todos deberíamos aspirar.

Por otra parte, estas narrativas reproducen una ideología que no suele ser cuestionada, a lo largo de mi trabajo de campo notaremos que los jugadores asumen como una idea obvia la de emprender una organización deportiva para comenzar un proyecto profesional. Generalmente, esta perspectiva suele ser defendida con el argumento de que se trata de una nueva ola de oportunidades de empleo que las personas de otras generaciones no entenderán. Una de mis principales inquietudes es indagar hasta qué punto se trata de un ejercicio de apropiación tecnológica o la reproducción del mito de progreso tecnológico.

Me interesa destacar la capacidad que tienen los jóvenes jugadores para encontrar formas creativas para resolver problemas a través de distintas herramientas, plataformas y artefactos tecnológicos. Pero también me parece pertinente reflexionar sobre los límites que esto tiene en una dinámica de competencia global cuyo control se encuentra dominado por unos cuantos agentes.

En este sentido, mi forma de observar y participar a lo largo de mi trabajo de campo supuso intentar mantener una cierta distancia de los discursos e ideas de mis interlocutores, una especie de escepticismo que me permitiera observar y escuchar las formas en que utilizan las tecnologías para transformar algo de sí mismos o la circunstancia en la que se encontraban. Para algunas personas -especialmente para los padres de los jóvenes- la relación entre los jóvenes jugadores y las tecnologías digitales parecen no propiciar ningún cambio sustancial, lo que significó también mantener distancia con esta perspectiva menos optimista.

Coincido con Yuk (2020) cuando propone que necesitamos imaginar otras formas de organizar el mundo, de aprovechar las oportunidades que nos ofrece el panorama actual -aunque por momentos pueda parecer inquietante y desolador-, cuestionar el mito del progreso a como dé lugar puede propiciar alternativas que

respondan a las necesidades de los contextos particulares de cada usuario, a sus intereses e inquietudes específicas. Se vuelve esencial que pensemos si, por ejemplo, los objetivos de la empresa Riot Games -actual dueña y desarrolladora de League of Legends (en ocasiones aparecerá como LoL)- realmente atienden a las necesidades de los jugadores en sus distintos contextos, también la práctica monopólica de una empresa privada que decide sobre el desarrollo del juego, la organización de torneos y el control económico de todos estos niveles, pero quizás más importante sea preguntarnos si ¿hay algún otro futuro que los futuros atletas digitales puedan imaginar y proponer sobre sus propias prácticas?

¿Dónde están mis colaboradores? El proceso de construcción del campo.

Pasó mucho tiempo para que considerara el valor que tienen los videojuegos en la dinámica sociocultural de la sociedad mexicana en la actualidad. En principio porque existe un prejuicio implícito sobre los videojuegos como un tema pertinente para la antropología: ¿qué nos podrían decir sobre nuestro mundo los jugadores -en su mayoría jóvenes- que pasan horas frente a las pantallas presionando botones?

La antropología cuenta con reflexiones pertinentes en torno al juego y la forma en que se presenta en la vida social, destaca especialmente la idea de que se trata de un núcleo primario de la actividad humana. El juego integra una gran variedad de formas culturales movidas por ese impulso lúdico. Desde las perspectivas de Huizinga (1938) y Caillois (1958), el juego supone una actividad que separa a los individuos de la vida corriente y productiva, aunque al mismo tiempo encierra diversas ambigüedades esenciales, por ejemplo, que el juego si bien puede incluir actos libres y creativos también suele estar normado o que el juego y la vida corriente son dominios antagónicos pero simultáneos. Estos límites difusos atraviesan las reflexiones antropológicas sobre jugar y el tema adquiere matices novedosos si consideramos la centralidad que tienen las tecnologías digitales para el juego.

No es ninguna novedad decir que somos testigos de un cambio en la forma de consumir videojuegos. Medios de comunicación como TV Azteca hoy los presentan

como parte de una disciplina deportiva mientras se va alimentando la idea de convertir el acto de jugar en un trabajo remunerado. Los atletas digitales representan el ideal de un jugador que logra ganar dinero a través de contratos con patrocinadores, equipos profesionales y su participación en torneos nacionales e internacionales. Con este panorama, nos vemos obligados a entender el lugar que ocupan los videojuegos en la vida social, especialmente si consideramos que de acuerdo con un estudio publicado por Hootsuite (2020) 91% de 83 millones de usuarios de 16 a 64 años (que representan un 65% de la población total) utiliza algún dispositivo para jugar. En otro reporte publicado por CIU (2019), se explica que el crecimiento del mercado de los videojuegos mantiene un crecimiento constante, en 2009 esta industria mostraba un ingreso de $11,278 millones de pesos, para 2019 esta cantidad aumentó a los $32,262 millones de pesos. Si bien el consumo de videojuegos parece depender del acceso a una consola o una computadora, lo cierto es que la industria ha aprovechado la fuerte penetración del teléfono celular (Hootsuite, 2020; CIU, 2019).

Hootsuite (2020) reportaba que, en México, de esos 83 millones de usuarios que utiliza algún dispositivo para jugar, 70% lo hacen con su teléfono celular, 43% desde una PC y 52% con una consola. Esta división no es rígida ni estática, pero me parece importante señalarla para distinguir por ejemplo al jugador casual que abre Candy Crush y juega mientras viaja en el transporte público del jugador habitual que tiene una consola o dedica más tiempo a un título específico. La fuerte presencia de los teléfonos celulares en la industria de los videojuegos no ha impedido que se haya fortalecido la idea del atleta digital como un jugador que puede hacer una carrera profesional con los videojuegos, de hecho, cada vez más encontramos equipos de deportes *tradicionales* que participan en torneos de juegos en línea del dispositivo que sea, por otra parte se ha ido haciendo más común que en la ciudad encontremos establecimientos dedicados a la venta de hardware especializado y de game centers que organizan distintos eventos para la comunidad de jugadores.

Si los juegos y juguetes aparecen como residuos culturales que contienen estructuras y mecanismos de las sociedades, entonces estos son esenciales a la

cultura y nos permiten comprender estructuras de los grupos sociales, por lo tanto, se abre la posibilidad de considerar los videojuegos como un objeto de estudio que incluye interacciones, creencias, prácticas, significados y expresiones culturales particulares. Pero ¿cómo llevar a cabo un estudio sobre esta actividad y cómo entender una práctica donde las personas permanecen inmóviles frente a la pantalla?

Mi entrada al campo fue un proceso de constantes reajustes, el principal objetivo fue establecer relaciones horizontales con los jugadores, con ellos intenté indagar y comprender el proceso a través del cual ellos se convertían en atletas y convertían al videojuego en un deporte electrónico. Esta transición fue apareciendo de forma gradual, ningún jugador puede explicar de forma concreta qué es exactamente lo que está haciendo cuando se conecta en un horario establecido para alcanzar un rango, de la misma forma que una persona tendría dificultades para explicar las razones profundas que le permiten desempeñarse en un empleo. Esta explicación se ha ido construyendo a través de la observación y participación cotidiana, estando presente la mayor cantidad de tiempo posible.

En las primeras etapas de esta investigación me preguntaba cómo se suponía que lograría platicar con jóvenes sobre un tema que, en parte, me resultaba desconocido. El rapport fue una etapa que me llevó a desarrollar distintas estrategias para hacerme presente y que mis colaboradores pudieran identificarme no ya como un extraño o alguien distante sino como un compañero más que colaboraba y resolvía tareas para el equipo, esto trajo en ocasiones resultados inesperados y también poco deseables, pero que terminaron siendo útiles para comprender otros aspectos de las rutinas de los jugadores.

Después de haber revisado diversos textos sobre el trabajo de investigación social de Internet (Boellstorff, 2008; Hine, 2000; Hjorst, 2012; Miller, 2016; Gómez, 2018; Ardevol, 2009; Estalella, 2007; Pink, 2016) comencé una exploración en línea de cibercafés donde se reunieran jugadores que pudieran convertirse en mis colaboradores. Mi primer hallazgo: ya no se llamaban cibercafés sino gaming centers y algunos de los establecimientos permanecían abiertos las 24 horas -

cuestión que abordé con más detalle en el trabajo de maestría-. Esta primera exploración, que ocurrió principalmente en Facebook y Twitter, me permitió leer foros, páginas y grupos en Internet donde aparecían los costos de la renta de las máquinas, los juegos disponibles, los horarios. Siguiendo las conexiones entre páginas, casi al estilo de los primeros estudios sobre la cibercultura (Siles, 2008), descubrí también que había una gran cantidad de comunidades dedicadas a este tema.

Las páginas permitieron un primer encuentro, bastante superficial, que me dejó identificar chistes, memes, opiniones y debates sobre los videojuegos que más se jugaban en estos espacios. Había una cosa más, algunos jugadores comentaban detalles más específicos sobre las partidas: datos estadísticos relacionados al desempeño de otros jugadores, capturas de pantalla con los logros que cada uno obtenía, consejos para desarrollar técnicas a fin de mejorar su desempeño, la lectura de estrategias que ocurrían en videos de partidas que compartían. Se trataba de una serie de actividades que tienen como objetivo alcanzar mayor control en las partidas a fin de asegurar un mejor puntaje dentro del videojuego. Toda esta información apareció en esa exploración de links y publicaciones en plataformas sociodigitales.

Al leer todos los intercambios a través de estas plataformas, consideré necesario hacer dos cosas: tenía que elegir un videojuego en específico, con el paso del tiempo me resultaría imposible seguir la pista a todos los videojuegos disponibles y tenía que dedicar tiempo a entender el juego que eligiera. Esta no es una decisión menor, principalmente porque serviría para construir un marco general que me permitiera saber qué observar en el juego, pero también cómo dialogar con mis posibles informantes. La elección también supone ya el establecimiento de una ruta que filtra un tipo de jugador, de artefactos tecnológicos, de espacios y de dinámicas específicas, Hamayon (2016) explica que esta decisión también requiere ser explicada puesto que cada juego presenta situaciones radicalmente distintas y, por lo tanto, estrategias de aproximación diferentes.

Es común que la presencia del investigador en campo levante cierta suspicacia, ¿qué hace aquí?, ¿qué quiere saber y para qué? La forma en que se establece contacto con los otros puede definir el tipo de trato que recibiremos y el lugar en el que seremos colocados para observar la acción. Hammersley y Atkinson (1994) señalan además que este proceso tiene muchas excepciones y no se resuelve de una vez y para siempre.

Por lo tanto, sería una mentira si dijera que las decisiones metodológicas que fui tomando tuvieron siempre un sustento teórico, especialmente cuando la realidad del campo me presentaba situaciones inesperadas y que difícilmente aparecen en los libros. A veces, el camino lo fui eligiendo en función de mi intuición personal, de las inquietudes que fui teniendo sobre el tema, después de conversar con jugadores, entrenadores, analistas, comentaristas o creadores de contenido, por eso no estuve exento de cometer errores.

De hecho, algunos de los aprendizajes más significativos ocurrieron gracias a estas equivocaciones, a veces sin que lo notara de manera inmediata. Los fallos y demás eventos impredecibles se convirtieron en oportunidades para comprender las formas en que los jugadores se adaptaban, resolvían o reinventaban sus actividades, rutinas y formas de convivir a fin de mantener una dinámica de disciplinamiento deportivo. En estos casos, no tuve más remedio que aceptar que no tenía respuestas, lo que me permitió construir otras preguntas, conceptos y ejes para indagar.

Después de entender los puntos esenciales de un juego sentí estar listo para participar en un equipo, durante la maestría mis pláticas e interacciones se concentraron más bien en jugadores que asistían a los gaming centers sin más interés que el de entender la dinámica del lugar. Ahí mismo fue donde escuché a algunos jugadores hablar sobre sus entrenamientos y esto me fue llevando paulatinamente a pensar más sobre cómo era entrenar en vez de jugar, cuáles eran las diferencias entre las dos actividades a pesar de que a los ojos de cualquiera podría parecer que ambos usuarios hacen exactamente lo mismo.

Aunque pasé mucho tiempo jugando para entender las mecánicas del juego, nunca fue mi objetivo subir de nivel lo suficiente como para yo dedicarme a competir, especialmente porque el rango al que he llegado no es suficiente como para poder entrar a un equipo semiprofesional. El mínimo requerido es Diamante III y yo, con mucho esfuerzo apenas he podido llegar a Oro IV. Sin embargo, mantuve el interés de estar en un equipo, sabía otras cosas que podían ser útiles: crear contenido, mantener fanpages en plataformas socio digitales y mi disposición de tiempo también permitiría que pudiera aprender otras tareas. En ese momento me parecía que estar en el staff me dejaría estar con los jugadores, pero también con todos esos usuarios que están *detrás*: entrenadores y analistas que también forman parte de todo este proceso de transición, por lo que consideré importante encontrar un lugar donde pudiera estar cerca de estas dos posiciones.

Participar en los equipos no como jugador, sino como parte del staff me permitió aprovechar mi conocimiento sobre el juego así podría mantener conversaciones con los otros, pero también desarrollar otras habilidades para resolver las tareas que me asignaban. Desde el staff no era necesario ser un experto en el juego, tener un rango elevado o presumir mis habilidades como jugador, pero sí requería que utilizara otras habilidades sociales y -a ojos de los jugadores- menos llamativas, como escuchar las discrepancias que tenían los jugadores entre sí, con los entrenadores, analistas y dueños de los equipos y mediar estas tensiones para que el equipo mantuviera una cierta cohesión, tareas que pude desempeñar sin tantos problemas gracias a mi formación como psicólogo. Por otra parte, mi lugar en el staff me dejó observar y escuchar distintas dificultades a las que se enfrentan los equipos, así como colaborar en la solución de algunos de estos problemas.

Para este momento ya entendía ese *slang*[3] de los videojugadores, mi experiencia como jugador me permitió escuchar las indicaciones de los entrenadores sin problema, por ejemplo: "¿En qué estás rankeado? ¿Siempre juegas de soporte? En ese caso, supongo que ya sabes *sonear*, especialmente si jugaremos una composición de protect-*the*-*carry*. En la partida necesito *soneo* para que

[3] Argot propio de los jugadores, este va variando dependiendo del videojuego que se elija.

mantengamos la línea, en *early game* necesitamos el apoyo del jg en top y así cambiemos de carril, *pusheemos* y mantengamos una alineación 2-1-2".

Para entender el proceso de transición de un videojuego a disciplina deportiva fue necesario tener la experiencia personal con el videojuego, sin esto, el proceso de trabajo de campo hubiese sido más complicado. Entender el juego fue un enclave fundamental para los lazos y relaciones entre los jugadores. Si cada juego establece condiciones metodológicas distintas, es necesario considerar que parte de esas condiciones implican también una forma de entender, de involucrarse, de observar y explicar. Este fragmento de la indicación de un entrenador es una muestra del tipo de diálogos que ocurren en la rutina de los equipos, es decir, es parte de los imponderables de la vida cotidiana -las prácticas, las normas y sus rupturas- donde encontramos significados asociados a palabras, objetos y las relaciones entre ambos.

Las condiciones en las que entablé contacto con los equipos se caracterizaron por asumir un compromiso con cada *organización deportiva* (esta es una concepción tomada literalmente de los fundadores de los equipos) y pensarlos como grupos profundamente normados que buscaban estimular el desarrollo de los jugadores para convertirlos en atletas electrónicos.

No se trataba ya de un trabajo de observación y participación neutral, sino que tenía que colaborar también en el proceso de crecimiento de cada equipo en el que pude participar. De tal forma que el intercambio producido entre el equipo y yo -como investigador- era algo más allá que simplemente el permiso de que pudieran dejarme observar y registrar lo que ocurría antes, durante y después de los entrenamientos. Me parece que esto me daba una perspectiva mucho más sensata de todo lo que ocurre en un equipo, además de que ocurría un intercambio abierto, claro y transparente.

"Aportar" a los equipos significaba distintas cosas dependiendo del equipo y de la posición que me asignaran dentro del staff. A veces se trataba de dedicarme a buscar torneos para inscribir a los equipos, buscar las notas de actualización del juego para que los entrenadores las tuvieran listas antes de comenzar la rutina del

día, escribir reportes sobre lo que ocurría en los entrenamientos para los directivos de las organizaciones deportivas o apoyar a los jugadores en su manejo de estrés, ansiedad o tilteo. Estas últimas tareas fueron quizá las más interesantes porque significaban escuchar y observar el proceso a través del cual los jugadores convierten el videojuego en una disciplina deportiva.

Por otra parte, estar presente no significó siempre compartir el mismo espacio-tiempo. En muchos casos, era imposible compartir el mismo lugar, no todos podían ir a un gaming center a rentar una máquina, mucho menos quedarse ahí hasta altas horas de la noche, otros de los jugadores del equipo vivían en distintos estados o países de Latinoamérica. En estos casos, mis interacciones estuvieron mediadas por otras plataformas y servicios, especialmente por WhatsApp y Discord.

Para Hine (2015) es claro que, si bien estar ahí es uno de los principales ejes que articulan la veracidad del relato etnográfico, lo cierto es que buena parte de nuestras interacciones sociales deben considerar la presencia de las tecnologías digitales como incrustadas, incorporadas y cotidianas. Esto significa que los investigadores debemos mantenernos abiertos a otros aspectos experienciales de la metodología, la experiencia -entonces- se construye no solo en las charlas cara a cara sino también en otras formas mediadas. De hecho, la distancia propició otro tipo de intercambios que probablemente no hubieran podido ocurrir cara a cara.

Fue importante realizar este trabajo de construcción y mantenimiento de perfiles en las plataformas que utilizaban los equipos y aprender a gestionarlas de la forma más eficiente tanto en la computadora como en el teléfono celular. Sin estas tareas, mi contacto con los jugadores habría sido limitado y ellos no hubieran tenido la posibilidad de contar conmigo, lo que se traduce literalmente como no estar presente cuando el equipo lo necesite. Esta es una dinámica que a veces puede tornarse agotadora, especialmente cuando los jugadores tienen rutinas tan largas que bien pueden extenderse hasta entrada la madrugada o en días que yo consideraba de descanso. Sin embargo, lo más importante para mí, fue intentar estar presente la mayor cantidad de tiempo posible y ser consecuente con esta idea.

El campo lo fui construyendo desde distintos lugares y plataformas, siguiendo la idea de Gómez (2018) consideré que para este proyecto donde la mediación de las tecnologías digitales es elemental, necesitaba adaptarme a las situaciones y circunstancias a las que se enfrentaban mis colaboradores. Ya que mi trabajo requería pasar una buena cantidad de tiempo frente a la computadora, hubo muchos momentos en que aparecía una confusión constante sobre el problema de la división virtual/real, al respecto hay un largo debate que parece seguir irresuelto. Sin embargo, consideré que lo más importante -antes de asumir una postura epistémica de antemano- es que registremos cómo establecían mis informantes esta división.

Es particularmente interesante el caso de Pérez Domínguez (2020), en los resultados de su investigación, sus informantes distinguen claramente que lo que ocurre en línea tiene un carácter distinto de lo que pueda suceder en las interacciones cara a cara. En mi caso, ocurre exactamente lo contrario: los jugadores no ven ningún problema en colaborar y trabajar con otros que probablemente nunca puedan conocer cara a cara, de hecho, esto facilita el ritmo de trabajo. En esta situación no tiene sentido distinguir lo virtual y lo real, los dos son caras de la misma moneda, en cualquiera de los casos se espera un resultado concreto: ganar un torneo, subir dentro de la jerarquía del juego, obtener el reconocimiento de los otros, etc.

Por supuesto, estos objetivos varían dependiendo de las circunstancias de cada equipo, para uno de los equipos con los que trabajé la mayor aspiración era tener una gaming house, lo que suponía resolver otra serie de problemas relacionados a las interacciones cara a cara. Ahí, la división virtual/real tendría que ser re-evaluada y modificada, las actitudes de los jugadores ya no podrían ser las mismas y se aunaba al temor de “¿qué pasará si nos conocemos en persona y nos caemos mal?”. Los miembros del equipo estaban abiertos a experimentar esos cambios, pero para efectos prácticos, en el momento en el que se encontraban lo mejor era obtener logros con los recursos disponibles, eso significaba hacer todo en línea.

La experiencia en campo con equipos amateurs

La transición del videojuego a deporte supone una forma distinta de utilizar los videojuegos, sin embargo, no es del todo claro cómo es experimentado por los videojugadores amateurs y semi-profesionales, especialmente si consideramos que esto conjuga sus aspiraciones profesionales y laborales alrededor de un objeto y una práctica que originalmente está destinado a la diversión, el entretenimiento y el tiempo libre. La complicada relación de los jugadores con el dinero fue un tema que ya había notado con anterioridad en otros proyectos en los que participé, en esos casos era frecuente que apareciera el tema del marketing digital, la generación de tráfico en páginas, perfiles y canales de transmisión a fin de poder monetizarlos, la participación de microcelebridades e influencers en la producción de contenidos que aspiran a estimular el consumo de la audiencia o las inversiones millonarias de empresas de medios tradicionales para transmitir torneos y ligas de videojuegos.

La decisión de formar parte del staff de un equipo era ganarme un lugar dentro de una organización deportiva. Comencé la búsqueda de convocatorias donde solicitaran miembros para las áreas administrativas de equipos amateurs y semi-profesionales en los distintos grupos de Facebook en los que me encontraba, no pasó mucho tiempo para iniciar un proceso de reclutamiento y de entrevista personalizada donde evaluarían mi entrada a un equipo. No sabía qué podría esperar de mí un equipo ni tampoco qué era lo que yo podría ofrecerles. Opté siempre por una actitud de transparencia: presentar mi curriculum y decir con franqueza que nunca había colaborado en un equipo, pero que tenía toda la disposición y tiempo para aprender lo que se necesitara para el crecimiento de las organizaciones.

Hacer esto facilitó mi trabajo enormemente, de hecho, permitía que tanto miembros del staff como jugadores pudieran explicarme con más detalle algunos procesos o formas de trabajo específicas. No era posible que asumieran que “yo sabía” todo respecto al funcionamiento y organización de un equipo, esto hizo que mi presencia dejara de ser la de un extraño observando, anotando y preguntando cosas.

Aprender sobre el trabajo de los entrenadores, las obligaciones de los jugadores y de las mesas directivas hizo que el servicio que yo ofrecía a los equipos fuera mucho más específico y de mejor calidad. Lo que terminó por facilitar las formas de generar y mantener lazos con otros, así como los procesos de observación, participación y entrevistas que fui desarrollando a lo largo del trabajo de campo.

Capítulo 4. El campo mediado

Antes de entrar al campo, una breve contextualización

Hubiera sido muy difícil entender las circunstancias de los jugadores de no haberme convertido yo mismo en uno. Mi experiencia en el juego me permitió notar situaciones importantes, extrañas o peculiares, paralelamente esto me dejó construir lazos de confianza dado que los otros notaban que entendía las situaciones cotidianas. Kalin (2017) explica que cuando el etnógrafo se involucra en las actividades que intenta investigar desarrolla la capacidad de identificar procesos más finos, que probablemente sería difícil explicar si no pasamos por esas experiencias. De alguna forma se trata de "poner el cuerpo", lo que refleja una actitud de compromiso basada en la reciprocidad y comunicación horizontal.

En mi caso, poner el cuerpo supuso estar conectado la mayor cantidad de tiempo con los equipos, dentro y fuera de los entrenamientos. De tal manera que pude escuchar una gran cantidad de conversaciones e intercambios entre el staff y los jugadores, así como entre los jugadores sin mediación de ninguna figura de autoridad. Aunque mi trabajo de campo ocurrió a través de distintas plataformas sociodigitales, las actividades, los ritmos, las reglas, los desacuerdos, el manejo del tiempo y emociones de jugadores y entrenadores de los equipos me permitieron distinguir la forma en que se preparan para convertirse en atletas electrónicos.

Si bien los equipos utilizan una variedad de plataformas, quizá la más importante para mi trabajo de campo fue Discord, se trata de un servicio de mensajería instantánea gratuito que incluye chat de voz, video y texto. La herramienta funciona a través de grupos creados por los usuarios -llamados aquí servidores- y puede ser utilizado desde un navegador de Internet, la aplicación para teléfonos celulares o desde un cliente ejecutable para PC. Se trata de un servicio de comunicación bastante popular entre las comunidades de videojugadores porque utiliza pocos recursos de los dispositivos donde esté ejecutándose, lo que permite que los jugadores se comuniquen mientras juegan.

Tener un servidor del equipo en Discord cumple distintas funciones, permite que los jugadores tengan un espacio común donde pueden conectarse para sus

entrenamientos, ahí la herramienta de chat de voz juega aquí un papel fundamental. Por otra parte, permite que las organizaciones deportivas creen salas de conversación con diferentes temáticas: para compartir memes, música, videos, para realizar los procesos de reclutamiento y entrevista para nuevos miembros, en ocasiones solo para pasar el rato y platicar. Otro objetivo común entre los distintos equipos donde colaboré es que intentan crear una comunidad alrededor de sus nacientes marcas, a fin de que los seguidores del equipo puedan convivir con los jugadores o el staff.

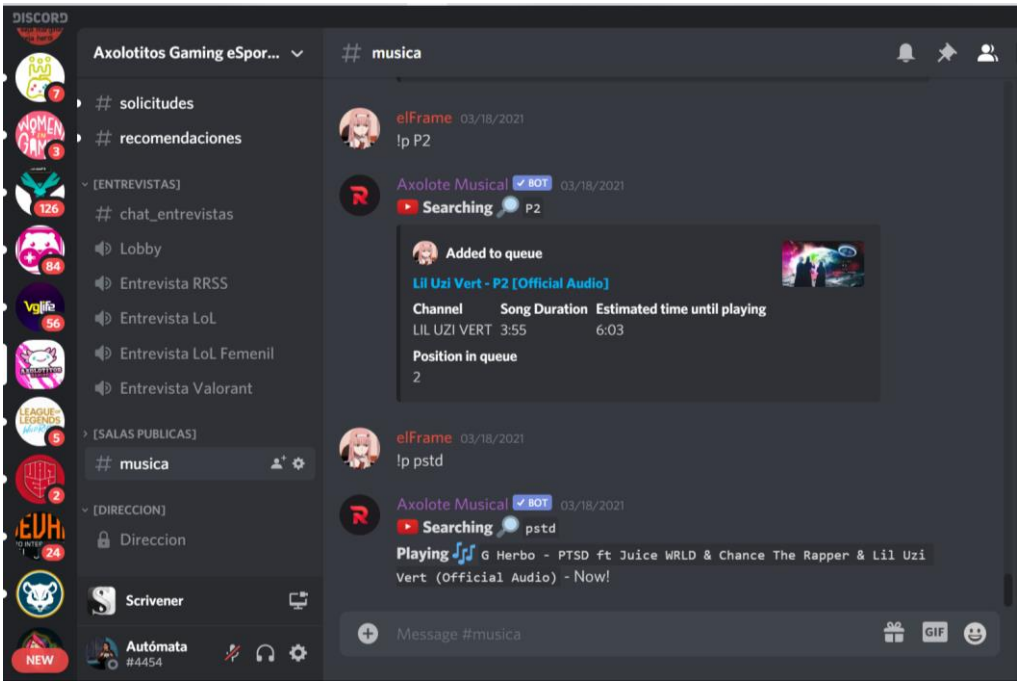


Ilustración 5. Captura de pantalla del servidor de un equipo. Notemos que el administrador ha creado salas públicas y otras privadas. Fuente: elaboración propia.

Cada servidor pasa entonces por un minucioso proceso de personalización y configuración dependiendo de las necesidades del equipo, durante el trabajo de campo aprendí que podía darme una idea general sobre la forma de organización de los equipos simplemente explorando este sitio común. Algunos equipos tenían salas públicas que podían ser utilizadas por cualquier visitante, lo que producía una cascada interminable de memes, videos y mensajes. En otros casos, los equipos definían con claridad qué tipo de contenido podía ser publicado en cada sala, incluso cada qué tiempo podía hacerse una publicación.

Como visitante me resultaba interesante que los equipos crearan salas invisibles donde solo podían entrar miembros del staff, lo que suponía la existencia de otros espacios donde había conversaciones privadas o secretas. El orden del servidor también me permitía intuir cuántos miembros del staff trabajaban en la organización de las salas, la personalización de un servidor refleja la presencia de un administrador o moderador, de alguien que está pendiente del funcionamiento de las salas y del control del contenido, independientemente de las actividades que el equipo ya llevaba a cabo, como entrenar, reclutar, etc.

Los equipos más grandes, por ejemplo, solían tener una o dos personas dedicadas exclusivamente al mantenimiento del servidor, la programación de bots para poner música o la moderación de las conversaciones. En cambio, con los equipos más pequeños aparecían menos salas y también menos usuarios conectados.

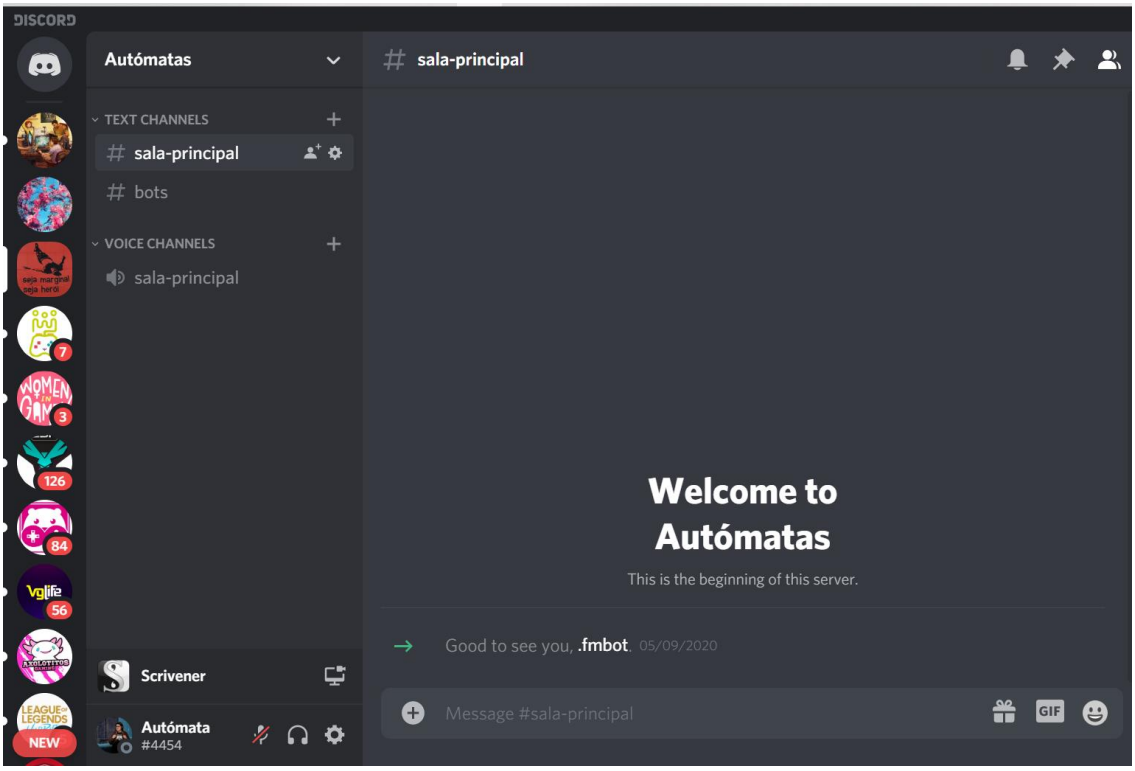


Ilustración 6. Ejemplo de un servidor recién comenzado, notemos que no hay salas y tampoco actividad en la ventana de chat.

Como podrán ir intuyendo, tener acceso completo al servidor de un equipo no era cosa sencilla. No bastaba con obtener el código de invitación, era necesario que un administrador te cediera los derechos y accesos a todas las secciones y para esto yo debía ocupar algún lugar dentro de la organización deportiva. Pasé por cinco procesos de reclutamiento que incluían actividades variadas: desde charlas introductorias, presentaciones de las organizaciones deportivas con sus visiones, misiones, objetivos, estructuras internas y el funcionamiento específico de cada miembro. En todos los casos era fundamental pasar una entrevista personalizada, ahí quien reclutaba podía hacer preguntas concretas sobre la experiencia con otros equipos, los objetivos personales o el área temática que dominara el interesado. Desde este proceso de selección podemos notar lo importante que es para los jugadores construir y mantener la impresión de que se está por asumir un compromiso profesional con el equipo.

La selección también es un pretexto para hacer explícitos los valores y posicionamientos éticos y morales en torno al juego, por ejemplo, en la primera reunión que tuve en uno de los equipos, el fundador explicó: “el valor fundamental de este equipo es la lealtad, estamos cansados de jugadores que utilizan nuestro equipo como trampolín para escalar, si ustedes entran aquí es para que respetemos este acuerdo. No toleramos la hipocresía o la traición, ser leal significa que funcionemos con profesionalismo y que asumamos la responsabilidad de ganar y perder juntos”.

Para el estudio antropológico de otros deportes es fundamental estar familiarizado con los espacios donde los practicantes se reúnen, en mi caso los servidores de Discord tenían la función de congregar las presencias de los jugadores en momentos específicos. A ciertas horas los servidores permanecían silenciosos, sin mensajes, sin intercambios de memes, videos o canciones, se hace evidente que el servidor dispone una serie de herramientas y dinámicas particulares para organizar los tiempos y ritmos de los jugadores. Así como para Wacquant (2004) el gimnasio funciona como la “fábrica del boxeador”, donde se gesta un sentimiento de pertenencia y se coordina una experiencia individual y colectiva, el servidor de

Discord sirve como punto de encuentro donde se desarrollan técnicas y se construye un sentido de comunidad en torno a un equipo. La organización del servidor, por lo tanto, es parte esencial de la comprensión de las dinámicas cotidianas de un equipo amateur o semi profesional de deportes electrónicos. De alguna manera sintetiza la estructura general, los roles y funciones de cada miembro.

Durante mi trabajo campo era común que los jugadores abandonaran los equipos en cuanto sentían que comenzaban a aburrirse, cuando les llamaban la atención por incumplir alguna regla o porque encontraban un equipo más grande y que les ofrecía mejores oportunidades. En cualquier caso, había una cierta incapacidad para mantenerse en un equipo y ser constante. Encontré también que los jugadores tenían muchas dificultades para negociar sus diferencias con otros jugadores, pero también con entrenadores o algún miembro del staff. Fueron pocos los casos en que los jugadores supieran limar asperezas y aprendieran a convivir sobrellevando sus conflictos emocionales.

Me parece importante destacar que conectarse por Discord para entrenar y no conocerse cara a cara supone una seria dificultad para los equipos al momento de enfrentar estas dificultades, es complicado llevar un diálogo cuando no todos tienen micrófono para hablar, sin embargo, por momentos podía percibir una cierta apatía implícita. Esto, por supuesto, también tiene implicaciones para el trabajo de investigación, en distintos momentos fue necesario hacer muchas preguntas para aclarar dudas, me parecía importante poder corroborar lo que había escuchado o percibido.

Para esta sección me concentraré en describir el proceso de entrenamiento de tres equipos cuyos proyectos duraron más tiempo, la finalidad es poder explicar las rutinas y -en general- las situaciones cotidianas que pasaban los jugadores. Los tres equipos tenían sede en México, pero sus miembros estaban repartidos en distintos estados del país y en algunos casos había miembros de otras zonas de Latinoamérica.

Es importante mencionar que para tener una visión privilegiada del equipo fue necesario que obtuviera algún cargo administrativo en la organización deportiva, lo que me permitía también el acceso completo a los servidores y en algunos casos a moderarlos.

Las rutinas de entrenamiento generalmente eran acordadas por el staff, se consideraban primordialmente los horarios de entrenadores, analistas, psicólogos o cualquier otro miembro de la mesa directiva, aunque podían variar dependiendo de las necesidades del equipo. El equipo 3 (AXG), por ejemplo, tenía establecido que su entrenamiento sería de lunes a viernes de 6:00 p.m. a 10:00 p.m., sin embargo, las sesiones bien podían extenderse hasta las tres o cuatro de la mañana. Especialmente si se convocaba a juntas extraordinarias para tratar asuntos particulares: modificación de reglamentos y normas de conducta, establecimiento de tareas para los jugadores o resolución de conflictos internos en el equipo, asuntos que eran bastante comunes.

La semana se iba dividiendo en actividades específicas, en el caso de este equipo, el staff debía atender a tres escuadras simultáneamente, es decir, a quince jugadores repartidos en tres salas de videollamada distintas, lo que significaba una gran cantidad de trabajo y atención. Para mí esto no suponía un problema, mi diario de campo creció abundantemente, pero para el staff esta situación era agotadora.

Las sesiones generalmente comenzaban con ejercicios de calentamiento físico, durante mi trabajo de campo noté, por ejemplo, que los entrenadores señalaban la importancia de encontrar una silla con soporte lumbar y que permitiera tener los pies bien plantados en el suelo. Una mala postura a lo largo de una sesión de entrenamiento de 3 -o más- horas puede producir dolores en rodillas, espalda, cuello, brazos y manos. Encontré algunos casos de jugadores que experimentaban hormigueo o sensación de debilidad en las manos, síntomas del síndrome del túnel carpiano. Para prevenir algunos de estos malestares, los entrenadores insistían en tomar descansos de 20 minutos durante las sesiones, ahí se les pedía a los jugadores que se levantaran de su silla, que caminaran un poco, que comieran

alguna fruta y tomaran agua. Antes de iniciar las sesiones de entrenamiento, también se hacían estiramientos de brazos, muñecas, manos y dedos.

Para algunos equipos era importante que los jugadores mantuvieran un cierto nivel de actividad corporal, como me explicó uno de los entrenadores: “pasar tanto tiempo sentado termina por mantenerte en un estado mental de inercia y aquí necesitamos que los jugadores estén atentos a todo lo que ocurre en el juego”. Para esto hay una gran diversidad de estrategias, pero quizá la más peculiar era hacer rutinas de ejercicios dependiendo de lo que ocurriera en la partida, la ilustración 4 es un ejemplo de este tipo de series de movimientos que los jugadores debían hacer si alguien ofendía a otro durante la partida o si el equipo perdía, por ejemplo.



Ilustración 7. Rutinas para hacer ejercicio durante los entrenamientos.

Como he mencionado antes, un jugador amateur y/o semiprofesional debe cuidar sus piernas, la espalda, sus muñecas, sus dedos y existe una gran cantidad de aditamentos diseñados para este fin, los entrenadores conducen a los jugadores a tomar consciencia de la forma en que están sentados e incluso destacan la profunda relación entre una mala postura y la concentración durante las partidas. Estar

sentado con la espalda recta, explicaba un entrenador, te obliga a mantener un estado mental de atención, de alerta que es necesario para el trabajo de equipo en este juego.

El diseño de teclados, monitores, micrófonos, audífonos y mouses -como el que observamos en la ilustración 5- representa también un factor importante para el control corporal de los jugadores, sin embargo, no todos tenían la posibilidad de adquirir los dispositivos periféricos idóneos.



Ilustración 8. Mouse ergonómico vertical. Nótese el diseño "futurístico" y la inclusión de luces en el dispositivo.

De manera similar a como ocurre en otros deportes, la presencia de toda esta parafernalia deportiva -como la llama Miller (2018)- que incluye vestimenta y accesorios, se mezcla con el trabajo de diseño y desarrollo de dispositivos que contribuyan al desarrollo de la capacidad de los jugadores. Así como tenemos calzado diseñado específicamente para correr sobre cierto terreno, podemos encontrar monitores que reducen la emisión de luz azul, dañina para los ojos, y pensados para jugadores que pasan largas horas frente a sus pantallas.

El periodo de calentamiento después se trasladaba al juego, específicamente en la herramienta de entrenamiento del juego o en su defecto, haciendo una partida personalizada donde se enfrentaban los jugadores de distintas escuadras. Ahí, pude observar un siguiente nivel de control corporal relacionado a la velocidad de respuesta a lo que ocurre en la pantalla, observemos la ilustración 6 para ahondar sobre este aspecto:



Ilustración 9. El jugador "shadeslayer18" debe priorizar a qué personajes enemigos -en rojo- golpear primero para matarlos y obtener el oro que otorgan.

En este ejemplo tomado de Internet, el jugador que identificamos con la barra de vida color amarillo, debe golpear a los súbditos del equipo contrario (en rojo) con menos vida para obtener el oro que otorgan cuando mueren. Esta sub-tarea se llama *last-hiteo* (que podríamos traducir como dar el último golpe) que a su vez forma parte de la tarea de farmeo que se traduce literalmente como “cosechar” y que tiene por objetivo obtener la mayor cantidad de oro. Como expliqué en la introducción, mientras el jugador acumule más oro, tendrá la posibilidad de adquirir más y mejores armas para su personaje.

De aquí que los entrenadores dediquen tanto tiempo al perfeccionamiento de estas dos actividades, se trata de una forma de control corporal porque el jugador debe aprender a observar, a medir el momento exacto para golpear al enemigo a través de los clics certeros sobre sus objetivos.

El control del *farmeo* implica también que el jugador esté atento a otro elemento: la lectura atenta de la cantidad de oro que ha recaudado, así como de la cantidad de oleadas de personajes enemigos, el ritmo en el que se mueven y la cantidad de oro que perderá en caso de ausentarse de su línea y pausar la tarea de farmeo, por ejemplo, para ir a comprar un arma o en caso de morir. Los entrenadores llaman a esto teoría de líneas y representa un nivel de lectura de juego mucho más profundo, porque no solo implica estar pendiente de la posición propia, sino también de la situación en la que se encuentran los otros cuatro compañeros del equipo.

Me parece importante hacer hincapié en que los equipos implementan toda clase de entrenamientos físicos, porque es otra forma de alcanzar el estatus de “deporte”. Por supuesto, hay un factor de cuidado y atención a la salud de los jugadores, pero el cuidado de la dieta, la inclusión de fisioterapeutas, el establecimiento de rutinas de ejercicios para tener resistencia física, fortalecimiento de brazos, piernas, etc. son recursos que hasta hace algunos años no parecían importantes o que podían omitirse porque el terreno de juego estaba dentro de la pantalla.

En algunos casos, tuve la sospecha de que los equipos adoptaban estas dinámicas por una necesidad de reconocimiento social más que por la genuina preocupación física de sus jugadores. Para mis interlocutores es fundamental distinguirse del estereotipo del video jugador aislado, que no realiza ninguna actividad física y que no cuida su alimentación, luchar contra esta creencia es fundamental si se aspira a que se reconozca a los video jugadores como atletas digitales.

Por otra parte, es imposible escindir la experiencia corporal de lo que ocurre en pantalla, el cuerpo sigue siendo la principal herramienta que media las experiencias cotidianas especialmente cuando ocurren a través de un juego, sin embargo, para los jugadores parece tratarse más de un requisito que de una preocupación que provenga de sí mismos. Este proceso movido por la institucionalización del deporte

como actividad formal también significa incluir beneficios psicológicos, éticos y morales a los videojuegos. Por ejemplo, el hecho de que los jugadores deban aprender y mantener actitudes de compañerismo, respeto, obediencia a la jerarquía de los equipos. Lo que revela un proceso pedagógico y una curva de aprendizaje que excede el hecho de obtener buenos puntajes y ser “buenos jugadores”.

El hecho de que los jugadores sean buenos en el juego no significa simplemente tener el objetivo de matar a todos los que se crucen por el camino, sino que se espera una lectura racional y controlada del juego. Esto requiere largas sesiones de juego y explica el interés de los entrenadores por la postura y su relación con la atención y concentración en el juego.

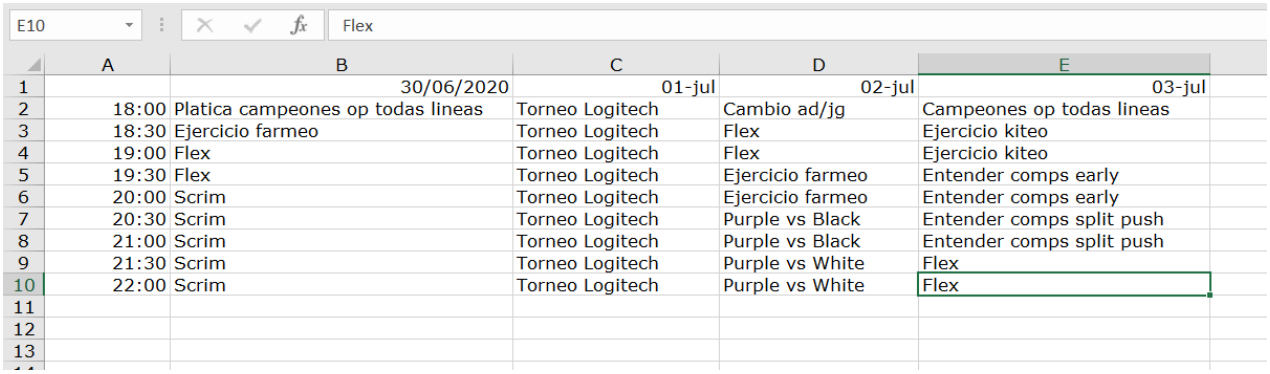
Xanis, la analista, solía pedir que los jugadores obtuvieran 150 de oro al minuto quince. Parece tratarse de una tarea sencilla, sin embargo, los jugadores tenían serias dificultades para llegar siquiera a los 90 o 100 de oro. En otras ocasiones, el inicio de la sesión consistía en una exposición breve sobre algún tema sobre el juego, desde las habilidades de los personajes, las combinaciones de personajes que podían utilizarse en las partidas o las herramientas y armas que podían agregarse a los personajes para mejorar sus habilidades.

Esta actividad se repetía dos o tres veces, por lo general durante los primeros intentos los jugadores se reían, se burlaban o hacían chistes. Esto estaba bien cuando servía para competir con sus compañeros, pero eran problemáticas cuando los jugadores no tomaban *en serio* el entrenamiento o si jugaban sin el objetivo de ganar, a esto se le llama trollear[4].

El entrenador programaba semanalmente una serie de actividades dependiendo de las *áreas de oportunidad* de los jugadores. Si bien los ejercicios tenían un objetivo específico, lo cierto es que durante las prácticas se intentaba atacar más problemas. Por ejemplo, a veces los jugadores debían trabajar específicamente en la obtención de oro, pero al mismo tiempo el staff buscaba que mejorara la comunicación entre

[4] Es importante destacar que la figura del “troll” es bastante cercana a la del aguafiestas identificado por Huizinga, un jugador que no está comprometido con el objetivo del juego y que termina desestabilizando el destino del juego, así como sacando de la fantasía a los demás jugadores.

los jugadores, que lograran comunicarse con claridad. Lo mismo si estaban en una partida de entrenamiento con otro equipo (a esto se le llama *scrim,* una contracción de scrimmage que se traduce literalmente como “pelea”), no solo se abordaba el objetivo del día -digamos farmear- sino que también se buscaba mejorar el trabajo de lectura del juego, el desarrollo de estrategias de ataque o defensa, etcétera.



E10 | Flex

	A	B	C	D	E
1		30/06/2020	01-jul	02-jul	03-jul
2	18:00	Platica campeones op todas lineas	Torneo Logitech	Cambio ad/jg	Campeones op todas lineas
3	18:30	Ejercicio farmeo	Torneo Logitech	Flex	Ejercicio kiteo
4	19:00	Flex	Torneo Logitech	Flex	Ejercicio kiteo
5	19:30	Flex	Torneo Logitech	Ejercicio farmeo	Entender comps early
6	20:00	Scrim	Torneo Logitech	Ejercicio farmeo	Entender comps early
7	20:30	Scrim	Torneo Logitech	Purple vs Black	Entender comps split push
8	21:00	Scrim	Torneo Logitech	Purple vs Black	Entender comps split push
9	21:30	Scrim	Torneo Logitech	Purple vs White	Flex
10	22:00	Scrim	Torneo Logitech	Purple vs White	Flex
11					
12					
13					

Ilustración 10. Ejemplo de planificación de actividades semanales.

No basta con que los jugadores mejoren sus técnicas dentro del juego, una parte de mi trabajo como psicólogo del equipo era abordar las cuestiones relacionadas a la comunicación, motivación y en general el carácter que los jugadores mostraban en distintas situaciones dentro de las partidas. El jugador debe aprender a pensar el juego desde un lugar distinto que el de simplemente ganar para ser reconocido individualmente.

Se entrena para aprender a pensar colectivamente y construir una sinergia que permita al equipo adaptarse flexiblemente a cualquier situación adversa, no solo perder una partida sino también aprender a manejar el conflicto, los roces o diferencias con sus compañeros. Situación que es bastante común si pensamos en que se trata de jugadores que se sometían a la dinámica de cuatro horas de entrenamiento diario, a veces incluyendo fines de semana. Este aspecto, menos evidente, implica que los jugadores adquieran una serie de valores, para algunos equipos se trataba de “valores humanos” o “responsabilidades”. En cualquier caso, involucrarse en este nivel con los jugadores forma parte del ejercicio de transición de un jugador común a un atleta electrónico.

¿Qué es exactamente lo que un entrenador espera lograr? Un equipo organizado, durante mi trabajo de campo noté que algunas de las características que se esperaban alcanzar era lograr un equipo que se comunicara con claridad durante la partida, que no se enganchara en los errores o equivocaciones de alguno de los compañeros, que pudiera mantener el control de la partida a nivel micro (controlando por ejemplo su ganancia de oro individual) y macro (que pudiera leer la situación de toda la partida instantáneamente).

Quizá para otros deportes se trate de tareas elementales, sin embargo, parte del reto aquí era lograr ese estado mental a través de una plataforma socio digital. En buena parte de las sesiones, el entrenador no podía estar seguro de que lo estaban escuchando o que los jugadores habían entendido cabalmente sus indicaciones, especialmente cuando algunos jugadores no podían encender su cámara para interactuar, no tenían micrófono o no podían hablar porque en sus casas era mal visto que dedicaran tanto tiempo a los videojuegos.

Los entrenadores debían asumir un papel no solo de expertos en el juego, sino también una especie de liderazgo que se sostenía a través de su calidad ética y moral. Los jugadores constantemente evalúan estos puntos de sus entrenadores, especialmente porque entre ambos no suele haber mucha diferencia de edad, a veces esto trae una serie de conflictos que los entrenadores deben sobrellevar para ganarse el respeto del equipo y poder dirigirlo. Cuando esto no sucede, los equipos hacen todo lo posible por quebrar la paciencia de los entrenadores hasta que estos deserten.

Si pensamos que los deportes electrónicos no son tan antiguos como otras disciplinas deportivas, es justo considerar que los entrenadores siguen en un proceso formativo, no hay un estereotipo claro de cómo luce un entrenador de deportes electrónicos a diferencia, por ejemplo, del entrenador de boxeo, fútbol, básquetbol o gimnasia. La imagen y figura de los entrenadores comienza a asemejarse a la de otros deportes, pero cuando los equipos funcionan a través de la mediación de alguna plataforma, esta imagen se sostiene pura y llanamente en la imagen y voz del entrenador.

Axa, entrenador del equipo 3 (AXG), lograba ganar la simpatía de su equipo cuando explicaba detalladamente la estrategia del equipo, con puntos fuertes y débiles que los jugadores debían considerar. Esto demuestra un conocimiento del juego, que el entrenador entiende profundamente las habilidades de los personajes, pero también el funcionamiento combinado de los cinco personajes simultáneamente[5].

Cuando el equipo era derrotado, Axa sabía llamar la atención con firmeza, pero también reconocer los aciertos que el equipo había tenido. Este gesto hacía que los jugadores entendieran que el objetivo del entrenador no era simplemente ganar, sino que había una preocupación por mejorar más allá de los resultados. Si bien los números son importantes, para los jugadores este aparente desinterés producía tranquilidad y una sensación de apoyo no solo del entrenador, sino del equipo, porque la responsabilidad de una victoria o una derrota se asumía colectivamente. El equipo 3 (AXG) hacía uso también de otra estrategia peculiar, la analista (Xanis) solía hacer el papel de quien los regañaba duramente mientras que el entrenador (Axa) los contenía. A esto, ellos lo llamaban hacer los papeles de “mamá y papá” o de “policía bueno-policía malo”.

En este equipo, la mesa directiva solía mantener una cierta distancia emocional con los jugadores para dar la impresión de liderazgo, en cambio los jugadores solían intercambiar una gran cantidad de afectos. Era común encontrar jugadores que espontáneamente comenzaban a “andar”, lo que terminaba en algún punto por afectar su desempeño en las partidas. A veces los jugadores simplemente no podían atender las indicaciones porque estaban coqueteando o peleando con sus parejas de forma implícita o secreta. Escuché en repetidas ocasiones conflictos debido a que los jugadores dejaban de cooperar con el equipo porque estaban celosos, enojados o no se alejaban de su pareja durante las partidas. Para el staff la solución fue establecer un código de conducta.

Este tipo de soluciones burocráticas e institucionales llamaban mi atención, en principio porque me parecía que los jugadores tenían dificultades para concebir otra forma de pensar el funcionamiento de sus equipos (me surgía la pregunta de ¿por

[5] A esto se le llama composición de equipo.

qué se asumía que redactar reglas era la solución, por ejemplo, a las relaciones afectivas o emocionales que mantenían los jugadores?), pero también porque quedaba claro que el objetivo primordial era construir una especie de ortopedia técnica y psicológica alrededor del desempeño de los jugadores, la meta: aumentar su rendimiento, subir su nivel. Este punto me parece esencial porque supone también que el entrenamiento no puede estar influenciado por las emociones, sino también por la lectura razonada del juego.

En esta situación, el entrenamiento es una mezcla de normas, de procesos de enseñanza-aprendizaje, incluidas en un modelo jerárquico que regula los intercambios mediados por una plataforma socio digital, buscando la obediencia de los jugadores a partir de su entusiasmo y motivación para profesionalizar el juego.

Cuando el entrenador habla de un “estado mental” que espera de sus jugadores para los entrenamientos y torneos, se está refiriendo a que el jugador debe estar concentrado en las indicaciones, que su lectura del juego no es improvisada, sino que sabe adaptarse con base en una lectura racional y que, en última instancia, está dispuesto a obedecer con entusiasmo a los superiores dentro de la jerarquía del equipo.

Me interesa destacar que esta es también una creencia fundamental que articula buena parte del quehacer de un entrenador. Los entrenadores procuran que los jugadores a su cargo obedezcan porque de esa forma aseguran que el jugador subirá de nivel rápidamente. Quisiera enfatizar que, aunque los equipos podrían inventar distintas formas para organizarse, el recurso más común es un modelo bastante cercano al que vemos en las aulas escolares: un profesor experto y unos estudiantes que tomarán ese saber.

Hay un asunto más, hasta aquí he explicado con más detalle algunos de los recursos y estrategias que los equipos desarrollan intuitivamente para preparar a sus jugadores, sin embargo, después de hablar con entrenadores más veteranos noté que los equipos no dedican mucho tiempo a preparar a sus jugadores para los aspectos más concretos y formales de sus carreras profesionales, así como las distintas áreas que debían manejar: desde las relaciones públicas, el manejo de

plataformas socio digitales, hasta aspectos legales relacionados a su contratación. Para mí esto significa que en México está pendiente este aspecto y podría ser un área esencial para el proceso de profesionalización de los jugadores.

La presencia del entrenador -y en general de toda la jerarquía de los equipos- funciona como evidencia de que el tiempo de juego no es ya de ocio sino un tiempo productivo. Para algunos equipos se trata incluso de una inversión. Esta es la transición fundamental que permite que el video juego se convierta en deporte electrónico. Sin embargo, este cambio actitudinal me parecía muy difícil de comprender durante mi trabajo de campo, me parecía que había alguna razón menos evidente que permitía esta transición.

Una vez explicado este contexto general, me parece que estamos listos para ahondar en los casos particulares. Describiré de forma general los procesos de reclutamiento y las principales características de los equipos con los que tuve hallazgos más relevantes. Tener una descripción detallada de cada equipo permitirá que el lector note las similitudes y diferencias entre cada caso, pero también identificar la forma en que fue cambiando mi forma de observar, escuchar y construir datos para mi investigación.

Dedicaré un espacio también para describir mi experiencia con los equipos que desaparecían espontáneamente, que se desarticulaban y donde no pude -aparentemente- identificar ningún hallazgo, me interesa destacar estos casos para pensar en cómo utilizar estas situaciones adversas para construir datos que terminaron siendo relevantes para interpretaciones futuras.

Equipo 1. Eternity Esports

Entrada al campo

Mi llegada a Eternity Esports ocurrió enteramente en línea, tomé la decisión de seguir esta ruta en parte porque por este periodo de tiempo fue cuando me mudé a la ciudad de Puebla y me parecía que sería útil entender el funcionamiento de los

equipos que trabajan exclusivamente a través de Internet. También esto me permitiría identificar los gaming centers en la ciudad para visitarlos después, de alguna manera era una forma de prepararme para el trabajo presencial que pensaba realizar más adelante. Estaba familiarizado con algunas herramientas de mensajería y comunicación que utilizaban los jugadores, pero no había aplicado su uso para un objetivo en específico, todo esto me parecía importante entenderlo y pensé que lo mejor era hacerlo trabajando en un equipo.

Mi entrada a Eternity fue la que me produjo más incertidumbre, realmente me sentía muy nervioso pensando en qué iba a hacer exactamente, me preguntaba constantemente si lo que ofrecía sería suficiente para quien fuera a entrevistarme. Especialmente porque se trataba de los primeros equipos con los que buscaba cumplir un rol distinto al de jugador.

Llegué con la idea de ser parte del staff o ayudante de alguien con mayor rango dentro del equipo, en la entrevista -que ocurrió a través de Discord- me explicaron que mi primer puesto sería de “asistente” y si mi desempeño era bueno, entonces poco a poco podría ir adquiriendo una posición más alta. Para mí esto resultaba normal, está claro que cualquier equipo deportivo necesita de una jerarquía que articule el funcionamiento de todos los participantes, de hecho, permite que las personas tengan claro cuál es su función y cómo hacerla.

Sin embargo, también comencé a pensar en cómo estos jóvenes decidieron que esta era La Forma correcta de organizar un equipo, si cabe la posibilidad de inventar estructuras -por ejemplo- más horizontales o con escuadras mixtas ¿por qué los jugadores replican estructuras verticales, jerárquicas y basadas en la idea de obediencia? Con el tiempo fui comprendiendo que hacer esto permite a los dueños de los equipos construir una noción de profesionalismo necesaria para mantener la motivación de los jugadores. Cuando los jugadores no perciben que sus entrenamientos no están basados en este modelo jerárquico, es común que sientan que el proyecto no es serio y que no vale la pena invertir tiempo en él.

Durante la primera entrevista que tuve con Eren[6], dueño del equipo, se abordaron dos temas fundamentales: la importancia del compromiso y la ausencia de pago por las funciones que desempeñaría en el equipo. El trabajo que me asignaron fue el de asistente general, esto significaba que yo sería responsable de atender y resolver todos los problemas que pudieran tener los equipos. Por ejemplo, si necesitaban salas de reunión específicas en Discord para hacer planeaciones con sus entrenadores, mi trabajo era crearlas, darles los permisos para acceder a ellas y estar pendiente de que sus reuniones ocurrieran en los tiempos establecidos.

También debía mantener un registro minucioso de sus avances y retrocesos, cuestión que hizo crecer mi diario de campo a una gran velocidad, el objetivo era mantener una comunicación estrecha con los entrenadores y Eren sobre el desempeño de los jugadores en los entrenamientos.

Mi horario de trabajo era de lunes a viernes de seis de la tarde a diez de la noche. Las sesiones de trabajo ocurrían en Discord y en el cliente del juego, tiempo después los jugadores crearon un grupo de WhatsApp que también funcionaba para acordar reuniones, solicitar ayuda o dar avisos de todo tipo. Un detalle importante, los jugadores solían tener una actitud más seria cuando nos encontrábamos conectados en las horas de entrenamiento y en Discord, en cambio el grupo de WhatsApp -donde Eren no estaba agregado- servía también para compartir una gran cantidad de memes y stickers sobre situaciones graciosas que ocurrían en los entrenamientos, chistes o bromas. Constantemente pensaba que se trataba de una conversación privada o secreta, aunque sabían que yo debía avisar a Eren sobre los aspectos más importantes esto no parecía inhibir su sentido del humor o hacerlos aparentar la seriedad que observaba en los entrenamientos.

[6] Eren vivía en Veracruz y cuando lo conocí estaba a punto de elegir una carrera universitaria, pero tenía mucha experiencia trabajando con equipos de deportes electrónicos. Cuando nos conocimos tenía 23 años y vivía en casa de sus padres, pasaba mucho tiempo conectado frente a su computadora, cosa que corroboré después de ver su forma de organizar los horarios para los jugadores y todo el trabajo que hacía para mantener ocupado al equipo, incluyendo a los entrenadores.

El equipo como un proyecto de trabajo

En la primera reunión, Eren habló un poco sobre conseguir patrocinios y buscar aumentar el tráfico en las páginas que había creado para el equipo en Facebook e Instagram. No estaba muy claro cuál iba a ser la estrategia para conseguir patrocinios, pero sí que era necesario tenerlos para poder obtener algún tipo de pago para los jugadores y el staff. Tampoco me quedó muy claro cuál sería la estrategia para obtener seguidores, lo que sí entendí fue que para Eren tener más likes, comentarios y republicaciones significaba la posibilidad de obtener más dinero.

Creo que desde aquí podemos notar ya una forma de presentar los proyectos de los equipos a los jugadores, a los miembros del staff e incluso a otros equipos: están muy claras las metas -obtener patrocinios y seguidores para en algún punto convertir todo eso en capital económico-, pero no cómo hacerlo. Qué significa exactamente plantear una meta así, en parte que debe existir un equipo de trabajo dedicado exclusivamente al mantenimiento de los perfiles y páginas en las distintas plataformas sociodigitales, pero también un grupo de trabajo dedicado a las relaciones públicas. Este equipo había comenzado hace algunas semanas así que estaba claro que nada de esto era posible hacerlo de forma inmediata, lo que sí podía trabajarse era la formación de los jugadores, su entrenamiento.

Sin embargo, si Eren no hubiese presentado su proyecto con estos objetivos, para los demás jugadores se habría tratado de un grupo de amigos cualquiera que juega regularmente. Nadie hubiera tomado en serio al entrenador, a mi como asistente general y por supuesto tampoco a Eren. El proyecto de un equipo de deportes electrónicos no hubiera podido despegar si primero no se convencía a los jugadores de que estas metas eran las que debían alcanzarse.

La idea de que debe existir una meta que solo puede alcanzarse colectivamente y que -además- traerá algún beneficio, en este caso económico, al equipo es suficiente para que los jugadores conciban el tiempo de juego desde otra perspectiva y no como la de reuniones informales para jugar y convivir. No basta

con tener claras esas metas, quizá por esta razón Eren me recordaba constantemente sobre lo importante que era estar comprometido, apostar a comenzar de cero y gestando relaciones basadas en el apoyo, la lealtad, la responsabilidad.

Esta segunda parte del discurso que Eren compartió conmigo durante la primera parte de la entrevista de reclutamiento permite que los jugadores y cualquiera que se agregue al proyecto como parte del staff, conciban al equipo como un proyecto serio. Aunque el equipo no tuviera un ingreso económico, lo importante era demostrar que uno había dejado la idea de ser un jugador casual para actuar como un profesional.

Eren hizo mucho énfasis en que sería imposible pagarme con dinero, pero que existía la posibilidad de obtener créditos dentro del juego para invertirlos en cualquiera de los productos que se ofrecen ahí. A cambio se esperaba que yo demostrara mi compromiso con el proyecto, por ejemplo, siendo puntual y asistiendo a todas las reuniones y entrenamientos programados. Desde mi primera sesión apareció esta tensión entre comportarse como un profesional, aunque sin tener mucha claridad sobre cuánto se supone que vale económicamente todo eso que hacíamos diariamente.

Esto me llevó a pensar que una de las estrategias más comunes en todos los equipos era que organizar un equipo, planear los entrenamientos, hacer un registro del desempeño de las escuadras reflejaba una actitud de profesionalismo. De hecho, esto servía para justificar que se trataba de un trabajo que necesitaba ser tomado con seriedad, pero que también requería ser pagado. No se trataba ya de un grupo de jóvenes que pasaban el tiempo jugando, sino que estaban invirtiendo su tiempo en formar un recurso humano fundamental para las ligas y torneos locales y nacionales: atletas digitales de primer nivel.

Eren tenía una gran habilidad para presentar a su equipo con estos argumentos en su discurso, frecuentemente comparaba el trabajo que tenía en mente con lo que ocurría en los equipos de las ligas nacionales, pero también europeas y asiáticas principalmente. Sin embargo, en la realidad cotidiana de los entrenamientos, las

cosas no funcionaban de esta manera. En muchas ocasiones yo -en mi función de asistente general- experimentaba una total confusión sobre las tareas que debía llevar a cabo diariamente, era común que tanto entrenadores como jugadores de un momento a otro desaparecieran sin ninguna explicación. En estos casos yo intentaba identificar a los jugadores más experimentados y pedirles que propusieran ejercicios para sus equipos.

Los jugadores no siempre llegaban a las horas acordadas, en ocasiones eran los entrenadores los que llegaban tarde. Las situaciones más extremas eran cuando los jugadores simplemente dejaban de conectarse de un día para otro sin razón aparente, lo que significaba iniciar una y otra vez el proceso de búsqueda y reclutamiento de nuevos jugadores. Me resultaba difícil de comprender por qué los jugadores abandonaban una actividad que supuestamente disfrutaban, sin embargo, noté que este era un problema común para los equipos en este nivel amateur y semi profesional.

Eren tenía una gran facilidad para vender su proyecto de un equipo de deportes electrónicos, había logrado obtener membresías gratuitas para sus jugadores de Wtfast a través de un convenio con la empresa canadiense. La empresa compartía esas cuentas siempre y cuando se mencionara su uso en la página de Facebook del equipo. Wtfast ofrece un servicio de red privado diseñado para que los jugadores se conecten a través de su infraestructura, lo que permite disfrutar una velocidad de conexión mucho más grande y estable.

Las cuentas de Wtfast se compartían solo a los jugadores que Eren decidía y en la mayoría de los casos este criterio estaba basado en el desempeño de los jugadores. El acceso a esta conexión se planteaba como una especie de beneficio por el hecho de entrenar con el equipo, además de la oportunidad de aprender con un entrenador para la escuadra y participar en torneos nacionales e internacionales.

Los torneos en los que se participaba eran seleccionados de la página Battlefy, esta es una herramienta que sirve para organizar o inscribirse en torneos de deportes electrónicos. Algunas de estas competencias ofrecen premios en forma de dinero, regalos como periféricos o dinero virtual que puede ser gastado dentro del juego.

Con Eren aprendí una regla esencial sobre cómo elegir los torneos en los que debía inscribirse el equipo: mientras los torneos reciban más equipos, la bolsa de premios será más grande.

El manejo de esta plataforma requiere es una gran responsabilidad, porque supone revisar las convocatorias, los requisitos, los tiempos de inscripción y competencia, así como mantenerse pendiente de los pagos tanto de inscripción como de premios, en caso de que los hubiera. En el tiempo que participé, el equipo nunca participó en un torneo debido a que los jugadores entraban y salían, lo que dificultaba el establecimiento de un ritmo de trabajo estable.

Los jugadores

La escuadra de jugadores estaba constituida por jóvenes mexicanos de entre 19 y 23 años, aunque también participaron brevemente jugadores de otros países de Latinoamérica, específicamente de Perú. Todos vivían en casa de sus padres y estudiaban una carrera universitaria. Ninguno había tenido una experiencia laboral previa, el tiempo de juego causaba siempre duda e inquietud en sus familias. Neto, tirador del equipo, explicaba que jugar tanto tiempo y tan seguido en la semana estaba permitido siempre y cuando el desempeño escolar fuera bueno.

Para las familias mexicanas, un joven que pasa tanto tiempo conectado puede representar una señal de alerta. Cada vez se escuchan más casos de personas que desarrollan adicción a los videojuegos y es común que en los medios de comunicación se difundan reportajes sobre cómo niños y jóvenes pueden perderse en los mundos virtuales representados en los juegos. En el caso de los jugadores de Eternity, el juego es algo que debe negociarse con resultados académicos, los jóvenes no pueden decidir por sí mismos la forma en que utilizarán su tiempo y de alguna manera, los padres regulan esta actividad.

De acuerdo con las familias, lograr concluir una carrera universitaria es -o debería ser- el objetivo central para cualquier joven, en parte porque representa un esfuerzo que hace la familia para que los hijos/as estudien y tengan acceso a un título universitario. Sin embargo, para los jóvenes jugadores de Eternity había un cierto

escepticismo sobre esta idea. Especialmente cuando comentaban sobre la gran cantidad de profesionistas que conocían y que trabajaban conduciendo un Uber o iniciando cualquier otro tipo de negocio no relacionado a su formación académica.

La incertidumbre laboral no era sentida directamente por los jugadores, pero sí se trataba de un tema que llevaba a algunos cuestionar por qué el tiempo de estudio debía ser lo más importante si al final muchas personas no logran obtener una estabilidad laboral como la imaginan. Esto llevó a algunos jugadores del equipo a plantear a sus familias que el tiempo de juego era tan importante como estudiar, que existía la posibilidad de ganar dinero jugando y vivir de esta actividad.

Esta es una idea que resultaba chocante para los padres de los jóvenes, para los adultos el tiempo de juego se percibe siempre como un desperdicio de energía, tiempo y en un último caso también de dinero. Ningún padre desea ver a su hijo pasando más tiempo conectado a un juego que estudiando o -idealmente- trabajando. Para las familias mexicanas de los jugadores era impensable ganar dinero solo siendo un buen jugador, especialmente cuando los jóvenes descuidaban otras actividades escolares o familiares.

No todos los jugadores tenían esta idea, Neto, tirador del equipo, estudiaba mecatrónica y pensaba que el futuro laboral se encontraba en la carrera que había elegido. Para él estaba claro que no podría vivir solo de ser jugador, se conectaba a los entrenamientos porque tenía tiempo libre suficiente y su familia tenía claro que su objetivo era terminar sus estudios universitarios. Jugar no aparecía como una actividad que pusiera en riesgo la carrera profesional del jugador, así que no se percibía problemático dedicar tiempo a entrenar y aprender del juego.

Los jugadores debían equilibrar otras actividades además de las académicas. Las rutinas diarias de limpieza de su habitación o del espacio donde tenían su computadora, salir con amigos o con su pareja también iban configurando dinámicas particulares en los entrenamientos. Mntops, el jungla del equipo, podía entrenar hasta cierta hora porque después había acordado con sus padres bañarse y dormir para comenzar fresco el día en la universidad. Noctix, mid de la escuadra, entrenaba en un espacio común compartido con la familia, por lo que podíamos escuchar a

través de su micrófono la televisión donde se veían las noticias locales de Pachuca o la música de Frank Sinatra o José José que escuchaba su papá.

En alguna ocasión antes de comenzar un entrenamiento, Neto y Mntops hablaban sobre sus relaciones de pareja. Neto comentaba: “si estás en el equipo debes tener claro que las novias no dan elo”, Mntops respondió: “tu caso debe ser el peor del equipo, ni novia ni elo”. Aunque el tema apareció en forma de chiste, me parece que es importante pensar que los entrenamientos articulan distintas perspectivas que son percibidas y pensadas por los jugadores. El objetivo de este tiempo no es hablar sobre la vida sentimental y, sin embargo, los jugadores comparten una forma de pensar cómo equilibrar la vida afectiva con un objetivo deportivo y -en última instancia- profesional.

Hubo casos donde los jugadores preferían quedarse a entrenar, evitar una salida se pensaba como una prueba de compromiso con el equipo. Pero esto también evidenciaba que los entrenamientos no representan en lo absoluto una actividad recreativa o de diversión, sino que de hecho son tan repetitivos y cansados que los jugadores sacrifican su tiempo libre para estar conectados.

Si los jugadores quieren ganar dinero de esto no solo deben tener un excelente desempeño, sino que también deben hacerse de un nombre, esto exige mucho tiempo y dedicación. Esta tensión me llevó a pensar en lo difícil que puede ser para algunos jugadores aceptar la idea de que convertirse en jugador profesional significa resignarse a que esta es una actividad demandante. Cajavilca, uno de los muchos entrenadores que pasaron por el equipo, dedicó toda una sesión para explicarles a los jugadores que, si su objetivo era ser profesionales, su rutina de trabajo requería invertir ocho horas de juego conducido diario como mínimo para adaptarse al ritmo de un atleta digital. Si los jugadores no están listos para afrontar este ritmo, lo mejor es que saquen de su cabeza la idea de ganar dinero por jugar.

Uno de los requisitos principales para formar parte de la escuadra de Eternity era tener el rango de diamante dentro del juego. En la ilustración 1 podemos observar los sellos para distinguir cada rango, en la imagen se encuentran ordenados del más bajo al más alto si los leemos de izquierda a derecha desde la línea superior a

la inferior. Los rangos son: hierro, bronce, plata, oro, platino, diamante, maestro, gran maestro y retador. De hierro a diamante, cada rango tiene subcategorías, por lo que encontraremos hierro I, II, III y IV, siendo el IV el nivel más bajo.



Ilustración 11. Logotipos de los nueve rangos que organizan a los jugadores en League of Legends.

Para los jugadores obtener su rango y mantenerlo es una de sus principales preocupaciones, todos los días los jugadores invierten una gran cantidad de tiempo en subir dentro de la jerarquía del juego, mientras mayor nivel tengas es más probable que llames la atención de equipos de mejor nivel.

Al momento de formar parte del equipo yo me encontraba en bronce I, lo que causó -por supuesto- la burla de todos los jugadores. Eren intervino diciendo que mi trabajo no requería tener un rango: "Quizá Autómata[7] no sea diamante como ustedes, pero si él no hace su trabajo este equipo deja de funcionar". Este gesto tuvo una gran importancia para mí, no solo por el hecho de detener en seco las burlas -cuestión a

[7] Autómata fue el nombre de usuario que elegí en el juego, este nickname ayudó a que me identificaran los jugadores con mayor facilidad. Especialmente porque no se trata de un nombre compuesto con letras y símbolos, por otra parte, también me permitió hablar con algunos jugadores sobre mi interés en la tecnología, los robots, los cyborgs, lo que eventualmente me llevaba a otras cosas que les interesaban a algunos jugadores, especialmente el anime y la cultura asiática.

la que, siendo sinceros, ya me había acostumbrado platicando con otros jugadores- sino también porque supuso hacer efectiva la organización jerárquica del equipo.

El rango es un tema importante para todos los jugadores que aspiren a profesionalizar esta actividad, de hecho, puede servir como un primer rasgo que distingue a un jugador casual de uno que intenta competir. Ambos tipos de jugadores pueden pasar la misma cantidad de tiempo conectados en el juego y, sin embargo, cada uno estar buscando objetivos radicalmente distintos.

El jugador casual no busca necesariamente subir su nivel, en la mayoría de los casos se trata de jugadores preocupados por ganar - ¿quién se divertiría dedicando tiempo a un juego en el que se la pasara perdiendo? -, pero que no están interesados en aprender y perfeccionar técnicas dentro del juego. En cambio, para el jugador que busca competir profesionalmente, una de las primeras cosas que debe resolver es subir a un rango alto de la forma más rápida posible. En la mayoría de los equipos con los que trabajé se pedía que los jugadores tuvieran mínimo el rango de diamante y dentro de éste, era deseable que estuvieran en las subcategorías II y I.

Para los equipos esta es una forma de filtrar e identificar a los jugadores con mejores habilidades, lecturas de juego y capacidades de análisis antes, durante y después de las partidas. Para los jugadores, se vuelve necesario subir a este nivel y ser considerados jugadores valiosos. Mntops me comentó en repetidas ocasiones que no tuvo problemas para llegar a diamante, pero que había pasado algunos meses buscando equipos que pudieran llevarlo al nivel de retador. Si esto no ocurría antes de cumplir los 22 años -en el momento de la entrevista tenía 20- estaba pensando en abandonar su sueño de competir profesionalmente.

Esto significa que los jugadores proyectan un futuro profesional que los lleva a invertir tiempo en aprender aspectos cada vez más finos del juego, pero también hacerlo a través de equipos que tuvieran ese conocimiento. El proceso de reclutamiento es, por lo tanto, bidireccional; los equipos eligen, pero los jugadores también. Por esta razón los dueños de los equipos suelen insistir en los objetivos

que tienen como organizaciones deportivas y los planes que tienen en mente para alcanzarlos.

Es muy complicado que los jugadores desistan de la idea de ganar dinero por jugar, durante las charlas que ocurrían con la escuadra de Eternity, los jugadores hablaban de la posibilidad de convertirse en streamers, comentaristas de partidas profesionales o de subir cuentas de otros jugadores por una tarifa. El video juego abre un abanico de posibles actividades que se podrían monetizar, lo que significa seguir no solo a los jugadores profesionales -sus estrategias, sus habilidades y destrezas-, sino también a los streamers, influencers, cosplayers y casters.

La industria de los deportes electrónicos, su ritmo y tendencias se gestan no solo por la inversión económica que hacen las empresas en los juegos, sino que también dependen de las comunidades de jugadores. Los usuarios, en este sentido, poseen una cierta agencia que no pasa desapercibida para quienes invierten su capital e intentan captar un nicho de mercado que, de acuerdo con Newzoo, produjo en 2021 una ganancia de 180.3 millones de dólares.

En todos los equipos con los que trabajé encontré que para los jugadores es sorprendente que algo tan cotidiano como el juego que tienen instalado en su computadora, forme parte de este margen de ganancias millonarias. Esto permite que el juego comience a pensarse como una actividad valiosa que si se perfecciona lo suficiente puede convertirse en una fuente de dinero. ¿Cómo podría ser perjudicial ganar dinero del juego que disfrutan tanto?

Los entrenamientos

Una de mis primeras actividades como asistente del equipo fue estar presente en todas las partidas -una actividad que mantuve a lo largo de todo mi trabajo de campo-, el juego posee una opción para ser espectador en tiempo real de lo que ocurre en una partida, paralelamente podía escuchar a los jugadores hablar a través de Discord. Así que en mi trabajo de campo podía observar lo que hacían los jugadores, pero también escuchar sus bromas, discusiones, acuerdos y disgustos antes, durante y después de las partidas.

El registro de las sesiones de entrenamiento podía ser en ocasiones extenuante, después de pasar cuatro horas escuchando a siete personas distintas -cinco jugadores, el entrenador y a Eren- de forma simultánea, mi capacidad de escucha y atención iba disminuyendo para el final de las sesiones. Al cabo de algunos días se hizo necesario que planteara tener descansos de quince minutos a las dos horas de trabajo. Estirar las piernas, comer algo, tomar agua o simplemente caminar por el departamento me permitían centrar de nuevo mi atención, incluso tomarme un tiempo para revisar lo que había escrito en mi diario de campo.

Con Eternity noté por primera vez los elementos que deben ser controlados para asegurar una victoria. Antes de comenzar una partida de entrenamiento con otro equipo, los jugadores y el entrenador planeaban cinco composiciones de personajes distintas para propósitos específicos. La elección de los personajes dependía de las habilidades que los jugadores tuvieran dentro del juego, esto incluía pensar en qué personajes debían bloquearse para que el equipo contrario no pudiera utilizarlos.

En principio el objetivo es que los jugadores eligieran a los personajes con los que su porcentaje de partidas ganadas fuera el más alto y que se bloquearan a los que les costara trabajo enfrentar. Sin embargo, Eren comenzó a insistir en que esto facilita el trabajo del equipo contrario, ahí aprendí que la mayoría de los equipos buscan a sus contrincantes antes de comenzar las partidas. Páginas como op.gg, leagueofgraphs.com, lolprofile.net o lolalytics.com son herramientas a las que recurren los jugadores para revisar el historial de partidas de sus contrincantes.

Las páginas reúnen porcentajes de partidas ganadas, perdidas, los personajes que suelen utilizarse y con cuáles se gana con mayor frecuencia, el rango en el que se encuentra el jugador. También podemos consultar las posiciones que domina el jugador, la construcción del personaje -armas o herramientas- que utilizó, así como quiénes fueron sus contrincantes en cada partida. Como veremos se trata de una fuente de información que puede cambiar por completo la lectura estratégica que hacen los equipos de los otros jugadores, por otra parte esto significa desarrollar la habilidad de saber leer todos estos datos para utilizarlos a su favor.

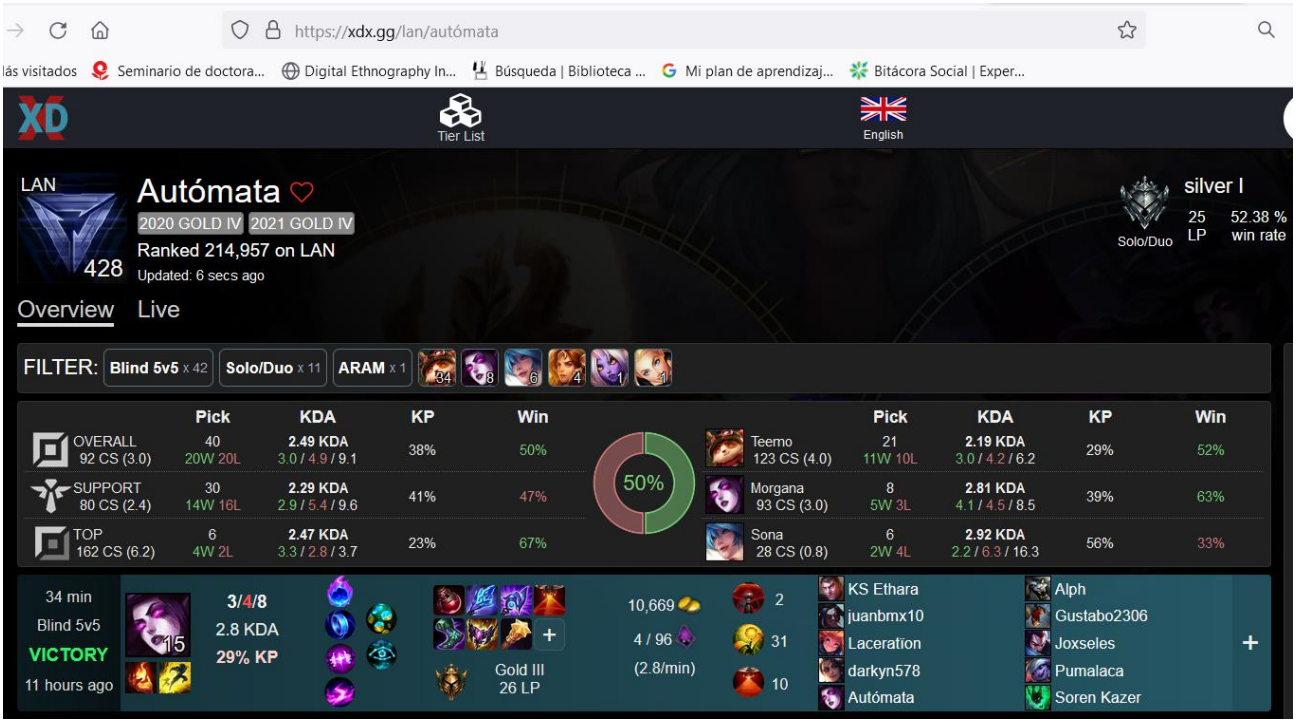


Ilustración 12. Captura de pantalla de mi perfil de jugador en lolalytics.com

Quizá ahora sea más evidente por qué Eren insistía en que elegir personajes con los que los jugadores de Eternity se sintieran más cómodos y bloquear aquellos que les resultaran complicados era una forma de facilitarle a los otros competidores su trabajo. Los datos de juego son recabados y pueden ser consultados abiertamente por cualquier persona, así que esto supondría permitir a los otros desarrollar una estrategia de defensa o ataque sin mayor problema.

Este es un buen ejemplo de cómo los jugadores van desarrollando habilidades técnicas alrededor de ciertas herramientas disponibles, su uso también modifica las formas en que los jugadores leen el juego. Las estadísticas no solo permiten medir el desempeño propio, sino también hacer toda una serie de cálculos de riesgos y beneficios posibles, los datos que muestran las páginas también modifican las planeaciones de los entrenamientos y configuran una expectativa sobre el tipo de jugador que debe formarse.

Para Eternity se volvió un requisito fundamental buscar jugadores que dominaran a distintos personajes dentro del juego[8], mientras más diversa fuera la colección de personajes menos probabilidades hay de que cualquier contrincante pueda leer una tendencia estadísticas en las páginas mencionadas. Para los jugadores, la selección de los personajes proviene al principio de su gusto personal; algunos eligen personajes con poderes mágicos, otros que disparan, a veces la elección está basada en cómo se ve un personaje, la voz que tiene en el juego.

Así, los jugadores en promedio suelen dominar entre cinco y diez personajes de los ciento cuarenta disponibles en el juego. Sin embargo, para competir es necesario que los jugadores conozcan al menos veinte personajes distintos a detalle. Esta cantidad varía dependiendo de la perspectiva del entrenador, de los dueños de los equipos, pero es significativamente mayor a lo que los jugadores están habituados.

Dominar a un personaje nuevo es una tarea que necesita mucho tiempo. Primero porque requiere que los jugadores conozcan y entiendan las funciones y habilidades que tienen los personajes, todos son controlados esencialmente por los mismos botones: Q, W, E, R, D y F. Las primeras cuatro controlan habilidades específicas del personaje, las últimas dos controlan “hechizos de invocador”. Estos hechizos están disponibles para todos los jugadores y pueden ser elegidos.

[8] Los equipos llaman a esto “poolchamp” que se traduce literalmente como “alberca de campeones”, aunque sería más apropiado pensarlo como una “colección de campeones” para referirse a la cantidad de personajes que un jugador domina.

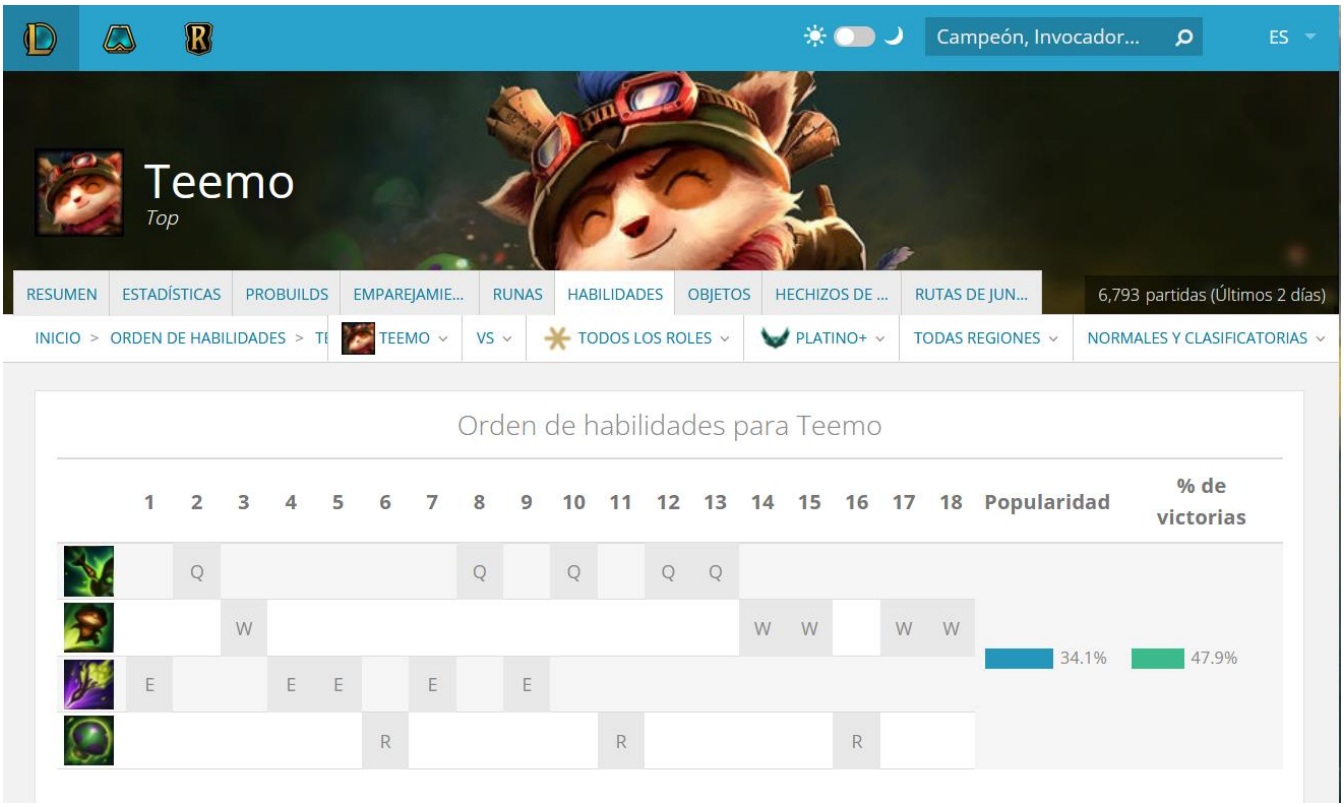


Ilustración 13. Ejemplo de orden de habilidades para un personaje de LoL, en este caso se recomienda aumentar la habilidad de la letra E, después la Q, la W, etcétera.

Parte del entendimiento de las habilidades de los personajes supone comprender cómo estas interactúan con las de otros personajes, tanto de los aliados como de los contrincantes. Una habilidad de congelamiento, por ejemplo, puede facilitarle el trabajo a un tirador. Un personaje con la habilidad de crear un escudo puede facilitar el escape de sus compañeros, pero puede morir con facilidad si se mueve lentamente. Como veremos, entender las funciones de los personajes permite que los jugadores imaginen situaciones dentro del juego y que desarrollen estrategias para aprovechar los puntos fuertes de los personajes que dominan.

Me parece que con esto podemos darnos una idea de lo complicado que puede ser controlar veinte personajes, al mismo tiempo será evidente por qué los jugadores suelen resistirse a una petición como esta. Este es uno de los primeros momentos en que los jugadores se enfrentan al hecho de jugar con una actitud distinta a la de

la diversión, la recreación y el placer. Intentar aprender el funcionamiento de un personaje significa perder una gran cantidad de partidas, al menos hasta que se desarrollen las habilidades suficientes para no morir y después comenzar a matar a los contrincantes.

Pero esto no representa el ideal de diversión que el juego originalmente significa, a nadie le gusta invertir tiempo en un juego en el que sabe de entrada que perderá y el objetivo de competir para muchos jugadores no parece ser lo suficientemente estimulante como para embarcarse en la tarea de perder lo suficiente como para controlar a un personaje.

Durante mi corto tiempo de trabajo en Eternity comencé a escuchar discusiones, quejas y debates sobre este punto. Un constante estira y afloja entre los entrenadores y jugadores, por un lado, con la insistencia de que mejorar las estadísticas, ampliar la colección de personajes y entenderlos mejoraría la capacidad de lectura de juego, así como de las estrategias ofensivas y defensivas. Por el otro lado, los jugadores argumentaban que no tenía sentido invertir tiempo de entrenamiento en una tarea como esta si ya eran lo suficientemente buenos con algunos personajes, para los jugadores esto suponía una especie de “desperdicio” de su talento. Sin embargo, en el fondo me parecía que la resistencia estaba más relacionada al problema de que no era divertido invertir tiempo en perder una y otra vez para aprender.

El acceso a todas estas herramientas es benéfico porque permite (auto)evaluar aspectos más finos sobre el estilo de juego de cada miembro del equipo, sin embargo, también posibilita nuevas dimensiones de competitividad entre los jugadores. La medición exhaustiva del desempeño hace que los jugadores tengan más cosas en mente que deben controlar durante las partidas para mantener “buenos números” en sus estadísticas de juego. Otra faceta que debe considerarse es que la búsqueda por el control y el mantenimiento de esos números también termina por afectar su concentración en el juego, de hecho, en ocasiones puede producir ansiedad y tensión.

La competitividad al interior de los equipos es un factor menos evidente, pero que determina la sinergia que los jugadores desarrollan entre sí. En el caso de Eternity, el equipo estimulaba la competencia interna sin humillarse entre sí, las observaciones y comentarios sobre las equivocaciones que se hacían después de las partidas debían ser siempre matizadas por el entrenador o por mí, como asistente. Era común que los jugadores se sintieran avergonzados o apenados después de una derrota, pero era necesario que los jugadores se enfrentaran a explicar en qué habían fallado y cómo evitarlo en futuras partidas.

Ese no es un proceso sencillo, a nadie le gusta escuchar los errores que se han cometido y menos si se hace abiertamente en la sala de conversación pública donde están jugadores, entrenadores, el asistente y el fundador del equipo. Sin embargo, esto forma parte también de los entrenamientos, del proceso formativo de los jugadores porque permite hacer evidente el carácter que cada jugador tiene, las formas en las que se lidia con la frustración, con la vergüenza, el enojo. Cuando los jugadores cometen errores y pierden la partida esta lógica no funciona, suele pensarse que el error es la causa central de la derrota y que además la equivocación no es colectiva sino puramente individual: “mi error es lo que llevó a la derrota”.

El trabajo de los entrenadores en Eternity -y en la mayoría de los equipos en los que participé- era hacer evidentes todas las equivocaciones incluso cuando ganaran. Siempre me pareció que estos eran los momentos más difíciles, porque los jugadores mostraban más resistencia para escuchar sus equivocaciones bajo la excusa de que el curso de todos esos eventos había llevado a una victoria. Esta lógica estaba basada en la idea de que, por alguna razón, los errores también son causa de la victoria y que leer el error es perder de vista lo fundamental: “gracias a ese camino ganamos, no importa que alguien se haya equivocado”. La victoria del equipo es lo importante, el error individual pierde importancia porque forma parte de los eventos que son causa del triunfo.

Xelaark, uno de los muchos entrenadores de Eternity, comentó después de señalar los errores del equipo: “prefiero cinco bronzas que escuchan a un challenger que cree que puede hacerlo todo”. Uno de los problemas fundamentales de los equipos

es aprender a escuchar y dialogar con los otros miembros de las organizaciones deportivas, los entrenadores más experimentados -como lo era Xelaark- saben que un 90% del juego depende de la comunicación entre el equipo y de una buena lectura de lo que sucede en el mapa durante la partida, lo que resta depende de las habilidades personales del jugador. Xelaark insistía tanto en este punto que llegó a poner como ejercicio tener partidas donde ganaran matando lo menos posible al contrincante.

Esta perspectiva choca con algunas de las creencias que tienen los jugadores, para muchos parece ser al revés: "el juego depende de mis habilidades, si yo venzo a mi oponente y lo mato muchas veces es seguro que mi equipo ganará la partida". Por eso, la mayoría de los jugadores que buscan entrar a la escena competitiva invierten una gran cantidad de tiempo jugando la modalidad "solo/dúo" en vez de la modalidad por "equipo"[9]. Esta perspectiva y la medición exhaustiva del desempeño a través de las estadísticas que ofrecen las distintas herramientas disponibles articulan la competitividad interna y esa ansiedad por tener siempre los mejores números.

Mis conversaciones con los entrenadores en este momento estuvieron llenas de sorpresa por la gran cantidad de información que obtenía escuchando los comentarios que hacían, quizá uno de los aspectos más peculiares en esta primera etapa de mi trabajo de campo fue notar los choques y fricciones que se generaban entre jugadores y entrenadores. El desencuentro producto de la jerarquía realmente tenía un efecto en la forma en que se comunicaban y a veces enfrascaba a los jugadores en mostrar resistencias a las indicaciones que los entrenadores hacían.

Llegar tarde, no llegar, hacer exactamente lo contrario a lo que se pedía, reírse o burlarse, hacer chistes durante las partidas aparecían como formas de oponerse a una figura de autoridad representada por alguien de la misma edad de los jugadores. Incluso cuando los entrenadores llegaran a los equipos hablando de su

[9] La obtención de los rangos dentro del juego está dividida en estas dos modalidades, así encontraremos jugadores que tienen el rango de diamante I en solo/dúo, pero en equipo son plata IV. Como podrán imaginarse, este es otro factor que los entrenadores deben revisar al momento de reclutar a un jugador.

experiencia dirigiendo a otros equipos, explicando sus logros o hablando sobre su conocimiento del juego, la respuesta durante las partidas no reflejaba una actitud de respeto.

Para los jugadores de Eternity lo más difícil era tomarse en serio el entrenamiento, para mi esta fue la primera ocasión en que escuché que se abordara este cambio actitudinal sobre el tiempo de juego. Cuando los entrenadores pedían que los jugadores observaran cada diez segundos el reloj de la partida y el mapa con el objetivo de aprender a trabajar con el tiempo, entendí que para los jugadores había dejado de tratarse de una actividad recreativa. Enseñar a los jugadores a jugar pensando en minutos y segundos, teniendo en consideración la composición de su equipo y a planificar sus movimientos dentro del mapa supone una especie de multitasking particular que los jugadores deben desarrollar para ser elegibles en el ámbito competitivo.

No hay otra forma de aprender todo esto si no es a través de la repetición, esto es la esencia del entrenamiento. Hacer las cosas una y otra vez permite a los jugadores distinguir cada vez aspectos más específicos sobre lo que ocurre en el juego, pero también sobre su forma de jugar. Por otra parte, la repetición controlada es uno de las prácticas que contribuye a quitar lo divertido del juego.

En este sentido, el entrenamiento posee una dimensión artesanal tal como la piensa Sennett (2018), el proceso de convertirse en un jugador más experimentado requiere una atención a los detalles que simultáneamente demanda una cierta capacidad para seguir órdenes, ser obediente, respetar la jerarquía de la organización. Estos elementos permiten que los jugadores desarrollen una preocupación por la calidad de su desempeño. Me parece que vale la pena destacar cómo este interés por la calidad está íntimamente relacionado con una ética colectiva -trabajar bien para todos- y al mismo tiempo un interés individual que articula la competitividad dentro y fuera de los equipos.

Debe existir un equilibrio entre ambas nociones para que los equipos puedan funcionar, un exceso de competencia interna -por ejemplo- puede desviar la atención de los jugadores para alcanzar objetivos grupales. Así, los entrenamientos

prometen un crecimiento profesional que vincula lo grupal y lo individual bajo la lógica del buen rendimiento, el esfuerzo y el sacrificio como medios para alcanzarlo.

Salida del equipo

Mi salida de Eternity fue completamente inesperada, mi última nota del diario de campo colaborando con este equipo comienza con el siguiente hecho: “hoy no hubo entrenamiento, de nuevo no tenemos soporte para el equipo, nadie se conectó al servidor de Discord”. A diferencia de lo que había imaginado, no ocurrió ninguna especie de cierre formal que me permitiera tener una salida menos abrupta. Durante las semanas siguientes me conecté en los horarios establecidos y escribía mensajes a los jugadores sin obtener respuesta. Eren me respondió tiempo después para invitarme a otro equipo en el que estaba trabajando, había abandonado por completo el proyecto de Eternity.

Al principio me resultó muy difícil entender este abandono espontáneo, de alguna manera sentí que no había llegado a ningún punto y me preguntaba constantemente qué utilidad había tenido entrar a este equipo. ¿Cómo se suponía que iba a servirme una experiencia como esta para mi investigación? Especialmente cuando sentía que el trabajo parecía incompleto. También pasó por mi cabeza qué había hecho mal, probablemente algo en mi desempeño fue causa de esta ruptura.

Quizá una de las mayores dificultades que tuve fue la pérdida total de contacto con los jugadores, antes ya había sucedido que algunos jugadores abandonaban el equipo para ser reemplazados por otros, pero no me había sucedido que todo el equipo desapareciera sin previo aviso. ¿Cómo iba a poder obtener explicaciones sobre este hecho si no había alguien que pudiera explicarme detalladamente sus razones para abandonar al equipo?

Eren, el único miembro con el que sigo manteniendo contacto, me habló muy poco sobre esto. De hecho, me daba la impresión de que trataba el asunto con mucha naturalidad, si el equipo no había funcionado esto no significaba que iba a dejar de intentarlo o que esto cambiaría esa aspiración a formar parte de la escena competitiva de esports. En la última conversación donde hablamos del final abrupto

de Eternity, me explicó que era muy común que esto sucediera, pero que a él le había ayudado a darse cuenta con qué personas podía contar para futuros proyectos y a notar qué situaciones debía atender para no repetir errores. Eternity no era el primer proyecto de Eren y tampoco sería el último.

Con el tiempo fui notando lo común que era entrar y salir de los equipos de esta manera. Para Hammersley & Atkinson (2009) la salida del campo ocurre cuando este trabajo necesita ser finalizado, a veces porque ya no es posible tener acceso a nuevas fuentes de información, tal vez porque se acerca el momento de entrega de algún reporte o informe escrito. A veces porque el lugar donde se encuentra el investigador se desintegra o desaparece, en mi caso la salida del equipo no representa de ninguna manera el final de mi trabajo de campo, ni mi salida de éste.

Me parece importante enfatizar la centralidad que tuvo Internet en esta primera experiencia, como veremos el campo no estaba delimitado a un lugar en específico, ni siquiera a una aplicación o programa en concreto, sino que se trataba de un entramado de estos. En este sentido, el campo podemos pensarlo como una construcción que cambia todo el tiempo, así mi salida de Eternity figura aquí como un nodo de toda una red de relaciones que se fueron gestando a lo largo de mi trabajo de campo y que incluye distintos lugares, herramientas, pero también ideas y prácticas.

Esto me llevó eventualmente a la idea de que el final del equipo constituía en sí mismo un dato esencial sobre la dinámica cotidiana de los jugadores y de los dueños de las organizaciones deportivas. Esta idea no llegó inmediatamente, en el momento me parecía problemático un cierre de este tipo, donde no hay explicaciones y no se puede mantener contacto con los otros. Esa expectativa imaginada de regresar a la comunidad para mostrarles los resultados de mi trabajo se desvaneció inmediatamente, lo que también me hizo pensar en que esta retribución no debía ocurrir necesariamente de forma ceremoniosa, sino que podía ocurrir diariamente, escuchando y acompañando a los jugadores, resolviendo problemas para el equipo o los entrenadores.

Otras búsquedas, ampliar el campo

Mientras buscaba nuevas convocatorias para entrar a otros equipos, dediqué tiempo a asistir a distintos cursos que trataran sobre videojuegos en general, para este momento el Centro de Cultura Digital había abierto una sede en Tlaxcala y esto permitió que se organizaran encuentros, conversatorios y charlas sobre el tema en esta ciudad y municipios cercanos. La mayoría de las charlas organizadas por el CCD a las que asistí giraban en torno a una pregunta esencial: ¿qué necesitan los jóvenes para poder convertir los juegos en una fuente de empleo? No se trataba de una meta explícita, pero de alguna manera engloba una de las preocupaciones fundamentales de este centro cultural y me parece que refleja un imaginario sobre las aspiraciones profesionales de los jóvenes.

Durante la semana de la cultura lúdica organizada por el Centro de Tecnologías Creativas Grace Quintanilla en el Instituto Tecnológico de Apizaco, se propusieron paneles de discusión donde se abordó “el juego y sus implicaciones sociales, culturales, industriales y económicas”. La asistencia al evento fue muy poca, el primer día de la semana yo fui el único asistente y los organizadores estaban felices de que hubiera una persona en la audiencia, me resultó sorprendente que ni siquiera los mismos jóvenes que estaban en el Instituto asistieron. Es revelador notar que este evento no tuvo una asistencia tan numerosa como suele haberla en la sede en Ciudad de México, lo que refleja una cierta diferencia de percepción sobre las tecnologías digitales y los videojuegos en general.

En este evento conocí a Domo, uno de los principales miembros de la comunidad de League of Legends, mi encuentro con él fue fundamental porque durante un tiempo trabajó como árbitro en Riot Games para torneos nacionales de LoL. Así que su perspectiva me ayudó a entender el funcionamiento de la escena deportiva profesional y también sobre el funcionamiento de la comunidad de jugadores, donde él era uno de los principales líderes fundadores.

Durante la participación de Domo en el panel, explicó que hay una gran cantidad de problemas que impiden el mantenimiento de una escena de deportes electrónicos

cualificada, hay problemas en cuanto al desarrollo de reglamentos para mantener -por ejemplo- el respeto dentro de la comunidad de jugadores o favorecer una convivencia basada en el respeto y la igualdad. También explicaba lo difícil que es encontrar jugadores que realmente tuvieran la vocación de convertirse en jugadores profesionales y que en muchas ocasiones cometen el error de buscar ganar dinero en vez de buscar su pasión por el juego. Un aspecto que se discutió también durante este panel fue el problema de por qué los adultos perciben el juego como una pérdida de tiempo, la principal razón de esto es que los adultos no consideran las grandes sumas de dinero que se mueven a través de los videojuegos.

Más allá de la veracidad de estas ideas, me parece importante notar que estos puntos reflejan unos ciertos valores que los líderes de las comunidades de jugadores, desarrolladores de videojuegos y difusores de las culturas lúdicas fomentan entre los jóvenes. Se trata de una postura que critica el adultocentrismo, en ocasiones me parecía que las charlas tenían por objetivo convencer a los adultos de que dedicar tiempo al juego estaba bien, especialmente por el tema del dinero. Si pudiéramos sintetizarlo en una frase, esta sería: “no está mal tener un joven en casa que pasa demasiado tiempo con los videojuegos, el problema es no aprovechar ese gusto para construir un futuro profesional, no necesariamente como jugador, tal vez como desarrollador o emprendiendo una empresa de diseño de juegos de mesa”.

Por esta razón, buena parte de las presentaciones a las que asistí desde esta institución, basaban sus argumentos en el crecimiento económico de la industria de los videojuegos, esta es una forma de presentar el tiempo de juego como una actividad valiosa, pero desaprovechada por la gran cantidad de prejuicios y estereotipos que rodean a los jugadores en general: personas aisladas socialmente o que no dedican su vida a algo provechoso más que a conectarse y pasar días frente a una pantalla. Este esfuerzo por cambiar esta perspectiva adulta es muy importante, pero al mismo tiempo contribuye a alimentar otras expectativas que quizá no sean del todo realistas.

Equipo 2. 7DS

La entrada al equipo

En mi segundo proceso de reclutamiento, el fundador del equipo -un joven de 24 años que recién había terminado la carrera de Administración de Empresas y a quien llamaré “H.”- preparó una charla y una serie de pruebas para evaluar a todos los aspirantes. El proceso consistió primero en contar la historia del equipo, los distintos nombres por los que había pasado, la visión, misión y el organigrama interno del equipo, esto incluyó la descripción de las tareas de cada área, así como de los valores que regían su proyecto. La premisa era que todos los aspirantes que no pasaran la prueba serían rechazados definitivamente, así que en el ambiente se gestó una tensión grupal muy peculiar. Todos intentábamos poner atención a todos los detalles y la actitud de nuestro presentador acentuaba la presión. Quienes lograran pasar la prueba, se les colocaría en una de las áreas administrativas y con el tiempo se evaluaría si podrían colaborar en otras de las “mesas de consejo”.

Después de la charla introductoria, H. elegía al azar a un aspirante y lo llevaba a una sala de llamada privada en Discord, ahí era puesto a prueba. Poco a poco vi desaparecer a los aspirantes, ¿realmente era tan difícil? Tal vez se trataba de la presión y el nerviosismo, acompañado del ánimo de querer formar parte del equipo. Mientras salían de la sala, los exaspirantes se quejaban amargamente y reclamaban que la prueba había sido injusta, H. simplemente los eliminó del servidor: “habíamos quedado en que si fallaban los banearía definitivamente, buena suerte en su camino”.

Llegó mi turno, la prueba comenzó preguntándome los nombres anteriores del equipo, por fortuna había anotado toda esa información. Respondí correctamente. Intenté resaltar mi conocimiento en psicología y la utilidad que podría tener para entender el funcionamiento del equipo, hablé detalladamente de mi experiencia en otros proyectos y los logros que había obtenido. Eso no atrajo la atención de H., se produjo un breve silencio, mi entrevistador estaba buscando otra pregunta aleatoria

de su repertorio, lo siguiente fue que explicara cuáles eran los valores que regían a la organización deportiva, “la lealtad” respondí sin chistar. “Muy bien… has respondido bien, aquí viene la pregunta donde todos se equivocan. Si respondes bien esta ya estás dentro. ¿Por qué quieres entrar al club?”. No entendí por qué esa se suponía que era la pregunta donde todos se equivocaban, bastaba con explicar tus intenciones. Comencé una explicación sobre lo que quería aprender y lo que esperaba aportar al equipo, pero al poco rato fui interrumpido: “esa no es la respuesta que esperábamos, estás fuera”. Me quedé en silencio y confundido pensando en qué había dicho mal. No lograba identificar cuál había sido mi error como para que H. cortara mi elocuente discurso sobre mis intenciones, aspiraciones y expectativas.

Después de notar mi silencio, me comentó: “lo primero que debiste haber dicho es que estabas seguro que querer estar dentro y ya”. Sinceramente no entendí esta lógica, más porque la pregunta estaba planteada con un “por qué”, decidí no discutir y preguntar si era posible que me ofreciera un tiempo para realizarle una entrevista para ayudarme en mi investigación de doctorado. Inmediatamente cambió su actitud y me dijo: “mira, aquí no aceptamos a cualquiera, por eso se hacen estos filtros, pero esto que acabas de decir te ha puesto de nuevo en el juego. Yo creo que estarás en la parte administrativa, en la de recursos humanos, necesitaré que trabajes de cerca con el entrenador y discutan los problemas que aparezcan en el equipo. Nos vemos mañana a las 9 p.m. para la siguiente fase y claro, luego hablamos para lo de la entrevista”.

El proceso de forjar un lugar en la organización deportiva o sobre la desigualdad que generan las jerarquías.

Comenzó la siguiente fase, H. me asignó al área de capital humano lo que significaba que en algún momento podía convertirme en mánager del plantel principal del equipo. Con esto obtuve el rango de administrador en el servidor de Discord de la organización, inició formalmente mi trabajo de campo que consistió en conectarme todos los días de 7:00 p.m. a 2:00 a.m. dependiendo de las actividades

que realizaran los jugadores. Sin embargo, estaba el asunto de mi inexperiencia que, aunque no supuso un problema -al menos no de forma explícita- requirió un poco de más esfuerzo para cubrir todas las actividades extra que me asignaron.

Las primeras tareas que tuve fueron dos: a) revisar un libro sobre administración de empresas de Lourdes Münch y b) entregar semanalmente a H. un reporte donde hablara de los problemas, tensiones y otras situaciones que yo observara en el equipo. Leer el texto de Münch fue útil para entender la perspectiva que H. tenía sobre su propia organización, así como para apreciar las ideas que estaba intentando incorporar a su equipo.

Estar en el staff del equipo fue un logro, pero trajo otra serie de problemas en mi relación con los jugadores. Dentro de la organización deportiva (como ocurre en cualquier otro tipo de organización) formar parte del staff me colocaba en una posición de distancia, es decir de desigualdad. Esto chocaba con mi idea de establecer lazos desde la horizontalidad. Me preguntaba si podría encontrar estrategias en las que pudiera relacionarme con ellos sin que se sintieran presionados por aquella figura de rango, pero que al mismo tiempo cumpliera con mis tareas y objetivos planteados por H., como se notará, no es un problema sencillo.

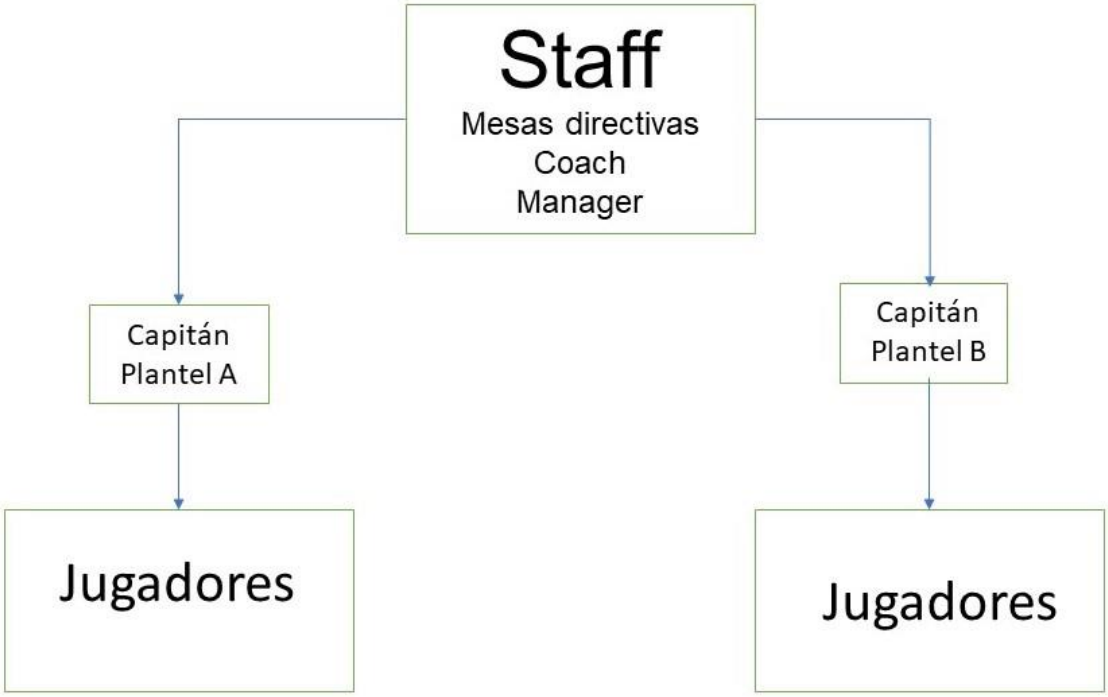


Ilustración 14. Organigrama del equipo. Realización propia.

Me tomé también un momento para explicarles a todos que estaba haciendo un trabajo de investigación, que tomaba notas de todo lo que observaba y que servirían para mi trabajo final. Alguno me preguntó si después podía ver las notas y lo que escribía, aunque solo para ver cómo hacía mi trabajo más que como para corregirlo como hacía H.

Para algunos jugadores mi trabajo parecía peculiar y gracioso: "¿o sea que vas a anotar todo lo que diga?, ¿y eso qué tiene de importante?, ¿es como si fuera a salir en un libro no?". La presencia del investigador causa curiosidad y duda: ¿por qué se supone que es interesante lo que estamos haciendo aquí? Mi posición como miembro del staff hacía pasar por normal el hecho de que yo debía redactar reportes precisos y detallados de todo lo que ocurría, sin embargo, eso hizo que algunos jugadores tuvieran reservas en cómo hablaban y hacían las cosas cuando yo estaba conectado con el equipo. Necesité pasar más tiempo con los jugadores para que mi

presencia no se percibiera como invasiva, me sirvió especialmente el control del tiempo: durante el entrenamiento evitaba bromear y reír con ellos, trataba a los jugadores con respeto, pero con esa distancia implícita de alguien que está evaluando su desempeño. Terminando el tiempo de entrenamiento cambiaba para hablar con más soltura y sin tanta formalidad.

Este acto supuso una intervención que llevé a cabo en el campo y que modificó un patrón de comportamiento de los jugadores, “dividirme” entre “Autómata el miembro del staff” y “Autómata el amigo” era necesario para poder cumplir con las tareas que tenía asignadas, pero también para poder mantener una cercanía con los jugadores. No tuve problemas para relacionarme con los jugadores, pero al principio sí resultó complicado para algunos entender que mientras entrenábamos no podía bromear, contar chistes o distraerme porque teníamos otro objetivo pendiente. Este hecho también adquirió relevancia porque refleja la forma en que los jugadores adaptan su comportamiento ante un hecho esencial: la organización de las actividades en función del tiempo y no tanto del lugar.

Durante los entrenamientos también había momentos donde surgían temas “demasiado privados” y donde los jugadores pedían que eso no lo anotara o que no apareciera en mi trabajo. Respetaré esa solicitud y utilizaré únicamente la información que sirva para evidenciar el proceso por el que atravesaban los jugadores para aprender la disciplina deportiva sobre un videojuego.

Como ya he dicho, ser parte del staff hacía que mi presencia no incomodara a los jugadores, quizá debido a que en principio pasaba más tiempo en silencio, observando y escuchando los entrenamientos. Esto cambió cuando H. me llamó la atención diciendo “parece que no estás haciendo nada”. Me justifiqué diciendo que primero necesitaba adaptarme a la dinámica de entrenamiento, entender las rutinas del coach y de cómo jugaba cada miembro del equipo -lo cual era verdad-, pero también estaba intentando resolver cómo acortar esa distancia jerárquica con los jugadores.

El diario de campo revisado por mi interlocutor

La entrega de los reportes estuvo marcada por una serie de requisitos y reglas que debía cumplir a fin de que el informe cumpliera con las expectativas de H. Está de más decir que para ese momento ya llevaba un diario de campo con todo lo que ocurría y llamaba mi atención durante los entrenamientos: molestias, inconformidades, rutinas, chistes, ritmos y tiempos antes, durante y después de las sesiones, etc., mis primeras entregas incluían toda esta serie de registros más cercanos a mis intereses de investigación.

Por supuesto esto no era útil para H., de hecho, en ocasiones me pedía que mis reportes incluyeran evaluaciones sobre el avance de los jugadores (incumplimiento de tareas, inasistencias, retardos, etc.) y propuestas de intervención que estuvieran fundamentadas por algún autor o algún texto académico psicológico. Mi trabajo era corregir de alguna manera estos comportamientos que impedían al equipo alcanzar los objetivos, la psicología deportiva es correctiva, una especie de ortopedia psíquica que contribuye a mantener un orden para que los individuos se regulen y encuentren un nivel de cohesión idóneo para trabajar juntos.

Para H. era importante que mis argumentos se sostuvieran racional y científicamente. En mis reportes intentaba incluir situaciones tomadas de mi diario de campo y que me parecían importantes, pero para H. esta información no siempre era relevante porque no presentaba soluciones concretas sino descripciones demasiado largas. De hecho, en algunas reuniones H. complementaba lo que yo había escrito, lo corregía o cambiaba totalmente, lo cual representaba una especie de control sobre mi diario de campo.

El ejercicio de escritura del diario de campo debía pasar por este trabajo para convertir mi texto en reportes útiles para el equipo. Uno de los cambios fundamentales era la redacción concreta de un problema y su posible solución fundamentada con algún artículo académico de la psicología. Por ejemplo, si el problema que yo notaba era que los jugadores tenían problemas para comunicarse con claridad durante las partidas, entonces yo debía proponer un ejercicio o

dinámica que contribuyera a resolver ese problema y dicha solución debía contener una cita y referencia en APA de un artículo.

Por supuesto, mis preocupaciones incluían discutir la pertinencia de la dinámica o ejercicio, cuestionar la perspectiva teórica y metodológica de los autores, explicar con mayor detalle las circunstancias en las que yo observaba en los entrenamientos, incluir las perspectivas de los entrenadores en turno y, por supuesto, de los jugadores. Sin embargo, nada de esto parecía generar interés en H., su aproximación era más bien pragmática: "¿tenemos este problema? ¿Cuál es la solución más rápida, efectiva y eficiente?".

La diferencia de perspectivas me permitió observar la importancia que tiene la visión del fundador del equipo, la forma en que se perciben y resuelven los problemas al interior de los equipos. Por otra parte, contribuyó a un ejercicio de revisión y escritura que me ayudó a entender cómo debía cambiar mi forma de redacción para adaptarme a las peticiones de mi interlocutor.

Participar en este equipo me hizo entender que no hay tareas permanentes ni constantes debido a que siempre aparecen nuevas dificultades y retos. Si bien existía el objetivo de convertirse en un equipo profesional, para alcanzar esto el staff y los jugadores cambiaban de tareas en periodos de tiempo relativamente cortos, en ocasiones de un día para otro.

Por ejemplo, si al principio debía entregar semanalmente reportes sobre el desempeño de los jugadores, después era necesario que adjuntara una tabla donde se evaluara la asistencia y se incluyeran los datos estadísticos de cada jugador, después hacerme cargo de mediar entre los jugadores y el entrenador y en ocasiones tuve también que resolver conflictos y discusiones que ocurrían durante y después de las partidas entre jugadores y staff. Poco tiempo después debía tener juntas con el entrenador para ayudarlo a hacer sus planeaciones, este cambio constante fue abrumador, por momentos me parecía que no estaba alcanzando ninguna meta y que en realidad estaba resolviendo problemas contingentes.

Para los entrenadores esta dinámica resultaba agotadora a tal grado que abandonaban el equipo. Sin embargo, esto formaba parte de mi rol dentro de la jerarquía del equipo y, más importante aún, era parte central de lo que significaba para mi estar en campo. Así, apegarme a los objetivos planteados por H. -aunque pareciera agotador- era la forma ideal para mantener un registro minucioso de cada variación que presenciara en las rutinas del equipo.

Los jugadores y el campo de entrenamiento

En el equipo fundado por H. ninguno de los jugadores se conocía presencialmente. El equipo estaba conformado por dos planteles, uno principal y otro de reserva, cada uno con jóvenes de entre 17 y 26 años de distintos países de Latinoamérica: Venezuela, Chile, Ecuador, Colombia y México. Aunque toda su interacción estaba mediada por una pantalla habían pasado suficiente tiempo juntos como para tener un lazo de amistad y confianza bastante fuerte, algunos jugadores -por ejemplo- se prestaban sus cuentas en Uber para "invitarse" comida, había quienes se hacían regalos dentro del juego (principalmente skins para los personajes) y otros mantenían relaciones amorosas a distancia.

Había considerado que el campo pudiera incluir algún tipo de mediación, pero no lo buscaba de forma exclusiva, sabía que era muy probable que no tuviera la oportunidad de estar con ellos en el mismo espacio y tiempo. Sin embargo, después de notar que todo el plan de acción del equipo estaba sustentado en Discord decidí aprovechar la oportunidad de observar y participar a través de esta plataforma. En este sentido las condiciones del campo no siempre pueden modificarse ni establecerse de antemano. Dicho esto, me gustaría enfatizar que, si bien no tuve que viajar para estar con el equipo, incorporar esta herramienta de comunicación me permitió identificar un tiempo concreto en el que entraba a campo. Los horarios preestablecidos por el equipo establecieron un marco esencial para que pudiera sentir un momento de trabajo.

Había un grupo de WhatsApp, pero las conversaciones más interesantes siempre ocurrieron en Discord, cuando todos estábamos conectados y compartiendo tiempo

antes, durante y después de los entrenamientos. Tiempo después, uno de los jugadores me comentó -un poco en secreto- que el grupo de WhatsApp lo tenía silenciado: “ya pasamos mucho tiempo conectados, como para todavía estar respondiendo mensajes”. Para los jugadores también estaba claro que necesitaban un tiempo para *descansar* del equipo. Por otra parte, utilizar las mismas herramientas que mis interlocutores es fundamental si partimos de la idea de metodología vernácula propuesta por Gómez Cruz (2018).

Aunque no pudiera tener un encuentro presencial con los jugadores, era claro que sus apropiaciones del videojuego estaban marcadas por los contextos en los que cada quien se encontraba. La formación académica de H. -por ejemplo- lo llevó a pensar que mi trabajo debía estar fundamentado en textos relacionados a la administración de empresas, su perspectiva estaba fuertemente influenciada por su carrera universitaria, pero también por sus expectativas profesionales y laborales, a menudo solía justificar las decisiones que tomaba para el equipo diciendo: “esta es la forma correcta de realizar un seguimiento de una organización deportiva”.

¿Qué significaba aquí lo “correcto”? Para H. era la capacidad de tener bien definidos una serie de procesos para medir y evaluar avances no solo del equipo como conjunto sino también de cada miembro del staff. En la medida en que todos los procesos estuvieran bien definidos era posible -de acuerdo a su perspectiva- que el equipo pudiera identificar puntos débiles y corregirlos inmediatamente, se trataba de una noción de evaluación bastante cercana a lo que decían los libros de administración de empresas que me encomendó revisar. Como veremos, hay una gran cantidad de creencias e ideas tácitas que intervienen en cómo se imagina el funcionamiento de un equipo deportivo, más cuando se trata de uno mediado por tecnologías digitales.

Para los jugadores las rutinas de entrenamiento podían verse afectadas debido a la mala conexión a Internet, a su forma de organizar el tiempo (cumplir con tareas en casa, escolares, de trabajo) o -como en el caso de los jugadores venezolanos- debido a los apagones de electricidad que ocurrían en su país. El lugar definía una serie de condiciones que posibilitan o limitan el acceso de los jugadores, Thornham

(2011) ahonda en este punto señalando que los videojuegos -como tecnologías- no pueden ser entendidos sin el contexto social en el que son utilizados. Este hecho también contribuye a notar una dificultad para establecer una distinción tajante entre lo virtual y lo real. De hecho, en este caso ambos "espacios" parecen íntimamente unidos y son mutuamente dependientes.

Estar en campo la mayor cantidad de tiempo posible para aprender cómo se solucionan los conflictos

En alguna ocasión escuché decir a Eduardo Restrepo, un antropólogo colombiano que ha destacado por sus reflexiones en torno al trabajo etnográfico, que estar en campo significa aprender a pasar desapercibido de tal forma que uno deje de ser visto como un visitante: "Cuando uno es visita todo funciona, la comida está caliente, la casa está limpia, no hay conflictos y la gente se lleva de maravilla. A nosotros lo que nos interesa es ver cómo se resuelven los problemas cotidianos". No hay mejor forma de hacer esto que aprendiendo a convivir en todas las situaciones posibles con nuestros interlocutores.

La forma en que fui estableciendo cercanía y familiaridad con los jugadores ocurrió de forma paulatina, durante las primeras dos semanas noté que los se quedaban hasta entrada la madrugada para platicar y seguir jugando. Estos encuentros me llamaban mucho la atención porque ocurrían de forma casual y parecían ya no estar relacionados con mejorar. Ya no estaba presente la dinámica disciplinaria del entrenamiento. Sin embargo, me preocupaba parecer invasivo o como un intruso, al final de uno de los entrenamientos pregunté de la forma más casual posible: "¿y qué más hacen?", "nada" dijo una de las jugadoras, "luego nos quedamos a seguir jugando, ¿quieres jugar?".

Temí que se sintieran extraños por tener a alguien del staff ahí, pero no ocurrió, de hecho, a nadie pareció incomodarle mi presencia. Hasta cierto punto me sentí halagado de que me dejaran estar con ellos en este momento de relajación. Igual que como me ocurrió en el equipo pasado, durante los entrenamientos intentaba

mantener un tono serio, pero también buscaba mostrar una parte menos rígida y poder platicar sin tanta formalidad.

Mi sorpresa fue notar que se hablaban muchas cosas más: sobre lo que hacían en la escuela, cómo era su vida familiar, lo que habían comido, qué cosas les gustaba de la actualización del juego, si tenían pareja, qué opinaban de la educación, del trabajo, qué anime les parecía más interesante, en fin, asuntos relacionados a la vida en general. Como imaginarán, las charlas eran variadas y no había una regla que estableciera el orden temático, se trataba de un momento de intercambio y ocio. Cuando jugaban en este momento no importaba ganar o perder, en cambio era un pretexto para seguir platicando.

En alguna de estas conversaciones comentaron sobre lo extraño que era H. en su forma de dirigir al equipo, H. había creado el proyecto, naturalmente formaba parte del staff, lo que significaba que dedicaba tiempo a planear las actividades para los entrenamientos, así como sistemas de evaluación para los jugadores, pero también jugaba en el equipo principal como mid laner[10].

A veces H. tomaba decisiones sin consultar a los otros miembros del staff bajo la justificación de que era la forma más rápida de resolver los problemas, lo que terminaba por dar la impresión al equipo de que H. era más bien impulsivo, con problemas para delegar responsabilidades y dificultades para trabajar en equipo. En estos encuentros informales me di cuenta que para los jugadores se estaba volviendo cansado lidiar con una personalidad como la de H., porque él decidía todos los aspectos del equipo, los jugadores llevaban tiempo hablando sobre cómo plantear este tema sin que esto resultara en un conflicto con H.

Con el paso del tiempo esta tensión creció de forma desmedida, H. seguía sin repartir responsabilidades al staff, se frustraba con facilidad sobre la forma en que el entrenador, los capitanes de los dos planteles y yo tomábamos algunas

[10] Esta posición se considera una de las más destacadas, los jugadores utilizan el carril medio que atraviesa el espacio donde ocurre la partida, se trata de la línea más corta y, por lo tanto, la más rápida puesto que las oleadas de enemigos llegan más rápido. Algunos de los jugadores más conocidos en la escena deportiva internacional ocupan esta línea y representan a los ídolos y héroes de las ligas en general.

decisiones, aunque no nos explicaba claramente lo que él esperaba y menos la forma en que debían realizarse algunas tareas. H. comenzó a comentar con regularidad que los jugadores no cumplían con las tareas que les asignaban, que ya había pasado mucho por eso y que “entendía perfectamente la mentalidad de este tipo de jugadores”, como asumiendo su desgano y desmotivación, pero más importante aún, su falta de lealtad.

Para H. era claro que los jugadores y el staff debían estar dispuestos totalmente a sus peticiones, en alguna ocasión el entrenador solicitó un permiso para ausentarse porque iría a festejar el día del padre con su familia, H. respondió: “claro, solo que necesito que te conectes en la noche para una junta extraordinaria, además no creo que celebres el día del padre hasta la noche ¿o sí?”. El ejercicio de autoridad disfrazado de liderazgo caía en lo insoportable, pero ninguno de los demás miembros del equipo se atrevía a contradecir a H. porque él simplemente estaba velando por el equipo, además existía el riesgo -nunca explícito- de ser expulsado del equipo.

Esta actitud de desconfianza que H. mostraba con su propio equipo la comenzamos a resentir inevitablemente, a tal grado que el problema ya se estaba volviendo insoportable. Mis reportes semanales incluían observaciones y señalamientos claros sobre esta tensión creciente, pero H. consideró que no se trataba de un asunto tan importante y que probablemente yo estaba viéndolo así porque no tenía tanta experiencia en los deportes electrónicos. La solución de H. para enfrentar este disgusto fue redactar y compartir a través de Discord un documento donde establecía una serie de requisitos que debían cumplir todos los jugadores en sus entrenamientos, una tabla con los puntajes deseables que debía alcanzar cada jugador con una serie de personajes del juego (no olvidemos la importancia de dominar distintos personajes), los horarios para el entrenamiento, advertencias, premios y los nombres de quienes formábamos parte de las mesas de consejo o staff. Esta salida -que yo percibí como puramente burocrática- tranquilizó temporalmente la inquietud de los jugadores, el documento daba la impresión de que se había tomado una decisión para controlar a todos los miembros del equipo

y H. aparecía como un jugador más. En realidad, buena parte de los puntos estipulados fueron decididos por H. de forma unilateral.

El problema se mantuvo, porque el documento no logró tener el efecto que esperaba H., los jugadores tenían la sensación de que el equipo seguía funcionando igual, solo que ahora con un documento que le daba más armas a H. para regañarlos y llamarles la atención. Esta tensión explotó con una discusión que comenzó al final de un entrenamiento y terminó hasta ya entrada la madrugada, los jugadores se quejaron abiertamente de la forma de trabajo y directamente acusaron a H. de toxicidad con su propio equipo.

Mi lugar repentinamente cambió, los jugadores se dirigían a mí como una figura neutral que iba a escuchar a todos e intentar mediar estos problemas, una de las jugadoras comentó: “necesitamos que Autómata esté aquí para escucharnos a todos, ese es su trabajo con el equipo y H. debe entenderlo”. De alguna manera esto refleja una forma en la que era percibido dentro del equipo, se trata de una posición que fui construyendo con esta división del tiempo: mientras entrenamos debo asumir la formalidad que la jerarquía del equipo me otorga, fuera de ese tiempo podemos platicar lo que sea.

El hecho de que los jugadores identificaran el trabajo de escucha como una de mis responsabilidades, tampoco es una casualidad. En el equipo todos sabían que había estudiado psicología y esto produjo también un cambio en la forma en que se dirigían a mí. Mi función en el equipo no era propiamente la de psicólogo, pero esto abrió otras formas de conversación que quizá hubieran permanecido ocultas. Para los jugadores era parte del staff, pero además poseía este saber sobre la psicología que -desde su perspectiva- ayudaría a mejorar la comunicación interna.

También aquí fue necesario que aprendiera a responder a las expectativas que los jugadores pusieron sobre mí, me di cuenta que a veces el investigador debe asumir estos lugares para que los lazos se mantengan, aunque esto signifique que dicha posición pueda sesgar lo que observamos, escuchamos y, claro, la forma en que participamos. Explicar esta circunstancia también aspira a una transparencia sobre la dinámica del equipo, ser identificado como psicólogo normalizó que por algunos

momentos me mantuviera callado, escribiendo o tomando notas, haciendo preguntas sobre cosas que los jugadores percibían como “obvias” y en general, que mis tareas en campo no se percibieran como interrupciones o invasiones al equipo.

Volviendo al problema, esa madrugada escuché la perspectiva de cada uno y después de haber sacado su frustración y molestia las cosas se calmaron -de nuevo- temporalmente. Terminé escribiendo un documento con cuatro puntos que debía mejorar el equipo, como una especie de evaluación resultado de mi propio trabajo de observación y como una forma de detección de necesidades imaginadas y sentidas por todo el equipo. El documento tuvo un impacto positivo con los jugadores, pero H. consideró que mi texto era más bien exagerado, producto -nuevamente- de mi inexperiencia en los deportes electrónicos.

El conflicto también me permitió notar las alianzas y subgrupos que se estaban gestando en cada plantel del equipo. Está claro que los grupos nunca son homogéneos, sin embargo, me llamaba mucho la atención que estas diferencias estaban basadas en perspectivas específicas sobre el juego y, por lo tanto, también la forma en que se debía entrenar o trabajar con el equipo.

En esencia se estaban gestando dos perspectivas sobre cómo debía funcionar un equipo: por el lado del staff, H. consideraba que los jugadores debían comportarse en los entrenamientos como si fueran empleados, personas que deben acatar órdenes, respetar horarios, así como a la jerarquía de la organización. En este sentido, el equipo debía proveer de todos los mecanismos burocráticos para que los jugadores pudieran hacer cosas, desde pedir permisos hasta cambios de plantel o salidas del equipo.

Por otra parte, la perspectiva de los capitanes argumentaba que los jugadores más bien debían colaborar en el proceso de establecer metas económicas para toda la organización deportiva. No tenía sentido en tratar a los jugadores como empleados, aunque firmaran un contrato los capitanes repetían una y otra vez que éste no poseía ningún peso legal y que tampoco proveía a los jugadores de ninguna retribución económica, se trataba de una especie de acto simbólico, pero que no cambiaba el status laboral del jugador. Por lo tanto, los jugadores tenían en sus

manos la posibilidad de inventar un futuro y de hacerlo colectivamente, por lo que era contraproducente acentuar una distinción vertical en el equipo.

Como veremos aquí hay una tensión sobre cómo se piensa el papel del jugador, el lugar que ocupa en la organización deportiva y cómo se le debería tratar. El conflicto me permitió identificar esta diferencia y de ahí en adelante me hizo notar las formas en que los miembros del equipo lidiaban, toleraban y negociaban con ese otro que no pensaba igual. Por supuesto, un equipo que atraviesa esta coyuntura termina por experimentar fricciones que desgastan los lazos o que acentúan las distinciones entre las distintas alianzas.

La diferencia afectó todo el proceso de entrenamiento, por un lado H. insistía en lo importante que era hacer que los jugadores obedecieran todos los reglamentos y pautas que él había establecido con la idea -supuestamente- de que esto los ayudaría a “tomarse en serio el juego” y a comportarse como “profesionales”. Los jugadores cada vez mostraban formas más peculiares de resistirse a estas reglas, por ejemplo, llegando tarde, no respondiendo los mensajes, apagando su micrófono o simplemente jugando, es decir, todas estrategias para ignorar la autoridad de H.

Las organizaciones deportivas no funcionan cuando hay una figura que imponga autoridad excesiva, someter a los jugadores sustrae inmediatamente el placer que produce entrenar. Esto es problemático porque los jugadores están aprendiendo que el entrenamiento no significa necesariamente divertirse, un líder como H. solo dificulta aún más ese objetivo. En los equipos amateurs y semiprofesionales los entrenamientos todavía están permeados de la idea de que se trata de una actividad que uno decide llevar a cabo de forma voluntaria, que depende del libre albedrío del jugador someterse o no a esta disciplina. Cuando H. impone sus reglas unilateralmente y produce un aparato burocrático que supuestamente lo justifica, los jugadores comienzan a percibir el entrenamiento como una obligación, un deber. Pareciera que los jugadores tuvieran claro que esto eventualmente sucederá si se convierten en profesionales, pero es inaceptable que ocurra cuando no hay dinero de por medio, cuando el equipo no es conocido o no posee un grupo de seguidores y limita la capacidad de toma de decisiones mientras se entrena y se juega.

El capitán del plantel B, a quien llamaré K., hablaba durante los entrenamientos, donde no estaba H., para insistir en que le parecía injusto el trato que recibían “sus jugadores”. ¿Cómo podían exigirle resultados si no estaba recibiendo un pago? ¿Por qué se les hacía firmar un contrato que no poseía ningún efecto legal y que tampoco cambiaba su estatus a empleados? El funcionamiento del equipo debía estar sustentado, de acuerdo con K., en un acuerdo común y en la confianza que los jugadores tenían entre sí, era más efectivo mantener cercanía con los jugadores no como un superior sino como un igual, K. lo explicaba así:

“Mi idea es que el staff debería estar pendiente de los problemas que pasa cada jugador, a veces entender las dificultades de cada uno ayudaría a que el jugador se comprometa con el equipo porque estás ofreciéndole atención, en su momento tendrá que arreglarse el asunto contractual o legal, ahora nuestro trabajo es que se sientan cómodos, que sientan compromiso porque hacemos las cosas bien, no porque los obligamos”.

Este capitán gozaba, como podrán imaginarlo, de una buena reputación y tenía una posición de liderazgo basada en el franco reconocimiento de los otros, no se trataba de una posición impuesta por la jerarquía del equipo, a diferencia de H.

El equipo como una empresa

Para H. no bastaba con que los jugadores dieran su mejor esfuerzo solo porque había “confianza”, los jugadores debían hacerlo porque había un orden, el equipo tenía una meta: ser reconocidos como uno de los equipos más importantes de la región, paralelamente esto traería más tráfico a las páginas del equipo y -en consecuencia- poder establecer al equipo como una marca.

A los jugadores se les pedía que abrieran sus fanpages individuales en Facebook, esto tenía dos propósitos, por un lado, servía para presentarlos ante la comunidad como las caras conocidas del equipo, pero también para explotar su imagen y que se mantuviera la posibilidad de convertirlos en influencers. Si por alguna razón, el equipo no funcionaba se podían seguir explorando otras oportunidades con los jugadores individualmente. Durante mi trabajo de campo no encontré a ningún

jugador que lograra convertirse en influencer o que dirigiera su carrera hacia las micro celebridades, pero me parece que esto arroja luz sobre las expectativas profesionales de los jóvenes en la actualidad.

La idea de ser reconocidos individualmente en la comunidad proviene también del exterior, en Corea, los equipos más populares presentan a sus jugadores como jóvenes a quienes puedes seguir directamente, que disfrutan el contacto con la comunidad y que están dispuestos a compartir lo que saben sobre el juego con otros. La cuenta en Twitch de Faker[11] -actualmente con 3.9 millones de seguidores-, por ejemplo, nos muestra la importancia que tiene mantener contacto con los jugadores, no solo por construir una comunidad sino porque para las empresas representa un mercado que puede explotarse a través de Faker.

Esto significa que los jugadores de 7DS comprenden el potencial de forjar una carrera como jugadores profesionales, no solo como parte de un equipo, sino también como representantes del juego a través de su propia imagen. El cuidado que supone mantener una de estas cuentas es radicalmente distinto al que debe tenerse en los perfiles personales, está prohibido -por ejemplo- hacer transmisiones donde se digan groserías, se utilice música o video con derechos de autor o donde el jugador aparezca fumando, tomando alcohol.

Cuando los jugadores cuentan con patrocinios de alguna empresa, a veces son ellas las que establecen reglas: no pueden aparecer ciertos colores que hagan alusión a otras marcas, no se puede hablar de ciertos temas, se deben jugar específicamente algunos títulos, en las transmisiones debe aparecer un banner con el logotipo de la marca, etc.

En estos casos, el equipo adquiere nuevas capas de sentido que van más allá de alcanzar el objetivo de jugar, ganar torneos y reconocimiento de otros. El equipo más bien se convierte en una especie de plataforma que aprovecha distintos medios para monetizar su imagen, presencia o influencia en la comunidad. En 7DS los

[11] Faker es un joven sur coreano considerado en la actualidad el mejor jugador de League of Legends, comenzó su carrera en 2013 y representa el ideal de la carrera de un pro-player a nivel mundial: a sus 26 años ha recibido ofertas, contratos y patrocinios millonarios, todo esto con base en su habilidad como jugador.

jugadores comenzaban grabando pequeñas cápsulas con las mejores jugadas que ocurrían durante sus partidas, estas supuestamente se irían compartiendo en la página del equipo, aunque esto nunca sucedió me dejó ver que los jugadores se enfrentaban a la situación de desarrollar otras habilidades si aspiraban embarcarse en esta tarea de ampliar mercado.

Las habilidades incluyen, por un lado, aspectos técnicos como saber configurar su computadora para hacer una transmisión de calidad, saber grabar el video y sonido de lo que ocurre en sus pantallas para después editarlo. Por otro, también suponía aprender a sentirse cómodo frente a una cámara o a hablar frente a un micrófono, interactuar con los seguidores, mostrar una presencia agradable y amigable. Estas habilidades no siempre se alcanzan y requieren mucha práctica. Si el equipo funciona como una empresa, entonces los jugadores comienzan a ver estas actividades no ya como parte del juego, sino como una obligación.

H. nos hablaba cada cierto tiempo de un manual de entrenamiento de quinientas páginas que él y otro amigo habían escrito y que contenía todo un modelo pedagógico, pero también de organización empresarial para dirigir un equipo de deportes electrónicos. El peso e influencia del tema de la administración de empresas se hacía notar en este esfuerzo constante por establecer sistemas de evaluación cualitativos y cuantitativos, por ejemplo, medir las asistencias, los logros alcanzados aunado a los datos estadísticos que el juego ofrecía de cada jugador, pero también pensar en cuáles eran las actitudes de los jugadores, de qué dependía su comunicación, su forma de lidiar con el estrés o cómo era la sinergia que podían mantener durante el juego. En la perspectiva de H., los jugadores debían sentirse motivados y ofrecer resultados palpables dentro y fuera del juego.

En ningún momento me compartieron el manual para poder realizar mi trabajo, pero H. me explicó en distintas ocasiones algunas partes de su contenido, especialmente las secciones sobre objetivos individuales y de equipo, la planeación de actividades para servicio comunitario a instituciones no gubernamentales o directamente con grupos vulnerables. H. me explicaba que tenía planeado organizar jornadas de limpieza barrial en los lugares donde vivieran los jugadores, como una forma de

integrarlos a estos lugares, pero también para hacer visible el alcance de este proyecto como algo más que un equipo. Francamente mi impresión era que este manual no existía puesto que nadie lo había visto en ninguna ocasión, pero servía como una especie de fundamento que daba sentido al equipo.

A pesar de que nunca tuve acceso a este manual, me parece importante destacar que se utilizaba como parte del argumento para sustentar cómo debían comportarse todas las personas que formaran parte de la organización deportiva. H. insistía en que este modelo aspiraba a “formar jugadores con un rendimiento profesional, pero también preocupados por lo que sucede en el mundo en el que vivimos”. La organización deportiva no es solo un centro de formación deportivo sino también humano. Los jugadores parecían tener que asumir una especie de consciencia social que iba más allá de simplemente concentrarse en el mejoramiento técnico dentro del juego. H. planteaba que esto ayudaría a que los padres de familia vieran que no se trataba de una actividad sin sentido, tampoco de solo ganar dinero jugando, sino que había un sentido más profundo.

Como podrán sospechar, este manual fue el germen de una tensión creciente y constante. Por un lado H. se preguntaba todo el tiempo por qué los jugadores no mostraban señales de interés y compromiso, mientras que los jugadores se preguntaban por qué la organización deportiva perdía tanto tiempo en distintas actividades en vez de concentrarse en ganar. El choque entre una visión -aparentemente- más sistemática y otra más pragmática terminó por socavar la motivación y entusiasmo de los jugadores.

Para H. era muy difícil mostrar que él también estaba aprendiendo a encontrar el funcionamiento ideal de su equipo, esperaba que los demás lo percibieran como un líder nato, que sabía qué y cómo hacer las cosas, para los jugadores la impulsividad de H. lo hacía pasar también por alguien caprichoso que iba resolviendo los problemas a su modo, de tal manera que él siempre tenía la razón.

La relación de los jugadores con el dinero

Me interesa enfatizar que la tensión sobre qué significa entrenar, cómo hacerlo y por qué mantenerse motivado reside en la diferencia de perspectivas alrededor de un objeto ausente pero imaginado: el dinero. En 7DS solo dos jugadores tenían un trabajo, de ellos uno tenía esposa y dos hijas. Después estaban los jugadores que ya habían concluido sus estudios universitarios, vivían con sus padres y se encontraban en un momento de transición profesional, algunos pensaban seguir estudiando un posgrado, otros esperaban encontrar trabajo. El resto se trataba de jóvenes que estudiaban una carrera universitaria, vivían con sus padres y no habían tenido ninguna experiencia laboral hasta ese momento.

Para los jugadores que no estudiaban o trabajaban se iba haciendo urgente buscar independizarse de casa de los padres, ganar dinero. En estos casos, el juego funcionaba como una especie de apuesta, la lógica emprendedora parecía dictar que el éxito profesional depende enteramente de las decisiones propias, de lo que uno trabaja diariamente. Entrenar y aspirar a convertirse en un jugador profesional aparecía como esa posibilidad, sin embargo, los jugadores en estas circunstancias solían abandonar el equipo al momento en que encontraran una oportunidad mejor, ya sea que se tratase de un trabajo o de la posibilidad de seguir estudiando. Quien se encontraba desempleado intentaba convertir al equipo en una fuente de ingreso económico, movido por la necesidad, el estrés y la ansiedad propias de la desestabilidad económica y de evitar parecer como alguien que desperdicia su tiempo frente a la computadora, especialmente si se vive con los padres.

Con los jugadores que ya trabajaban el juego era una especie de escape, entrenar parecía dar un sentido más a su cotidianidad. La vida no estaba reducida a simplemente trabajar y descansar, sino que había un objetivo que tenía que ver con producir lazos significativos con otros. Uno de los capitanes del equipo, quien gozaba del respeto de los jugadores, trabajaba en un almacén como encargado de la bodega. Se trataba de un empleo extremadamente repetitivo y estructurado, así

que en muchas ocasiones él expresaba lo importante que era el tiempo de entrenamiento, escuchar los problemas de los jugadores.

En el segundo caso, el padre de familia, podía dedicarse a los entrenamientos porque su trabajo consistía en llevar y mantener una base de datos de compras y ventas de productos. Se trataba además de un emprendimiento familiar, en su negocio vendía cactus con macetas y los exportaban a otro de los departamentos (o estados) en Colombia. Aquí el juego aparecía en parte como una distracción, pero también como una forma de aprender sobre cómo organizar un equipo y cómo trabajar con gente joven.

Siempre tuve la impresión de que este jugador era el más responsable de todos, llegaba puntual a los entrenamientos, él mismo llevaba un orden de las estadísticas de su desempeño, preparaba pequeñas exposiciones para hablar de sus técnicas y aprendizajes.

Por supuesto, en él no aparecía ninguna ansiedad con respecto a volverse famoso o ganar dinero siendo un atleta digital, tener un trabajo regular le permitía disfrutar plenamente los entrenamientos. Un jugador con un ingreso fijo mensual puede no preocuparse tanto por el éxito del equipo en términos económicos, aunque su nivel de compromiso depende de que su estabilidad económica no se vea afectada, especialmente cuando tiene familia que depende de él.

En el caso de los estudiantes, el juego podía tratarse como un proyecto paralelo que siempre y cuando no interfiriera con las actividades académicas se le podía dedicar tiempo y esfuerzo.

Estos jugadores necesitaban convencer a sus familias de que el juego podía convertirse en una oportunidad laboral, a veces entrenar era el pretexto perfecto para mostrar a los padres que preferían quedarse en casa en vez de salir a gastar dinero. Me parecía que los jugadores podían entrenar siempre y cuando el equilibrio entre sus otras obligaciones se mantuviera.

Los jugadores en esta situación eran los que más preocupaban a H. porque era necesario mantenerlos entusiasmados, su compromiso con el juego no estaba

basado en la necesidad de un ingreso económico, sino de su puro entusiasmo. Cumplir las reglas era básicamente una práctica basada en el ánimo para hacerlo, el dinero aparecía como una promesa que se alcanzaría en función del esfuerzo colectivo. Sin embargo, H. hacía todo lo posible por recordar a los jugadores que su mejor pago era la experiencia que estaban adquiriendo, especialmente entrenando con un sistema basado en la planificación y evaluación de logros.

La relación que se teje entre el juego y el dinero define la forma en que los jugadores perciben el tiempo de entrenamiento, especialmente cuando se espera recibir un pago -en algunos casos con más necesidad y urgencia que en otros-, el hecho de que los jugadores se vieran a sí mismos envueltos en una situación de entrenamiento formal que los aproximaba más a una rutina, que imaginan como profesional, contribuye a que desarrollen cada vez un lazo de compromiso más fuerte con el equipo y sus objetivos. ¿Cómo podría justificarse tanto tiempo frente a la pantalla, a veces sin siquiera estar jugando o divirtiéndose, si no se tratase de un proyecto serio?

Las expectativas profesionales de los jugadores también se encuentran ligadas a esta esperanza de convertirse en atletas digitales. La presencia imaginada del dinero cambia radicalmente la forma en que se juega, de hecho, agrega un valor distinto al tiempo que se invierte jugando. Cuando el jugador se da cuenta que está *invirtiendo* tiempo surge una necesidad por aprender cosas nuevas del juego y la organización de un equipo, por ejemplo comprender cómo desarrollar sus habilidades en el juego, entender el funcionamiento de la máquina que utiliza, mejorar sus técnicas, estrategias y saber cómo asegurar victorias que le conduzcan a un éxito dentro del juego, pero también fuera de este, por ejemplo para encontrar mejores oportunidades profesionales en la escena de deportes electrónicos.

La calidad de sus jugadores y el trabajo administrativo de un equipo no son elementos excluyentes cuando pensamos en el éxito de un equipo de deportes electrónicos. Lo ideal es que se establezca cohesión entre ambos. Este es el aspecto más problemático puesto que supone integrar al menos dos niveles de conocimiento sobre el juego, por un lado, uno esencialmente técnico que incluye

todo lo relacionado a la rutina disciplinaria del jugador y por el otro, el aspecto mercadológico del equipo que suele componerse por estrategias de promoción y venta en plataformas socio digitales.

A pesar de la importancia que tiene, el tema del dinero no suele tratarse abiertamente, incluso puede considerarse de mal gusto hablar sobre el tema, en parte porque da la impresión de que uno se encuentra más preocupado por el dinero y no por la pasión de vivir intensamente la experiencia de juego. La misma estructura organizacional del equipo parece delegar la preocupación del dinero al staff, como una especie de recurso jerárquico que permite a los jugadores atender lo *verdaderamente importante*: mantener su atención en el juego. En este discurso la llegada del dinero es un plus, una recompensa que llega sola.

Por lo tanto, el jugador se encuentra en una especie de encrucijada: piensa constantemente en el dinero y muchas de sus expectativas profesionales están ligadas por éste, sin embargo, no habla con nadie sobre el tema para no proyectar una imagen equivocada. El dinero y el juego se tratan como polos distanciados porque nadie quiere lucir como un impostor o un interesado.

Uno de los días antes de comenzar una sesión de entrenamiento, el coach pidió quince minutos para dar unas palabras al equipo, el discurso motivacional planteaba la idea de que en los videojuegos siempre encontraremos *trolls* y *niños rata*[12]: "son jugadores que nunca podremos evitar, siempre encontraremos alguien con esa actitud. Ustedes deben aprender a sobrellevar esto, a cargar a su equipo para obtener la victoria ¿qué significa eso? Madurar. Un troll y un niño rata son jugadores que no toman en serio el juego, que no entienden nada del esfuerzo colectivo, de la comunicación, de la lectura de la partida a nivel micro y/o macro, la única forma de hacerlo es siendo serio, siguiendo su pasión, madurando con el juego".

[12] Se trata de dos tipificaciones de jugadores que es común encontrar en las partidas, en esencia se les cataloga como figuras indeseables. Los trolls son jugadores que no saben jugar en equipo y de hecho se esfuerzan por hacer que su equipo pierda como una especie de broma para hacer enojar a sus compañeros. Los niños rata son jugadores que se frustran con facilidad si comienzan a perder una partida, la molestia de un niño rata puede transformarlo en un jugador tan nocivo como un troll o un jugador que simplemente se ausenta de la partida y abandona a su equipo.

En estas condiciones ¿cómo se toma en serio al juego? En un equipo como 7DS tenemos una serie de elementos que permiten a los jugadores tener la sensación de que el tiempo que pasan conectados no es un rato de ocio, de recreo. Esto se percibe desde el momento en que hay un proceso de selección y reclutamiento, después la presentación de una estructura organizativa, la presencia de un coach, managers y un staff -aparentemente- estructurado, además una planeación de actividades, rutinas y medición de desempeños, pero más importante aún, la posible presencia de una retribución económica.

La combinación de estos componentes obliga a los jugadores a cambiar su forma de jugar y de comunicarse con otros. En estas condiciones, ganar no significa únicamente demostrar la emoción y pasión que cada quien tenga sobre el juego sino también acercarse, poco a poco, a ese momento soñado en que se recibe un pago por jugar. Imaginar el dinero en el proceso de entrenamiento está relacionado a la división simbólica que distingue jugar y trabajar, el dinero -imaginado o no- hace una diferencia.

Me parecía que la cuestión contractual supone pensar en los derechos y obligaciones tanto del staff como de los jugadores, en el equipo de H. este era un tema complicado porque no había un ingreso económico que permitiera su funcionamiento como una organización lucrativa. Sin embargo, la idea de ganar dinero en un futuro también le daba sentido a toda la estructura que H. establecía al interior del equipo, las mesas directivas (manager, coach, community manager, reclutamiento/recursos humanos) estaban ahí para llevar a cabo un trabajo profesional.

Para los jugadores este era un tema menor, nunca los escuché preocupados por cómo cambiaría su estatus legal si adquirirían responsabilidades con un contrato laboral o cómo sería cuando comenzaran a ganar dinero por jugar, tampoco de cómo compaginarían esta actividad con sus rutinas cotidianas. Se trataba de problemas de los que se harían cargo una vez que eso se hiciera realidad, mientras tanto lo importante era entrenar, mejorar, ganar experiencia y si era posible moverse a equipos más grandes o con presupuesto.

Es importante mencionar que si bien el papel de H. como líder del equipo era de entrada problemático esta no era la única dificultad, al interior de cada plantel surgían cada cierto tiempo molestias y enojos por la forma en que cada jugador hacía su parte en las partidas. A veces porque algunos jugadores no cumplían las tareas encomendadas por el entrenador, porque los jugadores faltaban, llegaban tarde o simplemente se desconectaban sin explicación. Problemas que el entrenador no sabía cómo resolver y que dejaban al equipo incompleto o desmotivado como para seguir la rutina establecida por el documento redactado por H. Todo esto condujo el final del proyecto, pero simultáneamente dio inicio a un nuevo equipo.

Equipo 3. Team Light Bringer

Como he explicado antes, H. siempre tuvo la idea de que él era la figura principal dentro de su propia organización deportiva: aspiraba a ser jugador, mánager, analista, asistente del entrenador, organizador de los objetivos y metas semanales. Todo al mismo tiempo. Esta actitud resultaba molesta para los jugadores y para algunos miembros del staff, sin embargo, nadie se enfrentaba a la situación de explicarle a H. las razones por las que esta idea era contraproducente y nociva.

Esa misma semana, sin ningún tipo de aviso, H. abandonó su propio servidor de Discord. Mandó a decir al equipo a través de una de las jugadoras que se sentía desanimado por el desempeño de todos y que no valía la pena seguir invirtiendo su tiempo con personas que no se apegaran a sus indicaciones. El equipo dejó de existir repentinamente. Esa alianza secreta terminó por corroborar lo que H. siempre temió: que “lo traicionaran y abandonaran su proyecto”.

Mientras esto ocurría en una sala de conversación pública del Discord de 7DS, la misma jugadora que nos daba el mensaje final de H. me escribía en privado para decirme que ella y otros jugadores me invitaban a formar parte de su nuevo equipo, que estaban buscando una forma de organizar este proyecto sin repetir los mismos errores que en 7DS. Una de las jugadoras comenzó a trabajar en las composiciones para los dos equipos de planta y se mantendría la dinámica de entrenar fines de

semana. Fueron muy claros al decirme que esperaban que asumiera un papel más activo en la toma de decisiones del grupo, puesto que ahora no tendríamos a ninguna figura autoritaria sobre nosotros.

Me resultaba muy extraño este cierre, me pregunté en muchas ocasiones cómo registraría estas transiciones y qué significaban para la investigación. Los cambios abruptos e inesperados, en realidad, fueron un rasgo característico a lo largo de mi trabajo de campo. Considero que esto también refleja de forma certera cómo se gestan los lazos entre los jugadores: espontáneos, volátiles, intensos y en pocas ocasiones más profundos y significativos. A diferencia de lo que pudiésemos encontrar en las experiencias de otros investigadores, donde suelen mantenerse relaciones de largo aliento con los interlocutores, en mi trabajo de campo encuentro muchos casos de jugadores que se desconectaron del Discord y nunca más los volví a encontrar.

Decidí mantenerme cerca de este equipo, intenté hablar con H. sobre este cambio, pero estaba enojado con lo que todos habían decidido a su espalda y su coraje le impidió hablarme. Me sentía conflictuado porque H. me había apoyado en el proceso de trabajo con la organización deportiva en sí, pero al mismo tiempo noté que mi relación con él se había deteriorado de tal forma que no podía escribir o hablarle. Le dejé un mensaje explicando que lamentaba lo que había ocurrido, pero que también sentía un compromiso con los jugadores. Pregunté si podía guardar y utilizar los documentos que había escrito a lo largo de mi estancia con el equipo para mi trabajo, pero tampoco respondió. Realmente estaba enojado con todos nosotros por haberlo expulsado del equipo.

El caso de H. es paradigmático en ese sentido, a través de una de las jugadoras supe que abrió una cuenta nueva en Discord, que había agregado a algunas personas que consideraba cercanas y que no estaba interesado en mantener contacto con los demás exmiembros del equipo, incluido yo. No intenté forzar una cercanía con H. y estaba claro que él tampoco tenía interés en mantenerse en contacto, este tema me parece relevante porque proviene de mi preocupación por construir un lazo horizontal y en principio me parecía que una ruptura de este tipo

reflejaba mi incapacidad para sobrellevar las diferencias que yo pudiera tener con mis interlocutores.

Esta idealización me afectó por un tiempo, eventualmente entendí que es precisamente esa horizontalidad la que permite que las personas puedan decidir alejarse de mí sin sentir ninguna especie de compromiso emocional o moral, en cambio decidí aceptar estos cambios y mantenerme en contacto con quien así lo deseara. Esto también me permitió aceptar tomar la decisión de mantenerme cerca del nuevo equipo.

Así tuve la oportunidad de ver el nacimiento de un equipo nuevo, los jugadores estaban entusiasmados buscando nombres y dibujos para el logotipo del equipo. Al cabo de tres días acordaron un nuevo nombre “Team Light Bringer”, abrieron un servidor de Discord -que se mantuvo en desuso buena parte del tiempo porque hablaban más por WhatsApp-. En este punto noté que estaba presenciando algo importante: el momento exacto en el que los jugadores establecen las reglas con las que funcionará el equipo.

Este equipo era exactamente el mismo que 7DS a excepción de H., esa experiencia se citó en muchas ocasiones para expresar cuando algo no funcionaba como “debía”, cuando alguien comenzaba a mostrarse renuente a escuchar una crítica comenzó a utilizarse el chiste de tener “complejo de H.”. El equipo permaneció sin nombre algunos días, en las reuniones en Discord se habló mucho sobre qué imagen debía tener el equipo, cuáles serían los objetivos, sus valores, las reglas, si habría una estructura jerárquica y cómo se organizaría.

Los jugadores utilizaron el modelo de 7DS para su nuevo equipo, aunque tenemos la posibilidad de imaginar otras estructuras, noté que las personas solemos replicar formas que ya hemos probado. En esta ocasión los jugadores comentaban que sería diferente solo porque no estaba H. y su peculiar forma de dirigir el equipo, sin embargo, me parece importante resaltar que los jugadores habían tomado la decisión de reorganizarse solo porque disfrutaban pasar tiempo con sus compañeros, se había generado ya un lazo de familiaridad -reforzado por la alianza

en 7DS- que permitía que los jugadores sintieran confianza para hablar sin vergüenza y sin miedo a ser regañados.

Encontrar un sentido al entrenamiento

En este primer momento, uno de los capitanes de equipo a quien llamaré K., consiguió un empleo en un almacén de la empresa Best Buy. Su nuevo empleo obligó al equipo a reorganizar sus horarios. K. comentó en una reunión que “no podemos confiar enteramente en que los videojuegos proveerán una ganancia inmediata”. Conseguir este empleo representaba para K. una especie de diversificación profesional. De alguna manera, los jugadores que se convierten en atletas digitales y que ganan dinero por jugar se encuentran sometidos a una valoración de la juventud, consideremos que para muchos la edad de retiro de un atleta digital es alrededor de los 25 o 26 años, que además está acompañada del mito del “nativo digital” como experto en tecnología y en un mercado digital y global. Los adultos de esta escena tienen trabajo, pero desarrollando juegos.

El equipo tuvo sus sesiones de trabajo como se acordaron, pero comenzaban a ser un problema las ausencias de K., su trabajo de turno completo lo obligó a tomar una rutina donde se levantaba muy temprano y llegaba en la tarde noche a su casa, en las sesiones en que se conectaba parecía cansado, distraído, a veces incluso sin ánimo para atender los problemas que ocurrieran en los entrenamientos. K. además estaba buscando salir de casa de sus padres y comenzar a rentar un departamento en la Ciudad de México, lo que agregaba otra capa de tensión en su rutina diaria.

Aunque esta situación bien pudo tomarse como un factor en contra del equipo, K. hablaba constantemente de su experiencia laboral para enfatizar lo importante que era hacer las cosas bien. Conectarse a los entrenamientos, aunque llegara cansado de su jornada laboral, representaba una especie de prueba de su compromiso con el equipo. K. se fue convirtiendo en una especie de líder moral, en distintas ocasiones le escuché hablar sobre por qué se debía tomar el juego como una disciplina y que debe poder compaginarse con otras actividades que consideremos importantes, llámese trabajo, escuela, relaciones interpersonales. Podríamos

sintetizar su perspectiva en una frase: “siempre y cuando quieras hacer las cosas, se puede”.

K. insistió en que el entrenamiento no era un trabajo, al menos hasta que no hubiera un ingreso de dinero, lo que significaba que los jugadores no estaban obligados a acatar las reglas por obligación sino por su propia motivación personal. Con esto, K. aspiraba a que los jugadores pudieran decir abiertamente cualquier cosa con la que no estuvieran de acuerdo, a que se modificaran las reglas que no se adaptaran a los objetivos establecidos por los jugadores. Todas estas, situaciones que en 7DS habían conducido a un ambiente de tensión y desgano.

Sin embargo, comenzó a suceder que algunos jugadores no se conectaban a los entrenamientos con puntualidad, otros hablaban con más groserías de lo normal, otros jugadores se ausentaban por días sin ningún tipo de aviso. ¿Cómo explicar estos cambios en el comportamiento de jugadores que en el proyecto anterior mantenían un cierto respeto a la jerarquía? En este periodo de tiempo, K. comenzó a hablar sobre establecer una meta común: hacer todo lo posible para rentar un departamento o casa y convertirlo en una gaming house[13]. Tener una meta de este tipo, de acuerdo con K., haría que los jugadores se comprometieran más allá de simplemente ganar dinero. Me parecía que esta idea también estaba relacionada con la preocupación de algunos jugadores por independizarse de casa de sus padres y qué mejor opción que hacerlo en un proyecto colectivo, con personas con los mismos intereses y con las mismas preocupaciones.

Tenemos aquí la primera dificultad del equipo, no había una razón más allá para justificar el tiempo de los entrenamientos, en 7DS la figura de H. -aunque fuese incómoda e insoportable para algunos- sintetizaba una especie de visión adulta donde se repetía una y otra vez la importancia de la responsabilidad con el equipo.

[13] Gaming house se traduce literalmente como “casa de juego”, se trata de un espacio donde un equipo de deportes electrónicos vive para facilitar el mantenimiento de las rutinas de entrenamiento. Las primeras gaming houses aparecieron en Asia, específicamente en Corea del Sur. Los equipos profesionales de ese país notaron que era más sencillo controlar las rutinas de trabajo de los jugadores si todos convivían en un mismo lugar, en estos espacios vemos una rutina dedicada exclusivamente al juego. Este no es un caso excéntrico, en otros deportes -como en el fútbol- también existe la idea de espacios de formación similares, donde los jugadores llegan a vivir desde muy jóvenes para dedicar todo su tiempo al juego y el entrenamiento.

En este momento inicial del equipo, los jugadores parecían haber perdido el objetivo. El plan de mudarse juntos y formar una gaming house parecía darle sentido al equipo, no se trataba ya de conectarse, entrenar y ganar, también se hacía todo esto para conseguir patrocinios que eventualmente permitieran al equipo tener un espacio de entrenamiento y no hacerlo únicamente a través de Discord.

La gaming house fue un recurso discursivo que funcionó temporalmente, los jugadores se alinearon a la idea de que su esfuerzo tenía un propósito. La aplicación de lo que ya habían aprendido en el equipo anterior no era una simple repetición de tareas, tenía utilidad para un objetivo colectivo. Un aspecto que me pareció importante fue que los jugadores plantearon la importancia de hacer otras actividades paralelas además de entrenar.

Comenzaron por hablar sobre la importancia de hacer una página del equipo en Facebook e Instagram, así como páginas individuales para cada jugador. Recordemos la importancia que tiene la visibilidad para los equipos, ser reconocido por la comunidad bien puede ser considerado un logro en sí mismo, incluso cuando los jugadores en realidad no tengan habilidades o no compitan profesionalmente. Siguiendo este punto, se planteó el objetivo de hacer transmisiones de partidas y algunos momentos de las sesiones de entrenamiento, estas tareas me parece que se encaminan a construir una imagen del equipo como algo más grande a lo que pueden pertenecer los jugadores.

El principal problema con el proyecto de visibilidad del equipo caía en que para hacerlo se necesitaban más recursos, hacer transmisiones significaba pasar más tiempo frente a la computadora, se necesitaba dinero porque no todos tenían el equipo necesario para hacer las transmisiones: un micrófono, una cámara de alta definición, conexión a Internet estable, en ocasiones se hace necesario un segundo monitor donde el jugador pueda leer los comentarios de sus seguidores. Por último, esto abrió el asunto de que se necesitaría también más gente para hacer una transmisión de calidad: diseñadores que pudieran hacer banners para las transmisiones, moderadores que revisaran comentarios principales o que

respondieran preguntas básicas de los seguidores y community managers que llevaran las páginas en las distintas plataformas socio digitales.

El equipo planteó la posibilidad de que cada jugador se hiciera cargo de su página y transmisión, aunque esto podría dar la impresión de que no había homogeneidad en el estilo de trabajo del equipo. Como veremos, estas dificultades van haciendo aparecer nuevas preguntas y opciones de trabajo: ¿Cómo queremos ser vistos? ¿Qué necesitamos para hacerlo? ¿Quién podría asumir mayor responsabilidad para llevar a cabo estas tareas?

Aunque existían todos estos elementos en contra, los jugadores repetían de vez en cuando que no hacerlo les hacía sentir que no estaban logrando nada. Al menos ser vistos daba la sensación de que estaban dejando un registro de sus actividades, de sus logros y fracasos, lo importante era que hubiera una prueba de que estaban haciendo “algo”. La inquietud por obtener esta atención de la comunidad también estaba relacionada a que habían notado que otros transmitían y no necesariamente eran buenos jugadores, simplemente ganaban dinero por parecer simpáticos frente a la cámara, de alguna forma les parecía que se trataba de una actividad demasiado fácil como para no intentarla.

Me he detenido a describir esta situación porque mientras los jugadores no sentían que estaban “haciendo algo valioso”, el tiempo de entrenamiento se percibía como carente de sentido, como si no fuese suficiente simplemente dedicarse a mejorar su técnica de juego. Esta ausencia de sentido trajo, como era de esperarse, otro tipo de conflictos, enojos y angustias en los jugadores.

El equipo había comenzado con el objetivo de no repetir los errores que vivieron en el equipo anterior, de hecho, los jugadores desarrollaron una especie de vigilancia ante quien comenzara a comportarse como lo hacía H. Tal estado de inspección mutua terminó por generar estrés en los jugadores, ya nadie quería decir las cosas con las que no estaba de acuerdo porque se corría el riesgo de ser tildado de conflictivo. Por otra parte, ante el liderazgo de estilo *laissez faire* de K., otros jugadores contendían por tener un lugar dominante en la toma de decisiones, lo que acentuó las tensiones entre algunos jugadores.

Los entrenamientos comenzaron a adquirir un ambiente de tensión demasiado alto, se escuchaba con regularidad un intercambio de gritos y enojo que iban más allá de la experiencia del trash-talk[14]. En ocasiones los jugadores silenciaban los micrófonos de los otros para no escucharlos o el propio para no responder a ningún llamado u observación durante los entrenamientos. Cada equipo dentro de la organización reaccionaba distinto, el plantel A que tenía el rol de titular era el que cargaba con más tensiones, fueron ellos quienes propusieron hacer transmisiones y llevar a cabo todas las estrategias de visibilidad para construir una marca. El plantel B tenía más problemas de comunicación internos, aunque no se preocupaban tanto por ser reconocidos como el otro equipo.

Regresar a lo conocido. La dificultad para imaginar otras formas de organizar un equipo

Era evidente que la falta de organización que había en el equipo traía consecuencias en el desempeño de los jugadores, un mes después de que Team Light Bringer iniciara, el entrenador -a quien llamaré Him- habló con K. y conmigo para llamar la atención sobre las consecuencias que tenía la ausencia de una jerarquía: “no es posible que haya problemas que antes no teníamos”. La solución para Him fue proponer una jerarquía, reglas, un programa de trabajo, así como castigos y premios, es decir, estábamos regresando a una estructura bastante similar de la que teníamos en 7DS.

Tan solo la presentación de estas reglas fue complicada, los jugadores se resistieron a escucharlas, de hecho, algunos jugadores decidieron conectarse a jugar una partida y dejar hablando solo al entrenador. Mientras tanto, Him explicaba: “puede parecer que estamos repitiendo cosas, pero diseñé estas reglas para que

[14] Esta expresión es común en el mundo deportivo, podemos traducirla literalmente como “charla basura” y consiste en un intercambio de ofensas que buscan estimular un tipo de respuesta en los jugadores. Algunos entrenadores recomiendan el uso del trash talk para generar una dinámica de competitividad interna que obligue a los jugadores a salir de su zona de confort. Cuando se utiliza contra los oponentes, el objetivo de esta charla basura suele tener el objetivo de intimidar y atacar su confianza, se trata de una estrategia para desestabilizar su estado mental antes y durante el juego. Este intercambio también puede tener objetivos humorísticos, aunque esto depende del tipo de competencia, el momento y la forma en la que sea utilizado.

haya consecuencias a las faltas que cometamos todos aquí". Las reglas consistían en doce puntos clave:

1. Los entrenamientos son obligatorios para todos los miembros del equipo.
2. Toda información o sugerencia realizada por el coach debe ser atendida en silencio; si un jugador hace caso omiso durante la explicación del coach será silenciado por 5 minutos, si incurre en dicha acción será sancionado con la no participación en el entrenamiento del día.
3. Los problemas deben ser tratados con el coach, en caso de ser un problema de gravedad se podrá solicitar la intervención de la mesa Administrativa. Se debe evitar solicitar la intervención de la mesa administrativa sin haber hablado antes con el capitán respectivo y el coach.
4. Los permisos se deben hacer con 1 o 2 días de antelación, a menos que sea algo de gravedad justificable.
5. Persona que incurra en no acatar estas reglas tendrá faltas acumulables, 3 faltas acumuladas injustificables dará expulsión del equipo. Faltas: (No llegar a entrenamiento, irse en horario de entrenamiento, llegar tarde al entrenamiento, no tener buena actitud con tus compañeros, no cumplir con las asignaciones del coach)
6. En el caso de llegar tarde a un entrenamiento sin ninguna justificación directa al coach se tomará como ausencia por parte del jugador y no podrá participar en el entrenamiento, a su vez en su reemplazo estará el jugador de suplente. Si tanto el jugador principal como el suplente correspondiente no llegan a tiempo la falta será otorgada a todo el plantel (Somos un Equipo y como tal se deben afrontar las sanciones como tal).
7. El nombre de los jugadores debe coincidir con su respectivo nombre en el servidor de Discord.
8. No se deben tratar temas no relacionados con el entrenamiento del día, o los errores de las partidas realizadas, compartir esta información debe estar sujeta a los buenos modales (dejar hablar y escuchar de manera correcta, antes de replicar antes alguna sugerencia o comentario expuesto por la persona que tenga la palabra en ese momento).

9. Las misiones o tareas semanales no son obligatorias, son para su mejoramiento personal como jugador, pero darán puntos para intercambiar por permisos y dependiendo la responsabilidad de estas, también ayudara a borrar dichas faltas. (4 tareas semanales a cabalidad borraran 1 falta).
10. Todos los jugadores deberán rendir cuentas en temas relacionados con misiones, ausencias o dificultades para el desarrollo de sus actividades al staff. (Coach y mesa Administrativa).
11. Ninguno de los integrantes del Staff puede filtrar información de un plantel a otro.
12. Los jugadores deben respetar a sus compañeros independientemente a qué plantel pertenezcan, no se podrá menospreciar el trabajo realizado por los jugadores en ningún momento dentro o fuera del servidor y mucho menos en los *scrims* realizados entre planteles.

Después de presentar el archivo con las reglas, Him compartió el organigrama para el equipo.



Ilustración 15. Nuevo organigrama propuesto por Him para el equipo. Como notaremos aquí aparecen los capitanes como parte de la mesa de consejo.

Las reglas nos dan una idea del tipo de conflictos que había en el equipo en ese momento, jugadores que se ausentan espontáneamente, problemas de comunicación y hasta de “modales”, me interesa destacar la forma en la que están redactadas estas reglas, con una voz impersonal, propia de una jerarquía que permite una cierta distancia vertical entre las personas que la conforman. Esta forma de redacción constituye también un imaginario sobre lo que algunos jugadores consideran “profesional”, para Him era importante que existiera esta figura de autoridad, alguien que pudiera señalar los errores sin que esto significara un conflicto personal. En cambio, K. insistía en que la jerarquía solo traería problemas, su perspectiva seguía siendo la misma que exponía en 7DS. Todos los miembros del equipo deben verse como iguales, esto ayudaría a que los jugadores trabajen en un objetivo común y adquieran una responsabilidad que proviene de sí mismos y no de una serie de normas impuestas.

Además de las reglas, Him redactó una serie de “documentos internos” que incluían desde solicitudes de permiso para faltar a los entrenamientos, para reclutar a nuevos miembros, para recibir quejas, también aparecían plantillas para redactar reportes de evaluación, documentos de Excel para registrar distintas áreas en el desempeño de los jugadores. Este despliegue burocrático aspiraba a dar seriedad al equipo. Him llegó a comentar que “si no hay nada escrito, no tenemos cómo comprobar lo que hacemos y a dónde queremos llegar”, sin embargo, los jugadores tomaron esto como una carga innecesaria de trabajo. Por un tiempo fueron útiles todas estas formas, pero eventualmente los jugadores abandonaron estos recursos.

Como veremos, aparece la misma tensión que separó al equipo anterior. En esencia el problema residía en cómo hacer para que los jugadores se tomaran en serio los entrenamientos, para Him producir esta estructura con sus mecanismos burocráticos es el punto de partida, para K. se trata de construir relaciones desde la horizontalidad. Cualquier situación que se presentara en el equipo era tratada desde este contraste, el equipo terminó por debatir constantemente sobre las ventajas y desventajas de estas dos perspectivas.

Por ejemplo, el problema de las transmisiones refleja con claridad el tipo de discusiones que había en el equipo. Para Him, los streams debían estar justificados con un proyecto basado en los objetivos de la organización deportiva, a esto él lo llamaba una “metodología”. Con esto se refería a que no se trataba de simplemente sentarse a hacer una transmisión de una partida solo porque sí, era necesario que el jugador supiera cuál era el objetivo: si se perseguía una finalidad didáctica, explicativa, recreativa o de puro entretenimiento. Un stream sin objetivo era -para Him- una pérdida de tiempo y podía afectar la imagen del equipo como marca.

Uno de los jugadores, más cercano a la perspectiva de Him, explicó que no se trataba de convertirse en youtubers o influencers, sino de dar una imagen del equipo que fuera congruente. Los jugadores que desearan transmitir sus partidas, por lo tanto, debían desarrollar una cierta facilidad de palabra y esto -en teoría- debía poder mejorar su comunicación con su equipo. Si se hacían correctamente las transmisiones, explicaba Him, podrían monetizarlas y tener un ingreso económico en el equipo. En cambio, para los jugadores se trataba de transmitir sus partidas, divertirse sin tener un plan de trabajo claro.

¿Qué significa ser profesional en una situación en la que parece que cualquiera puede convertirse en una micro celebridad sin hacer ningún esfuerzo? La solución de Him es regresar a las estrategias conocidas, para los demás era simplemente dejarse llevar, aunque esto mismo producía una especie de vacío de sentido.

La perspectiva jerárquica concibe al equipo como una especie de empresa, donde lo más importante son las metas y objetivos de la organización deportiva. Desde esta visión no existe la necesidad de crear cercanía o lazos amistosos con todos, uno está ahí porque quiere alcanzar distintos objetivos. De esta manera, los jugadores son pensados como recurso humano que puede ser corregido o cambiado si no se adaptan a los objetivos del equipo.

La perspectiva contraria, que llamaremos *laissez faire*, se opone a la visión empresarial y enfatiza la importancia de la flexibilidad a la hora de encontrar soluciones, incluso a través de la improvisación o de probar y equivocarse las veces que fuera necesario. También destacaba la idea de tratar a los otros como iguales,

los jugadores son importantes porque son irremplazables, este es el factor que distingue al equipo: las personas que lo constituyen. K. comentó en distintas ocasiones que el respeto solo podía generarse desde la empatía, así que él se consideraba amigo de sus jugadores antes que capitán. Para Him no había necesidad de ser amigos, sino de pensar los entrenamientos como un trabajo: “cada uno debe saber llevar su vida, yo no puedo hacerme cargo de lo que les sucede en cada aspecto personal”.

Este conflicto de perspectivas representa un momento crucial para entender cómo debe funcionar un equipo profesional de atletas de alto rendimiento. Especialmente porque podemos leer una postura que aboga por mantener un nivel de empatía que permita mantener lazos menos serios, divertidos y placenteros para los jugadores. Desde la otra visión, esto no contribuye al crecimiento deportivo en ningún sentido, la formación de un atleta digital no puede ser divertida, sino que debe estimular el sentido de competencia en lo deportivo, así como en lo profesional.

Por otra parte, también me parecía que la situación laboral de Him y K. ocupaba un lugar importante en el establecimiento de este orden. Para este momento, K. seguía trabajando como encargado de un almacén, mientras que Him se encontraba desempleado y en una situación de estrés que lo agobiaba. Por momentos me parecía que el orden que buscaba Him para el equipo estaba relacionado a la necesidad de tener una rutina en su vida diaria, el tipo de estabilidad que K. experimentaba diariamente en su trabajo. El desempleo produjo en Him arrebatos de enojo, tristeza y desesperación durante los entrenamientos, sin embargo, se conectaba diariamente. De alguna manera, el proyecto del equipo le permitía sacar toda esa angustia de no poder encontrar un trabajo.

He intentado destacar el choque entre dos perspectivas para hacer funcionar un equipo de deportes electrónicos, me parece interesante notar que los jugadores -y las personas en general- tenemos algunas dificultades para imaginar otras formas de gestar y mantener relaciones con otros. Aquí vemos dos perspectivas que chocan, sin embargo, no son las únicas y bien podríamos tener un sinfín de opciones más: por ejemplo, una perspectiva híbrida entre estas dos nociones o una

que involucrase sesiones de discusión plenarias con negociaciones y establecimiento de acuerdos, podrían haberse organizado fondos de ahorro y buscar donadores para el equipo, etc. Sin embargo, la discusión oscilaba entre estas dos formas.

Constantemente me asaltaba la pregunta de por qué esta organización deportiva concebía el funcionamiento de un equipo de deportes electrónicos similar al de una empresa, este asunto me parece que tiene relación -como he dicho ya en otros momentos- con las mismas expectativas profesionales de los jugadores, pero también porque los medios especializados en la escena de los deportes electrónicos establecen y difunden un imaginario de competitividad y eficiencia que sostiene la forma en que funciona el mercado global, en esta idea se piensa además que los equipos profesionales en Europa, Asia y Norteamérica se apegan a esta forma. Si quieres alcanzar este nivel debes repetir estas fórmulas. No hay otra opción. Una parte de mi pensaba que estas estrategias deberían ser evaluadas y adaptadas a nuestro contexto y circunstancia específica, en este sentido, la perspectiva de K. es radical al oponerse a alinearse a esta forma.

Regresar a lo conocido no significaba únicamente hacer un retorno a cómo funcionaba el equipo en el proyecto anterior sino una importación de estrategias que se sabe que otros equipos exitosos utilizan. Tratar al equipo como un proyecto empresarial no es producto de una perspectiva propia, ni siquiera de una adaptación o apropiación sino del acto de repetir lo que uno ha visto que otras personas hacen con la esperanza de que eso funcione en todos los casos.

El manejo de la voz como técnica corporal

Para los equipos amateurs y semiprofesionales que se organizan a través de Discord, el manejo de la voz es imprescindible. El hecho de no poder reunirse presencialmente obliga a los jugadores a desarrollar una cierta sensibilidad para aprender a interpretar las voces de los otros, los entrenadores suelen identificar con claridad cuando alguno de sus jugadores se encuentra “distraído”, “ansioso”, “deprimido”, “contento”, etc. El juego -aunque ocurra en un mundo virtual

desarrollado por una empresa- adquiere sentido cuando consideramos que la primera mediación fundamental ocurre con y entre los cuerpos de los jugadores.

En alguno de los entrenamientos del equipo, el plantel B comenzó a quejarse amargamente de que estaban entrando a una racha de derrotas de la que no podían salir. Después de acompañarlos durante una semana apareció el problema: una de las jugadoras no podía encender su micrófono porque no quería que en casa notaran que jugaba más tiempo del que tenía permitido. Aunque esto inicialmente me hizo pensar en la situación de negociación que la jugadora debía hacer con su familia, lo que atrajo mi atención es que al final del entrenamiento, una de las jugadoras dijo: “no puedo seguir así… no puedo estar adivinando qué es lo que quiere que haga, mínimo debería escribírmelo”. La idea de escribir lo que uno tiene en mente mientras juega es una opción, sin embargo, es imposible tener ese control. Lo que sucede en la pantalla ocurre demasiado rápido como para escribir coherentemente lo que uno planea hacer en los siguientes tres segundos

El problema era lo que el equipo identificaba como “la comunicación”, que abarcaba dos momentos: ¿cómo hacer para que todos sepamos qué hacer en el juego? Y ¿cómo decir claramente cuáles son los errores y aciertos a mis compañeros sin caer en una discusión? Buena parte de los conflictos y dificultades que enfrentaban los jugadores estaban relacionados a no saber “comunicarse”.

Sin embargo, me parecía que el problema residía esencialmente en la ausencia de la voz del compañero de juego. Esto me llevó a notar que cada equipo desarrolla una serie de estrategias para enseñar a sus jugadores a controlar desde el tono de su voz, el uso de abreviaturas y acrónimos hasta la forma de decir las cosas a los otros, esto incluía también una cierta forma de escuchar y de aprender a hacer preguntas al otro para poder entender su perspectiva. Así que una parte del entrenamiento implicaba aprender a hablar y escuchar, de alguna forma se trataba de una técnica corporal en el sentido maussiano. Especialmente porque la forma de hablar y escuchar de los jugadores puede tener variaciones muy sutiles dependiendo los equipos, pero también los momentos, lo que termina por cambiar la experiencia de entrenamiento y también la forma en que se juega.

Para Mauss (1971) está claro que todo lo que hacemos con nuestros cuerpos se encuentra atravesado por la cultura, no hay ninguna actividad que podamos considerar “natural”, nuestra cadencia al caminar, la forma en que dormimos o cómo disponemos el cuerpo para comer son resultado de un complicado proceso de aprendizaje tácito, resultado del lugar en el que vivimos. De la misma manera, los jugadores escuchan y hablan de formas particulares dependiendo del equipo al que pertenezcan.

El control de la voz, la escucha y el control de emociones, sin embargo, son aspectos que resulta más difícil de notar en las planeaciones de los entrenadores, en parte porque se trata de áreas que no pueden cuantificarse. Por supuesto, podríamos desarrollar una metodología para esto y establecer una gran cantidad de parámetros que evaluaran estos aspectos, sin embargo, los recursos con los que contaban los equipos hacían difícil esta tarea. En las listas de evaluación entregadas por los entrenadores encontramos una escala de adjetivos que abarcaban “excelente”, “bueno”, “intermedio”, “malo” y “pésimo” para referirse a la comunicación y el control de emociones, como podemos ver en la ilustración 6.

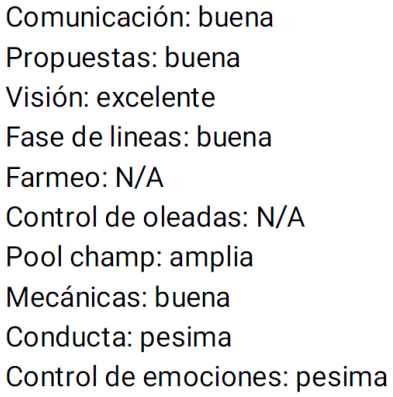


Ilustración 16. Lista de evaluación interna de un entrenador para el caso de un jugador.

Si bien es cierto que se trata de una evaluación cualitativa, me parece importante destacar que el concepto de “comunicación” abarca algo más allá que simplemente transmitir un mensaje efectivamente a los otros jugadores. Debemos tener presente que los jugadores no pueden verse en ningún momento, por lo que casi toda su

interacción depende de lo que escuchan a través de los micrófonos de sus compañeros de juego.

Jerárquicamente los equipos tenían establecido un líder que ejercía como capitán del plantel, sin embargo, al interior de cada grupo los entrenadores se daban a la tarea de identificar a las “voces de mando” o “voces dominantes”, se trata de jugadores que suelen pedir ayuda o dar indicaciones a sus compañeros, suelen tener una voz fuerte y clara cuando hablan. Una vez que los entrenadores tienen identificados a los jugadores, se les pide que hagan llamados en momentos específicos de la partida, por ejemplo, para atacar un objetivo en específico, para pedir ayuda o para organizar una jugada.

Si los jugadores logran hacer esto sin dificultades, entonces se convierten en los shot callers del equipo. El shot caller no es propiamente una posición dentro del juego, como lo es jugar de tirador o soporte, se trata de una figura de liderazgo implícito en los equipos. Son jugadores que dirigen las jugadas y ejecutan las estrategias de defensa o ataque planeadas. Podríamos equiparar esta figura con la del mariscal de campo en el fútbol americano.

El trabajo del shot caller es complicado porque el jugador requiere en principio poseer esta voz dominante, tenemos casos donde los capitanes son muy buenos líderes fuera de las partidas, pero tímidos cuando se trata de delegar tareas o pedir apoyo con claridad, en esos casos el equipo suele mostrarse confundido y perder tiempo para tomar decisiones. Por esta razón, en los equipos tenemos estas dos figuras de liderazgo que se acompañan durante las partidas, por un lado, el shot caller hace una lectura del juego y da indicaciones de lo que debe hacer cada uno, por el otro el capitán busca que se lleven a cabo las consignas del caller.

Por supuesto, adquirir la figura de shot caller no exime al jugador de mantener su posición dentro del juego, así que supone tener una responsabilidad más con el equipo. La voz de llamado implica ya una cierta enunciación enérgica, una potencia sonora para controlar la atención del equipo. Cualquier sonido que suponga una distracción a esta voz se considera ruido, esto puede incluir desde el sonido del ambiente en el que se encuentra el jugador, hasta las risas nerviosas, los chistes,

los gritos por alegría o molestia. En el caso del Team Light Bringer, era el capitán quien se encargaba de mantener un silencio que permita al shot caller hacer su trabajo.

Como notaremos, los entrenadores no “enseñan” cómo debe utilizarse la voz durante las partidas, de hecho, se parte de las mismas aptitudes que ya poseen los jugadores. En cambio, se enseña a los jugadores a dar indicaciones claras, a no divagar, a hablar con la menor cantidad de palabras posibles. Consideremos esta indicación dada por un shot caller durante una partida:

“Dragón en uno, necesito un ward en río en los siguientes quince, rotación de top a bot con tp para asegurar este objetivo”.

Una indicación como esta perdería todo su sentido si tenemos ruido de fondo, por otra parte, la capacidad de escucha se evalúa en función de cómo ejecuten los jugadores las indicaciones que han recibido. Para los jugadores debe estar claro que la siguiente jugada que está planeando el caller ocurrirá dentro del siguiente minuto, lo que significa que el jugador de la línea superior debe controlar los ataques de su contrincante para poder moverse y apoyar en matar el objetivo de dragón, lo que daría bonificaciones a su equipo. Por su parte, el jugador en la posición de jungla debe colocar una herramienta de visión para controlar el movimiento del equipo contrario y permitir que el jugador de la línea superior utilice el hechizo de teletransportación para llegar al río.

Si los jugadores no comprenden todo esto con la indicación del shot caller, es señal de que el equipo necesita trabajar en el control de ruido, trabajo de escucha o mejorar la voz de mando del caller, de otra forma el equipo perderá ventajas en sus partidas y, probablemente, perderlas. Esto corrobora la importancia del entrenamiento intenso y de la disciplina, muy a pesar de que esto suela considerarse tedioso o aburrido.

El trabajo del caller también es útil cuando se analizan las partidas, si bien los jugadores pueden revisar sus errores con herramientas de grabación y repetición, los callers suelen mostrar una gran capacidad para recordar detalles sobre lo que

pensaban y el proceso de lectura que llevaron a cabo para dar unas u otras indicaciones. Construir una narración de la partida también debe reflejar la lógica interna que el equipo persigue con cada movimiento, nada puede dejarse al azar, la intención es que todo esté calculado para poder explicar por qué se toman ciertas decisiones durante el juego.

Como hemos visto, la comunicación para este y todos los equipos es un área de mucho interés y nos obliga a considerar la forma en que aprenden a hablar para poder jugar. Está claro también que la experiencia del jugador casual no es la misma cuando se juega individualmente, el trabajo de equipo -especialmente en los casos donde dependen de aplicaciones para comunicarse- agrega una capa más de complejidad al juego. No solo se necesita la destreza de "jugar bien" o de conocer profundamente a los personajes del juego, se debe aprender una forma de interacción particular para que el equipo se mueva con fluidez durante la partida, esto no puede ocurrir si los jugadores no conciben la importancia que tiene la voz en su formación como atletas digitales.

El problema es que todos quieren resultados sin hacer esfuerzos

Hasta ahora hemos visto los cambios que ha atravesado este grupo de jugadores, de formar parte de un equipo estructurado con un fundador conflictivo a separarse para iniciar su propio proyecto. La mayor dificultad que tienen buena parte de los equipos amateurs y semiprofesionales está relacionada a dos factores: por un lado, la organización y estructura del equipo en sí, esto incluye desde la planeación de los entrenamientos hasta la evaluación y medición de resultados. Por otro lado, encontramos el problema del compromiso del grupo de jugadores con sus propios objetivos, cuando uno de los jugadores no se apega al programa diseñado lo más probable es que todo el equipo comience a dispersarse.

Una solución que propusieron Him y uno de los entrenadores temporales fue comenzar una academia de jugadores con el nombre del equipo. En la presentación de esta idea, Him explicaba que esto ayudaría a formar a jugadores desde cero y moldearlos de acuerdo a las necesidades que tenía el equipo. Por otra parte,

también permitiría que se desarrollara una especie de plan pedagógico que pudiera impartirse, probarse y mejorarse, para después venderlo a otros equipos.

En la academia de TLB habría un proceso de reclutamiento o examen de admisión, se formarían grupos de diez jugadores y una vez formados los grupos comenzarían las clases. La graduación del programa sería organizar una ceremonia, dar un diploma y dar la posibilidad a los jugadores de que se convirtieran en jugadores titulares. La “certificación del jugador” funcionaría como un título expedido por una institución educativa: “podría agregarse al curriculum del jugador y serviría como su carta de presentación”. Him pensaba más allá todavía, estaba interesado en no solo formar jugadores sino también entrenadores.

El hecho de que la academia del equipo pudiera recibir a más gente significaba que el equipo nunca tendría problemas para encontrar suplentes, que los jugadores comprenderían el estilo de trabajo desde cero y, lo más importante, que podría cobrarse por el curso. Sin embargo, esto implicaba otro tipo de trabajo. Como psicólogo del equipo expliqué que eso significaría hacer un diseño cercano al que se hace en la planeación educativa psicopedagógica y que esto implicaría una cierta inversión de tiempo, al menos para que pudiera ser rentable y pudiera ser ofrecido como un servicio profesional. Realmente me parecía una estrategia interesante que el equipo tuviera su escuela de jugadores, no solo por las ventajas que esto daría al equipo sino porque permitiría recibir un pago y profesionalizar esta actividad para entrenadores y jugadores simultáneamente.

Nadie -a excepción de Him, el entrenador temporal y yo- quiso participar en el desarrollo de esta planeación, era claro el desbalance en la repartición de tareas. Him comentó en una reunión: “o nos dedicamos a hacer el plan de trabajo para la academia o a entrenar”. En vez de trabajar paralelamente en el diseño de un programa, los capitanes y cocapitanes comenzaron a trabajar en plantillar de formatos para documentos oficiales del equipo: para pedir permisos, iniciar procesos de reclutamiento, suspensiones, despidos, de evaluación, etc. De un momento a otro el equipo tenía una gran cantidad de formatos para situaciones

hipotéticas y que -nuevamente- daban la sensación de orden y estructura, pero basada exclusivamente en movimientos burocráticos.

Del once al diecisiete de noviembre del dos mil diecinueve se discutió sobre la idea de la academia, después el tema se abandonó. No hubo continuidad. Esta semana fue crucial para entender un poco más la perspectiva del entrenador temporal, en mis últimas conversaciones con él me explicó que, para él, los peores jugadores no son los que tienen mala técnica porque eso puede resolverse en los entrenamientos, sino los que no tienen pasión por el juego o los que se unen al equipo para ser populares o tener alguien con quien hablar. Estos jugadores, me explicaba, generalmente no tienen ganas de crecer personalmente, solo están buscando cubrir un vacío con el juego: “todos los equipos deberían tener un filtro para identificar a los jugadores que quieran crecimiento y aprendizaje en todos los sentidos”.

Este entrenador había hecho un diseño de entrevista para el proceso de admisión a la academia, se trataba de una guía semiestructurada que buscaba explorar las experiencias de los jugadores, sus expectativas con el equipo y con su propio desarrollo como atletas. Había también una sección donde se abordaba el tema del orden, si al jugador le costaba trabajo seguir órdenes y que hablase sobre dificultades o diferencias que había vivido en otros equipos. El trabajo de entrevista, me explicó, tenía el objetivo de mostrar que este era un proceso de selección digno de cualquier otra “institución deportiva”.

El entrenador también me compartió algunos consejos de trabajo, el más útil fue su forma de identificar las necesidades de un equipo y atender tres ejes en los equipos: el control de visión en las partidas, la comunicación entre los jugadores y la obtención de oro individual. Me parece que estos dos niveles ofrecerán siempre un panorama general pero certero del nivel en el que se encuentra cualquier equipo y con el que se puede desarrollar un plan de trabajo a medida.

Escucharlo hablar con tanta franqueza me dio la impresión de que se trataba de una despedida, como si estuviera aprovechando el momento para decir todo eso que no le parecía y con lo que no estaba de acuerdo porque ya tenía en mente dejar el equipo. Una forma poco convencional, pero al menos distinta a los casos anteriores

donde las personas simplemente desaparecían del servidor del equipo. El mayor problema que notaba en el equipo es que “nunca nadie tiene tiempo para nada, yo trabajo de lunes a domingo y aun así me doy tiempo para dedicarme a los deportes electrónicos. Este equipo nunca saldrá de donde está porque todos esperan que las cosas funcionen repentinamente sin hacer esfuerzos”.

El equipo continuó entrenando intentando mejorar las estadísticas individuales y grupales, pero sin otro objetivo más allá. El tema de la academia dentro del equipo no prosperó y la dinámica de entrenar simplemente para mejorar su desempeño trajo una especie de desgaste de los jugadores. Los jugadores tenían muy buenas iniciativas e ideas -hacer transmisiones, crear una academia- el problema fue llevarlas a cabo.

Comencé a pensar que ser un atleta digital no es simplemente ser un video jugador de alto nivel, era necesario que los jugadores tuvieran claridad sobre qué querían alcanzar y qué tipo de proyecto podrían iniciar para lograrlo. Me di cuenta también que hubo casos de jugadores que tenían mayor habilidad para otras actividades, como hacer encuentros presenciales, buscar torneos y revisar convocatorias, algunos incluso tenían más habilidades para planear entrenamientos que los mismos entrenadores. Sin embargo, el sueño de ganar dinero jugando se encontraba demasiado presente en las expectativas de los jugadores, en ocasiones por los imaginarios transmitidos por distintos medios de comunicación o por la guía de influencers.

Los jugadores están conscientes del nivel de competitividad que existe en la escena de los deportes electrónicos, pero en ocasiones me parecía que olvidaban que esa competencia debía orillarlos a mejorar sus procesos de trabajo, la obtención de resultados y que, en un entorno como este, es necesario especializarse en algo: bien puede ser el diseño de composiciones, el análisis de partidas, la producción de streams, la gestión de torneos, encuentros, concursos para la comunidad o el manejo interno de un equipo. Hay una gran cantidad de actividades que necesitan ser cubiertas, se trata oportunidades laborales reales y que, sin embargo, suelen olvidarse porque prevalece el sueño de ganar dinero por jugar.

El final de TLB estuvo marcado por la diferencia de perspectivas en el manejo del equipo, la diferencia eventualmente llevó a Him abandonar el servidor sin aviso, por supuesto el segundo factor decisivo fue la dificultad de los jugadores para apegarse a un proyecto de trabajo para alcanzar un objetivo, aunque este fuera modesto. La falta de constancia fue el principal elemento en contra de este equipo.

Una de las charlas finales que tuve con uno de los jugadores, antes de ver el abandono del servidor de Discord, estuvo relacionada a los brotes de chikungunya que surgieron en Brasil, pero también a una extraña enfermedad que había comenzado en China. Una especie de gripe que me hizo recordar a la Pandemia de influenza A(H1N1) que vivimos en México en 2009-2010.

Equipo 4. Axolotitos Esports

La salida de Team Light Bringer me llevó a pensar en la posibilidad de buscar un equipo en la ciudad de Puebla, donde vivo actualmente. Mi objetivo era poder tener contacto presencial y mediado, de esta manera podría ampliar mi trabajo de observación y participación. Por otra parte, para este momento ya tenía experiencia sobre cómo se organizaban los equipos y el tipo de problemas al que solían enfrentarse. Comencé mi búsqueda de convocatorias de reclutamiento en grupos de Facebook y servidores de Discord de gaming centers locales, no pasó mucho tiempo para que encontrara la convocatoria de Axolotitos Esports.

Este equipo se fundó el 27 de junio de 2019 por Goru, un joven jugador que vivía en Cholula, un municipio que se encuentra a veinte minutos de la Ciudad de Puebla. En esta primera etapa, el equipo tenía jugadores en Puebla, Ciudad de México, Estado de México, Tijuana, Chihuahua y Bolivia. Había un entrenador de planta que vivía en Ciudad de México y una analista que vivía en Puebla. Ambos se hacían cargo de tres escuadras, dos varoniles y una femenil de reciente creación. La carga de trabajo había crecido tanto que decidieron abrir la convocatoria para incluir a más personas en el equipo.

Goru es un joven que había terminado recientemente la preparatoria y había decidido no estudiar una carrera universitaria para dedicarse tiempo completo a su organización deportiva, vivía con su papá y un hermano. Su familia parecía no tener un problema con la decisión de Goru, esto lo convierte en un caso excepcional puesto que la mayoría de mis conversaciones con otros jugadores y creadores de equipos debían convencer a sus familias sobre lo importante que era una actividad como esta. En el caso de Goru, recibía apoyo total y le permitían estar conectado todo el tiempo que él quisiera. De hecho, recientemente le habían comprado una computadora nueva con componentes que él había seleccionado para poder jugar. El reto de convertir el equipo en un negocio rentable estaba atravesado por la urgencia de tener un ingreso económico que le permitiera independizarse de casa de su familia.

Para Goru era importante tener un staff bien organizado desde el inicio porque había pasado ya por la experiencia de concentrarse exclusivamente en entrenar y esa ruta no había dado buenos resultados. Así que desde la creación del equipo ya estaba planeando la búsqueda de patrocinios con negocios locales para mandar a hacer playeras y gorras del equipo. Axolotitos tenía dos objetivos: lograr conseguir una gaming house para el equipo y competir en la Liga de Videojuegos Profesional (LVP) [15] en México.

En la entrevista inicial, Goru me explicó que necesitaban a alguien comprometido, que no dejara los entrenamientos, que fuera constante y que pudiéramos convivir más allá de las tareas que tuviéramos como equipo. A diferencia de mis experiencias anteriores, Axolotitos tenía el plan de convertirse en una organización deportiva de esports, planeaban abrir equipos para otros deportes además de League of Legends, entre ellos Valorant y Playerunknown´s Battlegrounds (PUBG), aunque el proyecto principal serían las escuadras de LoL.

[15] A diferencia de la Liga Latinoamericana organizada por Riot Games -creadora de League of Legends-, la LVP es una empresa española que en 2017 expandió su mercado a Latinoamérica gracias a un acuerdo comercial con Riot Games. Aunque LVP no se encarga de desarrollar ningún juego, sí invierte una buena cantidad de recursos en la gestión de eventos, competencias y torneos internacionales de distintos títulos. Para algunos equipos, el éxito en los circuitos nacionales de LVP son una antesala para el acceso a las ligas profesionales internacionales que organiza Riot Games.

El equipo tenía dos objetivos principalmente: formar dos planteles -masculino y femenino- de League of Legends para competir profesionalmente y construir una marca alrededor del nombre del equipo. Los horarios de trabajo eran de lunes a viernes de cuatro de la tarde a ocho de la noche y sábados se organizaban reuniones para hacer evaluaciones y reportes semanales. Como había ocurrido en los otros equipos, los horarios se extendían hasta entrada la madrugada.

Al inicio de este apartado comenté que mi objetivo al buscar un equipo en Puebla era poder hacer un trabajo de campo en lo presencial y en línea, sin embargo, mi llegada a Axolotitos Esports estuvo marcada por el inicio de la Pandemia por COVID-19. El día 6 de abril, cuando pasé por la primera entrevista de la fase de reclutamiento, nos encontrábamos ya bajo la medida de quedarse en casa y evitar salir a espacios abiertos, desde el día 14 de marzo la Secretaría de Educación Pública adelantó y extendió el periodo vacacional de semana santa, desde el día 23 de marzo al 20 de abril. El día 24 de marzo inició la fase dos de la Pandemia lo que ocasionó el cierre de algunas actividades económicas y se recomendaba insistentemente en permanecer en casa y evitar salir a espacios públicos.

Nunca pensé que la situación de encierro fuera a durar tanto, creo que nadie veía venir una crisis sanitaria de esta magnitud. Una parte de mi estaba preocupada porque -como muchos otros colegas- estaba claro que no podría hacer trabajo presencial, sin embargo, trajo algo provechoso: los jugadores comenzaron a pasar más tiempo conectados, lo que significó que las sesiones de entrenamiento se hicieran más largas y -por lo tanto- podía pasar más tiempo con ellos. Se trata de una situación excéntrica, producto de la Pandemia, pero que me permitió registrar más situaciones cotidianas.

El día 20 de abril del 2020 comenzó el mes de prueba con el que evaluarían si podría quedarme en el equipo, al siguiente día comenzó la fase 3 de la Pandemia, esto hizo que se suspendieran actividades no esenciales del sector público, privado y social. En el país ya se habían detectado más de mil casos activos de COVID-19 así como contagios en todo el país, de aquí en adelante escuchamos a las autoridades ir extendiendo el tiempo de encierro a fin de mantener una sana

distancia. Para mí comenzó a ser claro que esta crisis sanitaria no iba a terminar en unos cuantos meses y que lo mejor era dedicarme de lleno a mi trabajo de campo.

Me preocupaba profundamente la duración que tendría este equipo dada la situación de crisis sanitaria, sin embargo, mi salida de Axolotitos ocurrió hasta octubre del 2021. Este fue el equipo con el que pasé más tiempo y con el que aprendí aspectos más profundos sobre lo que significa estar en un equipo de deportes electrónicos que aspiraba a ser profesional, pero también sobre las historias personales de los jugadores, del entrenador y la analista.

Mi lugar en el equipo

Cuando me postulaba para un proceso de reclutamiento –y debido a mi inexperiencia- solía mantenerme abierto a realizar cualquier actividad con tal de que pudiera entrar a los equipos, desde crear contenido hasta ser ayudante de alguien de mayor jerarquía. Cuando inicié el proceso en Axolotitos decidí postularme directamente al puesto de psicólogo del equipo y fui entrevistado para esa posición.

El objetivo de tener un psicólogo en el equipo no se limitaba a atender el aspecto puramente deportivo, de hecho, Goru pensaba que los jugadores debían recibir cada cierto tiempo atención psicológica personalizada. Goru pensaba que esta "terapia" ayudaría a mantener un estado mental de tranquilidad que contribuiría a mejorar la calidad de juego.

Para mí fue necesario explicarle a Goru que la "terapia" como él la imaginaba era en realidad un ejercicio de catarsis, donde las personas tenían la oportunidad de hablar abiertamente sobre lo que sentían y pensaban. Es verdad que el ejercicio catártico suele tener efectos liberadores en la experiencia personal, este es el descubrimiento esencial freudiano: la cura de la palabra. Se trata de una técnica muy útil si se hace acompañado por alguien con algún entrenamiento en psicología, sin embargo, no constituye por sí mismo un trabajo psicoterapéutico.

Debido a mis experiencias en otros equipos, también sentí la necesidad de comentarle a Goru que construir un espacio de catarsis no suele traer buenos

resultados si se hace desde el mandato jerárquico, el éxito del ejercicio reside en la decisión que las personas toman para experimentarla, me pareció necesario advertirle que podía ser contraproducente obligar a un jugador a que se expusiera abiertamente. Por otra parte, me parecía importante resaltar que la intervención individual estaría basada en el acompañamiento y no en llevar un proceso terapéutico. Mi propuesta fue que en el momento en que los jugadores solicitaran atención más profunda yo podía canalizarlos con un psicólogo clínico.

Desde el momento de la entrevista yo comenté que estaba haciendo una investigación sobre atletas digitales y cómo iba cambiando su forma de jugar conforme avanzaban en su entrenamiento, pregunté si era posible que tomara sus experiencias para mi trabajo, Goru y Axa -el entrenador- me dijeron que les parecía bien y que no tenían ningún problema. La única información que he decidido omitir para este trabajo de investigación, es toda la que apareció durante las sesiones de catarsis individual, esa información es confidencial y fue hablada en una situación de privacidad. Me apegaré aquí a un principio ético de sentido común, como el que escuché decir a Daniel Miller en una charla: no hagamos a nuestros interlocutores lo que no quisiéramos que nos hicieran a nosotros.

Utilizaré lo que he aprendido con el equipo durante los entrenamientos, es decir, durante las conversaciones formales e informales que han ocurrido siempre de forma abierta y transparente. Mi presencia nunca ha sido oculta y he evitado a toda costa una situación de mirada encubierta, los jugadores siempre supieron -como con los otros equipos- cuál era mi rol, qué hacía ahí y cómo podía utilizar esa información para intervenir en el equipo, pero también para mi propio trabajo de investigación.

El lugar de psicólogo me permitió participar en un diálogo más horizontal con Axa, el entrenador y Xanis, la analista, ya no me encontraba subordinado a alguien, sino que yo podía emitir opiniones, ponerlas en diálogo con los otros y proponer formas de intervención en el equipo. Se trata de un rol más activo del que generalmente suele tener el antropólogo, pero necesario para poder ser en el campo.

Xanis, la analista, era una estudiante recién graduada de fisioterapia que había tenido que regresar a casa de sus padres -en el Estado de México- debido a la Pandemia, su perspectiva como egresada de una carrera del área de la salud, contribuyó a darle fuerza a mi trabajo. Cuando las medidas sanitarias lo permitieron, se mudó a la ciudad de Puebla para trabajar en un gaming center. En uno de los primeros entrenamientos, Xanis comentó: “les insisto mucho que cuiden su cuerpo, yo puedo ayudarles con eso, por fortuna ahora tenemos psicólogo, cuidar su estado mental también es importante para el juego, para eso tenemos a Autómata”.

Este gesto de reconocer mi labor cambió desde el inicio la actitud de los jugadores hacia mi forma de participar en el equipo, el estigma del psicólogo como alguien a quien tiene que verse cuando alguien está “mal” puede ser contraproducente. De hecho, por algunos días temí que si esa idea no cambiaba terminaría aislado sin poder hablar abiertamente con los jugadores debido al estereotipo del psicólogo que sobre analiza lo que se dice y hace. Por fortuna, después de convivir cotidianamente con los jugadores pudieron percibir que mi trabajo podía contribuir a mejorar su calidad de juego.

Axa, el entrenador, era un estudiante de veterinaria que se encontraba con mucho tiempo libre debido a la Pandemia, había intentado buscar un trabajo, pero esta búsqueda no funcionó por la misma razón. Vivía en casa de sus padres en la Ciudad de México. Aprendió mucho sobre el juego después de analizar detenidamente las partidas de los equipos profesionales de distintas ligas internacionales y había dedicado mucho tiempo a aprender las habilidades de los personajes conforme iban apareciendo en el meta[16] del juego. En algún punto se dio cuenta que su conocimiento del juego era tal que podía pensar en estrategias, composiciones de equipos, habilidades y herramientas para ganar una partida. Esto lo llevó a intentar convertirse en un entrenador, no había tenido experiencias previas, una de las

[16] El meta es un acrónimo del inglés que significa Most Efficient Tactic Avaliable y que podemos traducir como Táctica Más Eficiente Disponible. Con cada actualización el equilibrio del juego cambia radicalmente, algunos personajes adquieren mayores habilidades y otros las pierden, lo mismo sucede con las herramientas y armas disponibles. El objetivo de entender el meta juego es poder identificar cuáles son las combinaciones más útiles, efectivas y/o poderosas para una partida dependiendo estos cambios, pero también las decisiones tomadas por los contrincantes.

cosas que estaba intentando desarrollar era una serie de técnicas de enseñanza que fueran útiles en los entrenamientos.

Mi primera tarea en el equipo fue trabajar con el equipo femenil, se trató de un mes de prueba donde tenía que identificar los problemas que tuviera el plantel y trabajar conjuntamente con el entrenador. Meses después Axa y Goru me dijeron que eligieron esta actividad porque les parecía “muy difícil trabajar con mujeres”, aunque al mismo tiempo tener un equipo femenil “siempre da buena publicidad”.

El mes de prueba. Trabajar con un equipo femenil

El equipo femenil -como había ocurrido con equipos anteriores- cambiaba con regularidad, a veces las jugadoras abandonaban el equipo, pero el mayor problema que enfrentaban era que los entrenadores se rehusaban a trabajar con mujeres o que cuando aceptaban hacerlo se desviaban de sus objetivos. Los video jugadores luchan constantemente contra el estigma de ser señalados como personas antisociales, aisladas, introvertidas, sin embargo, hay otros estereotipos que se mantienen. Por ejemplo, la idea de que las jugadoras no son buenas en los videojuegos o que ellas solo pueden jugar ciertos roles, especialmente el de soporte.

Esta división tan radical es una de las razones por las que no suelen organizarse equipos mixtos al interior de las organizaciones deportivas. En los torneos y competencias no encontramos muchos equipos donde colaboren hombres y mujeres por razones meramente “deportivas”: se trata de una cuestión de igualdad de condiciones, se percibe desequilibrado enfrentar a un equipo de hombres con uno mixto. La división sexual se encuentra acompañada por toda una ideología de género tácita, donde hombres y mujeres deben tener sus espacios, tiempos y formas de aprender sobre el juego.

Si bien la escena de deportes electrónicos cuenta con algunos ejemplos de personas transgénero y hay un esfuerzo por visibilizar la desigualdad, acoso y violencia que suelen sufrir cotidianamente jugando, en los equipos con los que trabajé no encontré a jugadoras o jugadores en esta situación. Sin embargo, las

jugadoras sí sentían los efectos de esta desigualdad, Farya, una de las jugadoras me comentó en algún momento de este primer mes: “no entiendo por qué a los hombres les cuesta aceptar que puede haber una mujer que juega mejor, además cuando juegas quién podría saber que eres mujer… claro, a menos que te llames algo así como mariposita99”.

Ninguno de los jugadores era abiertamente machista, tampoco había chistes o comentarios misóginos, pero sí había una distinción implícita. El hecho de que me asignaran a este equipo como “prueba” para ver cómo resolvía los problemas de un equipo femenino o la idea de que era “difícil trabajar con mujeres” son ya muestras de una relación basada en la desigualdad. Quisiera comenzar a relatar esta experiencia partiendo de la idea de que soy un hombre cis género y que no me considero aliado ni feminista, sin embargo, intenté mantenerme abierto a escuchar y aprender sobre las experiencias de las jugadoras.

Desde mi punto de vista, los video juegos -al ocurrir en espacios virtuales- podrían ser actividades idóneas para probar otras formas de organizar competencias tanto amateurs como profesionales. El hecho de que esto no suceda refleja, a mi parecer, la importancia que sigue teniendo el cuerpo como mediación esencial con esta tecnología, al grado que se vuelve necesario dividir a hombres y mujeres dentro y fuera del video juego.

En ocasiones me surgía la duda de por qué esta división no se aplicaba también a los personajes, por ejemplo ¿por qué los hombres no utilizaban exclusivamente personajes masculinos? Hasta cierto punto hemos aceptado que en los juegos podemos ser otros -monstruos, objetos o personajes del género opuesto-, sin embargo, cuando se trata de competir parece que los jugadores tienen clara esta división entre el sexo que tiene el cuerpo en el juego y en la “realidad”, pareciera que en esos casos no podemos permitirnos empujar esa frontera. Esta es una de las razones por las que encontramos una gran cantidad de discriminación, acoso y violencia a las mujeres en los mundos virtuales de los video juegos. A diferencia de lo que nos dicta el sentido común, este es un rasgo donde podemos encontrar una continuidad entre lo que ocurre en el mundo actual y el virtual.

La escuadra femenil de Axolotitos estaba conformada por cinco mujeres y un entrenador, cuando llegué el equipo tenía apenas un mes de haberse formado, por lo que las jugadoras estaban conociendo los estilos de juego de cada una. En el equipo había una jugadora boliviana, una peruana y otra colombiana, las dos jugadoras restantes eran mexicanas, una del Estado de México y otra de Coahuila. La jugadora boliviana trabajaba en una oficina haciendo trabajo administrativo, todas las demás jugadoras eran estudiantes universitarias y vivían en casa de sus padres. El entrenador era un joven mexicano con experiencia como jugador y esta era de sus primeras experiencias enseñando y dirigiendo a un equipo. No hablaba mucho de su vida personal, pero por lo poco que comentaba en los entrenamientos, supe que vivía en casa de sus padres, había terminado recientemente la universidad y estaba buscando un trabajo.

Decidí dedicar las primeras dos semanas a conocer a las jugadoras, al entrenador, a entender la dinámica de comunicación, la planeación de estrategias y composiciones para las partidas, a identificar la voz de mando y cómo lidiaba cada jugadora con la frustración. El hecho de que este fuera un equipo de reciente creación permitía que las jugadoras se mantuvieran abiertas a escuchar comentarios, observaciones y opiniones sobre su estilo de juego. Pensé que este mes funcionaría como lo que en el boxeo llaman “round de reconocimiento”, identificamos las fortalezas y debilidades de cada jugadora, pero también de la forma de trabajo del entrenador. Mi objetivo sería atender estos puntos para mejorar los procesos de entrenamiento.

Las jugadoras tenían muy buen nivel de juego, de hecho, terminaban con puntajes más altos de los que pude observar después en la escuadra masculina. Al principio tenían una dinámica de comunicación demasiado amable, se daban las gracias, se pedían perdón o tenían gestos de empatía y apoyo cuando perdían. Farya y Sheryl, la jungla y soporte del equipo, tenían una voz de mando que resaltaba inmediatamente, ambas solían hablar con los mismos principios de eficacia y eficiencia que había encontrado en otros equipos. En las primeras dos semanas el entrenador también mostraba gestos de atención, paciencia y comprensión, me

resultaba extraño que después de cada partida el equipo podía decir abiertamente quién cometió más errores y luego se planteaban posibles soluciones para cuando se repitieran casos así.

Antes he comentado la idea de Restrepo cuando explica que hacer trabajo de campo significa estar el suficiente tiempo para que la presencia del investigador deje de ser una visita. Me parecía que estas primeras dos semanas eran idílicas, todas se llevaban bien, nadie se peleaba, se abogaba por el diálogo y no había ningún tipo de diferencia, tensión o molestia. El round de reconocimiento estaba sucediendo efectivamente, las jugadoras y el entrenador estaban aprendiendo mutuamente sobre su carácter.

Aproximadamente al final de la tercera semana, recibí dos mensajes privados por Discord: “Oye, ¿podemos hablar Ale y yo contigo a solas? La verdad es que no nos sentimos cómodas hablando frente al entrenador. Él siempre defiende a Sheryl y creo que todo lo que digamos lo usarán para regañarnos…”. A los pocos minutos de este mensaje, Ale me escribió para decirme: “hola, oye mira yo siento que este entrenador no tiene nivel, he tenido que pagarme coachs para mejorar mi juego, pero no lo digo porque Sheryl siempre defiende al entrenador”. En la última semana noté que en dos ocasiones Sheryl cometió errores que costaron las partidas, pero el entrenador los dejaba pasar sin mayor problema, en cambio cuando las otras jugadoras se equivocaron las sesiones se dedicaban a hablar del error una y otra vez.

Las jugadoras percibían una alianza entre la soporte y el entrenador y además sentían que él no tenía la capacidad para guiar un equipo. Sin hablar sobre los mensajes privados, decidí plantear el tema en una reunión: ¿por qué los errores de Sheryl no se abordan con la misma insistencia que en los otros casos? El entrenador intentó justificar, con muchos problemas, las razones por las que las equivocaciones de la soporte no eran tan graves. En una reunión privada con el entrenador volví a preguntar sobre esta situación. El entrenador me explicó que él y la jugadora habían comenzado una relación de pareja recientemente, pero no querían que nadie se

enterara. El gesto de mostrar afinidad con su nueva pareja estaba trayendo problemas con el equipo, decidí hablar inmediatamente con Goru y Axa de esto.

El resultado del mes de prueba fue un reporte mensual donde explicaba que el equipo tenía todos los elementos para convertirse en un equipo competente para participar en torneos, el problema fue que el entrenador no había sabido mantener distancia afectiva con una de las jugadoras. Iniciar una relación afectiva no era el problema en sí, sino que las jugadoras percibían un trato preferencial sostenido en un secreto a voces. No tardaron en aparecer comentarios sobre la jugadora que quería escalar de posición andando con el entrenador o del entrenador que aprovechaba su lugar en la jerarquía para obligar a alguien a andar.

Para mi sorpresa Goru y Axa me explicaron que ya habían notado este problema: “por un momento pensamos que tú harías lo mismo que el entrenador, pero queríamos ver cómo lo resolverías”. Después de haber pasado esta “prueba” la solución fue expulsar a la pareja y se implementó un reglamento de conducta, donde se incluía de forma explícita “evitar tener relaciones amorosas en el equipo”. Nuevamente aparecía este despliegue burocrático para controlar las conductas de jugadores que no se conocían presencialmente, para Goru era importante que todo estuviera registrado o escrito en un papel porque “mientras más plasmado lo ves, es más probable que te sientas forzado a seguir haciéndolo”.

Ninguna de las jugadoras tenía una perspectiva de género o expresaba su afinidad con el pensamiento feminista, aunque sí había un descontento general por la forma en que eran tratadas. Relegadas de la dinámica grupal del equipo, su presencia era necesaria para la imagen de diversidad y pluralidad que la organización intentaba promocionar.

Las jugadoras ponían en marcha un tipo de juego peculiar, en distintas ocasiones escuché cómo una de ellas provocaba al entrenador y a mí solo por la diversión que eso producía. El juego consistía en decir de la nada que nos ofrecía fotos de sus pies y que si podía mandarlas en privado para que las calificáramos. Nuestra reacción era de extrañamiento ¿cuál era el objetivo de esto? ¿Qué intentaba lograr? ¿Se sentía atraída por uno de nosotros? Y ¿cómo se supone que debíamos

responder a esto? Después de producir un extraño silencio, la jugadora soltaba una carcajada y bromeaba sobre nuestra reacción. En alguna de estas veces, uno de los entrenadores aceptó recibir las fotos y preguntó si él podía mandar las suyas. Solía pensar que este era otro tipo de juego simultáneo a la dinámica de entrenamiento: el tiempo "serio" del entrenamiento se mezclaba con pausas de juego espontáneo, de bromas, provocaciones y chistes, tal y como ocurre en cualquier otro trabajo. Por otra parte, estas dinámicas me hicieron ver la profunda diferencia que existe, en términos de convivencia, entre los equipos masculinos y femeninos.

El equipo femenil solía mostrar más sensibilidad y contención a la hora de enfrentar situaciones de frustración. De hecho, parecía que las mujeres cuidaban más su forma de decir las cosas para no sonar groseras o bruscas, lo que también conducía a veces a dinámicas pasivo-agresivas que hacían muy difícil abordar con claridad un problema y resolverlo. Esta actitud de lo "políticamente correcto" no era común en los equipos masculinos, en general los hombres solían quejarse, gritar y ofender con bastante facilidad, especialmente cuando se sentían frustrados, ahí el problema era aceptar haber cometido un error y pedir disculpas con sinceridad.

Hay un aspecto más que distinguía al plantel femenil, el discurso que englobaba el asunto de la motivación no residía en la promesa de la profesionalización del juego, sino en el mantenimiento de la disciplina, del sacrificio personal como vehículo para llegar al éxito. Ante el fracaso, el equipo femenil inventó un lema: "persistir, resistir, no desistir". Esta actitud implicaba, de alguna manera, que cualquier tipo de retribución llegaría de forma natural, no tenía sentido desvivirse por ser reconocido. En una conversación con una de las jugadoras, me comentó: "yo siempre pienso que si hago las cosas bien alguien lo va a notar, cuando haces las cosas bien la gente lo recuerda y así te vuelven a invitar, te llaman para jugar o para hacer algo, lo que sea, solo porque haces las cosas bien".

Generalmente la dinámica de entrenamiento se encuentra fundamentada en la idea implícita de que las sesiones de trabajo son más llevaderas si los jugadores desarrollan lazos amistosos, sin embargo, en mi paso por la escuadra femenil de

Axolotitos, encontré jugadoras que no estaban interesadas en esto. Después de haber perdido una partida y de analizar los errores, una de las jugadoras tomó la palabra y dijo: “si yo digo lo que digo es porque aquí no vengo a hacer amigos, vengo a crecer, no me importa con quien juegue porque yo estoy concentrada en hacer mi trabajo”. Esta es una actitud deseable cuando se trata de un equipo profesional que funciona con un ingreso económico estable, sin embargo, en la escuadra femenil el efecto fue contraproducente. La jugadora fue tildada de engreída y poco a poco fue desplazada hasta que voluntariamente abandonó el equipo.

Los abandonos espontáneos también eran comunes en la escuadra femenil, durante el mes de prueba el equipo perdió tres jugadoras sin ninguna explicación. Algunos de los rumores sobre su abandono estaban relacionados con la falta de imparcialidad del entrenador, pero no tuve manera de confirmar esto porque las jugadoras simplemente dejaron de conectarse al servidor.

El equipo como una marca

Pablo Alabarces, uno de los sociólogos del deporte más importantes en Latinoamérica, comenzó un seminario que impartió a mediados del 2020 diciendo: “las marcas deportivas ofrecen algo esencial: pasión. El problema es que la pasión no se compra ni vende, esto mismo la vuelve un buen producto porque puede adquirirse a través de la marca”. La marca aparece aquí como el medio para que el consumidor se haga partícipe de la pasión que involucra jugar un deporte, la relación entre el deporte y cualquier forma de mercado funciona -en parte- gracias al mito donde lo humano adquiere dotes divinas a través de la condición purificadora del deporte. La pasión es el sentimiento que sintetiza la entrega donde el deportista se despersonaliza, deja de ser él mismo, para aspirar a algo más grande.

Las organizaciones de deportes electrónicos tienen claro que un equipo sin marca es un proyecto que está destinado al fracaso. En la mayoría de los casos, hacer una marca suele tener una finalidad más instrumental y contingente: ganar dinero de los productos de mi equipo y de los jugadores que forman parte de él. No deja de ser

llamativo que persista la inquietud de vender objetos para fortalecer el lazo con los seguidores del equipo, los jugadores mismos aceptan -tarde o temprano- la idea de que eventualmente se convertirán en personas públicas, es decir en representantes de una marca, y como tal deben aprender a regular lo que transmiten a través de las plataformas socio digitales, así como durante las competencias y torneos donde participen.

Antes de alguna competencia, Goru era el primero en decir a los jugadores que recibirían una amonestación si hacían algo que diera mala imagen al equipo, podía ir desde una suspensión temporal para los entrenamientos, una multa con una cantidad variable de dinero o la expulsión del equipo. Nunca me quedó claro cómo es que podría aplicar esas multas legalmente o cuál sería el mecanismo para dar seguimiento a un procedimiento así, sin embargo, es evidente la preocupación por construir y mantener una imagen para todo el equipo.

Concluido mi tiempo de prueba trabajando con la escuadra femenil, me llamaron a una reunión con Axa y Goru para darme nuevas tareas. Comenzaron explicando que en realidad no estaban seguros de si el equipo femenil permanecería en Axolotitos, en parte porque no sabían cómo lidiar con un equipo de mujeres, pero también porque no sabían si valía la pena para el equipo. Mi llegada y la reciente creación del equipo femenil les permitió hacer una prueba en dos sentidos: para ver mi desempeño y cómo podría funcionar el equipo en la organización deportiva. El resultado no había sido el mejor, el entrenador había aprovechado su posición para comenzar una relación afectiva con una de las jugadoras y esto afectaba los entrenamientos.

Me preguntaron qué opinaba sobre el equipo femenil, en el fondo sentía que esperaban que dijera que no continuara. Abogué por que siguieran entrenando, en realidad algunas de las jugadoras tenían un nivel que no había visto en otros equipos en los que había estado y me parecía que era una buena oportunidad para proponer otras formas de entrenamiento que no necesariamente se ajustaran a modelos estandarizados. Creo que fui convincente porque el equipo femenil se

mantuvo y aunque no cambiaron los gestos de desigualdad, sí aparecieron otras formas de relacionarse que no estaban basadas en el prejuicio.

De aquí en adelante me dediqué a trabajar con las tres escuadras de la organización deportiva, pero con especial énfasis en el equipo varonil principal, a ellos los estaban preparando para comenzar a competir y tenían rutinas de trabajo más estrictas. Axa y Goru me comentaron que buscaban invitar a personas profesionales, que tuvieran también una cierta estabilidad mental y emocional para poder rendir en el equipo: “ya te irás dando cuenta por qué decimos esto… es que aquí todo el tiempo aparecen problemas que deben resolverse en el momento, no podemos dejar nada para luego”.

El primer problema era establecer la marca del equipo. A diferencia de lo que había encontrado en los otros equipos, Axolotitos tenía dos patrocinios, el primero de un gaming center y otro de un local distribuidor de PC´s, ambos en la ciudad de Puebla. Los patrocinadores habían dado dinero para playeras del equipo y una parte de ese dinero se reservaba para inscripciones a torneos o cualquier otra emergencia de la organización. Los jugadores y los miembros del staff teníamos un 20% de descuento en las compras que hiciéramos al distribuidos de PC´s y en el gaming center podíamos utilizar una máquina con comida ilimitada, siempre y cuando estuviéramos haciendo streaming desde su local.

A cambio, el equipo se había comprometido a hacer eventos de cosplay, torneos o encuentros con otros jugadores para que fuera más gente al gaming center, esto se mantuvo en pausa todo el tiempo que duró la Pandemia. Con el distribuidor de PC´s se acordó que su marca apareciera en todas las publicaciones del equipo: desde memes hasta streams, esto incluía también la playera y cualquier otro producto. Goru tenía este dinero guardado y lo recibía porque él había hecho el trato directamente con los dueños de los establecimientos. Nunca se hablaba abiertamente de cuánto dinero se recibía, cuánto se gastaba y qué tanto más se guardaba, solo sabíamos que no era suficiente o que era muy poco.

André, el analista del equipo varonil y a quien conocí por primera vez en esta junta, comenzó diciendo que nuestro trabajo era conseguir a más patrocinadores, hacer

publicidad, lograr que la página del equipo generara dinero a través de ese contenido. De hecho, el equipo entrevistó a dos streamers para que generaran seguidores de la página y pudieran conseguir patrocinios para el equipo. Axolotitos tenía perfiles en Facebook e Instagram, pero ambos se encontraban con muy poco contenido, para André el asunto era fácil: “tenemos de momento a 7 jugadores y 3 gentes de staff, eso significa que tenemos a 10 personas listas para trabajar en la creación de contenido, ahorita no habrá dinero, pero a ver… estamos encerrados en casa, no podemos hacer nada más, esto hasta puede servir de distracción”.

Para este momento, la página de Axolotitos en Facebook tenía 890 seguidores. La prioridad para André era hacer que los jugadores lograran reunir al menos a 50 seguidores cada uno, pero esto hizo visibles otra serie de dificultades de acceso. No todos los jugadores tenían una computadora diseñada para soportar el juego y hacer transmisiones de buena calidad, algunos no tenían cámara y otros ni siquiera tenían micrófono. También había jugadores que no tenían una conexión a Internet estable, todo esto dificultaba el plan de trabajo que imaginaba André.

Sin embargo, André pensaba que los jugadores con estos obstáculos podían hacer otras tareas, por ejemplo, lo que él llamaba “espamear”. El spam es básicamente un mensaje no solicitado, cuando recibimos en nuestro correo electrónico una publicidad para adquirir un producto que no hemos solicitado estamos lidiando con la presencia de empresas que envían spam. Para André espamear en el contexto del equipo, significaba publicar en horas del día específicas contenido relacionado al equipo en Facebook e Instagram, esto podía incluir memes, gifs, videos. También podía tratarse de mandar mensajes directos a usuarios para pedir su apoyo, escribiendo un mensaje breve sobre el equipo, sus logros, etc.

Esta era una de las posibles estrategias, algunos otros propusieron hacer rifas de periféricos, hacer mini torneos internos en el servidor de Discord, hacer dinámicas para regalar cosas, grabar videos de unboxings de productos, etc. Una de las campañas más populares para el equipo fue la de “stay home”, las estrategias publicitarias de este tipo se iban planeando dependiendo de la relevancia que obtuvieran en distintas plataformas sociodigitales. No todos los temas en tendencia

podían ser utilizados indiscriminadamente, era necesario que el staff fuera eligiendo los que se aproximaban a los valores del equipo o que fueran consecuentes con un mensaje de la organización deportiva en general: el cuidado de la salud, el valor del deporte o el respeto dentro de la comunidad de jugadores.

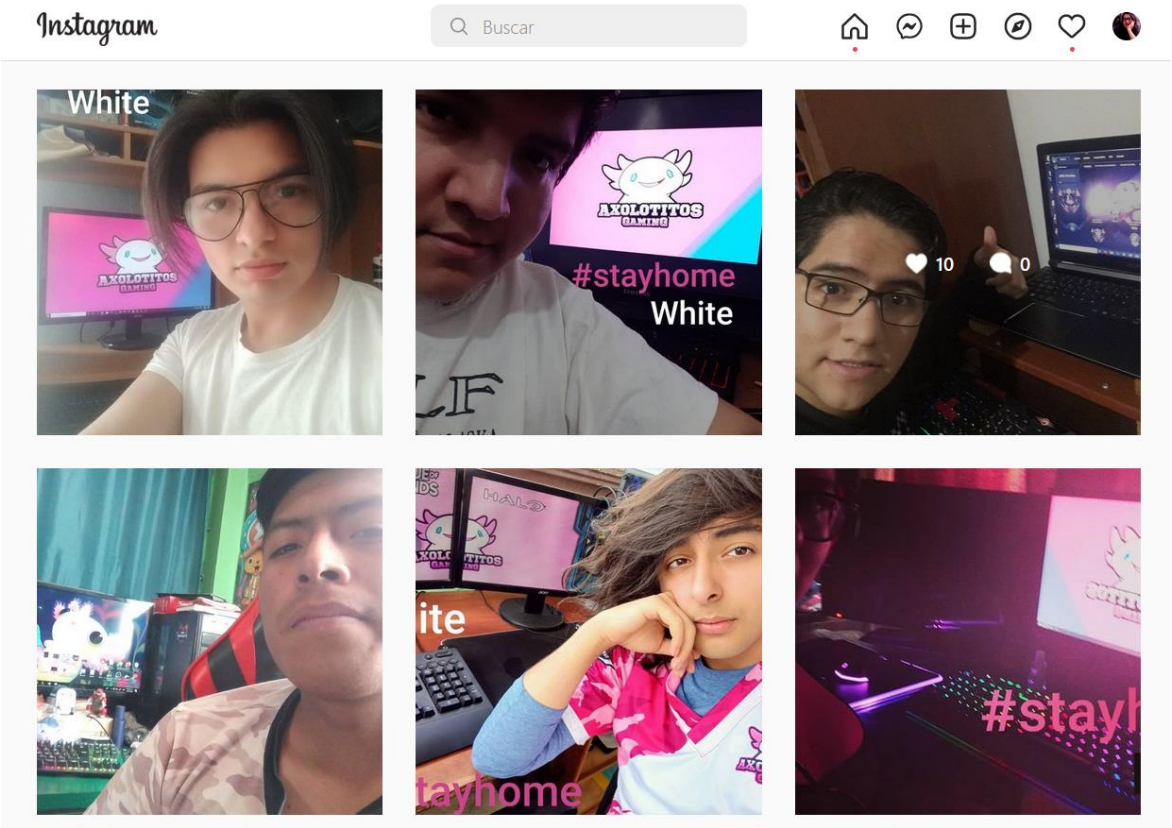


Ilustración 17. Captura de pantalla del perfil de Instagram del periodo en que el equipo publicó fotos de sus jugadores con el concepto de "stay home".

André insistía en que hacer esto era tan importante como entrenar y ganar torneos, la seguridad con la que decía esto tenía fundamento, él había logrado tener contacto con algunos organizadores de la LVP en Ciudad de México y le habían explicado que estos puntos se consideraban también como parte del éxito de un equipo. Si bien no se trataba de factores que definieran la admisión o rechazo de los equipos, tener una gran cantidad de seguidores se consideraba un punto extra que facilitaba

el proceso de selección de los equipos que podían convertirse en profesionales. Las empresas buscan esto porque los equipos se convierten en los medios para vender sus productos y es más fácil hacerlo a través de una comunidad que se va construyendo con estrategias como las que Axolotitos planeaba.

Durante una reunión para evaluar los avances y retrocesos sobre el proceso de construcción de marca del equipo, André comentaba: “quizá me vean mal por lo que voy a decir, pero tenemos que pensar en utilizar los medios, así como los usan los políticos… o sea hay que buscar actividades filantrópicas que lancen nuestra imagen ¿salvar gatitos? Pues a tomarnos la foto con el gatito antes y después de rescatarlo”. Para Axa y Goru había algo de frívolo en esta forma de pensar, para ellos estaba claro que necesitábamos que la gente notara que realmente trabajábamos muy duro todos los días para que el equipo creciera, pero hacerlo con esa publicidad engañosa era riesgoso. Axa contestó a André diciendo: “suena interesante… pero a ver nosotros no somos políticos, somos un equipo deportivo, en realidad sí nos interesa que la gente crezca y que lo haga con nosotros”.

Para André se trataba de que el nombre de Axolotitos apareciera en cualquier situación, lugar, objeto o transmisión a como dé lugar. Era muy importante para él plantear el asunto de cómo hacer para que la gente recordara el nombre, a las personas que estábamos ahí y de pensar constantemente con quién podíamos asociarnos para aparecer en más lugares. Goru era mucho más prudente, no estaba interesado en toda esa estrategia mercadológica de espameo de André, en su plan estaba la idea de registrar en el IMPI (Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial) el logotipo del equipo. Ya había logrado registrar el nombre del equipo y parte del dinero de los patrocinadores se utilizaría en la actualización de ese proceso.

Tener esta documentación proporcionaba también más certeza sobre el rumbo del equipo, estaba claro que para Goru -como fundador del equipo- no se trataba de un pasatiempo, de hecho, estaba buscando tener poder legal sobre Axolotitos como marca. En ninguno de los casos anteriores había encontrado una situación como esta, me daba la impresión de que pensar en todas estas formas para monetizar la marca era un asunto necesario, pero los equipos no siempre tenían el capital para

hacerlo, aunque tampoco se buscaba como lo hizo el fundador de Axolotitos. Este es quizá el mayor acierto de Goru, había logrado juntar una cierta cantidad de dinero de los patrocinios para poder pagar el registro ante el IMPI y esto le otorgaba más seriedad cuando presentaba su equipo ante otros.

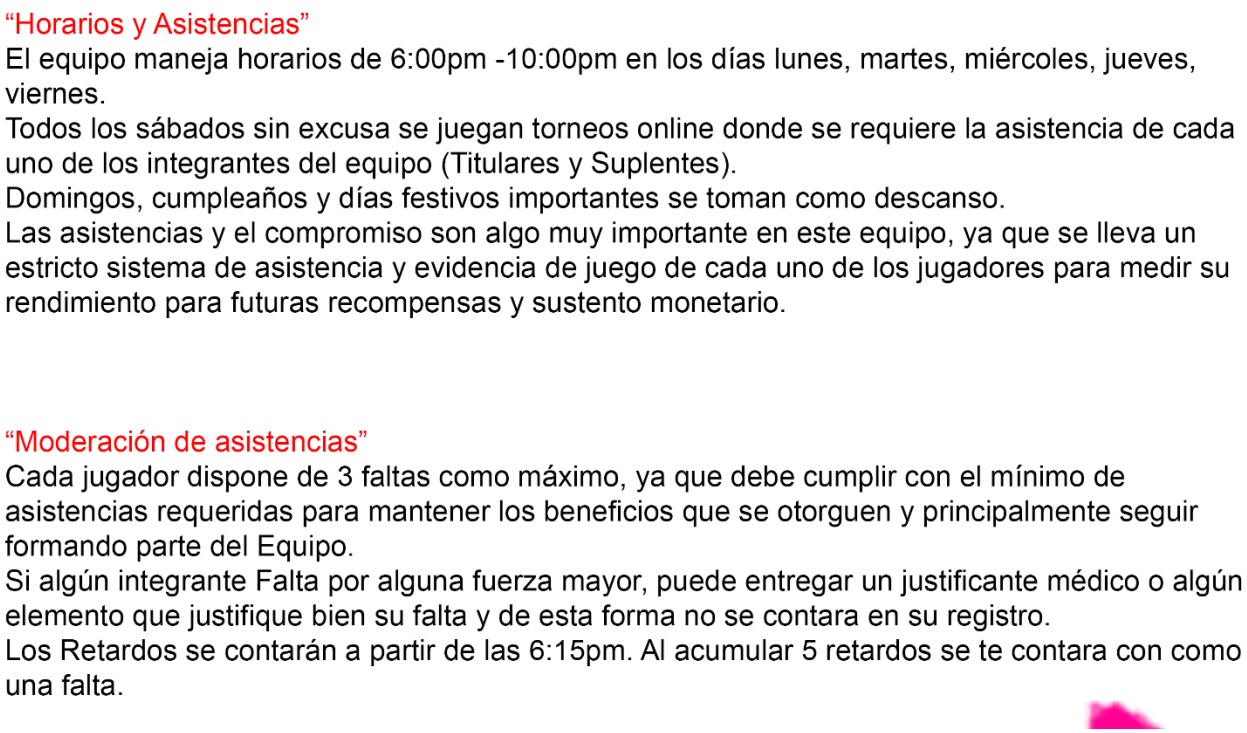
El valor de cuidar a los jugadores

Recién comencé mi trabajo con la escuadra varonil principal recibí tres documentos iniciales: un reglamento donde se describían los horarios de entrenamiento, el sistema de medición de asistencias, la importancia de mantener una actitud competitiva y disciplinada, así como un pacto de exclusividad con el equipo. Un manual de 85 páginas con todos los detalles necesarios para poder guiar a un jugador. El texto contenía la explicación de muchos conceptos que había tenido que aprender sobre la marcha, desde el funcionamiento del sistema ELO del juego, el sistema de rangos hasta los roles o posiciones, sin embargo aparecían capítulos donde se hablaba sobre la mentalidad correcta que debía tener el jugador, el funcionamiento de la conexión ethernet y su relación con la velocidad de respuesta del juego, conceptos básicos de mecánicas y estrategias así como problemas y errores que los jugadores cometen regularmente.

Finalmente, un manual resumido creado por Axa -el entrenador principal del equipo- que sintetizaba los objetivos principales que debían cumplirse en todas las partidas, estos dos últimos documentos eran recursos pedagógicos que se utilizaron para la planeación y evaluación de actividades de los jugadores. El hecho de que el equipo contara con estos documentos facilitaba enormemente mi trabajo, había un campo de acción delimitado y se encontraba plasmado claramente en un texto que el entrenador y yo podíamos revisar cuantas veces fuera necesario. No se trataba de un manual que se siguiera a estrictamente al pie, pero al menos nos daba un marco de diálogo común sobre el que podíamos debatir y compartir puntos de vista.

Ambos manuales se habían diseñado de tal manera que no se veían afectados radicalmente por los cambios constantes del juego, aunque apareciera un personaje nuevo o cambiara una herramienta o arma, los jugadores siempre debían aprender

a *farmear*, *lasthitear*, *wardear*, controlar una línea o planear objetivos. Los jugadores deben aprender a observar qué es lo que permanece del juego, cuáles son los rudimentos que deben dominarse para convertirse en un atleta digital de alto rendimiento. Me parece que este es un tema importante porque supone aprender a observar el juego con cierta distancia que permita construir un ejercicio de reflexividad constante en el jugador.


“Horarios y Asistencias”
El equipo maneja horarios de 6:00pm -10:00pm en los días lunes, martes, miércoles, jueves, viernes.
Todos los sábados sin excusa se juegan torneos online donde se requiere la asistencia de cada uno de los integrantes del equipo (Titulares y Suplentes).
Domingos, cumpleaños y días festivos importantes se toman como descanso.
Las asistencias y el compromiso son algo muy importante en este equipo, ya que se lleva un estricto sistema de asistencia y evidencia de juego de cada uno de los jugadores para medir su rendimiento para futuras recompensas y sustento monetario.

“Moderación de asistencias”
Cada jugador dispone de 3 faltas como máximo, ya que debe cumplir con el mínimo de asistencias requeridas para mantener los beneficios que se otorguen y principalmente seguir formando parte del Equipo.
Si algún integrante Falta por alguna fuerza mayor, puede entregar un justificante médico o algún elemento que justifique bien su falta y de esta forma no se contara en su registro.
Los Retardos se contarán a partir de las 6:15pm. Al acumular 5 retardos se te contara con como una falta.

Ilustración 18. Una de las hojas de reglamento de Axolotitos Gaming.

Esto explica por qué buena parte de los entrenamientos consistía en ver y analizar repeticiones de partidas del equipo, especialmente aquellas donde habían perdido. Para los jugadores esta actividad era cansada y en ocasiones se percibía como innecesaria, Creemax -el mid del equipo- protestaba diciendo que “esto no tiene nada de productivo, yo aprendo más fácil haciendo las cosas”.

Para Axa, esta idea representaba el tipo de actitud que debía eliminarse de los jugadores porque reflejaba una incapacidad para escuchar los errores y una cierta inmadurez. Me parecía también que para los jugadores predominaba la idea de que entrenar significaba jugar una y otra vez hasta acumular una mayor cantidad de

victorias, lo que demostraría que estaban avanzando y que cada vez se encontraban más listos para competir en cualquier torneo o competencia. Un atleta digital especializado en League of Legends, en cambio, requiere pasar por mucho tiempo de autoobservación, donde pueda describir su proceso mental al momento de tomar una u otra decisión. Esta insistencia de Axa por la reflexividad del jugador, me parece que encapsula la diferencia fundamental entre un jugador casual y un atleta: el segundo es consciente de su forma de pensar y reaccionar en el juego.

	jun-08	jun-09	jun-10	jun-11
18:00	Análisis de partidas	Platica / presentación	Conocer a los campeones	Conocer a los campeones
18:30	Análisis de partidas	Control de oleadas (teoría)	Composiciones básicas	Actividad de farmeo 2v1 (W, B, P)
19:00	Análisis de partidas	Control de oleadas (práctica W, B, P)	Composiciones básicas	Teoría pocisionamiento de acuerdo al rol
19:30	Análisis de partidas	Control de oleadas (W, B, P)	Ejercicio de diveo (W, B, P)	Farmeo + pelea por objetivo
20:00	Actividad de farmeo (White y Purple)	Teoría de diveo	Scrim	Flex
20:30	Flex (sin comunicación)	Flex (MISMA COMPOSICIÓN O LA MÁS CERCANA)	Scrim	Flex
21:00	Análisis de partidas	Flex (MISMA COMPOSICIÓN O LA MÁS CERCANA)	Scrim	Juego de integración (W, B, P)
21:30	Análisis de partidas	Análisis de partidas (W) LOS OTROS DOS EQUIPOS FLEX	Scrim	Juego de integración (W, B, P)
22:00	Análisis de partidas	Análisis de partidas (W) LOS OTROS DOS EQUIPOS FLEX	Scrim	Juego de integración (W, B, P)
		En este día empiezan los cuartos del torneo Hyperx, por lo que hay que decidir qué día lo jugamos		
		Debido a esto las actividades de los siguientes días pueden sufrir modificaciones		

Ilustración 19. Planeación de Axa, podemos observar que la sesión de entrenamiento del día 8 de junio estaba dedicada casi totalmente a analizar partidas del equipo. Semanalmente Axa entregaba archivos de Excel con actividades detalladas para los equipos.

Para Axa y Xanis la repetición era la base de la formación de los jugadores, cada semana las planeaciones que compartían al staff mostraban una cierta cantidad de actividades que los jugadores debían hacer, para después evaluar y repetir con los cambios necesarios con base en los comentarios y observaciones que se hicieran. Podemos ir viendo ya una situación donde solían generarse tensiones entre los jugadores con Axa y Xanis, está claro que nadie disfruta ser objeto de crítica y menos cuando esto se hace de manera pública, frente a otros compañeros y compañeras de equipo, sin embargo, para el entrenador y la analista este era un trabajo artesanal que si bien requiere mucho tiempo también mejora la calidad de los jugadores a largo plazo.

Con Axolotitos observé por primera vez una planeación de actividades que se seguía para medir avances y retrocesos con gráficas, pero también una serie de estrategias de enseñanza que Axa y Xanis habían desarrollado intuitivamente, ambos habían desarrollado una cierta personalidad frente al equipo. Después de un entrenamiento, Darck, uno de los jugadores, me comentó: “si te fijas como que cada uno tiene su personaje, Axa es el paciente que te explica con palitos y bolitas, Xanis es la regañona, luego siento que son como papá y mamá: uno te consiente y el otro te grita. Yo luego necesito más paciencia, así que me acerco más con Axa… aunque también me he cachado que a veces sí necesito mi buena dosis de regaños”.

En otra conversación con una jugadora sobre los entrenamientos, comentaba: “la verdad no me gusta trabajar con Xanis, siempre me está gritando y diciendo que lo que hago está mal. Luego ya ni le hago caso, aunque sienta que tiene razón… por el coraje. A Axa sí me gusta más escucharlo, también regaña, pero es más tranqui para decirte las cosas”. En más de una ocasión los jugadores me contaron que había ocasiones en que no querían hablar de sus errores, ocultarlos o quedarse callados para no desgastar a Xanis. El gesto era “bueno” aunque era visto con desdén por la analista, quien insistía en corregirlos. Los entrenamientos basados en la repetición también contenían estas dosis de cobijo y regaño simultáneo, con esa estrategia de “policía bueno y policía malo”.

Los entrenamientos eran minuciosamente planeados, incluso para tener momentos de descanso, ocio y distracción. En cada sesión el entrenador y la analista evaluaban los avances y dificultades de cada jugador, sin embargo, esto no era percibido por todos los jugadores. Todo el trabajo de planeación permanecía oculto, lo que en parte hacía difícil que se tomaran en serio las actividades propuestas para cada sesión, pero también constituía un problema de comunicación. Cada cierto tiempo, Axa y Xanis se quejaban amargamente de que nadie valoraba el tiempo y esfuerzo que invertían y se preguntaban si valía la pena lo que hacían por los equipos.

A veces Xanis tenía la sensación de que los jugadores se comportaban como empleados y no tanto como amigos que se apoyan para lograr algo juntos: “chicos,

ustedes llegan, entrenan, a veces ni hacen caso a lo que decimos, se desconectan y se olvidan de todo hasta el siguiente día… estamos aquí porque todos queremos crecer juntos, yo no soy su patrona y ustedes no son mis empleados". Algunos jugadores tenían la sensación de que los entrenamientos se parecían a la escuela porque "venimos, nos dan ordenes, nos regañan si lo hacemos mal, nos califican y dependiendo los resultados nos felicitan o castigan".

Ser parte de Axolotitos era entrar en una dinámica donde se inculcaba la importancia del esfuerzo constante. Sin embargo, creo que esta idea no tenía sentido plenamente si no se consideraba el apoyo mutuo. Con Axolotitos noté lo importante que era escuchar a los jugadores, entender su situación personal e intentar equilibrarla con los objetivos del equipo. La acción de compartir este tiempo era fundamental para crear lazos de confianza y de respeto basados en una horizontalidad momentánea.

Llamo a esto "horizontalidad momentánea", porque en esta organización todos sabían su lugar, no había conflictos por la jerarquía impuesta para el funcionamiento del equipo. Los jugadores entendían sus tareas y roles, lo que debían hacer y por qué había que obedecer al entrenador y a la analista y viceversa. Al mismo tiempo, todos se pensaban como parte de un proyecto y con objetivos que solo podían alcanzarse colectivamente. En este sentido todos eran iguales, pero con rangos y tareas diferentes. Mi experiencia con equipos anteriores es que a veces los jugadores no estaban de acuerdo con esta decisión, lo que generaba muchas tensiones y conflictos por decidir quién debía tener el poder.

Me parece llamativo que Darck identifique las figuras de Axa y Xanis con las de papá y mamá respectivamente o que la jugadora incluso en la queja reconozca la atención que recibe de parte del entrenador. Xanis, la analista, también fomentaba este tipo de relación cuando a los jugadores los llamaba cariñosamente "hijos" o "hijos de mi vida" para llamarles la atención o regañarlos. Todos estos elementos reflejan un ambiente particular al momento de entrenar y, más importante aún, demuestran lo importante que es el trabajo de cuidados para la dinámica de entrenamiento de un equipo de deportes electrónicos.

El trabajo de entrenar a futuros atletas digitales no supone una gran inversión de trabajo físico, pero sí de explicar, llamar la atención, tranquilizar, guiar, contener. Es decir, se trata de actividades que suelen considerarse como arquetípicas del trabajo femenino, a diferencia del trabajo puramente corporal que suele considerarse como masculino (Graeber, 2020). Me parece que en estas actividades reside el verdadero valor que producen los entrenadores con los equipos, sin embargo, solía ser percibido por los jugadores como una obligación que se debía cumplir solo porque "esa era su función en el equipo".

Me interesa enfatizar este aspecto porque no había notado -hasta mi llegada a Axolotitos- lo importante que eran estas actividades que parecen no ser "productivas" porque no generan un valor económico inmediato. El trabajo del entrenador, la analista e incluso el mío como psicólogo del equipo está siempre dirigido a otras personas y requieren una buena dosis de comunicación, empatía y comprensión. Para Graeber (2020) estas tareas se convierten en trabajo cuando se mueven en una sola dirección, además de que buscan satisfacer un deseo fundamental: convertirse en atleta digital.

La importancia del trabajo de cuidados también nos permite comprender el nivel de empatía, ayuda y apoyo que se gestaba en las relaciones que mantenían los miembros de Axolotitos. Durante una sesión de entrenamiento, una jugadora me explicaba: "a veces ellos como guías deben ser duros, a mí personalmente me gusta cuidar mucho lo que le digo a mi equipo, siempre tengo en mente que los comentarios hirientes afectan cómo nos sentimos y cómo jugamos". La misma jugadora, quien poseía voz de mando en su equipo, comentó después: "me gustaría decirles que lo que pasa en LoL se queda ahí, eso no me define como persona, ni quién soy yo, si vengo aquí es porque esta no es una obligación, lo hago porque me interesa aprender con ustedes y que crezcamos juntas. No se conecten a entrenar a la fuerza, sean auténticas, háganlo por gusto".

Como veremos, había una búsqueda por lograr que las acciones estuvieran orientadas al crecimiento colectivo, me parece también que esta es la razón por la que este equipo logró mantenerse unido más tiempo: todos los miembros de

Axolotitos sentían una especie de compromiso que no estaba fundado en la obligación sino en la solidaridad.

Quien no se ajustaba a esta forma de trabajo generaba una distancia que a veces era irreparable. El caso de André, analista del equipo, es ejemplar para explicar esto. Durante una sesión de entrenamiento una de las jugadoras estaba particularmente distraída, esto provocó que su escuadra perdiera dos partidas seguidas. André comenzó a llamarle la atención y a decirle: “se me hace que hoy vienes muy hormonal, eso es lo malo de ustedes”. El comentario desafortunado y fuera de lugar provocó un silencio incómodo que se fue transformando en una actitud de rechazo a todas las observaciones que pudiera hacer al equipo. El problema era que la llamada de atención no reflejaba una actitud empática, sino una burla pública.

En contraste, Axa planeaba toda una actividad para hacer notar los errores de sus jugadores, después de enfrentamientos amistosos con otras organizaciones deportivas, los equipos se reunían en Discord para escuchar los comentarios del entrenador y la analista. Los jugadores con más antigüedad en el equipo terminaban guiando las sesiones de análisis utilizando pautas reflexivas que ya habían sido comentadas por Axa en otros momentos. Los jugadores veteranos enseñaban así a los más nóveles no sólo cómo debía jugarse o qué decisiones tomar sino también a pensar bajo una estructura planeada por el staff del equipo.

El entrenador simplemente iba guiando la reflexión, tocando puntos más específicos y profundizando sobre puntos particulares para la discusión en el momento. Sin embargo, con esta forma se creaba también una especie de linaje de pensamiento que comenzaba con Axa y se transmitía activamente entre los jugadores.

Lidiar con la frustración

El trabajo de Axa y Xanis era impecable, durante todo el tiempo de entrenamiento faltaron una o dos veces máximo y en esos casos dejaron actividades listas para los jugadores. En el apartado anterior he descrito que para ellos era difícil que los

jugadores no se dieran cuenta del esfuerzo que hacían, de hecho, para algunos equipos era bastante difícil apegarse a las planeaciones y cumplir con las tareas establecidas.

Algunos de mis reportes para el equipo describen detalladamente todas las actividades de castigo que los jugadores debían llevar a cabo para compensar cuando no entregaban tareas o no cumplían objetivos durante las sesiones de entrenamientos. Esto funcionaba de la siguiente forma: al menos una vez a la semana se realizaban prácticas de farmeo, ahí Xanis pedía que los jugadores alcanzaran una cantidad de oro específica -dependiendo el rol del jugador- en cierto tiempo. Cuando los jugadores no alcanzaban este puntaje estaban obligados a hacerlo en su tiempo libre, tomar una captura de pantalla con su resultado y mandarlo a Xanis. Si los jugadores no cumplían con esta actividad, entonces Xanis les pedía que hicieran las actividades del día y además terminaran la anterior, en caso contrario se les amonestaba con un strike, al reunir tres eran suspendidos del entrenamiento.

A veces los jugadores no cumplían con estas tareas, no porque no pudieran hacerlo, sino simplemente porque no querían. De hecho, comencé a notar momentos donde los equipos perdían a propósito las partidas y solían hacerlo de forma coordinada, lo que demostraba que tenían buena comunicación, pero habían decidido no jugar para ganar. A veces también buscaban hacer enojar al staff deliberadamente, especialmente a Xanis. Había un *estira y afloja* constante en la relación que los jugadores mantenían con el staff, esa mezcla de amor-odio los hacía trabajar con una fluidez envidiable o con una carga de ansiedad y resentimiento ineludible.

Quizá este fue uno de los principales problemas que tuvo el equipo durante su funcionamiento, la organización no alcanzaba una dinámica de trabajo estable, sino que cada cierto tiempo parecía que los jugadores saboteaban los planes de trabajo y, de paso, su propio avance en la curva de aprendizaje para convertirse en atletas digitales. Con frecuencia reaparecía el tema de hablar con los equipos para que se tomaran en serio el juego, que aprendieran a distinguir los tiempos de trabajo que los de “relajo”, como los llamaba Xanis.

Para el staff esta actitud de los jugadores era un berrinche infantil, comencé a notar que los jugadores solían desanimarse con mucha facilidad si perdían una partida, especialmente las que se planeaban amistosamente con otras organizaciones deportivas. Darck explicó en una de estas derrotas: “no entiendo por qué no sabemos perder, fíjense chavos, cuando vamos ganando nos reímos, hasta hacemos bromas y nos salen mejor las jugadas que inventamos en el momento. La cosa es cuando ya uno se murió y luego luego alguien se empieza a enojar ´¿ya ves cómo eres menso?´ y entonces ya no pensamos con claridad y pasa lo peor, que nos empezamos a quedar callados”.

Otro de los jugadores, el tirador del equipo, repentinamente había cambiado su actitud durante una partida desde el momento en que el equipo contrario lo mató por un error que cometió uno de sus compañeros. Después de la partida, comenzó explicando que: “me hace sentir chido que me maten, porque me hace pensar que me tienen vigilado porque estoy haciendo algo bien en el juego. El problema es cuando me muero por culpa de mi equipo, eso hace que pierda todo el interés en el juego… hay otra cosa que estaba pensando ¿no les pasa que piensan que si no mueren durante los primeros cinco minutos de la partida inmediatamente sienten que vamos a ganar?”.

La perspectiva de este jugador refleja una circunstancia particular en la que aparece la frustración, además que hace evidente una creencia sobre el destino del juego basada en una lectura peculiar sobre el desenvolvimiento del equipo durante los primeros cinco minutos, algo cercano a una superstición. Para los entrenadores es importante comprender estas ideas que acompañan la forma de jugar, se trata -como vemos- de otro nivel de lectura que los entrenadores deben tener presente para entender el desarrollo del juego y de sus jugadores.

Las creencias individuales se mezclan en los movimientos que el equipo ejecuta durante una partida, lo que supone una dificultad más para los entrenadores: ¿cómo crear consensos y lazos de confianza donde los jugadores compartan un entendimiento del juego que incluya las creencias e ideas que cada uno utiliza para pensar una partida? Cuando los equipos no comparten este nivel de comunicación,

los jugadores experimentan desconfianza y suelen tener dificultades para explicar su forma de pensar y resolver problemas durante las partidas, lo que nos lleva al síntoma de la frustración.

El manejo de la frustración es un asunto fundamental para tratar con el atleta de cualquier disciplina deportiva, en el caso de los jugadores de Axolotitos se había instaurado una incapacidad para aceptar los errores o de aprovecharlos para inventar estrategias nuevas. Parecía además que cuando el equipo ganaba era por un esfuerzo colectivo, pero no funcionaba así con las derrotas, ahí se buscaba a un culpable para atacar. Los equipos solían perder mucho tiempo haciendo esta cacería de chivos expiatorios y perdían de vista la posibilidad de aprender de los errores.

Comprender la raíz de la frustración nos ayuda a notar que, como ocurre con otras disciplinas deportivas, no basta con el perfeccionamiento de la técnica de juego sino que se hace necesario comprender las ideas y creencias que anteceden al acto de jugar en sí: cuando uno de los jugadores comienza a quedarse callado es señal de que está jugando desde la ansiedad individual y no desde el trabajo en equipo, que algunos jugadores se sentirán más tranquilos si los primeros cinco minutos fluyen sin que alguien del equipo muera, etc.

Gradualmente los equipos fueron cambiando esta actitud gracias a la guía de Axa, Xanis y la mía, aunque no logró ser eliminada por completo. Para los jugadores era muy difícil asociar la idea de perder con la de oportunidad de aprendizaje, en cambio seguía la dinámica de buscar culpables y regañarlos. La frustración es inevitable, nunca puede ser eliminada por completo, esto sería un objetivo sin sentido. Hasta cierto punto es saludable que los jugadores experimenten la sensación de que hay algo que no dominan o controlan, para algunos entrenadores esto era percibido como un excelente medio para forjar carácter y demostrar cómo sobreponerse.

Los entrenadores deben crear estas situaciones donde los jugadores puedan explicar lo que perciben del juego y de sus compañeros de equipo. Ante la presencia inminente de la frustración noté también lo importante que era el trabajo de crear situaciones donde los jugadores cambiaran su actitud, a veces bastaba con que el

entrenador gritara para llamar la atención: “¡deja de pensar! ¡calla tu cabeza! ¡actúa! ¡actúa!”. Otros jugadores necesitaban frases de motivación antes o después de las partidas, Axa y Xanis tenían un gran arsenal de ideas para hacer sentir mejor a los jugadores.

A veces se trataba de discursos improvisados y en otras ocasiones estaban pensados para llamar la atención sobre un tema en específico. Antes de competir en un torneo, Axa reunió al equipo en Discord y comenzó diciendo al equipo: “han trabajado muy duro para llegar aquí, es una buena señal que estén nerviosos, incluso que tengan miedo. El valor es temer, pero seguir de todos modos. Cuando uno siente miedo antes de competir es señal de que se lo están tomando en serio, no quieren quedar como unos tontos ahí… utilicen el miedo para sacar lo mejor de ustedes”. Se hizo un silencio solemne, los jugadores realmente estaban nerviosos, a Xanis y Axa les preocupaba que ganaran, pero más aún que el equipo lograra sobreponerse al nerviosismo propio de jugar en un torneo donde serían vistos por árbitros y por otros jugadores.

Xanis continuó el discurso diciendo: “el miedo no es malo, es natural, pero deben aprovecharlo para moverse, para crecer. El enemigo no es el miedo sino una mala actitud, estamos aquí para ganar y siempre deben pensar eso antes de entrar a competir. Haces lo que piensas y sientes, los resultados de lo que haces se convierten en quién eres al final”. Percibí en los jugadores una emoción intensa, una sensación de comunión: todos perseguimos lo mismo, estamos juntos en esto. Los entrenadores deben idear una forma de mantener un estado mental como este todo el tiempo, no solo en los momentos de competencia sino de entrenamiento cotidiano.

Sin embargo, para Axa y Xanis por momentos era cansado que los jugadores asumieran que la curva de aprendizaje de los entrenamientos solo se medía en función de las victorias que los equipos acumulaban y no de los procesos reflexivos -tremendamente necesarios- para entender que un atleta digital aprovecha cualquier oportunidad para mejorar su técnica, incluso o especialmente cuando ha sido derrotado por otro.

En sus trabajos de entrenador y analista, los escuché decir en repetidas ocasiones que preferían a alguien que trabajara duro y no a jugadores que se sintieran cómodos o confiados: “es la peor actitud que puede tener un jugador”. Un equipo que se deja llevar por la frustración también afecta el estado mental en general de toda la organización deportiva, sin embargo, eran Axa y Xanis quienes resentían de forma más directa este problema. En algún punto llegué a percibir que sentían indiferencia si uno de los equipos decidía boicotear su proceso de aprendizaje. Ellos también experimentaban frustración y no había alguien para motivarlos.

Profesionalizar el equipo o el trayecto de un proceso inacabado

El equipo de Axolotitos tuvo una gran cantidad de cambios de jugadores mientras estuve trabajando con ellos, sin embargo, había un grupo que permaneció reunido a lo largo del tiempo. Este núcleo tenía claro que el objetivo era convertirse en atleta de alto rendimiento, lo que facilitaba el proceso de entrenamiento.

La sensación de lealtad que suelen buscar otras organizaciones deportivas, Axolotitos la había alcanzado gracias a que la promesa de crecimiento personal, laboral y económico era congruente con los planes que Goru explicaba sobre el proyecto mercadológico para el equipo y esto daba seguridad a los jugadores de que se encontraban con una meta alcanzable. Aunque esto no evitaba que ocurrieran otras pequeñas formas de indisciplina, a veces los jugadores faltaban o llegaban tarde. Sin embargo, muchos de los jugadores coincidían en que valía la pena formar parte del equipo, en palabras de uno de los jugadores: “mira, yo ya pensé que aquí vale la pena quedarse, si lo hacemos todos juntos yo creo que hasta podríamos tener nuestra gaming house”.

La gaming house era un sueño anhelado por muchos jugadores, en parte por la emoción de compartir un espacio donde todo el tiempo pudieras dedicarte a algo que te apasiona, pero también porque representaba un medio para independizarse de casa de los padres. El éxito profesional no solo consistía en demostrar a la familia que el jugador podía recibir un sueldo por “pasarse tanto tiempo presionando botones frente a la pantalla” sino que era posible vivir fuera de casa haciéndolo.

En una plática que tuve con Xanis entendí esta situación. Después de preguntarle sobre cómo veía ella la idea de que el equipo se mudara y compartieran la experiencia de habitar una casa comenzó diciendo: “ufff… yo veo difícil que eso pase, la verdad…”. No era la respuesta que esperaba, pensé que estaría tan entusiasmada como todos los demás.

El problema que ella veía era que ninguno de los jóvenes había tenido la experiencia de vivir solos y de forma independiente: “o sea, no pueden arreglar problemas con sus compañeros por el Discord ¿cómo crees que le van a hacer cuando se vean la cara todos los días y falte pagar la luz o el gas y no todos cooperen?”. Xanis ya había vivido sola antes y ella había asumido los gastos que eso suponía, a pesar de que su familia podía ayudarla, ella había decidido enfrentarse a la experiencia de la independencia total de sus padres. A pesar de esta actitud, Xanis no desanimaba al equipo y cuando aparecía el tema ella simplemente se quedaba callada.

Por otra parte, el equipo seguía sin poder encontrar más patrocinadores, lo que limitaba cualquier planeación que quisiera hacerse en el futuro. El equipo tampoco estaba logrando ganar torneos ni posicionarse de tal manera que pudiera llamar la atención de otros equipos o empresas de tecnología. Faltaba mucha más preparación y eso suponía invertir más tiempo, mientras la Pandemia nos mantuvo encerrados pudimos seguir el ritmo de entrenamiento intenso, pero también algunos comenzaron a pensar que eso no duraría para siempre: “en algún momento tendré que regresar bien a la uni y tomar clases bien o capaz alguien va a tener que empezar a trabajar de otra cosa… quién sabe qué vaya a pasar”.

Aunque el equipo funcionaba relativamente bien, esto no era suficiente para que el equipo creciera profesionalmente. Ahora, a la distancia pienso que el proyecto de la gaming house fue un objetivo que ayudó a cohesionar al equipo, especialmente en un tiempo tan turbulento y caótico como lo fue el encierro durante el 2020 – 2021. Tener la idea de un proyecto como ese ofrecía la sensación de que podíamos hacer algo para alcanzar una meta común, tal vez esto fue lo que mantuvo al equipo motivado durante tanto tiempo.

El campo es una construcción

Me interesa destacar tres aspectos que marcaron el proceso de construcción del campo mediado: uno fue entender que las tecnologías digitales son fundamentales para establecer y mantener mi contacto con los informantes. En este sentido, el campo no poseía los rasgos tradicionales que podemos encontrar en otras etnografías, de alguna forma fue resultado también de esa adaptación a los ritmos y formas de uso propias de mis colaboradores. De haber rechazado la idea de trabajar en línea hubiera cerrado paralelamente la posibilidad de entender la cotidianidad del entrenamiento de estos atletas electrónicos y las creencias que sostienen la idea de que ese tiempo dedicado al videojuego, son de hecho, parte de una disciplina necesaria para profesionalizar esta actividad.

En segundo lugar, la sensación de mantener un equilibrio constante entre lo que estaba dentro y fuera de mi control en un campo que no está localizado en un único espacio demarcado geográficamente y al que tengo acceso desde una computadora. Se volvió necesario cambiar la organización de mi espacio de trabajo en casa y de adaptar la configuración de mi computadora y teléfono celular para estar presente la mayor cantidad de tiempo posible. Las condiciones en las que se fue desarrollando mi participación con los equipos me hizo notar lo importante que era tener estos aspectos técnicos resueltos y mantenerlos así. Por supuesto, ningún manual de metodología me podría haber preparado para estos ajustes y probablemente para la mayoría se trate de aspectos básicos que deben resolverse, sin embargo, en mi caso esta labor se volvió central para afinar la mirada y repensar alrededor de las herramientas teóricas que me ayudarían a hacer nuevas preguntas y encontrar posibles respuestas a un campo mediado por una serie de tecnologías.

Finalmente señalar que en campo siempre fue mejor mantener una actitud de curiosidad y apertura, en particular cuando me encontraba en situaciones incómodas o tensas, por ejemplo, cuando me equivocaba en alguna de las tareas o presenciaba discusiones en los equipos. Esto trajo otro tipo de tensión, aunque siempre busqué mantener una cierta horizontalidad con mis colaboradores, la

realidad es que entrar a un equipo significa ser colocado dentro de una posición dentro de la organización grupal, a veces con rangos que me distinguían de un jugador, de un entrenador y estos de un mánager. Más importante aún es no olvidar que estar haciendo una investigación doctoral fue -en un caso- lo que “me puso de nuevo en el juego” después de fracasar en el proceso de reclutamiento. Es decir, mi colaborador esperaba que yo asumiera una posición y que ejerciera un poder que se me otorgaría, de otra forma la dinámica de la organización deportiva se vería afectada.

Esto hizo que también tuviera muchas dudas sobre la forma en que podría acercarme a los jugadores, ese ideal de horizontalidad no podría realizarlo cabalmente y tendría que buscar otras formas en que me tuvieran confianza para entrevistarlos o charlar con ellos sin que se sintieran forzados por la distinción jerárquica. Mi estrategia fue aprender a ejercer esa autoridad y utilizarla a favor de la investigación, de tal forma que pude comenzar a entender cómo se va gestando una desigualdad dentro de los equipos que no necesariamente es nociva, de hecho, permite que exista un orden. Esto hubiera permanecido oculto para mí si hubiera perseguido el ideal de ser lo más transparente posible o lo más neutral y objetivo.

Estas situaciones también generaban dudas sobre si esta era la mejor forma para desenvolverme en los equipos, nunca asumí una actitud tiránica o de control exacerbado como la observaba en otros miembros del staff, pero sí me cuestionaba cada cierto tiempo si la forma que había adoptado era idónea. En este sentido, el trabajo de campo supone una dosis de improvisación y de tiempo para alcanzar una cierta madurez que permita reflexionar y complementar algún aspecto teórico que no había sido considerado antes. Cerwonka (citada por Deutsch, 2015) ahonda en este punto cuando nos explica que: “Las decisiones tomadas en un proyecto de investigación están conformadas por consideraciones intelectuales, prácticas y profesionales… están inevitablemente construidas sin toda la información y requieren un ajuste constante y coraje para seguir racional o intuitivamente nuestro mejor juicio”.

Las circunstancias de mi trabajo de campo parecen oponerse francamente a la perspectiva metodológica de Boellstorff (2008), más cercana a un marco boasiano donde se busca igualdad y complicidad en vez de jerarquía y distancia (como lo planteaba Malinowski). Sin embargo, esta es también una adaptación necesaria para entender el ideal de la organización deportiva, su funcionamiento y por supuesto, de los límites de dicho modelo durante la cotidianidad de los entrenamientos como incrustados en la transición de los videojuegos a deportes electrónicos. Con los equipos noté que no siempre podemos elegir las condiciones en que deba ocurrir nuestra colaboración en campo y que hay ocasiones en que somos colocados por nuestros colaboradores en lugares simbólicos que tampoco planeamos.

En contraste, coincido plenamente con la perspectiva de Boellstorff (2008) cuando explica que, durante la investigación etnográfica, todos los acontecimientos que ocurran ante los investigadores son válidos para ser estudiados por sí mismos. Ningún evento puede ser considerado como insignificante, cualquier conversación sirve para reflexionar puesto que cada interacción contiene significados profundos e implícitos sobre dominios culturales, género, el lenguaje, el uso del tiempo, las relaciones de poder, etc. Nuestro interés estaría centrado en notar cómo se integran.

Así, cuando H. revisaba mis notas y las evaluaba no se trataba de una actividad sin importancia, de hecho, estaba presenciando la puesta en escena de una maquinaría simbólica que activaba un dispositivo específico para evaluar el desempeño de un miembro del staff, el texto era un producto que se sometía a análisis igual que se hacía con la actuación de los jugadores, este proceso no era un requisito aleatorio sino que estaba articulado a un sistema que hacía funcionar a un equipo con aspiraciones a profesionalizarse. La revisión y corrección minuciosa de mis reportes forma parte de ese núcleo que corrobora la transición del videojuego a disciplina deportiva, sino ¿qué sentido tendría invertir tiempo en esta actividad? Por esta razón durante el trabajo de campo no observamos o participamos por separado, no son tareas excluyentes. Se trata más bien de notar que cuando se integran las dos

actividades en un solo movimiento tenemos la posibilidad de notar detalles menos obvios sobre el funcionamiento de las rutinas y el quehacer cotidiano.

Considerando este punto, me parece necesario resaltar que en esta investigación hay un trabajo más minucioso sobre la construcción del dato a partir de un trabajo de campo a profundidad. Me interesa, por lo tanto, integrar las experiencias de las personas, sus creencias, las dinámicas cotidianas. Este no es un estudio sobre una plataforma o un videojuego en sí mismo, sino más bien sobre cómo las personas adaptan sus prácticas en torno a una idea sobre lo que significa pensar un videojuego como una disciplina deportiva en línea.

Mi paso por los equipos semi profesionales nos demuestra que somos testigos de un proceso inacabado en muchos sentidos, en parte porque en el tiempo en que ocurrió esta investigación la escena de deportes electrónicos gozó de un crecimiento producto del discurso mediático y por el encierro derivado de la crisis sanitaria, también debido a que los jugadores nunca logran tener un ingreso de capital que les permita funcionar formalmente como una empresa, que es la máxima aspiración que tienen, lo que dificulta la tabulación de un posible salario.

La expectativa económica ocupa un lugar central en la idea de valor que tienen algunos jugadores sobre lo que hacen, la dificultad para traducir lo que saben en términos económicos aparece como una confusión que parece alejarlos de “vivir el sueño”. Extrañamente, el valor no se percibe en el trabajo de afecto o de cuidados que ocurre entre todos los que forman parte del equipo, se asume como si este fuera parte normal de los entrenamientos. Paradójicamente, el trabajo de formar a un jugador es quizá una de las actividades más largas y costosas, porque requieren mucho tiempo de atención que suele pasar desapercibido.

Capítulo 5. Experiencias de contraste. Cuatro casos de profesionalización

Desmitificar el ideal. Aprender otras formas de profesionalizarse

Casi al final de mi trabajo de campo noté que ninguno de los equipos con los que colaboré había logrado obtener una retribución económica por lo que hacían. Esto no significa que no hubiese ganancias de otro tipo, como he explicado en el capítulo dedicado a pensar la idea de valor, muchos jugadores se sentían satisfechos con la sola idea de pasar tiempo con personas que consideraban importantes, pero era inevitable notar que los casos de éxito son en realidad muy pocos. Durante esa misma etapa pensé que quizá yo mismo me había convencido de que la única forma de profesionalizarse era convirtiéndose en un atleta digital contratado de base en un equipo que compitiera regularmente en torneos regionales e internacionales.

Esto me condujo a revisitar mi diario de campo, esta vez interesado en los casos de jugadores que si bien no figuraban como estrellas ni gozaban de la popularidad que mis colaboradores admiraban, sí estaban logrando ganar dinero con base en su conocimiento sobre videojuegos. El trabajo de campo me había llevado a aceptar la perspectiva de mis colaboradores como la única y estaba ignorando completamente que la profesionalización supone un proceso vivo, cambiante y multiforme. En estas situaciones particulares hay también un aprendizaje, aunque con objetivos distintos. Me pareció necesario indagar en estos casos de contraste.

El regreso a mi diario de campo me hizo notar que los equipos retroalimentan una y otra vez la historia mítica del éxito profesional resumida en el jugador que logra una carrera simplemente conectándose a jugar y a competir regularmente, por lo que incluir las trayectorias profesionales de jugadores que no son atletas digitales también responde a mi inquietud por encontrar narrativas que complementaran las de los equipos a quienes acompañé.

Me interesaba compartir con mis interlocutores que todo el tiempo invertido podía ser útil para algo en el futuro, el conocimiento que habían ido tejiendo sobre el juego bien podía ser aplicado para otra actividad o trabajo. De alguna manera buscaba alentarlos ante la sensación de incertidumbre al futuro que muchos hemos experimentado. Esto servía también como una forma de intentar imaginar

colectivamente un cierre al ciclo de la profesionalización, hasta ese momento tenía claro cómo era la experiencia de entrenamiento, cómo ocurría y también cómo se transformaba con todos los cambios que experimentaban los equipos y ellos mismos. Aunque en mi experiencia en campo aprendí mucho sobre las expectativas de los jugadores, me parecía pertinente indagar más sobre cómo aparecían los videojuegos en los casos de quienes habían logrado profesionalizarlos.

Mi encuentro con cada uno de los jugadores que aparecen en esta sección ocurrió de forma esporádica, aunque rigurosa, mis conversaciones con ellos fueron grabadas y luego transcritas minuciosamente para lograr captar sus voces, inquietudes, ideas y formas de explicar sus proyectos con los videojuegos. En total realicé siete entrevistas, sin embargo, las tres que omití ocurrieron en circunstancias desfavorables: en una el entrevistado estaba ocupado subiendo de nivel una cuenta por la que había recibido un pago, en otra la conversación fue demasiado rápida porque ocurrió durante un descanso de trabajo de la entrevistada y en la última, la entrevistada estaba incómoda ante el hecho de que estuviera grabando la conversación.

No deja de ser llamativo de las primeras dos entrevistas, que, si bien las conversaciones no fueron fructíferas, nos siguen ofreciendo una imagen de cómo es experimentada la vida laboral por mis interlocutores: en el primer caso escuché que mi entrevistado tenía pendientes dos cuentas más para subir de nivel, por lo que recibiría un pago para poder comprarse más aditamentos para jugar. En el segundo caso, mi entrevistada intentaba conjugar su vida laboral como asistente administrativa de una empresa con su gusto por los videojuegos.

Está de más decir que no tengo una buena explicación de por qué no funcionó la tercera entrevista, en todo caso he de decir que el clima de la conversación fue tenso y estuvo marcado inicialmente por el nerviosismo de mi entrevistada y después porque yo mismo comencé a sentirme inquieto por no saber conducir la conversación. A pesar de esto, me parece importante señalar que mi entrevistada se encontraba en un momento de transición profesional, recientemente había hecho su examen profesional para licenciarse y estaba en la búsqueda de un empleo o de

entrar a un posgrado, mientras eso sucedía había decidido probar suerte siendo streamer.

Por otra parte, no puedo dejar pasar el hecho de que esto causó una total confusión en mí, me resultó muy difícil conciliar la idea de cómo alguien podía intentar ser streamer -una actividad donde es fundamental convivir con desconocidos de forma continua- y que yo no pudiese conversar fluidamente con la jugadora. Algunas semanas después corroboré que mi entrevistada en verdad se sentía cómoda hablando con extraños, chateando y haciendo bromas en vivo, un clima de soltura y confianza que no pudo ocurrir durante nuestra conversación.

De cualquier manera, en mi revisión de las palabras dichas por las/os entrevistadas/os encontré algo que en principio no buscaba, pero que terminó siendo fundamental para entender el proceso de profesionalización de los video jugadores y de quienes aspiran a convertirse en atletas digitales: la meta de ser un jugador estrella termina siendo más una carga que un estímulo, de hecho es probable que las y los jóvenes jugadores tarden un tiempo en descubrir que hay otras actividades donde podrían mezclar su gusto por los videojuegos y el trabajo. Considero que estas conversaciones me ayudaron a notar algunas de estas contradicciones y la gran cantidad de perspectivas que tienen los jugadores sobre lo que significa iniciar y mantener una trayectoria profesional (García Canclini, 1991).

Estos casos que aparecen a continuación representan otra parte de mi trabajo de campo, de mi ejercicio de acceder a lo que Quirós (2015) llama la “palabra en el mundo social”. En esta investigación, en general, mantuve un interés por destacar la voz de mis interlocutores, las ideas que comparto están atravesadas por una gran cantidad de diálogos en torno a lo que significa convertir el juego en parte de un proyecto profesional.

Las trayectorias de los jugadores que han logrado iniciar una carrera laboral incluyendo de alguna manera los juegos supone un punto de contraste, no solo para pensar sobre las técnicas corporales que los jugadores aprenden para agregar más valor a su trabajo, sino también para mostrar que los jugadores encuentran otras

formas de concebirse como profesionales, que llevan a cabo actividades valiosas para la industria de los deportes electrónicos y que van más allá de jugar excepcionalmente.

Historias personales

Para muchos de mis interlocutores, la afición por los videojuegos había comenzado desde antes de pertenecer a un equipo de deportes electrónicos, a veces gracias a amigos o familiares como hermanos, primos o tíos más grandes. En la mayoría de los casos los video jugadores comenzaron probando distintas consolas -desde el PlayStation, el Game Boy o la Xbox- hasta que llegaron a los juegos para PC. Una parte de mis interlocutores jugaba en casa, lo que significa que las familias invertían en la compra de consolas y juegos, pero también encontré casos de jugadores que asistían regularmente a salas de juegos donde rentaban consolas y PC´s por cierto tiempo.

Durante mi trabajo de investigación en la maestría noté que estos espacios poseen una gran importancia para las comunidades de jugadores, en parte porque concentran un entramado de artefactos tecnológicos, personas y prácticas donde se comparten distintos puntos de vista sobre lo que significa el juego y donde los jóvenes inician y mantienen distintas interacciones con otros. Tal como lo vi durante la maestría, estos locales varían dependiendo de las ciudades, así como su ubicación dentro de cada espacio urbano.

En la ciudad de Puebla, por ejemplo, mientras la Pandemia no obligó a los dueños de los establecimientos a cerrar, los gaming centers a los que asistían los jugadores permanecían abiertos las 24 horas solo los fines de semana, mientras que en la ciudad de México era más común encontrar establecimientos que funcionaban las 24 horas los 7 días de la semana. Por supuesto, esta situación cambia la organización del tiempo de juego, así como el tipo de redes sociales que cada jugador va estableciendo.

Los jugadores de los equipos con los que trabajé asistían con cierta regularidad a algunos gaming centers, aunque solo en casos de que se organizaran encuentros o eventos donde pudieran conocer a jugadores profesionales. No se trataba de clientes asiduos a los locales, sino de jugadores que están pendientes de las actividades de la comunidad, pero que no están presentes todo el tiempo en los gaming centers. Las razones de que esto funcionara así son variadas, en algunos casos estaba relacionado a la distancia que los jugadores debían recorrer para llegar a estos espacios, en otros por el dinero que se gastaba en la renta de las máquinas y para otros debido a que ir a un local de renta de máquinas significaba descuidar otras actividades, principalmente académicas.

Con el encierro obligado debido a la Pandemia, los jugadores utilizaban con más frecuencia las computadoras de casa, algunas en realidad dispuestas para hacer tareas escolares. De hecho, pude identificar casos donde las computadoras se ubicaban en espacios sociales dentro de la casa como la sala o el comedor, lo que significa que no se trataba de computadoras para uso personal o privado, sino que eran utilizadas por otro miembro de la familia.

La presencia de video juegos en casa no parece ser una situación excepcional para la mayoría de los jugadores con los que trabajé, como decía líneas más arriba, era común que, en la historia de acercamiento a los video juegos, fueran hermanos o primos más grandes quienes invitaban a los futuros atletas digitales a desarrollar una afición por algunos títulos, personajes o historias en general. En algunos casos, llevaba a los jugadores a investigar sobre juegos y consolas más antiguas, también a entender las características técnicas de cada aparato, su funcionamiento, a veces incluso su reparación. Saber qué tiene un control de Nintendo 64 dentro y qué lo distingue de un control de PlayStation 4 hasta comprender qué elementos componen a un Xbox360 o cómo mantener el espacio de almacenamiento para un funcionamiento óptimo son algunos de los elementos que constituyen la aproximación a los video juegos.

Durante mi trabajo de campo, todos dedicaban casi el cien por ciento de su tiempo a jugar *LoL*, pero para algunos jugadores el juego no resultaba tan atractivo al

principio. Uno de los atletas me comentaba: “cuando empecé a clavarme, jugaba mucho God of War en el play3, me acuerdo que jugaba el Ascension… o sea ve las gráficas de ese juego… ¡están súper perras! La neta yo veía esos juegos como de WoW y pensaba ´eso se ve chafísima, ¿a quién le gustaría estar jugando algo así?´ Nunca me hubiera imaginado entrenar para competir en un juego como LoL”.

Está claro que un juego como *God of War Ascension* posee unas gráficas mucho más atractivas y pulcras, a diferencia de las que podemos observar en la versión del mismo año de *World of Warcraft* como podemos notar en las ilustraciones 20 y 21.



Ilustración 20. Captura de pantalla de World of Warcraft: Mists of Pandaria, del mismo año en que fue publicado God of War Ascension. Notemos que el diseño de escenario y de los personajes es más caricaturesco.



Ilustración 21. Captura de pantalla de God of War Ascension. Notemos el nivel de detalle en el escenario donde se mueven los personajes.

De alguna manera, esta idea del jugador nos permite ver la diversidad de juegos que podemos encontrar en la actualidad, pero también el hecho de que algunos de estos títulos adquirieron popularidad pese a tener gráficas menos realistas. El título *God of War* está considerado como un juego AAA, es decir, se trata de un juego que está editado por una empresa grande y que aprovecha los mecanismos de mercadeo propios de las industrias culturales globales. El hecho de que el juego fuese desarrollado por un equipo perteneciente a Sony y distribuido con el soporte de la multinacional japonesa hace una gran diferencia en el diseño de ambientes, personajes, historias y en general de todo cuanto esté relacionado al juego.

En cambio, *World of Warcraft: Mists of Pandaria* fue lanzado por Blizzard Entertainment, una desarrolladora que había comenzado de cero 10 años antes. Hay una diferencia abismal entre Sony Interactive Entertainment y Blizzard, aunque fueron fundadas casi al mismo tiempo, es innegable el peso de la empresa japonesa. Sin embargo, los videojuegos independientes comenzaron a llamar la atención de las comunidades de jugadores debido a que ofrecían modos de juego

con historias y personajes que no encajaban en la oferta de las empresas más grandes.

Los desarrolladores de juegos como *World of Warcraft* o el mismo *LoL* comenzaron -como he explicado al inicio de este trabajo- a invertir más recursos no tanto en las gráficas -aunque eventualmente han ido mejorando- sino en organizar eventos competitivos presenciales. Este es el inicio de los torneos de deportes electrónicos tal y como los conocemos en la actualidad. Está claro que las competencias de videojuegos han existido desde el inicio de los mismos, pero no se habían organizado competencias donde los jugadores se prepararan metódicamente para competir y que hubiera un esfuerzo por insistir en el reconocimiento de los videojuegos como disciplinas deportivas. Me parece que este punto de inflexión es parte de lo que sorprende a mi interlocutor cuando dice que "Nunca me hubiera imaginado entrenar para competir en un juego como LoL".

El tema del acercamiento a los videojuegos también me permitió notar que existe una especie de competencia implícita para demostrar qué tan profunda es la pasión que cada uno experimenta con los juegos. Una de mis interlocutoras en esta sección me comentaba que "usualmente cualquier persona que se dedica a los esports, la mayoría te va a decir ´no, pues yo empecé con Atari en mil novecientos quién sabe qué cosa o mi primera consola fue Nintendo 64´".

Parece que mientras más antigua sea la referencia más aumenta el estatus del jugador, de su conocimiento de los juegos, sistemas y consolas. De alguna manera, este aspecto me hacía pensar que casi todo puede convertirse en una buena razón para competir: comparar quién conoce más juegos antiguos, quién conoce más consolas, quién identifica a más personajes y sus historias, etc.

No todos los casos se aproximaban a esta forma narrativa, la misma interlocutora me platicaba que su aproximación a los videojuegos fue con *Age of Empires* y *The Sims*, el primero un juego de estrategia y el segundo uno de simulación social. El hecho de que sus padres hubiesen comprado una computadora para la familia hizo que ella buscara qué otras cosas podía hacer con la máquina, una de estas actividades fue jugar. Pasar tiempo frente a la computadora era percibido por la

familia como algo que le ayudaría en su desempeño escolar: “luego mis papás me dijeron que les parecía bien que estuviera tanto tiempo con la computadora, en mi escuela tenía clase de computación, pero la neta no me enseñaban nada… creo que yo aprendía más jugando y viendo qué pasaba si le apretaba por aquí y por allá”. Como veremos, los videojuegos pueden ser percibidos como un medio que favorece el desarrollo de habilidades técnicas, pero también pueden provocar dudas e inquietudes en la familia.

En buena parte de mis entrevistas noté que el interés por los videojuegos crecía una vez que los jugadores descubrían que había un ambiente competitivo más formal, con espacios destinados a competir, con transmisiones globales y, claro, bolsas de premios. Poco a poco, los jugadores van aprendiendo cómo funciona la escena de los deportes electrónicos local, en algunos casos aparece un entusiasmo generalizado por formar parte de un equipo, a veces incluso por crear uno y dirigirlo. Hay otros jugadores que descubren lo importante que es organizar eventos, buscar patrocinios y generar vínculos comerciales entre torneos y marcas.

La idea de convertirse en un atleta digital, de competir profesionalmente no surge espontáneamente, podríamos pensarlo como un punto de llegada que integra todo un proceso de descubrimiento-apropiación tecnológica que siempre está mediado por alguien más. Para mis interlocutores el juego tiene un lugar central en su día a día, como parte de los distintos equipos de deportes electrónicos, escuché en repetidas ocasiones que los jugadores organizaban sus actividades diarias para tener tiempo de juego, especialmente durante la Pandemia. Había quien debía cumplir con una cierta cuota de deberes en casa, barrer, lavar trastes, cuidar a hermanos o hermanas más pequeños; otros debían además hacer tareas escolares. El juego aparece inserto en un entramado de actividades establecidas por la familia y a veces negociadas con los padres.

Cuatro casos para contrastar las formas de profesionalización imaginadas por los video jugadores

Cada jugador va haciendo un esfuerzo por integrar los videojuegos a su vida diaria de muy distintas maneras. A veces buscando de qué forma los videojuegos pueden contribuir a su desarrollo académico, en otros casos construyendo lazos profesionales. Me interesa presentar los casos específicos de cuatro líderes de la comunidad de jugadores de LoL: K., A., B. y V., sus experiencias contrastan con las circunstancias de los jugadores de los equipos semiprofesionales, de hecho, ninguno de ellos se dedica a competir como atleta digital. Sin embargo, sus historias son ilustrativas para comprender la forma en que los video jugadores inventan formas de hacer del juego una actividad profesional. Por otra parte, me parece importante contar con estas experiencias puesto que la situación de los equipos amateurs y semi profesionales representa un proceso de profesionalización que no logré ver concluido.

Caso 1. La profesionalización comienza con un proyecto intelectual

K. es una de los principales líderes y organizadoras de la comunidad Esports de una de las principales universidades del país. Después de regresar de un torneo de *World of Warcraft* en Blizzcon, en Estados Unidos, se preguntó por qué en México no había una escena tan grande como la que había observado allá: “Yo dije "¿Cómo es posible?" O sea, ellos tienen compañías de teléfono metiéndole dinero a Blizzcon tienen compañías de autos metiéndole dinero a equipos. ¿Qué está pasando en México? Y empecé a buscar más artículos y dije "es que ya sé por qué... No está academizada. No hay académicos"... Académicamente nada en materia de esports. A nadie se le ha ocurrido decir "se pueden hacer ciencias de los deportes electrónicos". A nadie. Y había indicios de que esto estaba comenzando”.

De ahí en adelante, K. convirtió esta falta en un objetivo que debía alcanzar la comunidad de videojugadores mexicanos. El principal problema que ha enfrentado en su historia con los deportes electrónicos es lograr que las personas -a veces los

mismos jugadores- “acepten que los esports son un negocio serio y que va para largo”. Esto ha significado invertir una buena cantidad de tiempo en organizar conferencias, charlas y demás eventos académicos a la par que concluye sus dos licenciaturas.

La preocupación de K. la llevó a buscar empleos en la industria de los deportes electrónicos, trabajando en distintas áreas, desde ser árbitro profesional hasta escribir reglamentos y ser player support durante los eventos profesionales con Riot Games, la empresa desarrolladora de *League of Legends*. Sin querer, K. me explicaba que terminó haciendo más cosas que no hubiese imaginado: “he tenido que aprender hasta diseño gráfico para promocionar eventos y todo eso me ha servido para manejar a la comunidad a través de Facebook”.

Organiza una comunidad de jugadores para una universidad que recibe a jóvenes de todo el país. Supone un trabajo bastante complicado, al inicio de la carrera de K., explicaba que: “hacer torneos no era difícil, ya sabía hacerlos, llegué a manejar torneos con más de 130 equipos, ¿sabes? O sea, sí me la rifaba… la cosa es que yo sabía que podíamos hacer algo más grande y serio”. Organizar un evento de tal magnitud terminó por llamar la atención de Domo, líder de la comunidad de LoL en México.

Al principio parecía que esta vinculación con LoL México y el poder de convocatoria iba a ser suficiente para que la universidad aceptara que estas actividades merecían apoyo institucional, además el objetivo estaba claro para los jóvenes estudiantes interesados en los videojuegos: “Y comenzamos con un grupo de 20 personas reunidos en Ciudad Universitaria diciendo como "bueno, ¿a ti qué te gustaría? no, Pues a mí me gustaría que hubiera torneos otro, a mí me gustaría que hubiera becas por jugar, a mí me gustaría que CU tuviera un espacio donde pudiéramos reunirnos a jugar".

Sin embargo, esto también representaba un problema de perspectiva, en palabras de K.: “la respuesta de todos era a jugar y nadie quería competir. Siempre se han visto los videojuegos desde un lado más lúdico y eso también fue muy difícil para poder hacer la transición de un videojuego a un deporte ante autoridades

universitarias". Para K. fue necesario que los jóvenes se dieran cuenta que no podía tratarse de pedir apoyo institucional solo para jugar, había que ofrecer algún tipo de resultado.

K. se dio cuenta que muchos de los proyectos estudiantiles tenían un gran poder mediático, los jóvenes sabían manejar muy bien las plataformas sociodigitales y cómo transmitir a través de ellas una idea o un mensaje específico, pero muchas de esas ideas no tenían fundamento, a veces ni siquiera se llevaban a cabo: "yo vi que su problema era que hablaban muy bonito, pero luego sus torneos salían súper mal… y eso salía así porque no tienen visión deportiva, de planeación, de organización". Hacer un torneo no es solo tener a muchos equipos inscritos, sino mantener una relación profesional con ellos para poder exigirles un comportamiento igual de profesional: "necesitamos aprender a cubrir todas las necesidades de un equipo, desde asuntos de configuración de las máquinas hasta tener protocolos de comunicación con árbitros, equipo técnico, de transmisión, casters, sin contar todo el trabajo de publicidad… pero vaya, tenemos estudiantes de todas esas carreras que se quieren dedicar a esto ¿no?".

Gracias a la experiencia laboral que K. fue realizando en distintas empresas, se le ocurrió que podía solicitar su apoyo para demostrarle a sus profesores que la idea que tenía en mente era realizable: "Le pedí a uno de mis ex jefes que me redactara una carta dirigida al director de deporte de la universidad, donde le explicara que los esports universitarios ya existen". La carta llegó y el director le pidió a K. que expusiera en repetidas ocasiones qué eran los deportes electrónicos y a hacer actividades de apoyo en general, la saturación fue tal que K. tuvo que perder un semestre porque estaba convencida de que esta era la forma de agregar un nivel de seriedad al tema de los deportes electrónicos y su relación con el ámbito universitario.

Las exposiciones de K. iban acompañadas de preguntas propias de una perspectiva adultocéntrica, cuestiones como ¿qué es un deporte?, ¿qué es una disciplina deportiva? O ¿quién practica los deportes electrónicos? Sin embargo, K. se pensó a sí misma como una especie de mediadora entre los académicos adultos con el

poder para apoyar esta actividad que no comprendían y los jóvenes apasionados por jugar, pero sin las herramientas para explicárselas a un adulto: “Esa experiencia me llevó a darme cuenta que los documentos que explican estas cosas fueron redactados por primera vez en Japón, lo que significó ponerme a traducir textos que no podía leer porque yo no sé hablar ese idioma”. La traducción de K. fue entonces en dos sentidos, primero esa de literalmente pasar del japonés al español, en segundo lugar -y quizá la más importante- la de intentar poner en el mismo canal de comunicación a académicos adultos y jóvenes estudiantes.

K. notó que podía haber competencias de otros juegos, como los de baile, además de los clásicos de disparos, peleas o estrategia. Por supuesto, esto significó comenzar a desarrollar manuales donde se explicara la pertinencia de estas actividades como deportivas y cómo podrían involucrarse entrenadores de cultura física en la formación de atletas digitales universitarios. Estaba claro que para los académicos el punto era cómo poder justificar el encuentro y la combinación de algunos principios de los deportes tradicionales con estas nuevas disciplinas deportivas y cómo harían K. y su equipo de trabajo para desarrollar modelos de trabajo que fueran congruentes. basquet

El argumento que utilizó K. para conseguir el apoyo institucional fue explicar que no todas las personas pueden practicar los deportes tradicionales como fútbol, básquetbol o tenis por diversas razones, los deportes electrónicos pueden ser una opción para integrar a jóvenes que quieren formar parte de un equipo deportivo: “el tema es quitarle de la cabeza a los jóvenes que no se trata de estar sentado horas frente a la pantalla, hay una disciplina y hay reglas”.

Después de organizar una mesa directiva para presentar un proyecto de trabajo para la universidad, la institución decidió dar el visto bueno a la idea de tener un equipo de deportes electrónicos. Sin embargo, ahora había otro problema: ¿con quién iba a competir este equipo? La universidad pidió a K. y su equipo de trabajo que impulsaran la creación de equipos en otras universidades, de tal manera que pudiera organizarse un torneo interuniversitario. Esto le daría consistencia a la idea

de que existe una disciplina deportiva nueva y la prueba sería la competencia entre estudiantes de distintas instituciones.

El objetivo de K. no era únicamente que estos eventos ocurrieran, sino que los estudiantes pudieran solicitar apoyos económicos por ser atletas digitales. K. sabía que la universidad además tenía convenios con algunas empresas de software, entre ellas Microsoft, así que no era tan descabellado buscar patrocinios para la organización de torneos, así como de apoyos a estudiantes. Todos estos planes tuvieron que ser pausados debido a la Pandemia.

K. tenía claro que la Pandemia era una ventaja porque iba a permitir que se organizaran más competencias en línea: “de hecho iba a salir un poco más barato para la universidad porque no tendrían que darnos ningún recurso, utilizaríamos las consolas y conexiones de los mismos estudiantes, aunque eso tenga también sus desventajas… la cosa es que las instituciones luego no tienen visión, y nos cancelaron todo”. Al parecer la institución necesitaba una ceremonia de presentación de esta disciplina deportiva y de sus organizadores, sin el ritual de iniciación no se podía dar ningún paso.

El equipo de trabajo de K. decidió lanzar un torneo a pesar de la contingencia sanitaria, como una forma de demostrar a las autoridades que incluso en estas condiciones adversas era posible mantener a los jóvenes interesados en una disciplina deportiva. La sorpresa fue que participaron estudiantes de distintas carreras, desde medicina, contaduría, ingeniería, derecho hasta odontología. La gaceta universitaria publicó este alcance y terminaron por convencer a las autoridades del poder de convocatoria que hay entre los estudiantes: “empezaron a compartir nuestros contenidos en sus perfiles institucionales, nos decían ´listo, ya ustedes son más de acá que de allá… ahora les toca hacer más cosas porque ustedes son la única actividad deportiva que podemos tener por ahora´”.

El proyecto de profesionalización imaginado por K. es particularmente interesante porque nos muestra lo importante que es el trabajo de gestión y organización de eventos donde puedan reunirse los jugadores. K. no se reconoce a sí misma como

una jugadora excepcional, pero entiende perfectamente lo necesario que es mediar para convencer a los adultos de una institución de educación superior.

Como podemos notar, el objetivo de K. por obtener un reconocimiento institucional de los videojuegos como deportes electrónicos requiere tanto trabajo como el de cualquier atleta digital que necesita entrenar diariamente. No todos los colaboradores de la red de trabajo de K. han resistido tanto tiempo persiguiendo este objetivo: “las personas se van desanimando, porque claro, no ves resultados inmediatos… o sea te estoy hablando de que llevo cuatro años trabajando en esto y apenas se puede ver un poquito de cambio. Algunos de mis compañeros si decían “¿pues a qué le estoy dedicando mi tiempo? No pasa nada. Pero yo me he quedado todo este tiempo y también he aprendido que lo importante es darse cuenta quién se queda, porque seguramente ellos serán parte importante de tu grupo de trabajo”.

Para algunas personas alrededor de K. todo este esfuerzo parece una necedad, mucho trabajo para nada. Sin embargo, pasar cuatro años trabajando en esto también les ha permitido gestar un cierto capital social y ganar mucha experiencia en la gestión de eventos. Nadie se esperaba que esta experiencia pudiera ser reconocida laboralmente, sin embargo K. me explicaba que: “muchos me preguntan que para qué le invierto tanto a esto, mi respuesta inmediata es que he podido ir a las empresas grandes a pedir trabajo. Un compañero y yo fuimos a Riot Games y dijimos ´somos coordinadores de eventos universitarios, no tenemos ninguna otra experiencia´. Riot vio nuestros números en Internet, desde la cantidad de seguidores, hasta las vistas en los streams. Riot estuvo interesado y nos dijeron que necesitaban gente como nosotros, porque sabíamos tratar con estudiantes que bien podrían convertirse en atletas profesionales”.

El proyecto de K. puede verse como una especie de plataforma de profesionalización, participar en ella te involucra en una gran cantidad de tareas, no hay una paga, pero uno puede convertir la experiencia ganada en ofertas de trabajo formales. Esto es lo que le da consistencia y sentido a todo el proyecto de academizar los deportes electrónicos, su profesionalización no proviene exclusivamente del disciplinamiento deportivo, sino de notar que hay otros aspectos

que la escena de los deportes electrónicos necesita que funcionen previamente, se trata de construir un marco común donde puedan moverse equipos, jugadores, torneos, apoyos y estímulos deportivos, programas académicos y de investigación, etc. K. lo explica así: “o sea, si tú quieres contratar a cualquiera de mi equipo de trabajo, puedes estar seguro que podrán desde organizarte un torneo, hacerte un reglamento, lidiar con patrocinadores, jugadores, hasta participar en el diseño y promoción en redes… conocemos toda la maquinaria, porque nosotros la hemos construido de cero”.

La entrevista con K. ocurrió a finales del 2020, en uno de los momentos más intensos de la crisis sanitaria debido al Covid-19, sin embargo, ella sentía que tenía mucho más trabajo que antes: “estoy a reventar de trabajo… imagínate, tengo que tomar clases y aparte todo lo que hago para esports, mi rutina generalmente comienza a las 7 de la mañana y duermo hasta las 2 o 3 dependiendo la carga de trabajo”. Por momentos me parecía que K. sentía que la gente no tomaba en serio su trabajo, quizá porque buena parte de este ocurría tras bambalinas, por supuesto es muy difícil notar qué hace exactamente una mánager de torneo o cuál es la responsabilidad que tiene quien está a cargo de hacer las transmisiones de las partidas. Se trata de actividades igual de demandantes, como la de entrenar diariamente y demandan una gran cantidad de tiempo y atención.

En el momento de la entrevista, el equipo universitario donde colaboraba mi interlocutora tenía el objetivo de escribir artículos académicos sobre deportes electrónicos. Su trabajo ahora estaba enfocado en encontrar a profesores que quisieran involucrarse y desarrollar proyectos de investigación sobre el tema, especialmente porque había una gran cantidad de estudiantes interesados en participar, incluso cuando se tratase exclusivamente de actividades extracurriculares. K. me repitió en muchas ocasiones que el futuro de los deportes electrónicos debía comenzar con tomarse en serio los videojuegos y la mejor manera de mostrar esto era estudiándolos con seriedad, de hecho, ella pensaba que quizá en un futuro hubiera líneas de investigación inter y multidisciplinarias dedicadas a los videojuegos. K. explica: “yo no veo como una locura que haya

después una carrera que se llame algo así como ciencia de los deportes electrónicos, o sea si existe ciencias del deporte por qué no iba a existir de los deportes electrónicos…"

La historia personal de K. parece alejada de la experiencia que tienen los jugadores que buscan convertirse en atletas digitales, sin embargo, su perspectiva es valiosa porque está fundamentada en su experiencia profesional con empresas de videojuegos. Mientras hablaba con ella tuve la sensación de que esto le había permitido construir una perspectiva más realista sobre lo que un jugador necesita para convertirse en un jugador profesional. Sobre las razones que limitan el crecimiento de la escena de deportes electrónicos en Latinoamérica, K. me explicaba que: "es muy difícil explicar hacia dónde vamos, si estuviéramos en Japón tendríamos acceso a una gran cantidad de estadísticas sobre los jugadores, torneos, entradas y salidas de dinero, aquí eso no existe… otro asunto que es problemático: tenemos que pensar nuestros proyectos en dólares porque si tienes jugadores que necesitan comprar juegos lo más pronto posible para entrenar o actualizaciones, generalmente esas betas aparecen primero en Estados Unidos".

Este es un aspecto que no había sido comentado por ninguno de mis interlocutores hasta ese momento, en parte quizá porque LoL se actualiza gratuitamente a través de la conexión a Internet, pero en el caso de títulos como FIFA o Madden, se vuelve importante pensar en tener acceso a estos juegos como medios para preparar mejor a los atletas que competirán después con esos títulos. Esto representa un factor de desigualdad de acceso, no todos los jugadores podrán conocer los juegos nuevos al momento en que son lanzados, lo que termina por afectar su desempeño y también su estado anímico. K. me explicaba que "algunos jugadores, que neta son súper talentosos, han dejado sus carreras porque se desesperan y con justa razón… uno de los chicos me decía que llevaba cinco años compitiendo y ganando en FIFA, pero seguía en el mismo lugar donde empezó… nada había cambiado".

Abandonar la idea de ser un jugador profesional es el peor de los casos, K. había encontrado jugadores y entrenadores que decidían viajar a otros países para buscar oportunidades laborales con su conocimiento sobre deportes electrónicos. La

mayoría de estos casos encontraba opciones de crecimiento profesional, esto hacía sentir mucha frustración a K.

Otra situación que K. encontraba con mucha frecuencia en su contacto con jugadores que competían profesional y semi profesionalmente era que, si recibían algún tipo de apoyo, estos no lo aprovechaban. Por ejemplo, en alguna ocasión K. logró conseguir el apoyo de la marca de desodorante Axe para patrocinar el torneo, en el trato que se hizo con la empresa ésta pidió que los jugadores publicaran una foto con el producto, podían hacerlo como quisieran, pero debía aparecer el jugador y el producto. La participación fue bastante baja: “los jugadores se sintieron ridículos haciendo esto, pero formaba parte de un trato comercial y ellos no estaban entendiendo que se trataba de un negocio… los deportes electrónicos son un negocio”. Los jugadores que no cumplían con el trato recibían multas que debían ser pagadas por sus equipos.

En otra ocasión, K. me explicaba que participó como asistente de un torneo de la Liga Mexicana de Videojuegos, en una de las competencias no llegó uno de los árbitros, en la jerarquía interna de la organización de los proyectos, es el director el que debe asumir la responsabilidad de resolver este problema: “y sabes qué pasó?” me explicaba K. “el director se quedó viendo así… sin hacer nada… y dijo ´no pues sin árbitro ya no se hace nada´ y echó abajo el torneo… ok, si eso hubiera pasado en un torneíto local pues órale… pero aquí teníamos a empresas grandes que estaban viendo cómo resolvíamos problemas”. Tal vez producto de la ingenuidad y la falta de experiencia, los jóvenes parecen estar aprendiendo cómo manejar y resolver buena parte de estos problemas que, para los casos que expone K., representan ya una inversión económica para alguna empresa.

El mismo ambiente de trabajo de K. la fue llevando a construir redes sociales o, en términos de Bourdieu, capital social que le permitió entender otros aspectos de las experiencias de los atletas digitales profesionales. Si bien el concepto de capital social nos deja ver cómo se construyen los círculos sociales de las personas y las formas en que luego esto se transforma en algún otro tipo de capital, también me interesa que mantengamos una actitud precavida.

La idea de capital social propone, al menos de forma implícita, que las personas calculan constantemente lo que ganarán al relacionarse con unas u otras personas, sin embargo, creo que esto es difícil de generalizar. En el caso de K., por ejemplo, notaremos que su relación con los atletas digitales profesionales iba desde mantener un lazo de amistad hasta uno amoroso sin que ella buscara conscientemente una ganancia personal. Resulta interesante notar la forma en que este tipo de capital se reproduce y mantiene a través de estos lazos, pero no termina de explicarnos tan minuciosamente por qué las personas deciden relacionarse específicamente con ciertas personas y no con otras. Me parece demasiado tajante pensar que la única razón sea la búsqueda de un beneficio personal, en todo caso mi sospecha es que se trata de un proceso que puede incluir ambos elementos: el de la búsqueda de una ganancia personal y el de la necesidad elemental de tener un compañero/a en el ambiente laboral en el que uno se encuentra.

La relación de K. con los jugadores profesionales era peculiar porque entendía el negocio de los deportes electrónicos, siendo ella árbitro, pero también porque mantenía una relación amorosa/sentimental con uno de ellos. A veces ella parecía fungir como consejera de los equipos, sin que obtuviera un reconocimiento sobre esta función. K. ahonda en esto explicando que: “yo recomendaba siempre que los equipos ampliaran la cantidad de personajes que podían manejar, en esta carrera siempre debes mantenerte abierto a aprender más y con más detalle sobre todo lo que esté relacionado al juego, claro… el entrenador se los decía y como que ni lo pelaban, pero cuando yo se los comentaba me escuchaban más en serio… yo se los digo porque eso he visto como árbitro, no porque quiera imponerles algo”.

Un aspecto peculiar de mi charla con K. es que ahí me di cuenta que los equipos amateurs y semi profesionales comparten algunas actividades de trabajo, incluso cuando no existe un manual sobre cómo deben funcionar los entrenamientos: “mira… los entrenamientos que yo vi son más o menos así: primero se hacen partidas amistosas, eso depende de los contactos y la disponibilidad de tiempo de los equipos, después todo el entrenamiento se trata de ver las repeticiones, analizar las jugadas y que el coach diga qué pasó, qué pudo hacerse diferente y al final los

jugadores tienen que subir sus cuentas personales para llegar a Gran Maestro". Aunque para mí fue una sorpresa notar que los equipos con los que yo trabajaba hacían casi lo mismo que los profesionales, también tiene sentido considerar que en un juego que propone un crecimiento tan jerarquizado, los jugadores desarrollen formas similares para subir su nivel.

Una diferencia radical entre los equipos profesionales y los amateurs y semi profesionales son el tiempo de entrenamiento, K. me explicaba que los equipos profesionales tienen rutinas bastante largas que suelen abarcar de 12 del día a 12 de la noche. Sin contar que después los jugadores suelen desvelarse para continuar jugando. Durante algún periodo de tiempo, la relación de K. con su pareja que jugaba profesionalmente fue desgastándose porque "se levantaba muy tarde, o sea… yo suelo empezar mi día a las 5 de la mañana y él siempre se iba despertando apenas a las 12 del día, era imposible no asistir a los entrenamientos porque estar en la gaming house te obliga a pensar todo el tiempo en entrenar… luego además no desayunaba, entonces sufría de dolor de cabeza constante y luego no hacía ejercicio físico entonces siempre tenía dolor de espalda y luego eso afectaba su atención o ya de plano ni le ponía atención al entrenador".

No me quedaba claro por qué un jugador profesional no podía tener una rutina de trabajo mucho más organizada o que mantuviera un estado de salud y actividad física idóneo para un atleta profesional. K. respondió tajante: "el problema es que no son profesionales… creen que ser profesional es ganar dinero por jugar, pero esa no es una actitud profesional… yo luego siento que son niños que creen que merecen todo en la vida solo porque son buenos jugando a un videojuego, pero eso no es ser un deportista, ese es el gran problema… mira cómo son los deportistas chinos, coreanos o japoneses, todos son respetuosos, saludan no solo al equipo contrario sino al staff, a los árbitros, ¡lo he visto con mis ojos! No son niños caprichosos".

De hecho K. notaba este contraste radical entre los equipos latinoamericanos y de otras regiones en detalles tan pequeños como el tipo de estiramientos que hacían antes de una partida, si tomaban agua antes, durante y después de las

competencias, la forma en que se comunican entre ellos y con su entrenador. Cada uno de estos aspectos revelaba para K. todo lo que faltaba en Latinoamérica, pero principalmente en México: “cuando los jugadores son profesionales, saben divertirse en las competencias, porque saben que han trabajado mucho para llegar a ese lugar… un mocoso que no es disciplinado en cambio siente que merece ese lugar y que deben tratarlo como rey, aunque juegue pésimo”.

Este nudo que presenta K. me parece que retrata minuciosamente cómo aparece el disfrute solo después del esfuerzo, la forma en que esto representa la noción de profesionalismo en un deportista y la razón por la que está justificado que un atleta digital gane tanto dinero como cualquier otro deportista de otra disciplina. La circunstancia de los jugadores amateurs y semi profesionales, por supuesto, es radicalmente distinta; sin embargo, aparece también un discurso similar relacionado al esfuerzo, la pasión y la dedicación total al juego. Por momentos pensaba que minimizar la figura del dinero era también una forma en que los equipos ganaban un poco de tiempo en lo que encontraban las estrategias adecuadas para conseguirlo, de la misma forma en que nadie dedica tanto tiempo a un juego para ser derrotado constantemente, nadie invierte tanto tiempo creando y manteniendo una organización deportiva para no ganar dinero.

La transición para ser un jugador profesional, de acuerdo con K., es primero pasar de ser un jugador amateur a uno colegial y de ahí comenzar una carrera con equipos más grandes y donde se pueda recibir una paga. Sin embargo K. piensa que el mayor problema que enfrentan los jugadores está en organización del tiempo. Un estudiante universitario tiene más problemas para organizar y utilizar su tiempo a diferencia de un jugador amateur. K. caracteriza a estos jugadores como quienes probablemente tienen un empleo de medio tiempo, lo que les permite dedicar su concentración en el juego. Un estudiante, en cambio, debe hacer tareas o prepararse para exámenes: “el trabajo del estudiante no termina cuando sale del salón, de hecho, me atrevo a decir que tendrá quizá hasta más trabajo que el *godínez* promedio”.

Sin embargo, esta escalada no es tan sencilla y tampoco ocurre de forma paulatina, en algunos casos lo más común es que los jugadores profesionales -cansados de las rutinas de trabajo tan extenuantes- busquen regresar al ámbito colegial o universitario. En los casos observados por K., se trata de jugadores profesionales jóvenes que decidieron abandonar sus estudios para perseguir una carrera profesional, tal vez sea esta la principal razón de lo que puede parecer un retroceso profesional, K. me explicaba que: “muchos jugadores son jóvenes que no viven con sus padres y comienzan a darse cuenta que en realidad si quieren seguir estudiando, estar con la familia o con la novia ¿no? O sea, regresar a una cierta normalidad”.

Esto representa para K. otro factor que no se cuida en el ámbito profesional latinoamericano: la salud mental y el estado emocional de los jugadores. Desde la perspectiva de K., los dueños de los equipos están más concentrados en ver el crecimiento económico de su empresa, pero descuidan el hecho de que los jugadores siguen siendo jóvenes que en algún punto pueden comenzar a cuestionarse si esta carrera vale la pena como para haber abandonado otros proyectos personales. En el proyecto de profesionalización que imagina K., con base en su experiencia, no solo los jugadores deberían recibir esta atención, sino también los padres o tutores de los jóvenes jugadores. K. va más allá y durante la entrevista planteó que los jugadores también deberían contar con un asesor financiero porque “los jóvenes son terribles para administrar sus gastos y es normal si piensas que nunca han vivido solos y no saben lo que cuestan las cosas”.

Desafortunadamente, en el ámbito semi profesional y amateur, no son muchos los equipos que planeen siquiera contar con un fisioterapeuta, un psicólogo o un nutriólogo. En parte por la falta de ingreso económico, pero para K. esto representa un problema de educación: “Los equipos deberían invertir en todo esto antes de querer ganar dinero porque ¿qué van a hacer cuando uno de sus jugadores se deprima o cuando empiece a subir de peso y se agite o se canse? Pues simplemente no va a rendir en los entrenamientos, no hay mucha ciencia al respecto…”, K. piensa que los jugadores asumen muchas de estas carencias como

parte natural del proceso de crecimiento profesional, al grado que pueden pasar por alto que están experimentando un tipo de explotación y cansancio que no debería ocurrir.

La perspectiva de K. nos muestra una forma en la que ella ha logrado transitar la escena de los deportes electrónicos en el ámbito profesional a partir de intentar academizarla, de obtener un reconocimiento de una institución de educación superior. Mientras escuchaba su experiencia también pensaba en lo importante que es para ella la idea de que profesionalizar el juego no significa únicamente ser un "buen jugador", sino que este proceso depende casi en su totalidad de factores educativos que involucran tanto a jugadores, dueños de equipos hasta los padres o tutores de los jugadores. K. está convencida de que sin este cambio será muy difícil lograr una escena deportiva no solo que sea rentable económicamente, sino que permita inculcar valores a quienes aspiran a convertirse en atletas digitales.

Caso 2. Descubrir y fortalecer algún talento relacionado a los videojuegos

Para el momento de la entrevista con A., estaba por terminar su carrera universitaria y tenía un puesto como caster profesional de *League of Legends*, además de ser creador de contenido para distintas empresas de tecnología o de cualquier otro giro que estuviera involucrado en deportes electrónicos. Sentado frente a la pantalla, se notaba inmediatamente que A. era elocuente, articulado y sabía cómo utilizar el tono de su voz frente al micrófono de condensador que tenía conectado a su computadora. En su cabeza resaltaban los audífonos Hyper-X diseñados especialmente para jugar y por la forma en que se movía era claro que tenía dos monitores que revisaba constantemente. Con su actitud tranquila y atenta, A. se balanceaba de izquierda a derecha en su silla ergonómica mientras escuchaba mis preguntas y me explicaba su entrada al ámbito profesional de los deportes electrónicos.

La entrada de A. a la escena de los deportes electrónicos está marcada por su gusto por LoL mientras cursaba la preparatoria, en realidad a él no le llamaban tanto la atención los videojuegos y menos un juego como ese: "mi amigo me invitó a jugar,

yo no sabía nada, pero lo primero que pensé fue ´no ¿cómo crees? ´ Yo no quiero perder mi vida ahí". A. sentía que podía "perderse" en el juego y que eso lo haría descuidar otras actividades, sin embargo, eventualmente aceptó la invitación de su amigo. Lo más peculiar fue que después ese amigo que lo había invitado decidió dejar de jugar, mientras que A. se enganchó a tal grado que empezó a pensar en cómo llegar al nivel competitivo. Lo peculiar de esta historia de A. sobre su entrada a los videojuegos es que este gusto no comenzó en su infancia, ni a través de un familiar.

Ver por primera vez la transmisión de un torneo mundial de LoL fue lo que cambió totalmente su perspectiva sobre lo que significaba jugar: "quedé apantallado… o sea ¿qué clase de producción es esta? Era un evento tan grande… me emocioné muchísimo al grado de decir ´no pues yo quiero un día llegar allá´ porque en realidad no jugaba tan mal". A. se dio cuenta que para eso se necesitaba mucho tiempo, especialmente para estudiar las actualizaciones del juego, además de entrenar y conocer a los personajes. Comenzó buscando videos en YouTube sobre el juego, viendo cómo le hacían otros jugadores más experimentados, pero durante la preparatoria no pudo entrar a tantos torneos como imaginaba, sin embargo, la inquietud ya estaba ahí.

Cuando A. entró a la universidad sus actividades cambiaron, había más responsabilidades y dejó de jugar un tiempo, aunque ya había alcanzado un nivel bastante alto en la jerarquía del juego. Durante el segundo año de la carrera conoció a Kc., un jugador de LoL que estaba promocionando una liga universitaria: "cuando conocí a Kc. estaba pegando propaganda de la liga y yo, un poco bromeando, le dije que por qué estaba pegando basura en la pared… Kc. comenzó a explicarme que era una competencia y que estaban dando un premio al ganador". La bolsa para el campeón de la pequeña liga de LoL era de tres mil pesos, una cantidad aceptable para un estudiante universitario que además tenía habilidad en el juego.

Kc. era líder universitario y en realidad no formaba parte de ningún equipo o de alguna comunidad de jugadores en el campus, simplemente estaba apoyando a difundir la información sobre el torneo, pero esto fue suficiente para reavivar el

entusiasmo de A. por el juego: “inmediatamente le pregunté que cómo podía hacerle para entrar y formar parte del evento, Kc. me dijo ´ahhh pues mira, puedes participar como jugador, o sea organízate un equipo y se inscriben o la otra es que me acompañes, de hecho, yo comento todas las transmisiones en vivo de los juegos”.

Después de escuchar a Kc. comentar los juegos y de compartir un tiempo con él en Discord para hacer las transmisiones y resolver todos los asuntos técnicos relacionados a esto, A. se dio cuenta que le llamaba mucho la atención esta actividad. Kc. empezó a considerarlo para que fuera a ver más transmisiones y que fuera familiarizándose con todas las cosas que debían hacerse para comentar los juegos: desde saber hacer las transmisiones remotamente, aprender a controlar las cámaras para seguir la acción de las partidas, identificar las habilidades de los personajes, etc. hasta que A. comenzó a narrar con un micrófono sencillo que había comprado en Steren.

Mientras narraba sus primeras partidas, A. se dio cuenta que podía aplicar algunas cosas que había aprendido en sus clases de canto: “es que no es nada más hablar a lo tonto o gritar… necesitas saber proyectar tu voz, manejar tu respiración, conocer tu micrófono y saber a qué distancia tu voz se escucha clara y sin distorsiones, todo lo que tenga que ver con el aire que sale de tu boca y termina convirtiéndose en una señal para el micrófono tú debes controlarlo”.

Afortunadamente las clases de canto le dieron algunas herramientas indispensables para entender todo esto. Este es un giro esencial que contrasta con las experiencias de los jugadores de cualquier equipo. A. se dio cuenta que le resultaba más divertido narrar que jugar, me parece particularmente interesante resaltar que esta actividad requiere también otro tipo de técnicas corporales, en sentido maussiano. Recordemos los objetos que rodean a A., especialmente su micrófono de condensador, sus audífonos, ambos elementos diseñados para tener mayor control sobre su voz.

El inicio de la carrera de comentarista, de aquí en adelante caster, de deportes electrónicos de A. comenzó como un juego: “yo empecé a narrar así sin saber muy bien qué onda… pero yo quería luego como gritar, darle emoción… Kc. me vio y

empezó a seguirme la corriente y como que ya hicimos la narración con tono más profesional, pero hablando como amateurs… o sea imagínate yo no me sabía los nombres de cada habilidad de cada personaje, entonces decía cosas como ´le acaba de tirar su R! SU R SEÑORES!´ pero eso hizo toda la diferencia".

Me interesa destacar esta idea de A., porque me parece que buena parte de los equipos amateurs y semi profesionales comienzan de la misma manera, especialmente en las posiciones donde no hay formación profesional previa: se juega a dirigir un equipo, a que se entrena a los jugadores, a que analizan partidas. En cambio, con los otros puestos como el de psicólogo, nutriólogo o fisioterapeuta, se espera que sepan cómo hacer su trabajo, aunque ciertamente puedo afirmar que en una industria como la de los deportes electrónicos todos los profesionistas necesitan aprender de cero.

Comenzar "haciendo como que" es fundamental porque en este momento podemos notar la porosidad de hacer algo como juego o en serio. ¿Qué hubiera pasado si Kc no le hubiera seguido la corriente a A.? Probablemente no hubieran sentido la confianza para gritar, emocionarse, es decir, aprender a proyectar su voz en momentos particulares de la partida, el juego de narrar adquiere matices nuevos mientras se expanden las fronteras de lo que podemos o no hacer con las personas que tenemos a nuestro alrededor. De alguna forma se comienza jugando, pero poco a poco van apareciendo cosas que se disfrutan hacer -por ejemplo, gritar cuando sucede algo importante en la partida- y que después se van formalizando a tal grado que A. siente que él y Kc. ya tienen un estilo de narración. Ambos narradores comenzaron también a tomarse en serio el juego.

Esto es bastante similar a lo que podemos encontrar en los equipos, de hecho, los entrenadores invierten una buena cantidad de tiempo en intentar crear un ambiente donde los jugadores comiencen a tomarse en serio el juego. Es una diferencia sutil, casi imperceptible que solo ocurre cuando todos los miembros del equipo, para ponerlo en los términos de A., se "siguen la corriente" mutuamente.

Esa narración que comenzó siendo juego, terminó abriéndoles las puertas a ambos casters amateurs en Skill Esports, una pequeña empresa mexicana especializada

en la organización de torneos, especialmente universitarios: “a la empresa le gustó mucho nuestro trabajo y nos dijeron que querían seguir viéndonos en otras partidas”. Este fue el momento en que A. entró profesionalmente a la escena de los deportes electrónicos, él se dio cuenta de que su vida iba a cambiar radicalmente porque dedicaría más tiempo a narrar partidas no solo de LoL, sino también de otros títulos, algunos que nunca había jugado A.

En esta primera experiencia no había contratos, todas las ofertas de trabajo eran por llamado y la empresa les pedía estudiar aspectos del juego más finos, nombres de los jugadores para poder narrar: “luego parece que uno nomás está gritando a lo loco, pero en realidad hay muchas horas de estudio previas, entender el macro y micro juego, que aprendas a predecir movimientos para que puedas tener algunos segundos o minutos de descanso, observar activamente lo que sucede en todo el mapa y claro, luego estudiar cómo van las ligas internacionales… es mucho tiempo que nadie ve”.

En algún momento A. y Kc. se dieron cuenta que era muy difícil narrar como lo hicieron en su primera partida, a veces sin querer se interrumpían, gritaban al mismo tiempo o contaban chistes que luego los distraían del juego. Decidieron que lo mejor era dividirse el trabajo: “Kc. comenzó a especializarse en el play by play, o sea es el narrador que explica cada jugada y yo empecé a especializarme en ser analyst caster, entonces a mí me tocaba más estudiar el juego, ya ahora luego nos cambiamos y él la hace de analista y yo de play by play”. La especialización refleja no solo un esfuerzo en comprender el juego desde otras perspectivas, sino también afinar sus técnicas corporales, el caster que narra cada jugada suele mantener una tensión en su voz que refleje la emoción del juego, el analista suele ofrecer datos o información extra que sirva para entender lo que sucede en el juego, por lo que su uso de la voz es mucho más relajado.

A. comenzó a recibir un pago por este trabajo, sin embargo, por momentos sentía el cansancio propio de quien está comenzando una carrera profesional, estudiar la universidad, cumplir con sus obligaciones académicas, narrar por la tarde-noche y a veces hasta fines de semana. No se trataba de un pago que le permitiera vivir sin

el apoyo de sus padres, pero al menos ya podía costearse material para sus estudios y “darse uno que otro gustito”. Esto ocurrió cuando él tenía 18 años, para el momento de la entrevista ya había cumplido 20, es clara la emoción que un joven de esa edad sentiría al recibir un pago por hacer algo que comenzó como un juego.

Parece que en la industria de los deportes electrónicos la edad de los profesionales cada vez es menor, encontramos jugadores que comienzan a sus 13 o 14 años y los más veteranos piensan en retirarse a los 24 o 25. En el caso de los casters, A. me explicaba que no siempre aplica esa regla: “sí es cierto que vemos a gente muy joven, pero yo me he dado cuenta que esto depende de tu compromiso, la cosa no es quién grita más fuerte, sino quién cuida más su voz, quién sabe proyectar su imagen en cámara”. El impulso de los novatos suele llevarlos a cansarse mientras narran, a perder el aliento o incluso la voz. A. estaba llegando a un momento en que había notado que su técnica le permitía tener un cierto nivel de habilidad y astucia para controlar el ritmo de su narración, cuidar su voz y mantenerla durante largos periodos de tiempo, especialmente cuando fueron llegando más ofertas de trabajo.

Para el momento de la entrevista, A. ya tenía un horario fijo en GG Tech, una empresa de tecnología enfocada en el desarrollo de proyectos relacionados a deportes electrónicos, videojuegos y educación, aunque suele ser más conocida por su trabajo como organizadora de eventos de deportes electrónicos. Sin embargo, A. no trabajaba exclusivamente de caster: “eso es solo para las estrellas, aquí uno tiene que hacer de todo… acuérdate, estamos en Latinoamérica, acá todo es más difícil”.

Aunque ya recibía un pago mensual, era imposible mantenerse narrando, así que A. creaba contenido y tomaba cualquier otra cosa que le permitiera utilizar su voz y darla a conocer: “¿tienes un comercial y necesitas una voz en off? Yo lo hago. ¿Tienes una empresa sin community manager? Yo lo hago. ¿Tienes un torneo y te falta narrador? Yo lo hago”. Esto bajó el rendimiento de A. en la universidad, sin embargo, se sentía tranquilo porque sus papás estaban contentos de que estuviera adquiriendo experiencia profesional.

El objetivo primordial de A. era terminar su carrera, pero estaba buscando formas de hacerlo para equilibrarlo con su trabajo: “Para mí es importante concluir porque ya me di cuenta que hay mucha gente en la industria sin una carrera terminada, casi todos se salen y le apuestan a los videojuegos, pero yo creo que eso es muy peligroso… ¿no sé si has escuchado ese refrán de ´no pongas todos los huevos en una canasta´? Yo pienso así… los esports no son una opción segura, Kc. y yo estamos pensando luego en narrar otras cosas… no sé, futbol o beisbol o cualquier otra cosa, no quedarnos nada más aquí”.

Para A. esto comenzó a ser un problema cuando se dio cuenta que la industria simplemente no crecía lo suficiente como ocurría en otras regiones, mientras que en Asia o Europa las ligas y equipos crecían, también mejoraban las condiciones de trabajo de todos los involucrados, desde desarrolladores hasta árbitros. Pero en Latinoamérica esto no termina de suceder. A. me explicaba que “la industria aquí lleva intentando crecer desde hace seis años aproximadamente, pero seguimos en pañales, entonces yo pienso en cuánto tiempo más estoy dispuesto a invertir en esto, la verdad castear profesionalmente no es rentable, los pagos son muy bajos y tienes que hacer mucho para medio existir, o sea… es bonito, ¿pero solo porque te gusta vas a sacrificar tus proyectos personales? ¿y si me quiero casar? ¿tener hijos? ¿tener una casa?”

Estudiar aparece aquí como una forma de diversificación profesional, este es parte del panorama de precariedad al que se enfrentan muchos jóvenes, para A. está claro que “vivir el sueño” es “bonito”, pero solo durante algunos años. Si quisiera proyectar una vida adulta, el panorama comienza a ser desalentador: “Yo no quiero llegar al momento en que las empresas digan ´aquí no hay futuro con los esports, nos mudamos a Brasil´ y yo me quede así sin nada… o sea sin una carrera universitaria o tal vez otro trabajo… o sea ¿qué voy a hacer si todo esto se termina de la nada?”.

Este es un tipo de narrativa que escuché también con los jóvenes jugadores de equipos amateurs y profesionales, aunque abordada con menos claridad. Quizá tengo esta perspectiva porque A. explica con franqueza las desventajas de

dedicarse exclusivamente a la escena de los deportes electrónicos. Para los jugadores de los equipos, estaba claro que dedicar tiempo a entrenar estaba bien siempre y cuando no interfiriera con otras actividades. Recuerdo particularmente el caso de un jugador que pensaba abandonar la universidad y tomar cursos sobre programación para obtener diplomas que lo certificaran como técnico en ciencias computacionales y pudiera obtener algún trabajo que le permitiera estar cerca de los videojuegos.

Aunque mi presencia en campo siempre estuvo marcada por mantener un amplio criterio y escuchar abiertamente algunas ideas con las que no coincidía, en realidad me resultaba preocupante este plan del jugador en particular, no podía dejar de pensar que había una cierta ingenuidad en este objetivo. Más allá de mi experiencia de desencuentro con el jugador, el contraste con las ideas de A. es ejemplar para notar las distintas formas en que los jóvenes imaginan y proyectan su futuro profesional. De hecho, A. me explicaba que para muchos otros jóvenes jugadores que lo veían él estaba viviendo el sueño de ganar dinero de los videojuegos: “o sea, creo que cuando lo platico lo que me captan es que vivo de los videojuegos, pero omiten toda esta otra parte de que tengo una rutina de 9 de la mañana a 9 de la noche para recibir un sueldo con ´proyección a subir´ y bueno… ahorita que no tengo a nadie más está bien”.

Es común entre algunos grupos adultos la idea popular de que los jóvenes en la actualidad no buscan formar familias o tener hijos, sin embargo, en la narración de A. encuentro que sí hay un interés por estos temas, el problema que él percibe es que su condición como empleado con un sueldo tan bajo y en una situación así de precaria, aspirar a algo así en ese momento es imposible. Esta entrevista ocurrió a finales del 2020, en uno de los momentos más críticos de la Pandemia, pero sospecho que estas condiciones de trabajo a las que se enfrentaba A. no hayan sido tan distintas antes del encierro por la crisis sanitaria.

Por ese mismo año, TV Azteca había comenzado su proyecto de transmitir las partidas de distintos deportes electrónicos, pero A. percibía con escepticismo la fuerte inversión económica que la empresa de televisión estaba haciendo: “yo creo

que su inversión puede ser importante para la región, pero de nada servirá si Riot Games muda sus oficinas a otra parte de la región". Durante ese periodo de tiempo, la empresa desarrolladora de LoL pasó por una serie de mudanzas entre la Ciudad de México y Chile, aunque muchas de las explicaciones de estos cambios buscaban -supuestamente- estimular el crecimiento homogéneo de los deportes electrónicos en la región, era un secreto a voces que Latinoamérica estaba teniendo serios problemas para consolidar la idea de "deporte electrónico". Por otra parte, estaba el asunto del mantenimiento de una estructura que mejorara la conexión entre los distintos servidores que el juego mantenía en algunas ciudades de la región.

A ciencia cierta, nadie poseía información certera para explicar estos cambios constantes, la empresa enfatizaba que el proyecto de los deportes electrónicos en la región iba creciendo exponencialmente y que no sería raro ver que nuevas marcas se integraran al modelo de mercado deportivo electrónico. Para A. en realidad todo esto le tenía sin cuidado, su contratación en GG Tech le permitía estar cerca de los eventos deportivos sin importar tanto si estaban o no patrocinados por Riot Games: "al final pues es una transnacional y la proyección de crecimiento depende de la organización de torneos universitarios y locales, hay una relación con Riot, pero acá no nos preocupamos tanto por esas cosas técnicas de servidores y cosas así… aquí más bien esperamos que esas cosas ya funcionen para organizar eventos".

K. percibía que el problema era una falta de visión profesional en el mundo de los deportes electrónicos, no había gente que se especializara en ciertos aspectos del juego: el diseño, la transmisión, la conducción, la narración, el arbitraje. La ruta para solucionar esto era academizar todos estos rubros y que los futuros profesionistas percibieran que ahí había una oportunidad laboral. La perspectiva de A. es cercana hasta cierto punto, desde su punto de vista el problema es que los empleados tienen sueldos muy bajos porque no suelen tener una carrera universitaria concluida, nadie podía demandar una mejora en el pago porque ninguno era profesionista y en muchos casos se trataba de sus primeras experiencias laborales.

Me parece interesante esta construcción narrativa porque parece estar fundada en el imaginario de la persona que logra movilidad social a partir de dedicar parte de su vida a estudiar. La solución, entonces, parece ser no distraerse con estos trabajos "de ensueño" y comenzar a construir una carrera profesional desde la universidad. La ventaja que los jóvenes jugadores tienen sobre las personas dedicadas a los medios -que se perciben como profesionales generalmente con estudios en comunicación- es que ellos no entienden cómo funcionan las transmisiones de los deportes electrónicos, el proceso de trabajo se distingue porque no basta con simplemente transmitir la pantalla de juego, debe haber personas encargadas del control de las cámaras dentro del juego, otros dedicados exclusivamente a observar acciones particulares en las partidas y narradores que trabajen conjuntamente, sin contar camarógrafos y centros de switcheo de cámaras, sonidistas, etc. Sin embargo, como muchos jóvenes no tienen estudios y tampoco experiencia laboral suelen recibir pagos no tan altos en comparación con alguien que ha terminado una carrera universitaria o que ha trabajado en alguna empresa de televisión: "tele y streaming no son lo mismo, pero vaya… ¿quién podría hacerle entender eso a los adultos?".

Para A. además hay otro nivel que no funciona en la industria de los deportes electrónicos en la región, el hecho de que la escena haya comenzado con un grupo de amigos ha impedido que las personas se tomen en serio su trabajo: "yo he sentido que meter a tus amigos al trabajo no siempre es bueno, o sea… ¿qué haces cuando tu cuate empieza a fallar y no chambea en serio? ¿Lo corres? Este asunto de los amiguismos hace mucho daño al desarrollo de la región. Hace unos años no me hubiera preocupado por esto la neta, pero ahora me doy cuenta que es mejor hacerle ver a tus amigos que deben prepararse, que su trabajo los recomiende".

La decisión de dedicarse a narrar las partidas le permitió a A. notar algunos problemas que atraviesan los equipos profesionales y que pasan desapercibidos para las organizaciones deportivas amateurs y semi profesionales. Mientras A. organizaba torneos comenzó a tratar con empresas para obtener patrocinios, el problema fue darse cuenta que esos convenios empresariales no funcionan con

dinero, sino con intercambio de servicios o equipos: “tú le pides a hyper-x que te apoye ¿no? Y la empresa dice ´órale va, le entro a tu evento´, lo que la empresa hace es que te da por ejemplo audífonos profesionales para todos y te dice ´necesito que mi marca aparezca cada cierto tiempo, tienes que hacer que las cámaras enfoquen a los jugadores utilizando mi producto´ y luego como organizador te quedas así como ´oye pero no manches, tengo que pagar esto y lo otro´ y a la empresa eso no le importa, porque ya te ayudó”.

En esos casos, los organizadores suelen invertir de su propia bolsa para que se logre el evento y buscar alguna otra forma de recuperar ese dinero. Algunos lo recuperan cobrando las inscripciones, la asistencia a las competencias, vendiendo comida o bebida, etc. El objetivo es lograr que tu evento llame la atención de empresas cada vez más grandes para que puedas obtener más visibilidad y eventualmente formes parte de algún equipo organizador de torneos profesionales.

Sin embargo, el mayor problema -desde la perspectiva de A.- lo experimentan los equipos: “muchas veces los equipos entran y hacen todo para ganar una bolsa de premios o dinero, pero un equipo no puede vivir mucho tiempo de eso… o sea ¿cuánto te va a durar X cantidad de dinero para mantener a un equipo profesional?” Por esta razón, la aspiración de los equipos no solo es ganar bolsas de premios, sino lograr entrar a las ligas organizadas por Riot Games, en esos casos es la misma desarrolladora la que paga directamente a los equipos para que se mantengan.

En esos casos, los equipos pueden despreocuparse de todo y recibir una paga mensual para todo el equipo: desde el staff que incluye el equipo administrativo y contable del equipo, así como el equipo de atención a los jugadores, sus distintos entrenadores, analistas y sus escuadras de jugadores. Esta es la razón por la que muchas organizaciones deportivas buscan crear equipos para competir en juegos desarrollados por otras empresas, lo que significaría recibir más dinero. En el caso de Riot Games la situación a la que aspiran los equipos es a mantener un cierto nivel de popularidad, importa poco si ganan o pierden, lo que importa es que los equipos se mantengan. Mientras más gente atraigan, es más probable que Riot siga pagándoles para que el equipo siga ahí.

Es inevitable pensar en una cierta práctica de monopolio. A. me explicaba que uno de los asuntos que no se están discutiendo es que Riot Games crea el juego, establece los reglamentos de los torneos, los organiza, posee los derechos de las transmisiones, es dueño de los equipos, gana dinero con el sistema de micro pagos dentro del cliente del juego y tiene un control sobre la infraestructura de Internet para manejar el tráfico de conexión de los jugadores a nivel internacional. Hay un exceso de prácticas abiertamente monopólicas que parecen no ser cuestionadas, en parte porque se trata de un nicho de mercado tan especializado que solo puede ser habitado por algunas empresas.

Algunas ligas locales están intentando replicar este modelo, aunque utilicen de soporte el videojuego creado por otra empresa, el valor que producen reside en crear y mantener una liga, equipos, transmisiones de estas competencias. En estas condiciones no es tan sencillo como ocurre en las ligas internacionales que crea Riot Games: “muchos equipos terminan desapareciendo porque se quedan sin fondos… y ni hablemos de los amateurs, ahí encontramos equipos que duran muy poco, casi nada, porque pues no hay dinero y nadie quiere invertir su lana en proyectos así”.

Para A. su trayecto profesional tiene algo de contradictorio, por un lado, está contento con lo que está haciendo, pero también está descubriendo una serie de prácticas laborales que le resultan cuestionables. Le parecía muy problemático, por ejemplo, que a veces los pagos de eventos llegaran con meses de retraso: “alguna vez me contrataron para narrar un torneo que yo vi chido y se veía grande porque tenían muchas relaciones con muchas marcas, todo bien… el equipo bien, las compus bien, el problema fue a la hora del pago, me dijeron ´oye tu pago llega dentro de 4 meses´ y yo me quedé como ´ah caray… o sea ya trabajé y me lo pagan dentro de tanto tiempo? ´”.

No se trata de una situación exclusiva de las empresas que organizan torneos, de acuerdo con A. es bastante común que los jóvenes trabajadores no tengan seguridad en cuanto aparece el tema contractual en un trabajo: “yo siento que falta que reconozcan y dignifiquen nuestro trabajo, porque claro, o sea no somos Marinoli

(un famoso comentarista de futbol) pero estamos haciendo algo importante en esta área… quién sabe, capaz luego terminen los comentaristas de deportes tradicionales trabajando más los esports".

Dignificar el trabajo no supone únicamente que haya un reconocimiento público de todos los que trabajan en algo relacionado a los deportes electrónicos, A. resaltaba lo importante que es la aparición de marcos legales que aseguren un salario estable, con prestaciones laborales y de seguridad social. Una aspiración quizá complicada dadas las condiciones de precariedad generalizada que experimentan todos los trabajadores en general, especialmente los jóvenes.

Sin embargo A. tiene claro que eso requiere una serie de obligaciones que muchas empresas privadas no están dispuestas a cumplir: "yo veo que está medio difícil que las empresas acepten ser federadas o controladas por alguna institución gubernamental, o sea como ¿por qué iban a convidarte de su pastel? Sí es necesario que haya alguien que le diga a las empresas ´oye a ver, pérate, son jóvenes y son trabajadores, entonces tienen derechos´, pero veo muy difícil que una empresa diga ´sí es cierto, a ver dime cómo debo llevar mi negocio´". Esto sin contar las prácticas de corrupción propias de cualquier institución gubernamental.

Los problemas que percibe A. sobre la regulación de los deportes electrónicos no están limitados a estos asuntos contractuales, la misma circunstancia lo llevó a darse cuenta del problema que esto podría traerle con el Servicio de Administración Tributaria: "la neta me costó mucho entender cuando me dijeron que tenía que darme de alta solo para que pudieran pagarme un día 4,000 pesos. Dije ´ok, me doy de alta, me pagas, luego ya no sigo trabajando aquí, luego ¿qué hago con el SAT? ´, pensé en contratar a un contador, pero pues luego me dijeron que era mejor hacerlo yo… total nadie me supo explicar y luego pensé qué tipo de servicio estoy dando yo o qué onda, eso cambiará en algo el proceso de declaración".

Este tipo de incertidumbre puede ser normal para cualquier trabajador nuevo que se incorpora al sistema tributario, sin embargo, me parece importante destacar que se trata de empleados cada vez más jóvenes. Si consideramos que la industria de los deportes electrónicos suele contratar a personas que oscilan entre los 15 a los

25 años, necesitamos pensar que los más jóvenes deberán enfrentarse -en uno u otro momento- a este tipo de situaciones. A. piensa que el problema será cuando muchas de estas actividades sean reguladas por esta institución, lo mejor es evitar problemas fiscales y tener todo en orden.

De la misma manera en que los jugadores deben estudiar constantemente las actualizaciones de los juegos, los casters necesitan revisar diariamente qué juegos nuevos están apareciendo y que tengan el potencial de convertirse en deportes electrónicos. Esta búsqueda no tiene el objetivo único de predecir los ritmos de la industria, sino uno más práctico: comenzar a estudiar las mecánicas de los juegos que probablemente habrá que narrar en los siguientes meses. Es más probable que uno pueda ser contratado si sabe narrar un juego que conoce a detalle.

Para A. no hay duda de que la industria de los deportes electrónicos crecerá o al menos se mantendrá, especialmente porque él predecía una tendencia hacia las competencias con juegos para teléfono. Desde su perspectiva, ese es el futuro de la industria por lo menos para los siguientes cuatro años: “las empresas ya se dieron cuenta que la gente no deja tan fácil su teléfono, especialmente los jóvenes, qué mejor que darles más entretenimiento por ahí con una competencia”.

La idea de profesional como ligada a una carrera universitaria es muy importante en la perspectiva de A., esta es una situación completamente ajena a buena parte de las experiencias de quienes desean convertirse en atletas digitales, en parte porque no hay una carrera universitaria que los prepare como tales. Para A. tener una carrera universitaria es la mejor carta de presentación que puede tenerse ante una empresa y también un medio para pedir un sueldo más alto. El principal problema de dedicarse profesionalmente a los deportes electrónicos es que “muchos malbaratan su trabajo, o sea ya hay empresas que tabulan los pagos para que sea parejo, pero estos solo aplican si tienes una carrera, para cuando llegas así nomás generalmente te aceptan como interno o practicante y obvio ahí no pagan chido”.

Para A. esto no es benéfico en ningún sentido, él mismo ha notado ocasiones en que las transmisiones más importantes son llevadas por pasantes porque las empresas no están dispuestas a pagarles a profesionistas: “es más barato,

resuelves el problema de la transmisión y además mantienes a los chavos emocionados con que ya están en la industria". La razón de que este tipo de prácticas puedan ocurrir, de acuerdo con A., es que no hay un estándar de calidad en los productos. Los jóvenes seguidores de las ligas pueden consumir lo que sea, a menos que se trate de un torneo profesional internacional, pero si no es el caso, las pequeñas empresas que organizan torneos pueden hacerlo como sea, aunque eso signifique mala calidad. En América Latina tenemos una audiencia que -para el momento en que ocurrió la entrevista y de acuerdo a la perspectiva de A.- no tiene claro cuál es el mínimo de calidad para una transmisión, así que cualquier cosa que se entregue será percibida como nueva y buena.

Aunque la figura del caster no tiene una larga tradición como ocurre en otros deportes, sí podemos notar un cambio en las formas en que se narran las partidas: "fíjate cómo era al inicio, todo era descriptivo, no había mucha emoción en la voz, más bien como que los narradores explicaban lo que estaba sucediendo en la pantalla". De alguna forma, el trabajo del caster era explicar qué debíamos mirar en la pantalla, al tratarse de un juego nuevo en el que nadie era realmente experto, las personas no sabían muy bien qué estaba sucediendo o qué era lo que debía apreciarse de las acciones de los jugadores.

Mientras A. me explicaba esto, se me ocurrió una pequeña experiencia para ejemplificar su idea. Después de terminada la entrevista, abrí mi navegador y puse videos de un deporte con el que no estoy tan familiarizado: jai alai. Vi una ronda de videos sin sonido, solo viendo los movimientos de los jugadores, la segunda ronda la vi escuchando los comentarios del narrador del juego. Por supuesto, me imaginé algunas reglas viendo a los jugadores y lo que hacían, pero escuchar al narrador produce una experiencia distinta, uno termina familiarizándose -por ejemplo- con ciertos términos propios del juego, aprendiendo cómo se llaman los objetos que utilizan los jugadores, incluso entendiendo las generalidades de las reglas del juego. No terminé siendo fanático de jai alai, pero sí entendí que la pelota no puede permanecer quieta sino en un movimiento constante, es decir, aprendí a ver la destreza de los jugadores para lograr este objetivo.

Creo que esto ejemplifica el punto de A. para mostrar la importancia del narrador en el juego, sin embargo, en los deportes electrónicos la figura del caster ha cambiado. Hoy es más común que los narradores se conviertan en un showman, alguien que atraiga a las personas con la forma en que narra: “he escuchado gente que cambia la transmisión que está viendo ¡aunque sea la misma! Solo porque la está narrando tal o cual gente… las empresas saben quién jala y quieren tenerlos contratados para lograr más alcance”. Un caster que dirige el espectáculo suele ser alguien que grite, con una voz particular que lo distinga, que invente expresiones propias -recordemos el estilo particular de Enrique “El Perro” Bermúdez- y claro, que conozca a profundidad el juego.

Para A. a veces esto significa sacrificar la descripción del juego: “mira, tu escucha a E cuando narra, fíjate… luego ni dice nada… grita cosas como ´increíble lo que está sucediendo´ y la gente está ahí viendo la pantalla intentando descifrar qué es lo que está sucediendo, pero no dijo nada… no sé, luego creo que eso no es narrar sino gritar tonterías”.

Aunque A. esté o no de acuerdo con estos cambios, lo cierto es que la presencia de este tipo de narrador lo obliga a adaptarse y desarrollar habilidades que le permitan competir en ese mercado: “lo aprendimos un poco a la mala, la verdad… Kc y yo nos dimos cuenta que no era lo mismo decir ´estamos viendo un empuje de línea en bot para preparar dragón´ que decir ´increíble el daño de X jugador´. No es lo mismo, claro… pero Kc y yo intentamos equilibrarlo, yo luego doy datos esenciales del juego mientras que él aporta el grito, la emoción”.

La competitividad del narrador se mide con el número de audiencia, mientras más grande sea ese número, lo más probable es que el caster sea mejor evaluado. Esto significa que los casters son orillados a buscar nuevas formas de crear audiencia, para A. la industria de los deportes electrónicos es un noventa por ciento espectáculo: “las finales son solo la síntesis de cómo las empresas se imaginan que debe funcionar esta industria, pero para llegar a eso hay que hacer el trabajo de lograr que la gente siga las ligas desde el inicio”. La influencia de los narradores de otros deportes ha sido decisiva para el desarrollo profesional de A.: “ahora se usa

mucho el estilo de Martinoli, su forma de contar chistes, de gritar… y hablando con Kc pensamos que esta es una buena estrategia para venderle los esports a los adultos, o sea que vean que la narración se parece y digan ´ahhhhh como en el fut´".

Valdría mencionar que los comentaristas Christian Martinoli y Luis García ahora tienen un contrato para narrar partidas de torneos de Pro Evolution Soccer -un videojuego de fútbol- hasta 2025. Hay un movimiento donde los jóvenes toman como referencia a comentaristas veteranos para vender su trabajo a otros adultos, pero también comentaristas veteranos que comienzan a experimentar con la narración de videojuegos para llegar a una audiencia más joven.

La figura del caster se opone francamente al estereotipo del videojugador: alguien introvertido, con dificultad para socializar, se la pasa encerrado, no hace nada. El caster, de la misma forma que los jugadores profesionales, deben aprender a manejar su imagen en Internet, saber vender su trabajo significa -al menos para A.- saber relacionarse con la gente. De alguna manera, su trabajo está más orientado hacia convertirse en figuras públicas y esto requiere mantener un cuidado en lo que se publica, lo que se dice y cómo se dice dependiendo el evento que se narre: "me pesa mucho decir esto que te voy a contar, pero yo luego siento que en esta industria luego pesa más tu popularidad, los números que tengas en tus redes sociales, que tu calidad como narrador… o hasta como jugador eh! O sea, luego ni importa tanto si eres bueno, sino más bien cuántos likes tienes en tu perfil".

Para A. está claro que en la industria de los deportes electrónicos tener al menos 10,000 seguidores es decisivo para saber cuánto puede cobrar por su trabajo: "una vez que llegas a cierto número es más fácil pedir una paga chida, es más… hasta te llueven los patrocinios, porque las marcas quieren aprovechar tu alcance… es publicidad gratis para ellos y es más barato darte cositas que pagar anuncios o tiempo en otros medios".

Tener experiencia profesional en este ámbito requiere una gran cantidad de inversión de tiempo en construir esa comunidad alrededor de tu trabajo, en este caso de narración, pero la experiencia de A. no es tan lejana de los jugadores

amateurs y profesionales. Esta es la razón por la que muchas organizaciones deportivas buscan no solo formar a sus jugadores, sino también lograr crear una audiencia a partir de ellos. El proyecto de ofrecer playeras, gorras, tazas o cualquier otro objeto relacionado al equipo es una forma de tener un grupo de seguidores que permanezca cautivo a lo que hará el equipo. Es más sencillo contratar a un equipo en un torneo internacional si el número de seguidores en distintas plataformas socio digitales es grande.

Como veremos, la experiencia profesional de A. oscila entre la emoción que le produce el juego y participar en eventos de la región, pero también el desencanto de ver que a nivel de organización y planeación hay muchos aspectos que están descuidados. La preocupación de A. por mantener un nivel de profesionalismo es una mezcla de distintos elementos que ha ido aprendiendo en su trayecto laboral, desde su preocupación por la formación académica, pero también notar lo importante que es tener seguidores y el desarrollo de habilidades técnicas para desenvolverse profesionalmente: “en la industria hay muchas oportunidades de crecimiento, sabes ¿cuál es el problema? Que como nadie realmente está capacitado, pues la gente comete muchas tonterías, yo sé qué podría acercarme a una televisora o una estación de radio y probablemente me darían chamba de algo, pero luego pienso cómo sería si llego diciendo ´ahh mira es que yo no solo sé controlar mi voz o manejar mi imagen, también sé utilizar software especializado para hacer transmisiones por Internet, sé editar audio, video, imagen, sé crear contenido y dirigirlo para lograr objetivos´ pues todo eso te hace competitivo en este mundo”.

Casi al final de la entrevista, A. me decía que estaba pensando en invertir su dinero en un negocio de comida, terminamos hablando un buen rato sobre las ventajas y desventajas que tenía invertir dinero en algo así. Después comenzó a contarme que tiene pensado un día comprar un departamento y rentarlo: “los chavos gastan en iphones y no invierten en su futuro”, me decía con cierta molestia. A. se escuchaba preocupado por cómo iba funcionar todo para cuando fuera adulto, especialmente en una situación donde las personas no tienen la posibilidad de pagarse un retiro y

mantener un estilo de vida al que estuvieron acostumbrados: “yo pienso que los jóvenes desde sus 17-18 ya tienen que pensar estas cosas, más si quieren entrarle a esto de los videojuegos”. No pude evitar recordar las reflexiones de García Canclini (2020) sobre la precariedad y la necesidad que tienen los jóvenes de trabajar de todo.

Caso 3. Hacerse indispensable en la industria de los deportes electrónicos o el gusto por resolver problemas

B. tiene 24 años, vive en la Ciudad de México y está estudiando una maestría en ciencias del deporte en una universidad privada, donde también da clases. Ahí imparte el único curso que hay en el país sobre deportes electrónicos, se trata de uno de los profesores más jóvenes de la plantilla de maestros y el único especializado en el tema: “no encontraron a nadie mejor capacitado, me contrataron primero como profe y ya luego me dieron la opción de estudiar la maestría en deporte porque yo en realidad estudié administración”. B. rompe totalmente con lo que uno imagina cuando llama a alguien “profesor”: su cabello chino, largo de en medio y corto -casi rapado- a los lados, su voz suave con un peculiar seseo y su entusiasmo me regresan todo el tiempo a pensarlo como un joven que ha encontrado una oportunidad única: haber obtenido el reconocimiento institucional de una universidad para dedicarse a los deportes electrónicos.

Mi conversación con B. fue demasiado corta, ocurrió un lunes por la tarde, justo después de que él terminara sus actividades en la universidad. A pesar de que fue una conversación que no pasó de los treinta o treinta y cinco minutos este tiempo bastó para hablar de distintos puntos relacionados a su experiencia profesional y del futuro que él percibe para las siguientes generaciones de jugadores.

Como muchos otros jugadores, B. comenzó con la idea de jugar y ganar dinero, pero no sabía muy bien cómo hacerlo. Empezó a jugar desde los 7 años, su primera consola fue un PlayStation1, a los 15 le regalaron un Xbox360 y a los 18 empezó a jugar *World of Warcraft* y LoL en su computadora, fue el mismo periodo en el que salió de casa de sus padres: “fue un periodo difícil la verdad, porque pues no sabía

nada de nada… imagínate, trabajé de cirquero haciendo clown y como que ahí aprendí a controlar mi cuerpo, luego me puse a hacerla de músico, aprendí a cantar y a controlar mi voz, luego me puse a vender viajes para American Express… o sea yo no le tengo miedo a chambear y eso me ha llevado a aprender muchas cosas, que no siempre sé cómo me van a servir después".

Inmediatamente se dio cuenta que la idea de ser atleta digital profesional no iba a tener mucho futuro, en realidad no se consideraba tan buen jugador como algunas personas que fue conociendo en los gaming centers. Así que pensó que quizá podría ser caster, comenzó a colaborar en algunos eventos de otras universidades narrando sus torneos y partidas, pero mientras estaba ahí se dio cuenta de que la planeación era un gran problema para los jóvenes organizadores: "mira, un día fui a un torneo para narrar y no tenían micrófono, o sea y entonces ¿cómo voy a narrar chavos? Cosas que según yo eran elementales, pues no funcionaban".

Decidió comenzar a ayudar a los equipos y apoyarlos a resolver cosas que les faltaban: "comencé con un equipo chiquito, pero yo me encargaba de que los jugadores tuvieran botellas de agua, iba a ver cómo estaban las computadoras, si faltaban sillas, yo conseguía las sillas para que todos tuvieran parejo… o sea no que uno tenga una silla chida y los otros unas bien gachas, no sé por qué pero me gustaba arreglar esas cosas, además yo veía que a nadie se le prendía el foco para hacerse cargo de esas cosas". Sin saberlo, B. se estaba convirtiendo en el mánager del equipo y dedicaba su tiempo a arreglar problemas a nivel operativo: si el equipo debía viajar para un torneo, B. veía cómo hacerlo, compraba los boletos, pedía los ubers para que todos llegaran juntos y acompañaba al equipo en todo el proceso.

Esto llamó la atención de dueños de equipos más grandes, la industria de los deportes electrónicos parece grande, pero en realidad es muy pequeña, todos se conocen. El problema es que es difícil formar parte de ese círculo donde se reúnen empresarios, dueños de equipos, casters, jugadores profesionales, managers de equipos, etc. B. pasó de buscar sillas a trabajar en distintas gaming houses para una gran cantidad de equipos semi profesionales y profesionales: "la verdad es que luego yo ni sabía muy bien cuál era mi posición… mira, a veces yo me ponía a

resolver estas cosas como básicas, o sea desde que la casa tuviera gas, agua, electricidad e internet pagados hasta hacerla de head coach… a mí me gustaba resolver problemas".

Aunque vale la pena resaltar que B. se destacó como entrenador, bajo su guía logró que todo un equipo de LoL llegara al nivel de retador, el más alto del juego. Ese mismo equipo se enfrentó a otras organizaciones deportivas más grandes, aunque no lograron mantenerse en ese nivel, para B. esto fue un impulso para seguir trabajando con todas las personas que lo invitaran. En la narración que B. iba haciendo sobre su experiencia profesional, corroboré lo efímeras que pueden ser las relaciones que se gestan en el mundo de los deportes electrónicos: "yo tuve que hacer que la gente se diera cuenta de que les convenía tenerme, pero esto no fue así de un momento a otro… la verdad ya he perdido la cuenta de todos los proyectos en los que he trabajado, algunos duran meses… no sé, de seis a ocho meses, otros duran más tiempo… ahorita que estoy aquí mi intención es ya hacer carrera, tener algo seguro vaya".

Quizá el momento decisivo de su carrera fue formar parte de la LVP, la liga de videojuegos profesional, de acuerdo a la página de la liga, se trata de "uno de los mayores operadores de competiciones de videojuegos del mundo y la mayor organización de esports en lengua hispana", cuenta con sedes en Madrid, Barcelona, Buenos Aires, Bogotá y México. Cuenta con una plataforma de competición en línea y es la responsable de distribuir eventos mundiales de deportes electrónicos en español. Por si fuera poco, LVP proporciona servicios de producción de eventos y audiovisual. Para B. se trató de un gran salto profesional porque luego de pasar un tiempo trabajando ahí, la universidad donde hoy estudia y trabaja lo buscó para impartir un curso sobre esports.

En el momento en que ocurrió esta entrevista, B. era además Head Coach de la escuadra universitaria y mánager del equipo profesional que estaba cercano a competir en el torneo de La Liga Latinoamérica (LLA). En este sentido, B. sabe que era afortunado: "yo sé que ahora tengo una oportunidad que muchos sueñan, o sea imagínate estoy contratado como profe, de ahí me pago la maestría, aparte trabajo

como entrenador en la misma universidad y dirijo al equipo profesional… no podría pedir más. Sé que hay mucha gente que no tiene ninguna seguridad laboral, no sé qué haría si la universidad no me hubiera dado su respaldo".

Esto significa también que su carga de trabajo es considerable, especialmente porque la universidad promociona su curso como el único en Latinoamérica: "sí hay mucha demanda de estudiantes, más o menos ahorita tengo cinco grupos de 23 estudiantes, o sea 115 estudiantes, además de las gentes que tengo entrenando *Smash* y LoL, en total deben ser como 131 personas a mi cargo". A pesar de esto B. no piensa en esto como un trabajo, de hecho, siente que disfruta mucho lo que está haciendo: "hay que preparar un montón de cosas, ahí si no te mentiré, pero si lo piensas la verdad es que ya hacía muchas de esas cosas por pasatiempo y además sin paga, si lo ves así la neta tengo un trabajo muy cómodo". En su rutina semanal B. tiene descansos los viernes, sábados y domingos, aunque en realidad utiliza ese tiempo para preparar clases, leer o planear entrenamientos. Si hay tiempo juega cosas que le llaman la atención o que piensa que eventualmente serán importantes para la industria de los deportes electrónicos, nada parece ser tiempo perdido.

En la maestría de ciencias del deporte está haciendo una tesis para especializarse en marketing deportivo y paralelamente está haciendo un diplomado en pedagogía: "mi objetivo es terminar la maestría, estoy pensando que con esto ya podría tener el cargo de coordinador de esports en la universidad y planeo hacer un doctorado". Una de las principales ventajas que B. percibe de su situación académica y laboral actualmente es que está aprendiendo cómo se hacen los procesos institucionales para proponer planes de estudio o modificarlos de acuerdo a las necesidades que va encontrando: "mira, yo me acostumbré a resolver cosas solo porque veía que no funcionaban, pero aquí también ya vi que se necesita hacer un proceso… a veces medio largo y aburrido, pero bueno, antes no sabía cómo hacerlo".

Durante mi entrevista con A. él me planteaba que la región de Latinoamérica, en cuanto al desarrollo de la escena llevaba un cierto retraso, no solo eso, sino que además percibía la cantidad del rezago en Latinoamérica: "en comparación con

Europa o Asia estamos como 12 o 15 años atrasados, la misma historia de siempre ¿no?". En el caso de B., él piensa que no es tanto tiempo: "la escena va a crecer un chorro, esto apenas es el comienzo… yo creo que vamos como ocho años atrás de otros países europeos y de Estados Unidos, allá sí hay oportunidades laborales de a deveras… aquí las estamos construyendo apenas". Son los únicos interlocutores que tienen clara un número de años claro para evaluar el crecimiento de la escena de deportes electrónicos en Latinoamérica, pensé que este debe ser un tema que se discute regularmente entre su círculo de conocidos y compañeros de trabajo.

En 2020 apareció la noticia de que TV Azteca había invertido una fuerte suma de dinero en un gaming center y en la transmisión de partidas nacionales e internacionales. B. pensaba que esta era una buena señal para la escena y la región: "tener de tu lado a una televisora como esa, fuera de que te guste o no el contenido que haga, sirve para llegar a más gente y tener fanáticos de los equipos". Los fanáticos, desde la perspectiva de B., son la razón fundamental que atrae a las empresas para invertir en los deportes electrónicos, buena parte de los acuerdos comerciales están basados en compra/venta de publicidad y B. pensaba que por eso eran necesarias dos cosas: 1. Ofrecer un buen espectáculo y 2. Tener cada vez grupos más grandes de seguidores: "yo me he dado cuenta que los equipos cuando ya son más grandes y populares, o sea que ya tienen a su fanaticada, pues empiezan a probar con otros juegos: ´no pues ya somos buenos en LoL, ahora vamos a tener nuestro equipo de *Valorant* o de *Halo´* o de lo que se te ocurra, ahí ya no hay límites, y si lo hacen bien pues van a terminar con más seguidores… es un círculo".

Por un momento me quedé pensando en qué significaba exactamente eso de "si lo hacen bien" y decidí preguntar. B. comenzó explicando que hay un gran problema en Latinoamérica, pero especialmente en México: la gente no es profesional al momento de trabajar. De hecho, algunas personas ni siquiera están capacitadas para dirigir a equipos a nivel deportivo y ni se diga administrativo: "yo sé que todos empezamos así, pero ahora que se está convirtiendo en un negocio serio donde

hay muchas empresas que quieren invertir su lana, pues no veo que la gente se prepare para un escenario como ese".

Dedicó después unos minutos a hablarme de las bondades de la universidad donde él estudia y trabaja, ~~él~~ percibía que muchas otras instituciones de educación superior terminarían imitándola porque el futuro está en tener profesionistas que se integren al mundo laboral: "hasta hace unos años nadie necesitaba un papel para decir ´ahh yo soy coach o manager o caster´, pero yo creo que en algún momento lo necesitarás".

Para B. otro de los problemas que encuentra en la escena profesional de deportes electrónicos en México es que una parte de los jugadores dedican más tiempo a crear y mantener relaciones públicas, pero no a resolver problemas técnicos u operativos que mejoren sus condiciones de trabajo: "creo que algunos ya nos dimos cuenta de que no sirve de nada tener muchos patrocinios de bola de empresas si las condiciones en las que entrenan tus jugadores son malas o que no entregan resultados, ¿para qué queremos un equipo con millones de seguidores pero que nunca gana un torneo porque no entrenan en forma? Y esto no pasaría si los managers no gastaran el dinero que obtienen en comprar jugadores de otros países según para que suba el nivel de todos…"

Esta es una afirmación reveladora y que desmitifica radicalmente lo que muchos jugadores amateurs y semi profesionales imaginan del ámbito profesional, en ese nivel se piensa que la obtención de este apoyo empresarial es esencial para el crecimiento de los equipos. El relato de B. bien puede servir como una especie de advertencia, los patrocinios también pueden hacer que los equipos se estanquen en una dinámica de espectáculo y no deportiva.

Por supuesto, B. tiene claro que a las empresas que patrocinan los torneos no siempre les interesan los resultados de las competencias, sino más bien que siempre haya contenido donde aparezca su marca. Eso pone a los equipos en una situación peculiar donde sus jugadores se convierten en personas públicas que adquieren obligaciones contractuales con marcas en una dinámica de mercado basada en la publicidad. Para B. esta es la razón por la que percibe un desequilibrio

entre el deporte y el negocio: “si lo piensas fríamente, todos estos equipos parecen funcionar gracias al marketing, no a que sean buenos atletas… o sea, yo no digo que esté mal todo eso, de hecho, es importante hacerlo, pero siento que a veces los equipos pierden el hilo”.

Uno de los aspectos que me parecen más llamativos del trayecto de B. es que su perspectiva sobre lo que significa ser profesional ha cambiado, al principio él estaba más preocupado por resolver problemas conforme iban apareciendo, no había necesariamente un método o una forma sistematizada para hacer esto. En el momento de la entrevista, B. me explicaba que uno de sus objetivos en la universidad donde trabaja es desmitificar la figura del jugador como el único trabajo posible en la industria de los deportes electrónicos, está más interesado en formar gente que se dedique a todas las demás áreas que trabajan tras bambalinas: “comencé a pensar esto cuando vi que yo resolvía cosas por intuición, como lo que te decía de las sillas… ¿no sirve una silla? Órale, yo la consigo, no sé cómo… pero la consigo y así. Esta industria no necesita más adc´s[17], sino gente que sepa organizar eventos, equipos, marcas… que sepa cerrar contratos, manejar influencers, hacer campañas de mercadeo”.

Desde esta perspectiva, B. está diciendo que en la región necesitamos enseñar a las personas que los jugadores no son lo más importante, sino quienes manejan las organizaciones deportivas en las que participan: “¿Quieres que más jugadores lleguen a tu equipo? Haz que los jugadores que ya colaboran contigo se sientan felices ¿cómo? Trabaja para conseguirles apoyos, diseña su imagen, paga para hacer un logo chido… o sea, necesitas saber vender a tu equipo, más en una industria como esta, donde estamos saturados de morritos que quieren ser estrellas ¿qué te hace diferente a ti?”

A B. lo hace diferente su trayectoria, esta experiencia que fue construyendo desde abajo, pero también haberse dado cuenta que eso no era suficiente, que una parte

[17] Acrónimo de Attack Damage Carry, se trata de un rol dentro del juego, son jugadores que eligen personajes que hacen mucho daño en corto tiempo, suelen destacar porque son los que acumulan más asesinatos en las partidas. Junto con la posición de mid laner (quien juega en el carril central), son los jugadores que llaman más la atención.

de la industria sigue pensando que los jóvenes necesitan un título en algo para poder trabajar: “muchos jugadores creen que dedicarse a esto significa abandonar tus estudios y vivir la fantasía de que te paguen por jugar… pero piénsalo, en unos años ¿quién querría contratar a alguien así? O sea, hay muchos adultos en esta industria y muchos valoran que la gente se forme o se especialice en resolver cosas”. Esta es la razón por la que tiene sentido estudiar una carrera o una materia dedicada a los deportes electrónicos.

No parece ser sencillo hacerles ver a quienes aspiran a convertirse en atletas digitales que no basta con dedicar muchas horas al juego, B. me explicaba que es necesario que los jóvenes estudien a profundidad elementos teóricos de otros deportes, porque muchas ideas que se aplican a los deportes electrónicos ya se han probado antes: “no sé si ya te diste cuenta, pero te has preguntado ¿por qué hay árbitros aquí? ¿No se supone que el programa está automatizado y con este las reglas preestablecidas? Pues no, la gente ha aprendido a hacer trampa… y en los deportes tradicionales hay un buen de ejemplos de qué hacer en esos casos, igual o sea ¿por qué los casters narran similar que en el futbol?, ¿por qué los jugadores deben tener sesiones de entrenamiento o coachs, nutriólogos, fisioterapeutas? O sea, todo eso ya lo tiene claro alguien que estudio cultura física y deporte, los jóvenes luego no se dan cuenta de lo importante que es eso”.

Para B., la industria aspira a encontrar gente que quiera especializarse y eso requiere que se acumule mucha experiencia, especialmente porque sigue sin ser claro cómo deben ser los protocolos para resolver ciertas cosas, los jóvenes están aprendiendo sobre la marcha. B. tiene claro también que no todos van a llegar ni lograrán formar parte de este selecto grupo de jugadores que trabajan profesionalmente en algo relacionado al juego: “el otro día dando clase me preguntaron que qué pasaría si no lograban construir una carrera en esto, pero la verdad no sé… pero sí les dije algo que a mí me trajo hasta donde estoy: yo aguanté muchas cosas porque estaba haciendo algo que me hacía feliz y listo, me despreocupé si iba a tener una carrera o no o cuánto iba a ganar… yo realmente era feliz haciendo esas cosas y la gente lo nota, eso te abre puertas”.

Este es un tema complicado, pero también revelador, de alguna manera me recordó a esa experiencia donde escuché a un entrenador pedir a sus jugadores no preocuparse por el dinero, sino demostrar su pasión por el juego. Por supuesto, la situación de decir esto en una clase especializada en deportes electrónicos cambia radicalmente el contexto, produce la sensación de que estamos en un espacio íntimo, donde se cuentan los secretos de la industria. Aunque se trate de un consejo que podría decir cualquier persona, en esta situación esto produce un lazo más profundo y significativo para quienes lo escuchan. Ambos casos -B. diciendo que lo importante es ser felices y el entrenador que pide a sus jugadores que sean apasionados- reflejan una forma en que las personas van construyendo redes sociales mientras se involucran en equipos, proyectos, eventos, etc. que poco a poco van constituyendo una forma de capital social.

La experiencia profesional improvisada de cada persona los ha ido convirtiendo en expertos en áreas, B. tiene identificados a miembros de la comunidad de deportes electrónicos que suelen cerrar contratos con facilidad, quienes saben vender proyectos y darles forma, otros que tienen capacidad para crear contenido que llame la atención de todos: “pero fíjate, son habilidades que cada uno fue desarrollando conforme iban involucrándose y haciendo cosas, claro… hay quien se dedica a ser bueno en el juego y eso está bien, pero creo que… no sé… algunos se dan cuenta que les late más hablar, otros convencer a la gente o como yo, que me fascinaba resolver problemas así que iban apareciendo”. Después con el tiempo, cada una de estas habilidades adquiere un nombre más sofisticado en la industria: caster, content creator, team manager, marketing general assistant, community manager, etc.

Llamar a estas tareas con nombres sofisticados -y en inglés- es una de las razones por las que B. piensa que la industria está insistiendo en conseguir gente que se especialice en algo: “yo les digo a mis estudiantes que nunca hay que dejar de prepararse, la industria ya está entrando en un momento en que ya nos dimos cuenta que uno no vive de ganar torneitos y ponerle amor… o sea sí es importante, pero hay chorro de cosas que necesitamos resolver”.

El juego utiliza una estructura profundamente jerárquica para dividir a los jugadores, el hecho de que haya rangos que distinguen a los jugadores amateurs de los profesionales con base en su desempeño medido matemática y estadísticamente estimula la competencia, porque la mayoría busca alcanzar un nivel alto, no solo en la búsqueda de un reconocimiento simbólico, sino que también eleva las probabilidades de poder iniciar una carrera profesional en la industria de los deportes electrónicos.

La reflexión sobre la especialización que hace B. articula otra estructura igual de jerárquica: la académica: “si te das cuenta ya hacíamos muchas cosas que las empresas necesitan, que revisar los cambios de un juego o mantenerte actualizado para trabajar, dirigir equipos o sea reclutar y manejar personal… creo que la cosa es que los chavos no se dan cuenta de que sí hay una diferencia cuando lo hace un pasante que cuando ves cómo trabaja un maestro o un doctor, o sea no es lo mismo… igual que en el juego un hierro pues luego ni sabe qué está haciendo… ahhh pero si ves a un diamante o a un retador luego luego notas ´no pues este chavo se la sabe´, estoy seguro que por ejemplo si tú vas a llegar al nivel de doctor ya no haces las cosas igual que los de nivel licenciatura”.

La comparación me tomó por sorpresa, B. había encontrado una manera de justificar con sus estudiantes la importancia de mantenerse en la universidad mostrando la similitud que tienen ambos sistemas. Por otra parte, esta perspectiva nos obliga a considerar cómo las personas que inventan juegos y las que diseñan planes académicos comparten una cierta lógica basada en la noción agónica de avance lineal y progresivo: uno comienza en el nivel más bajo del juego académico e idealmente se aspira a llegar al más alto. Es inevitable notar que hay algunas similitudes que contribuyen a difuminar aún más las diferencias entre juego y -en este caso- estudio, pero también para pensar la porosidad entre juego, deporte y trabajo.

Caso 4. Incluir los videojuegos en la práctica profesional

Es agosto del 2020, V. está sentada en uno de los sillones de su consultorio y estamos platicando en el momento final de su jornada de trabajo, me preocupa que esté cansada y que la entrevista sea percibida como una obligación: “no te preocupes, la verdad es que con esto de estar encerrada ya me estoy habituando a tantas juntas y reuniones… y bueno, aquí no siento que vaya a trabajar sino más bien a contarte qué estoy haciendo”. La entrevista ocurrió a través de Jitsi, V. enciende su cámara y veo a una mujer joven, utiliza lentes -un rasgo que compartimos muchas personas que pasamos mucho tiempo frente a una pantalla- y habla con elocuencia. Está emocionada de poder hablar de videojuegos con alguien que está estudiando un posgrado y haciendo una tesis sobre eso.

V. es psicóloga y estudiante de un posgrado en psicoterapia. En el momento de la entrevista formaba parte de una empresa que asistía a equipos de deportes electrónicos en distintos niveles: desde el aspecto legal, de diseño hasta el psicológico. Paralelamente dirigía un proyecto de divulgación científica donde abordaba los videojuegos y su relación con el control parental, psico-educación, psicoterapia, esports, género y otros aspectos sociales y culturales. También participaba en la organización de un evento de creación de videojuegos con una dinámica similar a un hackaton, pero dirigido especialmente a niñas y mujeres.

La experiencia de V. me parece fundamental, no solo porque ella misma es una jugadora, sino también por la incidencia que tenía en ese momento en la industria de los deportes electrónicos.

En la narrativa de V. aparece, en primer lugar, un ejemplo de cómo incluir los videojuegos en la práctica profesional y poder ganar dinero a partir de los juegos. En segundo lugar, la forma en que su misma experiencia profesional le ha permitido desarrollar algunos recursos de acompañamiento psicológico para guiar a otros jugadores en su búsqueda por convertirse en atletas digitales. Se trata de una tarea que hasta hace unos años nadie hubiera pensado necesaria o que cobraría tanta

relevancia, cada vez se va haciendo más común encontrar jóvenes con la aspiración de iniciar una carrera profesional como jugadores o con los videojuegos en general.

Sin embargo, a veces el trabajo de V. suele ser visto con escepticismo y duda: “es curioso, luego la gente no sabe muy bien cómo tomarse que soy psicóloga, terapeuta familiar y además gamer. Creo que son muchas cosas las que hace que me vean raro… primero porque soy mujer y el mundo gamer está muy marcado por todo ese problema de género, pero luego porque a diferencia de muchos otros psicólogos, yo suelo recomendar que las familias utilicen videojuegos en casa y yo suelo usarlos también en los procesos terapéuticos”. En otros capítulos he abordado algunos estereotipos a los que se enfrentan cotidianamente los jugadores: desde la figura del “aislado y retraído social” hasta el “nerd que pierde su tiempo”. Para V. además habría que agregar el hecho de ser mujer y que en su práctica profesional recomiende el uso de videojuegos.

El primer contacto de V. con los videojuegos apareció a los cuatro años: “la cosa es que soy la más pequeña de mis primos de lado de mi mamá, o sea… me deben llevar como 20 años y pues un día, no sé por qué, les pareció buena idea regalarme un Atari 2600 y una caja llena de cartuchos… ese fue mi primer contacto con los videojuegos”. V. piensa a sus papás como personas progresistas, no les parecía problemático que ella o su hermana en su infancia pidieran un muñeco, un carrito, una pelota y un videojuego: “a la larga eso influyó muchísimo en lo que hago yo y también lo que hace mi hermana… con mis papás aprendí que los juguetes no tienen género, son juguetes y ya”.

La llegada del Atari obligó a V. a desarrollar unas ciertas habilidades técnicas, su padre le enseñó a conectarlo a la televisión, a poner los cartuchos, a controlar el joystick y también los cuidados que debía tener el aparato en general. Algunos años más tarde, una vecina invitó a su mamá y a V. a tomar un café a su casa, la señora no tenía hijos, pero en su casa -por alguna razón desconocida para V.- había un NES (Nintendo Entertainment System). Mientras la vecina y su mamá platicaban, V. pasaba largo rato sentada jugando Super Mario Bros: “ahí me empecé a enganchar

en serio… ya luego yo pedía a mi mamá que fuera a ver a la vecinita porque estaba padre que me dejara jugar con la consola".

La familia de V. notó inmediatamente que estaba desarrollando una afición por los videojuegos, así que sus papás comenzaron a acompañarla mientras jugaba: "creo que más mi mamá se acercaba y me preguntaba ´ ¿qué haces? ¿de qué trata ese juego? ´ y ya yo le platicaba todo, pero luego también me fueron poniendo límites de tiempo, si me apuraba a la tarea pues tenía chance de jugar en la tarde, entonces… no sé… como que la presencia de los juegos fue haciéndose cotidiana, igual que si jugaba futbol con mi hermana o a las barbies y así".

En su familia extensa no había primas cercanas, así que los videojuegos adquirieron un sentido más profundo cuando V. comenzó a jugar con todos sus primos. Todos ellos tenían consolas y aunque jugaban a otras cosas, los videojuegos fungieron como otro medio para socializar y pasar tiempo juntos. En casa, su familia no prohibía los videojuegos, de hecho, estaba bien jugar siempre que no se convirtiera en la única actividad del día: "en mi casa se volvió muy natural crecer con videojuegos, mis papás nos fomentaron esa idea de que nosotras podíamos hacer lo que quisiéramos, que si nos apasionaba había que disfrutarlo, claro también jugábamos a otras cosas, hacíamos tareas… pero creo que por eso mi hermana logró una carrera como futbolista profesional. Algo que además me ha ayudado mucho a entender la mentalidad de los deportistas en general".

Como vemos, los videojuegos han tenido un lugar muy importante en la vida de V., ella se ha dado cuenta de que buena parte de sus amistades y relaciones de pareja funcionan gracias a que se comparte el gusto por los videojuegos, su colección representa una especie de archivo de recuerdos, algunos juegos se los regaló su familia, otros amigos, otros un novio. No puedo evitar pensar en que esa colección posee un significado más profundo, no son simplemente juegos con los que pasa el rato.

Los juegos fueron incorporándose a su vida cotidiana, no había ahí ninguna sorpresa. Sin embargo, la situación cambió cuando los videojuegos comenzaron a aparecer en el ámbito profesional: "yo estaba haciendo la maestría en psicoterapia

familiar y tenía supervisión con pacientes, tanto privados como algunos que me asignaba la clínica. Recuerdo clarísimo el día en que llegó un adolescente que quería ser streamer". El joven había llegado porque su mamá no tenía idea de lo que su hijo estaba hablando, V. me contó que en la entrevista inicial notó que la mamá y el hijo se estaban separando poco a poco debido a eso.

V. pensó inmediatamente en su experiencia, de alguna manera el alejamiento entre la madre y el hijo le hizo recordar cómo había sido para ella crecer con los juegos: "la mamá tenía mucho eso de que era una pérdida de tiempo y que eso para qué iba a servir… entonces a mí se me ocurrió que debía enseñarle un poco sobre el mundo de los videojuegos, porque eso le permitiría encontrar algo de qué hablar con su hijo". Este fue el primer acercamiento a los videojuegos desde el ámbito profesional.

V. se dio cuenta de que era muy probable que hubiera más casos similares, junto con otra compañera de la maestría decidieron comenzar un proyecto donde pudieran hablar sobre videojuegos y desarrollo infantil: "para mí era bien claro que el espacio terapéutico debía cambiar… o sea, a los niños les puedo prestar juguetes, peluches… qué se yo… pero a un adolescente no le puedo hacer eso… ¡me mandaría por un tubo!". Esta reflexión terminó convirtiéndose en su tesis de maestría, fue una profesora del posgrado que le hizo ver que el tema estaba creciendo y adquiría relevancia en su práctica clínica: "no sé por qué no lo vi, la maestra fue quien me recomendó explorar algo sobre videojuegos y familia y así empecé… ya a hacer un marco teórico y luego a pensar en un enfoque psicológico… y yo vi que mis pacientes jóvenes me veían con otros ojos, así como de ´ ¡wow! ¡Mi terapeuta sabe de videojuegos! ´.

La presencia de los videojuegos permitió que V. pudiera conectar con jóvenes que venían con una actitud difícil o resistente, a veces las entrevistas iniciales consistían en establecer un lazo de confianza o rapport a través del juego: "el juego te da otras herramientas, cuando veía que tenía jóvenes muy tímidos sabía que podíamos jugar cosas más físicas, como *just dance* o cosas así para que sintieran confianza, a veces con los más competitivos, pues me dejaba ganar y luego yo les ganaba y ahí

cuando se enojaban pues empezábamos a hablar de eso… no sé… me di cuenta que cada quien se abría con un juego distinto o que en la narrativa y los personajes los adolescentes podían contarme historias a las que me hubieran costado trabajo llegar".

Para V. esta fue una etapa de experimentación profesional que la llenó de entusiasmo, poco a poco fue agregando juegos a su colección para su práctica terapéutica y con el tiempo fue incorporándolos también en su trabajo con familias. V. aprendió muchas estrategias, la mayoría inventadas por ella, especialmente porque: "no hay mucha investigación sobre esto, pero la gran mayoría enfocadas hacia el aspecto negativo, por ejemplo, con lo de la adicción que en realidad se debería llamar conducta adictiva, entonces como que empezó a ser muy complejo".

La experiencia terapéutica con los videojuegos fue llevando a V. a tratar casos más específicos, con jugadores más experimentados: "es que ya los chicos llegan y es de ´ quiero ser pro player", quiero ser desarrollador de videojuegos, quiero ser diseñador ´ y pues los papás no entienden mucho de ese mundo, es un choque… muchos papás siguen pensando que es imposible hacer una carrera ahí y que pues no hay ningún beneficio".

Para V. estos estigmas solo contribuyen a que los adolescentes se sientan aislados o apenados frente a sus familias, en la situación de encierro por la crisis sanitaria V. tuvo que tratar una buena cantidad de casos donde los padres no sabían muy bien qué hacer con los videojuegos. La misma situación anormal llevó a muchos jóvenes a pasar más tiempo frente a sus pantallas: "con algunas familias ha aparecido el tema de ¿cómo le harían si su hijo les dice que quiere ser jugador profesional en los siguientes dos años?, ¿qué van a hacer?".

Muchos de estos padres tuvieron videojuegos, pero su experiencia es radicalmente distinta a la de sus hijos, en su trabajo terapéutico V. ha notado que para los padres se trataba de sentarse y jugar quizá solos o con algunos familiares, pero hoy los jóvenes tienen la posibilidad de hablar con mucha más gente gracias a la conexión que tienen los juegos a través de Internet: "los papás luego no entienden que los hijos están socializando ahí, más si los hijos no van a la escuela, pues ven a sus

amiguitos en el juego… entonces los papás también tienen que aprender, reflexionar… a veces les digo ¿prefieren que para que no esté su hijo jugando esté mejor viendo la tele?, ¿aunque sea un programa basura? O qué onda si los papás pasan a lo mejor hasta más horas en Facebook, pero pues eso no se ve mal".

Esto no significa que cualquier videojuego pueda utilizarse en la práctica terapéutica, V. elige cuidadosamente los títulos que pueden servirle para su trabajo clínico. Sin embargo, la mayoría de los padres de familia se sienten desconcertados de encontrar un consultorio donde hay consolas de videojuegos: "algunos papás de plano me han dicho que ellos no traen a sus hijos a un consultorio que más bien parece la sala de su casa". V. invierte una buena cantidad de tiempo en el proceso de elección de juegos para el trabajo terapéutico, lo primero es jugarlos una buena cantidad de veces para conocer a profundidad la historia y las mecánicas. Esto le permite identificar aspectos particulares relacionados a la narrativa que pueden ser detonantes en las conversaciones con los pacientes o que pueden sustituir pruebas psicométricas específicas. Con el paso del tiempo, esto la ha llevado también a imaginar cómo cambiar los juegos, a inventar nuevas mecánicas.

La particularidad del método terapéutico de V. la distingue del imaginario popular del psicólogo: un sillón para el paciente, otro para el terapeuta en un espacio dedicado al diálogo y a la escucha activa. De hecho, ella ha notado que el uso de los videojuegos le ha permitido atender más casos de jóvenes que buscan dedicarse profesionalmente como atletas digitales. No son muchos casos, esta es una circunstancia particularmente nueva, hasta hace unos años no era común encontrar jóvenes con una inquietud similar.

La experiencia profesional que ha acumulado V. sí le ha permitido identificar algunos rasgos que se repiten en distintos casos: "en los casos que he visto son chicos que tienen una afición por el deporte y a la par una afición por juegos de Battle Royal, MOBAS o Shooters, mi trabajo involucra a la familia, así de explicarles de qué va, pero también a los chicos de que elijan bien en qué juego se quieren especializar… como con cualquier otro deporte". V. ha notado que no basta con tener una afición al juego, hay ocasiones en que los jugadores tienen mayor predisposición a ciertos

juegos, quizá porque se les facilita o disfrutan más, pero cuando comienza la idea de ser profesional los jugadores inician con la idea de que podrían ser buenos en cualquiera: “no se dan cuenta que cada juego requiere una disciplina completamente distinta, en algunos hay que desarrollar más pensamiento estratégico o de planeación, otros son más de toma de decisiones en el menor tiempo posible, algunos requieren que el jugador reaccione en el menor tiempo… yo he visto que los chicos más tranquilos y analíticos suelen ser muy buenos en juegos como *Hearthstone* y casi siempre comienzan con *Minecraft*, les gusta más inventar mundos o reglas y son muy buenos pensando estrategias”.

El hecho de que la hermana de V. sea futbolista profesional ha permitido que entienda cómo es la formación de un deportista de alto rendimiento, no solo para el atleta en sí sino también para la familia: “los chicos luego como que no entienden que no se trata de ir y sentarse bola de horas a jugar, a mi hermana siempre le decían ´ay, pues si solo es patear una pelota y ya´, bueno… sí, pero o sea entrar a ese mundo significa hacer muchos sacrificios si quieres llegar a un nivel profesional. Mi hermana mucho tiempo, pues no salía a fiestas porque casi siempre jugaba los sábados, pon tu a las 8 de la mañana y pues ahí tú decides… o haces carrera o echas fiesta”.

V. tiene muy claro que aspirar a convertirse en atleta puede cambiar muchas experiencias de la adolescencia y juventud en general, los deportistas comienzan a preocuparse por su rendimiento, alimentación, la organización de sus horarios para atender actividades escolares y deportivas. V. piensa que para el caso de los atletas digitales debería ser igual: “creo que eso falta, que entiendan que es un proceso y que se necesita mucha disciplina para muchas cosas, para comer bien, cuidar tu cuerpo, o sea no nada más sentirte bien y ya, sino llevar tu cuerpo a otro nivel para que responda perfectamente en las competencias y bueno… luego siento que cuando hablo esto pues desanimo a los chicos… pero es que sí vas más allá”.

V. piensa que se requiere mucho trabajo para enseñar a los jóvenes qué significa convertirse en un atleta digital, aunque pudiera parecer que ellos saben cómo funciona la industria, en realidad hay algunas dimensiones que no son percibidas

por los jugadores. V. me explicaba que a veces los jóvenes no entienden por qué es necesario contar con un nutriólogo, psicólogo, pero también se va haciendo importante tener cerca un abogado y un contador: “para ellos es como de ´pero si yo lo que quiero es jugar y que me paguen y ya´ y sí… pero eso significa resolver muchas cosas más porque este es un negocio”. Un negocio que, como A. me dijo, no está regulado.

Es inevitable que V. perciba una cierta distancia con las nuevas generaciones de jóvenes que aspiran a convertirse en atletas digitales, ella siente que el hecho de haberse especializado en psicología le ha permitido notar cuál es el valor que tiene su saber en la naciente industria de los deportes electrónicos, a diferencia de si hubiese estudiado programación o de diseño de videojuegos: “ya hay carreras así que te venden que vas a salir siendo un súper diseñador de juegos, y pues claro, los chicos se imaginan que van a salir trabajando para Microsoft o que si trabajan de testers se la van a pasar jugando… y bueno, gracias a mis amigos sé que estudiar programación significa aprender mucha matemática, física, lenguaje computacional o si estudias diseño hay que dominar técnicas de dibujo, pintura… no llegas luego luego a inventarle poderes a un personaje”.

A lo largo de la entrevista, V. insiste en que la industria de los deportes electrónicos requiere un trabajo interdisciplinario que a veces los jóvenes no perciben cuando comienzan. Algunos jóvenes -como A.- descubren esto sobre la marcha, pero V. piensa que debería haber otras formas en que los jóvenes puedan prepararse para estos nuevos trabajos: “es que sí necesitan ser conscientes, así de ´okey, quieres ser caster, bueno pues entonces necesitas manejar tu voz, hacer buen uso del lenguaje en el sentido de la dicción, de pronunciación, necesitas locución y bueno… muchos chicos lo entienden, pero no siempre tienen la guía para hacerlo”.

Dedicarse profesionalmente a cualquier actividad dentro de la industria de los deportes electrónicos supone, desde la perspectiva de V., todo un trabajo de preparación que muchos jóvenes no tienen, en parte, porque no conocen todas las partes del funcionamiento de ese negocio: “si los chicos entendieran la importancia que tiene saber de finanzas, contabilidad, mercadotecnia… todos esos aspectos

económicos, es muy probable que la perspectiva de los chicos cambie… creo que el problema es que ven al pro player siendo la estrella, viviendo en grande, pero en realidad esa es la punta del iceberg".

El futuro de los deportes electrónicos para V. está dividido en dos partes, la primera es que V. percibe que a raíz de la Pandemia aparecerán cada vez más especialistas sobre videojuegos, especialmente psicólogos y pedagogos. Esto en principio es bueno, sin embargo, V. percibe que eso no significa que se produzcan avances conceptuales ni discusiones profundas sobre el uso de estas tecnologías por parte de los jóvenes: "yo veo que hay especialistas que terminan generando más mitos respecto a los videojuegos, a eso súmale el desconocimiento que tienen los padres sobre el tema… son los elementos ideales para estancarnos".

La crisis sanitaria que produjo la dinámica de encierro contribuyó a que los padres de familia se acercaran de forma distinta a los videojuegos y las tecnologías digitales en general, especialmente por la situación de trabajo desde casa que tuvo que implementarse para la mayoría de los trabajadores. V. piensa que esta situación ha propiciado que algunas familias logren adaptarse a la presencia -ahora inevitable- de las tecnologías, sin embargo, también ha atendido casos donde los padres hacen más rígidas sus reglas respecto al uso de estos artefactos, en la mayoría de los casos, explica V., debido a los estigmas y estereotipos que los adultos tienen sobre plataformas sociodigitales, videojuegos, etc.

La perspectiva de los jóvenes también ha cambiado, V. me contaba que algunos jóvenes -antes del encierro- pensaban que los videojuegos podrían ser un medio para ganar dinero, sin embargo, durante la crisis sanitaria terminaron dándose cuenta de que en realidad no les gustaba estar tanto tiempo frente a una pantalla.

El hecho de que haya más especialistas hablando sobre tecnologías digitales, específicamente sobre videojuegos, significa más oportunidades para desarrollar un campo de estudio, pero eso también supone que todos asuman la responsabilidad por actualizarse: "creo que necesitamos seguir estudiando sobre por qué las personas se enganchan en repetir ciertas actividades al grado de descuidar otras… ojo, no hablo de ser adicto a los videojuegos, hablo de estudiar conductas adictivas.

Pienso que muchos especialistas no hacen esa distinción y es importantísimo entender esto antes de intervenir. Si esto no lo sabe un psicólogo, ¿cómo es que se puede poner a hablar de jóvenes adictos a los videojuegos?".

La segunda parte es más optimista, V. piensa que en los siguientes años las familias aceptarán con menos resistencia la idea de tener jóvenes que quieren dedicarse en alguna de las áreas profesionales que ofrecen los videojuegos: "tengo la esperanza de que los papás logren tomarse un tiempo no solo para aprender de los juegos, sino disfrutarlos con sus hijos". De hecho, V. piensa que es muy probable que los padres comiencen a adoptar la idea de que dedicarse profesionalmente a los videojuegos es una carrera redituable, tanto como estudiar medicina, leyes o cualquier otra carrera: "estoy segura que se darán cuenta que requiere tanto esfuerzo como quien estudia una ingeniería o no sé… eso sería ideal, ayudaría a eliminar estigmas… también porque pienso qué tipo de adultos serán los chicos que hoy sueñan con ser pro players… ese cambio vendrá desde abajo, desde lo cotidiano".

Otro aspecto que V. percibe en su perspectiva sobre el futuro de la industria de los deportes electrónicos tiene que ver con el trabajo que hacen las federaciones deportivas. V. tiene la percepción de que en México no hay un involucramiento tan profundo: "yo creo que deben ponerse las pilas, entender al atleta digital amateur, pero también al profesional… creo que debe haber un trabajo en equipo para estimular a que más jóvenes se dediquen a esto, tendríamos que pensar en cómo hacer que se involucren chicos de escasos recursos o que reciban estímulos, becas… no sé… hay muchas áreas de oportunidad ahí".

Mientras nos acercábamos al final de la entrevista, V. dedicó un tiempo a hablarme de lo importante que era el juego en el desarrollo no solo de niños y jóvenes, con quienes trabaja la mayor parte del tiempo, sino de las personas en general. V. ha notado que una parte de su trabajo clínico está dirigido a recordarle a los padres lo importante que es el juego, se trata de una actividad que integra muchas dimensiones fundamentales para el desarrollo de una persona: "los papás necesitan

recordar que es importante que los hijos jueguen, eso ayuda a desarrollar creatividad, seguridad en sí mismos, facilita otros procesos de aprendizaje".

Desde esta perspectiva, no es favorable escuchar a un adulto decir a un niño o adolescente cuánto tiempo pierde jugando. V. considera que el juego forma parte de la vida y es necesario que las personas lo sigan haciendo: "piensa que hasta los animales juegan… creo que esto te da una idea de lo importante que es incluso para otras especies… ¿por qué privarnos de algo que nos ayuda a activarnos en todos los sentidos? O sea ¿qué hubiera pasado si yo no hubiera decidido ponerme a jugar con mi paciente en sesión?".

Esta pregunta final me parece una forma de evocar el valor de la intuición y la improvisación como resultado de una actitud lúdica dentro del trabajo clínico: "piénsalo, si juegas generas más creatividad y se te vienen más ideas para resolver tus problemas de la vida cotidiana". El juego aquí no parece ya limitado al tiempo de ocio, en esta frase final de V. lo vemos integrado y mezclado con su trabajo como terapeuta.

Lo lúdico en la trayectoria profesional de los jugadores

Me parece importante considerar los ejemplos de las trayectorias profesionales de este grupo de jóvenes porque contrastan con las experiencias de los jugadores de los equipos amateurs y semi profesionales, pero principalmente porque reflejan distintas formas en que el juego es incluido en actividades académicas y laborales. Los casos nos permiten notar que la industria de los video juegos valora la innovación y, dentro de ella, la creatividad como una parte intrínseca que se desarrolla jugando.

Dedicar tiempo a entrenar para convertirse en atleta digital no es la única forma en que el juego puede convertirse en una actividad profesional. A estas alturas quizá esta afirmación pueda parecer una obviedad, sin embargo, en una escena donde se celebra la figura del atleta como la vía más rápida para construir oportunidades laborales, los diálogos que aquí he registrado son ejemplos de esa diversidad de

formas en que los jugadores construyen una práctica profesional donde aparece el juego como parte esencial.

La peculiaridad de las trayectorias de los jugadores corrobora la porosidad que existe entre las nociones de juego y trabajo, sigue habiendo poca claridad sobre dónde establecer las fronteras entre uno y otro. De hecho, en las explicaciones de los jugadores podemos notar que esta mixtura produce momentos de placer en el trabajo y de agotamiento en el juego.

Desde el primer capítulo he explicado que las fronteras entre juego y trabajo son particularmente confusas. Hjorth (2018) considera que quizá sea momento de repensar nuestras definiciones de trabajo y ocio, puesto que ambos se encuentran mezclados gracias a la presencia de distintas tecnologías digitales. No se trata únicamente de un esfuerzo por mejorar las herramientas conceptuales con las que pensamos el fenómeno sociocultural del juego, sino que también nos permitiría incidir en el tipo de políticas que regulan las actividades que los jugadores llevan a cabo y que, en muchos casos, deberían ser remuneradas. Especialmente cuando los jugadores invierten una buena cantidad de recursos sociales, creativos y culturales que terminan por convertirse en capital económico para alguien o aspiran a serlo para ellos mismos.

Debemos mantenernos atentos al hecho de que nuestra sociedad se encuentra preocupada por enseñar a educar en la utilidad y aprovechamiento del tiempo libre, mientras se alimenta paralelamente la idea de creatividad como algo deseable en los jóvenes jugadores. Tal como ocurría en otros momentos de la historia, el juego -en algunas circunstancias- sigue pareciendo una actividad inútil. Esto responde, parcialmente, a la forma en que se piensa el acto de jugar.

Me parece importante destacar que la presencia del juego permite que la experiencia cotidiana de la vida escolar y/o laboral sea más llevadera, incluso cuando pueda someter a las personas a rutinas exhaustivas. Si bien todos los trabajos poseen un cierto nivel lúdico y todos los juegos son -al menos en potencia- vías para perfeccionar técnicas que luego pueden utilizarse en el ámbito laboral o profesional, no puede pasar inadvertido el hecho de que esta mezcla es más

evidente en los últimos años: vivimos en una sociedad que poco a poco va aceptando la idea de que las personas pueden ganar dinero por jugar video juegos, siempre y cuando se adopte una actitud de disciplinamiento y control en distintos niveles. La distinción, de por sí difusa, aumenta si consideramos la forma en que los juegos han adquirido importancia para pensar procesos educativos y laborales, a través por ejemplo de la ludificación (Krepki, Palermo, 2020).

Para algunos autores esto supone un cambio que deberíamos tomarnos con precaución, especialmente si consideramos que, en una sociedad capitalista, individualista e hiper competitiva casi cualquier actividad puede conducir a otras formas de desigualdad y precarización. Gutiérrez (2004) explica que es importante considerar al juego como una actividad que tiene sentido por sí misma, con su propia finalidad, donde lo importante del juego es el juego en sí mismo y la forma en que las personas juegan. Entender qué juegan las personas y cómo participan en los juegos es tan relevante como cualquier otro aspecto social que nos interese de un grupo.

No hay un consenso sobre el momento exacto en que el juego adquiere o pierde sus beneficios para el desarrollo humano y social en general. Bajo ciertas perspectivas -especialmente las educativas- el juego suele ser considerado un medio para lograr la integración, la tolerancia, el orden. Sin embargo, psicólogos, sociólogos y algunos otros científicos sociales han encontrado que el juego puede favorecer la marginación, la violencia o tan solo la trampa y el engaño. Parece obvio que alguien muestra un problema cuando pierde todo su dinero apostando en algún juego de azar, pero no está claro cuál es el momento exacto en que esta forma de jugar se convierte en perjudicial: ¿quizá desde el momento en que el jugador siente la emoción de ganar por primera vez?, ¿tal vez desde que desea ganar a como dé lugar antes de comenzar su tiempo de juego?

Pensemos otro caso, ¿en qué momento el atleta -digital o no- está perjudicando alguna dimensión de su vida por entrenar diariamente y competir para seguir ganando? La competición puede ser concebida como un excelente medio educativo, pero también contiene los elementos para producir conductas

profundamente nocivas: el amedrentamiento, la burla o el hostigamiento (Gutiérrez, 2004).

Por esta razón me interesa hacer evidente la forma en que estos jóvenes juegan e incluyen el juego en su práctica profesional, en ninguno de estos casos los jugadores sienten que han perdido el control sobre su forma de jugar. De hecho, cada jugador descubre otras dimensiones del juego una vez que se adhiere a un proyecto académico, laboral o deportivo. Como vimos anteriormente, esta es una situación que se repite también con los atletas digitales en formación. Valdría resaltar el choque de perspectivas entre jugadores y sus familias, por ejemplo.

Mi sospecha es que, aunque incluyésemos todas las perspectivas posibles, siempre terminaríamos con algo faltante, una especie de fragmento del juego que se resiste a ser comprendido plenamente. Para Gutiérrez (2004) esto es completamente normal, puesto que ninguna teoría ha logrado captar a profundidad la verdad sobre el juego.

Hjorth (2018) identifica que buena parte de nuestra confusión para distinguir entre el juego y el trabajo actualmente reside en nuestra incapacidad para pensar otra forma de vivir que no esté basada en el esfuerzo, la recompensa, el riesgo y el beneficio. El juego -por lo tanto- adquiere una dimensión paradójica más: por un lado, bien puede funcionar como una actividad de resistencia al mundo competitivo e individualista, pero también puede adherirse con total facilidad a esa lógica.

En el fondo, el problema del proceso de profesionalización me lleva a pensar sobre las formas de producción de valor que los jugadores realizan, la búsqueda de la tranquilidad que produce tener un trabajo que mezcla una actividad placentera con una remuneración económica. En ese trayecto, el juego -esa actividad que se resiste a ser conceptualizada y a seguir las reglas de la producción económica- adquiere una lógica productiva, de eficacia y eficiencia.

Los jugadores parecen comenzar con la búsqueda de una alternativa para resolver la incertidumbre del futuro, por ejemplo, dedicando parte de su labor profesional a algo que la mayoría de las familias en principio consideran absurdo e inútil, pero

que poco a poco mantiene unas condiciones de precariedad como las de cualquier otro trabajo. Es particularmente reveladora la perspectiva de A., quien sabe que está viviendo el sueño, aunque al mismo tiempo está consciente de que en realidad está sometido a una dinámica laboral agotadora y no regulada que está diseñada para impedir su crecimiento profesional o de B., que ha hecho todo lo posible por construir un perfil profesional deseable con base en su entusiasmo.

Di Giovanni (1933) lanzó una pregunta radical a inicios del siglo pasado: ¿no es extraña la forma en que el capitalismo se apropia de algunas ideas en pos de construir un entusiasmo inagotable que permita mantener a las personas persiguiendo algo? Resulta difícil decir qué es lo sorprendente de la cuestión planteada por el anarquista italiano, si su claridad para denunciar una situación propia de su tiempo o el hecho de que las condiciones en las que di Giovanni pensó esta idea no han cambiado mucho.

Esta investigación me ha permitido explorar distintas posturas en diferentes momentos, en ocasiones asumí una sensibilidad neoliberal que produjo rechazo de parte de mis informantes, en otra etapa me convencí de que había que rescatar y poner al centro el placer que sentimos cuando se juega, finalmente he llegado a un momento en que he comprendido que ambas perspectivas se unen, chocan, colapsan, se mezclan y diluyen nuevamente.

Resulta difícil aceptar este flujo porque parece llevarme a un punto inicial: la interpretación de la experiencia de los jugadores está sujeta a distintos elementos y condiciones. Las tensiones provienen de los desequilibrios propios de las idealizaciones que cada jugador enaltece, lo que dificulta lo que podamos observar, decir y explicar sobre la experiencia de juego en cada caso. No hay, por lo tanto, una definición única de juego, aunque lo mismo podríamos intuir de la experiencia que se tiene sobre el trabajo o el ocio.

Pensar sobre la forma en que se mezcla la dimensión lúdica en las trayectorias profesionales contiene, en algún punto, una reflexión sobre cómo debería ser la experiencia laboral, casi siempre marcada por la idea de que es necesario asumir un sacrificio para poder gozar eventualmente de los frutos del esfuerzo. Este nivel

posee un cierto carácter idealista que es importante considerar para entender el pensamiento de los jugadores, principalmente la narrativa implícita de que es posible lograr lo que muchas personas a su alrededor consideran imposible: ganar dinero mientras se juega.

Capítulo 6. Conclusiones e ideas finales

Una reflexión sobre cómo inicié este proyecto de investigación

Comencé este proyecto convencido de que una carrera como atleta digital mostraba la capacidad innovadora de los jóvenes jugadores, me parecía que esta investigación serviría para demostrar que la precariedad del mundo laboral estaba orillando a los jóvenes a forjar e inventar puestos de trabajo basados en cosas en las que son expertos. Durante algún tiempo mantuve esta idea -quizá demasiado ingenua- sobre lo que hacían los jóvenes jugadores mientras luchaban para hacerse notar en una escena que parece propiciar una competencia justa y global, es común escuchar en las conversaciones informales entre jugadores que cualquiera puede ser la siguiente estrella y que basta con tener la pasión, dedicación y disciplina para alcanzarlo.

Esto me llevó a pensar por qué los videojuegos pueden considerarse un objeto de estudio de particular relevancia para la antropología. En esa revisión minuciosa encontré que, en realidad, el juego -en primer lugar- no es un objeto de estudio que goce de tanta popularidad como imaginaba. De hecho, parece que dedicar tiempo de investigación al juego requiere el uso de una gran cantidad de términos que desdibujan el carácter paradójico y poroso del juego como tal. Hamayon (2016) es clara cuando señala el uso del concepto ritual para referirnos a prácticas que bien podríamos considerar como juego.

Esto también puede notarse cuando los autores que utilizamos para referirnos al estudio del juego siguen siendo Huizinga (1938) y Caillois (1958), como si a lo largo de las siguientes décadas nuestra perspectiva sobre los juegos no hubiese cambiado o si los juegos siguieran siendo los mismos. Con esto no quiero decir que las reflexiones de ambos autores hayan perdido relevancia, todo lo contrario, sino que parece que lo que podemos decir sobre los juegos ya ha sido explorado. En esta investigación podemos corroborar que los juegos y videojuegos tienen un lugar muy importante en la vida social y, continuando los aportes de Huizinga y Caillois, son un buen medio para comprender el funcionamiento de cualquier grupo social.

Vale la pena insistir en la importancia que tiene estudiar los juegos utilizando este mismo término para referirnos a ellos, como una forma de hacer visible su propio espacio conceptual; a fin de poder mejorar las herramientas con las que los analizaremos, así como sus implicaciones en las tramas socioculturales de nuestro tiempo. La revisión bibliográfica me mostró también un punto fundamental: a lo largo de la historia encontramos una serie de estigmas hacia el tiempo de juego, de pensarlo como una actividad inútil, propia de quien no tiene algo bueno que hacer con su tiempo. De aquí la necesidad de establecer un control sobre el tiempo libre, el juego y, por supuesto, sobre quienes dedican su tiempo a jugar.

A lo largo de mi experiencia en campo he notado que el tiempo de juego no es tiempo desperdiciado y forma parte de lo que podemos pensar el continuum entre el tiempo libre y productivo. En términos de análisis es útil establecer la diferencia, sin embargo, en la realidad se encuentran mezclados, resulta difícil entender la experiencia cotidiana de juego sin el compromiso que acarrea la noción de deber, así como el placer que produce dedicar tiempo a algo que se considera valioso.

Si partimos de esta idea del juego como un tiempo que necesita ser regulado corremos el riesgo de limitar nuestra explicación sobre por qué los juegos ocupan un lugar importante en la vida de las personas y, tal como me ocurrió a mí en distintos momentos de mi trabajo de campo, de pensarlo como una oposición al tiempo productivo.

Este vacío teórico señalado por Hamayon (2016) me llevó a pensar en la importancia que tenía explicar un campo social en el mundo de los videojuegos, de comprender la forma en que se juega para después indagar en cómo nace la idea de profesionalizar esta actividad. A lo largo de este texto he intentado mostrar, con base en mi trabajo de campo, que este proceso no ocurre de forma espontánea, no se trata de una ocurrencia que surja de la nada, es una decisión que está articulada con una serie de situaciones y experiencias que van dando forma a la idea de ganar dinero por jugar hasta que no aparezca algo más valioso a lo que uno pueda dedicarse.

La forma más común en la que se materializa esta idea es convirtiéndose en un atleta digital, se trata de una figura relativamente nueva, especialmente en nuestro país. La aparición de la industria de los videojuegos en México comenzó a inicios de los años noventa del siglo pasado, sin embargo, en ese momento los videojuegos eran percibidos como una actividad propia de niños y jóvenes de clase media cuyas familias podían invertir una cierta cantidad de dinero para convertir un espacio de entretenimiento ocupado por la televisión en uno de juego. En esos años no era común que los jóvenes pensaran en dedicar sus vidas a jugar y que esperaran ganar dinero por ello, en cambio, la narrativa predominante era que el futuro profesional dependía más de la obtención de un título universitario o de encontrar y mantener un trabajo estable.

Los jóvenes con los que trabajé a lo largo de esta investigación son más escépticos sobre el valor de un título académico o de una carrera universitaria, aunque sus padres siguen inculcándoles la idea de que una carrera universitaria es la mejor forma de comenzar su carrera profesional. En distintos momentos pude escuchar a jóvenes afirmar con total seguridad que si lograban despegar como atletas digitales estaban dispuestos a dejar sus actividades académicas, al menos temporalmente. Noté que los pocos video jugadores de mi edad que encontré durante esta investigación, que bien podemos considerar ya como veteranos, tenían estudios en ciencias computacionales, programación; no habían abandonado su gusto por la tecnología y esta había sido una forma “aceptable” de aproximarse a los videojuegos como opción profesional.

Aunque los jóvenes jugadores se permiten explorar esta actividad como una opción profesional, sigue existiendo el estigma del jugador aislado, el ocioso que no sabe hacer otra cosa más que apretar botones ansiosamente frente a una pantalla. Esta marca tampoco es una casualidad, de hecho, responde a un proceso histórico bastante antiguo, a lo largo del primer capítulo he intentado mostrar que el tiempo de juego ha sido objeto de una regulación constante. Es posible afirmar que distintas instituciones -principalmente las religiosas y económicas- han hecho todo lo posible por establecer un tiempo y lugar idóneo para convertir al juego en una actividad útil

y, por lo tanto, aceptable socialmente. Esta regulación, me parece, contribuye a la supuesta oposición juego-trabajo que dificulta nuestra comprensión del juego como una actividad cargada de indeterminación y porosidad.

Así, parece que el juego adquiere ciertos rasgos que lo caracterizan, ya sea como un medio para aprender reglas, normas o como una experiencia estética que se rehúsa a ser clasificada, medida y explicada. En el primer capítulo he intentado delinear tres momentos que reflejan esta caracterización del juego como un tiempo que necesita ser regulado para el bienestar de las personas en función de la utilidad para un propósito específico: En el primero, las personas deben dedicar su tiempo a pensar en dios, entonces es necesario cuestionar por qué las personas dedican su tiempo a juegos de azar o a participar en teatros y circos que evocan una idolatría pagana.

El segundo momento busca mejorar algún aspecto de los jugadores, por lo que es necesario que las personas comprendan -por ejemplo- que bailar libremente no tiene tantos beneficios como aprender y desarrollar una técnica que incluso puede elevarse a un nivel estético tan fino como el que observamos en el ballet o que participar en juegos competitivos puede ayudar a desarrollar destrezas que luego pueden servir en otros momentos más críticos, por ejemplo, una batalla o un torneo regulado del que depende el honor de un grupo o una comunidad.

Finalmente, distinguimos la última etapa porque en ella, las personas deben preocuparse por producir y consumir, en esta narrativa es fundamental que los jugadores entiendan que el tiempo es un bien que no puede desperdiciarse. Volveré a este punto con más detenimiento en las siguientes páginas, de momento es esencial decir que estas tres etapas reflejan un cierto principio de regulación del tiempo y espacio de juego y que invisibilizan la continuidad entre lo lúdico y lo reglamentado, lo útil y lo ocioso.

Me parece importante decir que el juego siempre se ha encontrado, en algún punto, con una frontera donde las instituciones buscan organizarlo y ordenarlo en el cúmulo de actividades cotidianas que las personas llevan a cabo. Por supuesto, esto no significa que el juego libre y espontáneo no ocurra simultáneamente a la vida,

llamémosle, productiva. Así, cualquier actividad es potencialmente juego: desde brincar, mecerse o soñar despierto, hasta hacer como que se trabaja, imitar algo o alguien, contar chistes o conectarse para competir a través de Internet. Esto significa que, todos los juegos, nos hacen suponer implícitamente la existencia de una serie de reglas esenciales propias de la actividad lúdica y que bien pueden no estar relacionadas con las regulaciones espacio-temporales que las instituciones proponen.

Este proceso de regulación de las condiciones en que se juega ha terminado por permear la forma en que es tratado el juego desde la academia, específicamente desde la trinchera antropológica. El intercambio del concepto por cualquier otro -ritual, performance, representación, etc.- denota ya una parte de este problema que dificulta que captemos los rasgos profundamente paradójicos del juego. La primera etapa de este proyecto -dedicada a la revisión de la literatura sobre el tema- me hizo notar, desde ese momento, una tensión disciplinar producto de este proceso. Esto, como no podía ser de otra manera, tuvo efectos profundos en mi forma de pensar el campo y también de registrar lo que ocurría ahí.

En contraste, el estudio de los video juegos es un campo creciente. Una rápida revisión a las últimas publicaciones en Google Scholar nos muestra un listado de dos millones de artículos relacionados al tema que comenzaron a indexarse desde 2018. Es evidente que hacer una revisión minuciosa de esta creciente producción académica es imposible, sin embargo, en estos cuatro años de trabajo he podido notar que el estudio de los video juegos suele abordar alguno de estos ejes: su relación con la violencia (Gutiérrez, 2014; Adachi & Willoughby, 2011; Ferguson et. al., 2022), con procesos de enseñanza-aprendizaje (Jiménez-Palacios, 2022; Dishon, G., 2022; Toh, W., 2022), con su consumo (Macey, J., 2022; Greitemeyer, T., 2022; Rodriguez-Barcenilla, E., 2022) por mencionar los más importantes.

La literatura especializada en atletas digitales es relativamente poca, los resultados de búsqueda también en Google Scholar durante el mes de octubre del 2022 muestran apenas 897 textos publicados que abordan algún aspecto de la vida de los jugadores que buscan iniciar una carrera como atletas profesionales. Aquí

encontramos investigaciones que explican desde el desarrollo en sus carreras profesionales (Meng-Lewis, Y., 2022) hasta la salud física y mental de los jugadores (Lam, W. K., 2022; Bonnar, D., 2022). No puede pasar desapercibido que la gran mayoría de esta literatura es producida en países del primer mundo, especialmente anglosajones, europeos y asiáticos. La producción en Latinoamérica es creciente, pero no lo suficiente como para hacer frente a la de otras regiones.

Otro aspecto relevante es que buena parte de la literatura académica sobre los videojuegos (Kauweloa, N.; Winter, J., 2019; Hamari, J; Macey, J; Slöblom, M & Törhönen, M., 2019; Establés, M., Guerrero-Pico, M., Contreras-Espinosa, R. S. 2019; Brock, T., 2017) parece tomar como punto de partida las reflexiones de Huizinga y Caillois para luego elaborar una perspectiva centrada en la dimensión económica del acto de jugar. Este fue un hallazgo importante durante la primera etapa de mi trabajo porque parecía que la explicación de por qué los jugadores invierten tiempo en iniciar un proceso de profesionalización tiene solo una respuesta: se busca acumular la mayor cantidad de capital económico a través del juego.

Al comienzo he dicho que investigar cómo los jugadores intentan hacer una carrera profesional con los videojuegos representaba una especie de innovación, se trata de una idealización previa a mi entrada al campo. Los jóvenes jugadores, aficionados al mundo de la tecnología, estaban inventando formas novedosas de emplearse y de hacerse un lugar en el mundo laboral a partir de jugar, una actividad centrada en la diversión y el placer. Esta idealización me hizo pensar también que los jóvenes estaban “revolucionando” “algo” del mundo adulto para sobreponerse a un mundo laboral precario, que suele imaginarse como agotador, angustiante y plagado de momentos de ansiedad por un futuro incierto.

En la primera etapa de este trabajo parecía que el hecho de que los jugadores formaran parte del mundo laboral a través de la profesionalización de los video juegos suponía ya una especie de innovación propia de los jóvenes, que han nacido en un momento histórico donde lo digital ocupa un lugar central para distintas actividades. En este relato surge la idea del jugador como *homo economicus*, un

sujeto que mide riesgos y beneficios dentro y fuera del juego con el objetivo único de aumentar la acumulación de distintas dimensiones del capital: cultural, social y económico. En esta industria globalizada, flexible y descentralizada, el jugador construye su trayecto profesional escalando desde el nivel amateur para llegar al profesional. Con esta perspectiva no parece ser problemático responder a la pregunta de por qué los jugadores se negarían la oportunidad de ganar dinero haciendo algo que disfrutan, de hecho, se asume como una obviedad: los jugadores profesionalizan los video juegos porque desean acumular capital.

Sin embargo, la explicación no puede ser tan simple. La misma revisión bibliográfica me permitió notar que no tiene nada de casual el hecho de que los jugadores hagan todo lo posible por convertir el juego en una actividad productiva. En principio porque la disciplina enfrenta una especie de vacío teórico y conceptual que dificulta construir una explicación sobre este fenómeno, pero también porque la explicación ha centrado su atención exclusivamente en el aspecto económico. A lo largo del proceso de investigación he intentado no asumir esta postura como verdad, aunque a veces parecía que en campo encontraba todos los elementos que corroboraban esa explicación. La revisión bibliográfica me permitió identificar preguntas y problemas esenciales, pero también pensaba constantemente que quizá esto limitaba mi capacidad de observación en campo, por esta razón intentaba mantener un cierto escepticismo ante esta explicación puramente económica.

Mi planteamiento inicial fue que la profesionalización del video juego en su transición desde lo amateur implicaba una serie de prácticas que tienen como objetivo la acumulación de capital. Sin embargo, poco a poco fui notando que era necesario captar los aspectos que suelen ser invisibilizados al momento de explicar las razones por las que los jugadores aspiran a ganar dinero por jugar y resaltar que esas dimensiones no siempre son cuantificables. La comprensión de este fenómeno implicaba también reflexionar constantemente la frontera entre juego, deporte y trabajo desde la diversidad de perspectivas de mis interlocutores.

Me gustaría cerrar con una idea más. H., uno de mis interlocutores que fue abandonado por su equipo, al cabo de algunos meses fundó un equipo nuevo con

el mismo sistema jerárquico y de reglas que había intentado aplicar antes. Desconozco si esto funcionó porque me enteré de esto a través de otros jugadores que le conocían. H. había tenido una experiencia muy amarga con todos nosotros, sin embargo, esto no le impidió comenzar de cero y volver a intentar su idea de profesionalizar un equipo con otros jugadores. La circunstancia de H. le permitía seguir explorando este camino, aunque ahora había ganado experiencia y es muy probable que esto le habrá llevado a hacer algo diferente.

En esta última etapa de mi investigación he pensado que este texto retrata una serie de historias inconclusas, donde el objetivo de profesionalizarse y ganar dinero jugando no se logra ni alcanza, para decirlo con frialdad: encontramos una serie de equipos que fracasan en las metas que se proponen. Sin embargo, vale la pena considerar la importancia del fracaso en el proceso de acumular experiencia, lo que conduce inevitablemente a mejorar algo de nuestra forma de saber, hacer y conducirnos -en general- en la vida diaria.

Se trata de otra dimensión de valor que es difícil cuantificar y que tradicionalmente asociamos a una pérdida de recursos de algún tipo. Creo que las experiencias que he recopilado aquí nos muestran también las formas en que los jugadores aprenden a ubicarse a través de sus propios tropiezos y equivocaciones, mientras aprenden un *saber cómo* no ya de los videojuegos, sino de sus habilidades para formar parte de una industria cambiante, de reconocer cuál es el lugar que ocupan y saber para qué son buenos mientras juegan la cultura de los deportes electrónicos.

La innovación metodológica o cómo hice para sobreponerme al encierro por la pandemia

Me parece importante comentar que, durante la Pandemia, se hizo más evidente para los antropólogos en Latinoamérica -y especialmente en México- la importancia que tiene estudiar todos los dispositivos que las personas utilizan para realizar sus actividades cotidianas. A estas alturas está claro que no se trata de un tema nuevo, ni de un campo improvisado que haya surgido con lo que popularmente llamamos “redes sociales”, como Facebook y Twitter. En años anteriores era notorio un cierto

escepticismo alrededor de este campo de estudio que cambió radicalmente, de un momento a otro noté la aparición de cursos y talleres sobre etnografía digital o de métodos digitales y una gran cantidad de trabajos estaban comenzando a considerar el uso de Internet como una potente herramienta de investigación.

Comencé esta investigación con la idea de acompañar de forma presencial y mediada a equipos amateurs y semi profesionales en su trayecto de buscar consolidarse como organizaciones deportivas profesionales. Sin embargo, esto fue imposible debido a la situación de encierro que vivimos durante los dos años de Pandemia. Con la intención de familiarizarme con las dinámicas de las organizaciones deportivas, inicié mi trabajo de campo acompañando a equipos a través de distintas plataformas socio digitales.

Cuando comenzó el brote de COVID-19 y me di cuenta que todas las actividades que tenía planeadas iban a cambiar drásticamente, pensé que mi proyecto iba a entrar en una pausa indefinida, como estaba ocurriéndoles a muchos compañeros y compañeras del posgrado. Me preocupaba cómo resolvería el asunto de mi entrada al campo, especialmente cuando buena parte de la literatura académica que reflexiona sobre la presencia de lo digital en el trabajo antropológico y etnográfico insiste en pensar lo digital como una dimensión más de la realidad (Miller, 2012, 2016; Pink, 2016; Gómez Cruz, 2018, 2022; de Seta, 2020). Los antropólogos digitales cuidan persistentemente que las investigaciones no partan únicamente del estudio de lo digital, como si esta fuera la única esfera que podemos estudiar o como si lo digital funcionara en una especie de vacío social.

Sin embargo, las circunstancias me obligaron a repensar mi presencia con mis interlocutores, los lugares y tiempos en que iba a estar con ellos, así como las herramientas que necesitaría para lograrlo. Fue muy útil regresar a las reflexiones de Boellstorff (2008); en la experiencia de quienes estudian tecnologías de la comunicación, un texto de hace catorce años puede parecer anacrónico. El resultado fue bastante enriquecedor porque mi trabajo de campo supuso una inmersión profunda que me ha permitido comprender las inquietudes, miedos y

alegrías de jóvenes jugadores que buscan iniciar una carrera profesional como atletas digitales.

El campo es -efectivamente- una construcción que bien puede incluir videollamadas, salas de chat, servidores, repositorios de imágenes, espacio de almacenamiento compartido, aplicaciones de mensajería, programas para grabar y hacer transmisiones, plataformas socio digitales de todo tipo, etc. El hecho de que no dependa únicamente de estar en un lugar, para luego alejarse de éste supuso otra serie de complicaciones metodológicas que tuve que enfrentar durante la investigación.

He podido corroborar que el trabajo etnográfico se presenta siempre como una hoja en blanco, lista para ser intervenida de cualquier manera. Los primeros trazos o palabras que plasmemos en ella permiten que se establezca una especie de cadena significante que organiza lo que vendrá después. Poco a poco, cada elemento que incluyamos nos obliga a tomar decisiones, algunas obvias y otras que requieren asumir ciertos riesgos. En muchas ocasiones me encontré pensando si era válido que mi diario de campo estuviera escrito en una libreta mientras todo lo que hacía ocurría en línea o qué conversaciones debía grabar y qué otras no.

Buena parte de las decisiones metodológicas que tomé en este proyecto estuvieron marcadas por un hecho que escapó totalmente de mi control: una Pandemia que paralizó al mundo. Sin embargo, eso no impidió que el ejercicio etnográfico siguiera su curso, de hecho, avanzó con un ritmo estable debido a que los jugadores tenían más tiempo para dedicarlo al juego. Tomé la decisión de aprovechar esta circunstancia y verla como una ventaja, así que traté de adaptarme de la misma forma -espontánea y natural- como lo estaban haciendo los jóvenes jugadores. Si mis interlocutores pasaban buena parte de su tiempo conectados jugando, entonces asumí el compromiso de estar ahí la mayor cantidad de tiempo con ellas y ellos.

La antropología clásica nos ha enseñado el valor que tiene una inmersión durante largos periodos de tiempo para el trabajo etnográfico. Mi caso no es tan diferente, de hecho, buena parte de mis reflexiones surgen gracias a mi trabajo de observación participante. Esto me ha hecho pensar mucho acerca de dónde reside

el carácter innovador de mi proyecto de investigación y dónde están sus límites. Me parece que uno de los aspectos novedosos reside esencialmente en que, debido a la forma en que fui construyendo el campo, fue posible comprender el campo social de los jugadores y el proceso de profesionalización de forma completamente mediada. Podemos corroborar, nuevamente, que la etnografía es siempre un método y un campo atravesado por la reflexividad del investigador (Guber, 2001) y en este sentido, se encuentra abierto de tal manera que nos permite utilizar estrategias que para algunos pueden representar una especie de retroceso. Es posible seguir haciendo investigaciones etnográficas mediadas totalmente por lo digital, pero esta decisión dependió de las circunstancias en las que me encontré.

Una etnografía que ocurre de esta manera me obligó a desarrollar habilidades técnicas para poder estar ahí, esto no representa una innovación en sí, puesto que cada investigador necesita resolver este tipo de situaciones y dificultades en su campo. Lo que sí es particularmente novedoso es el hecho de utilizar dispositivos y herramientas tecnológicas para fines de investigación. La computadora -y todos los softwares que instalé- puede ser pensada como una herramienta multiusos que se va adaptando dependiendo de las necesidades.

Está claro que Discord no fue pensado para el trabajo de investigación cualitativa y, sin embargo, fue una de las herramientas principales durante todo mi trabajo etnográfico. Si no hubiese comprendido sus funciones, herramientas y usos, tampoco hubiera podido inventar una forma de hacer trabajo de campo. Discord, originalmente, tiene el objetivo de ofrecer un servicio de comunicación para jugadores sin utilizar tantos recursos gráficos ni procesuales de una computadora, de tal manera que el tiempo de juego no se vea interrumpido. Para mí fue de gran utilidad entender las formas en que se instituye un nivel público y privado dentro de cada servidor, así como el hecho de que uno pueda utilizar otros programas para grabar lo que suceda ahí. A veces era más útil recurrir a OBS para grabar audio y video, en otras ocasiones bastaba con utilizar Adobe Audition para tener registros sonoros de las conversaciones.

Por supuesto, la construcción de un archivo de información de lo que ocurre en campo es fundamental. Lo innovador, para mí, fue aprender a distinguir qué valía la pena registrar y guardar y qué otras cosas podían olvidarse. Cuando tenemos la posibilidad de grabar y registrarlo todo, se hace necesario cuestionarnos hasta dónde es útil capturar todo cuanto sucede ante nuestra presencia. Se trata de un ejercicio de vigilancia epistémica constante, el investigador necesita justificar si eso que registrará le ayuda de alguna manera a su objetivo.

Me parece interesante el hecho de cómo cambiaba mi forma de participar cuando sabía que estaba grabando, en distintas ocasiones noté que cuando pedía permiso para grabar las conversaciones que ocurrían durante los entrenamientos, me surgían más preguntas y dudas. Tal vez porque en el fondo sabía que también se estaba registrando la forma en que yo estaba interviniendo en el campo o sentía que debía anotar detalladamente qué ocurría para luego explicarlo o interpretarlo. Personalmente, saber que estaba grabando parecía volverme “más sensible”, las herramientas tienen un efecto en la forma que miramos, escuchamos, lo que cambia profundamente cómo participamos en las distintas situaciones que ocurren en campo.

Un aspecto menos innovador tiene que ver con el formato de este trabajo, he dedicado una buena cantidad de tiempo a escribir porque he asumido que un texto es la forma aceptable de presentar un resultado. Esencialmente pienso que es un formato limitado y conservador, más si consideramos el peso que tiene lo audiovisual en la experiencia de juego. En distintos momentos me pregunté cómo mostrar con mayor claridad la experiencia de acompañar a los equipos editando un video o haciendo un cómic, lo que supondría cambiar el ejercicio de escritura y de representación de mis interlocutores y de mí mismo, como investigador. Esta es una idea que vale la pena explorar y que quizá en un futuro decida llevarla a cabo.

El hecho de que mi investigación ocurriera a través de todo un entramado de plataformas socio digitales, me obliga a pensar en que la innovación de un trabajo de investigación tiene más que ver con la forma en que se solucionan problemas durante el proceso de investigación y no tanto con el uso de herramientas digitales

por sí mismas. A estas alturas ninguna etnografía podría afirmar que la innovación está en el hecho de utilizar una cámara fotográfica o una computadora para escribir. Cualquier antropóloga/o está lista/o para conducir un trabajo de campo mediado por alguna tecnología, porque el problema no reside en reflexionar sobre las tecnologías en sí, sino en cómo funciona la cotidianidad de las personas con quienes queremos trabajar.

El videojuego me ha servido como un medio para comprender las expectativas profesionales de jóvenes video jugadores. En este sentido, jugar es una actividad que me llevó a entender qué es lo que los jugadores consideran valioso al invertir tanto tiempo entrenando y aprendiendo de forma individual y colectiva sobre el juego, especialmente cuando no se logra el objetivo de recibir un pago o cuando los jugadores desaparezcan de forma espontánea. Por lo tanto, esta no es una tesis sobre videojuegos, sino que es una reconstrucción del campo social del mundo de videojugadores en su tránsito hacia lo profesional desde lo amateur. Esto incluye la forma en que los jóvenes cambian su forma de percibir el juego y el ocio como un tiempo que puede aprovecharse para producir un valor, a veces económico y otras puramente simbólico.

De alguna manera, esta es una investigación que registra los intentos fallidos de una serie de organizaciones deportivas que están intentando encontrar su lugar, de ubicarse, de descubrir para qué son buenos y cómo pueden aprovecharlo en un entorno lleno de indeterminación, insisto, al menos hasta que aparezca otra actividad que resulte más valiosa, que requiera más atención o que ofrezca otras oportunidades.

Aprendizajes esenciales

Hay tres niveles de aprendizaje que he tenido a lo largo de este proyecto de investigación: a nivel teórico, metodológico y uno puramente experiencial. El último -como podrá sospecharse- es el menos riguroso en términos académicos, aunque paradójicamente siento que es el más significativo.

El juego como objeto de reflexión teórica posee una vigencia innegable, el hecho de que exista un vacío explicativo sobre este concepto, aunque en principio puede parecer una desventaja, en realidad representa una oportunidad para una gran cantidad de disciplinas. Personalmente pienso que la antropología posee una perspectiva mucho más abierta y flexible sobre lo que significa para un grupo de personas jugar. A lo largo de la revisión bibliográfica pude notar que la antropología suele reflexionar sobre el juego -no como un fenómeno aislado- sino como parte de una dinámica sociocultural, que debe comprenderse -al menos en principio- en relación con un contexto.

La psicología, por ejemplo, suele pensar el juego como un medio para entender el comportamiento humano y, eventualmente, utilizarlo para ofrecer remedios al malestar que las personas puedan presentar. Cuando el juego se piensa como parte de un proceso terapéutico, lo que podamos decir de este siempre estará dirigido a la intervención de la conducta del otro, de su control. La sociología, por otro lado, tiende a intentar construir interpretaciones rígidas sobre un tipo de sociedad dependiendo de los juegos que ahí se practican, consideremos el caso paradigmático del mismo Caillois, quien buscaba distinguir entre sociedades más primitivas de otras más avanzadas dependiendo de la presencia de ciertos juegos.

Me parece revelador que la contribución de Huizinga al estudio del juego pueda sintetizarse con una sentencia concisa y provocadora: la cultura se juega. Esta suerte de aforismo nos obliga a modificar la forma en que observamos el funcionamiento de la sociedad tal como la conocemos. La idea del filósofo neerlandés aparece también como un acertijo, un juego en sí mismo: ahí donde observamos los gestos de mayor seriedad, compostura y rigor hay, esencialmente, juego. Esta es, quizá, la paradoja más importante que caracteriza al juego, porque siempre logra tensionar aquello que percibimos como sagrado.

A lo largo de esta investigación asumí distintas posturas, por un tiempo pensé como única la dimensión económica de los video jugadores, después pensé que era importante defender al tiempo de juego de esta visión económica que reducía toda posibilidad a aumentar algún tipo de capital. Finalmente he llegado a notar con más

claridad que lo que inicialmente percibía como opuestos, en realidad se encuentran mezclados y son un continuo. Quienes aspiran a convertirse en atletas digitales nunca dejan de jugar ni disciplinarse para un día trabajar, se trata de un movimiento simultáneo donde pueden hacerse las dos cosas sin mayor problema. En principio pensaba que esta no podía ser una conclusión válida, había que asumir alguna de las dos posiciones al respecto.

Pienso que para fines explicativos es válido hacer el recorrido desde una u otra postura, sin embargo, el trabajo de campo -la mejor escuela que como antropólogos podemos tener- me ha enseñado que mis interlocutores hacen estas dos cosas -y muchas más- simultáneamente: juegan y entrenan con la idea de un día recibir un pago, pero en el trayecto también inician relaciones amorosas, se pelean con miembros de otras organizaciones deportivas, ven animes juntos o se acompañan a comer mientras esperan a que inicien los entrenamientos. Entrenar significa todo esto junto, no hay separación entre lo uno y lo otro. En ese proceso están aumentando su saber cómo, su experiencia sobre cómo hacer o resolver situaciones y problemas de todo tipo.

Si el juego propicia el desarrollo de la cultura, entonces cada aspecto de la vida cotidiana posee una dimensión potencialmente lúdica. Para Huizinga es fundamental hacer notar que el juego está articulado con la competencia y el mejoramiento de cualquier técnica, por esta razón él identifica lo lúdico en la guerra, la poesía, la ley, el saber, el arte. Todas estas actividades humanas están unidas por un principio esencial: los seres humanos encontramos placer en el enfrentamiento y comparación con el otro porque esto nos permite buscar ser mejores de alguna manera. El placer reside en exceder al otro. Esta es la base esencial que organiza el desarrollo de las sociedades. Creo que es necesario considerar la importancia de la idea de “hacer como si”, para que pueda ocurrir un juego. En todos los casos se espera que las personas estén conscientes de este posicionamiento que propicia el (des)encuentro entre lo serio y el juego.

“Hacer como si” nos conecta directamente con la creación de mundos virtuales, situaciones y experiencias que pueden ocurrir, aunque solo en potencia. Cada juego

posee una serie de metáforas, es decir, de juegos de palabras que nos remiten a millones de posibilidades interpretativas. Así, el juego comienza desde el momento en que nos imaginamos como otro, incluso cuando la partida no haya iniciado. Dejarnos absorber por esta posibilidad es lo que produce la seriedad del juego y también lo que permite que el juego posea una dimensión estética, relacionada a la gracia con la que se desempeña el jugador.

Para Huizinga está claro que hay un punto donde el juego puede perder su sentido: en el momento en que se juega por necesidad o mandato, éste deja de obedecer a su sentido de placer inicial. El juego, por lo tanto, no puede funcionar como una tarea o una obligación. De alguna manera, Huizinga está intentando establecer una división entre lo que caracteriza a un juego para distinguirlo de otras actividades. En mi investigación encuentro que esta distinción es improductiva, porque todo ocurre al mismo tiempo: se entrena sin que esto signifique que no exista el placer inherente que produce jugar.

En general, los textos que reflexionan sobre el juego señalan enfáticamente la importancia que tiene el carácter agónico o de competencia y cómo esto propicia el desarrollo de las culturas. Me parece que esto limita profundamente lo que podemos decir del juego y las formas en que se practica. Como veremos, el vacío teórico no reside en multi citar -como dice Hamayon- a Huizinga, sino en repetir la idea de que el juego está caracterizado únicamente por su cualidad agónica.

Poner la competencia al centro nos obliga a pensar todo juego como una búsqueda por superar al otro, el mayor problema que veo con en este nivel es que esta perspectiva parece tener preinstalado una forma de principio darwinista de la supervivencia de los más aptos. La competencia -aunque ocurra a través de actos en potencia- establece ya un tipo de relación entre los jugadores, esto cambia profundamente lo que podemos pensar de los juegos y las sociedades donde aparecen.

Expliquemos esto con detalle. Es innegable que los juegos donde se compite están diseñados para que el jugador experimente una emoción ante la expectativa de ganar o perder. Sin embargo, esta perspectiva parece olvidar todas las dimensiones

paradójicas que contiene el juego. No siempre se juega para salir vencedor o para superar a alguien, a veces también lo hacemos para estar con los otros, para reírnos, inventar mundos, historias o ideas, aspectos que producen simple y llanamente algún tipo de placer.

Pienso en dos ejemplos clave para discutir esto, primero el de los video jugadores que abandonan espontáneamente a sus equipos. La lógica de la competencia nos presenta dos posibles lecturas: 1. Se trata de un aguafiestas, un troll, alguien que no está comprometido con el juego, su objetivo es arruinar el juego para los demás. Esta es una actitud detestable porque supone hacer perder tiempo a los otros jugadores, es un acto inservible e inútil. 2. Se trata de un jugador que no tiene las aptitudes para competir y sabe que resultará superado por los otros. Durante mi trabajo de campo experimenté una completa frustración ante estos abandonos, de hecho, en algún punto comencé a preguntarme -junto con entrenadores, fundadores de equipos, analistas, etc.- si los jugadores necesitaban tener más compromiso, tomarse en serio el juego.

Sigue siendo un completo misterio las razones por las que los jugadores abandonaron a los equipos. Hoy a la distancia he pensado otras posibles explicaciones, una es que los jugadores hayan encontrado equipos más grandes y con mejores proyecciones profesionales, también es probable que hayan encontrado un trabajo o simplemente se hayan aburrido de la dinámica propuesta por los equipos y decidieran seguir jugando por cuenta propia sin buscar convertirse en atletas digitales. Aunque se trata de un juego de la imaginación, estas otras posibilidades me resultan más interesantes porque suponen la búsqueda de algo distinto a competir. Una vez alcanzado el objetivo, el jugador puede abandonar el círculo mágico del juego y la organización deportiva para dedicarse a otra cosa.

El segundo ejemplo es de quienes se mantienen en los equipos solo porque han gestado lazos emocionales profundos con sus compañeros, ahí las amistades y relaciones amorosas son la razón por la que los jugadores se conectan puntualmente a todos los entrenamientos. El momento cumbre es competir con amigas y amigos, pero esta es una ganancia extra. Aquí lo realmente importante es

compartir tiempo con las personas que uno ama y admira. Estos casos son más difíciles de identificar, porque toma tiempo notar que la motivación de los jugadores no reside necesariamente en competir, en superar a alguien más -incluso a otro jugador del mismo equipo-. El juego aparece aquí como un medio donde el jugador crea y mantiene lazos que conducen a producir algo nuevo e inesperado.

Encontramos entonces una búsqueda de disfrute, diversión. Mi experiencia observando una gran cantidad de procesos de entrenamiento es que hay un aspecto esencial que el jugador debe aprender: si el jugador quiere ser atleta digital, es necesario que se adapte al modelo disciplinar que cada organización establece. No es importante aprender técnicas en ese momento, sino hacerlo bajo la tutela del entrenador, con la ayuda de los compañeros de equipo. Esta especie de reordenamiento actitudinal busca concentrar toda la atención en encontrar el placer del juego en la obtención de victorias de forma metódica. Así, quien juega motivado por pasar tiempo con los amigos es percibido como alguien que se resiste a adoptar una actitud deportiva, en el fondo esto es así porque la búsqueda se encuentra relacionada a una dimensión que es inútil e inservible para los objetivos de las organizaciones deportivas, que giran en torno a la competencia.

Me interesan ambos casos porque encontramos una lógica que excede la lectura elemental del principio agónico. Puede parecernos una obviedad decir que las personas juegan por una gran cantidad de razones, pero la literatura académica parece eliminar este principio de sentido común. Cuando asumimos que los jugadores solo tienen en mente convertirse en atletas digitales, todo lo que observemos estará atravesado por esta búsqueda. En campo encontramos efectivamente que los jugadores parecen hacer todo para subir su nivel en una jerarquía establecida por el mercado global.

De hecho, me parece que esta es la razón por la que buena parte de la literatura académica que aborda las experiencias de atletas digitales de deportes electrónicos suele adaptar con facilidad la lectura economicista de creación de valor al mundo de los video juegos. Como he explicado en el capítulo dedicado al valor, el problema es que los jugadores consideran valiosas otras experiencias que no son captadas

por la lectura del cálculo de riesgos y beneficios. No todo lo que hacen los jugadores puede leerse en esa clave, no todos los jugadores pueden caber en el nicho simbólico del *homo economicus* tecnologizado que busca oportunidades de emprendimiento y de multiplicar sus ganancias. Ciertamente, la lectura economicista nos permite notar la situación de precariedad laboral a la que se enfrentan muchos jóvenes jugadores. Sin embargo, la reflexión termina siendo sobre el trabajo y no sobre el juego, mucho menos en esta situación de mezcla de ambas dimensiones.

El vacío teórico que identifica Hamayon hoy posee otra forma, no se trata ya de sustituir la palabra “juego” por cualquier otra. Hoy encontramos una gran diversidad de estudios sobre el juego, pero casi siempre relacionado a cualquier otra actividad que sea productiva o útil, lo notamos especialmente en investigaciones que abarcan el juego y su relación con la educación o el trabajo. Este giro quizá tenga su raíz justamente en la flexibilidad y porosidad del concepto de juego, parece que seguimos reflexionando alrededor del juego, identificando sus bordes y fronteras, así como su relación con otras actividades cotidianas y mientras lo hacemos, más nos damos cuenta de la condición paradójica que supone jugar. Realmente no sé hasta qué punto sea útil esta ruta de investigación, especialmente porque termina complicando qué elementos pertenecen exclusivamente al juego y qué otros al trabajo, por ejemplo.

Por otra parte, permanecer en este nivel de lectura dificulta que pensemos en aquellas otras dimensiones cuando jugamos. El juego, con su potencia creadora y de invención, permite a las personas imaginar otras formas de estar, convivir con otros y de habitar el mundo, aspectos que podemos olvidar con facilidad si pensamos a los jugadores como personas que solo se encuentran animadas por la competencia y por acumular cualquier tipo de capital.

Es indudable que el estudio de los deportes electrónicos nos permite estudiar minuciosamente la creación, desarrollo y mejoramiento de nuevas técnicas corporales, así como de redes sociotécnicas que articulan personas, prácticas y objetos en la búsqueda de un objetivo colectivo común. Sin embargo, debemos

considerar que la interpretación agónica y economicista para comprender el juego no es suficiente o no puede ser la única.

Cuando los entrenadores esperan que sus jugadores tomen el juego en serio, de forma madura, tácitamente están pidiendo que comiencen a hacerse conscientes de las posibles ganancias que podrían adquirir a través del juego. De aquí que la lógica de los entrenamientos interpele directamente al compromiso, el sacrificio, la disciplina y también la pasión por el juego, como valores deportivos que simultáneamente ayudan a construir un valor económico, pero esto no significa sacrificar el placer por jugar sino ampliar la dimensiones que producen ese placer.

La decisión sobre qué es valioso no siempre es igual y varía dependiendo la perspectiva de cada uno de los miembros de las organizaciones deportivas, así como de quienes constituyen parte del mercado global de los deportes electrónicos y, no obstante, se logra una especie de continuidad en las prácticas cotidianas de los equipos. Como observadores externos podemos percibir que el equipo funciona perfectamente porque todos se han conectado para entrenar, sin embargo, los jugadores lo hacen porque consideran valioso pasar tiempo con personas que quieren y/o admiran, los dueños están conectados porque creen que lo valioso es lograr que sus equipos se conviertan en marcas rentables y al mismo tiempo, los entrenadores consideran valioso que los jugadores dominen ciertas técnicas durante las partidas. Al final, todas las perspectivas -singulares y diversas- parecen converger en un solo movimiento de forma sincrónica.

El problema de la construcción del valor y de lo que es valioso para los jugadores, dueños de equipos, así como para las empresas que forman parte de la industria de los deportes electrónicos es un asunto que debe seguir estudiándose detalladamente. Especialmente en las condiciones que experimentan los jugadores Latinoamericanos, puesto que nos encontramos en un contexto que ofrece unas circunstancias radicalmente distintas a la de los jugadores asiáticos o europeos. Esto supone, desde ya, que el significado de lo que consideramos valioso en México no será lo mismo para Brasil, Argentina o Chile y esto requiere un trabajo de reflexión específico.

Por último, me parece importante mencionar que la transición del video juego a deporte electrónico podemos enlazarla con lo que Vossen (2018), Cote (2020) y Butt (2022) llaman el giro post-jugador. En esta propuesta se hace una distinción entre player (cualquiera que juegue), gamer (quien se identifica como jugador) y Gamer (representación hegemónica del jugador). Los jugadores amateurs y semi profesionales suelen identificarse como jugadores (gamers), sin embargo, en sus expectativas profesionales suelen aparecer los ideales hegemónicos presentados por la industria de los deportes electrónicos (Gamers). Esta comparación tácita impide que los jugadores latinoamericanos, específicamente los mexicanos, construyan una visión propia que se adecúe a sus necesidades. Lo que termina por modificar la experiencia de apropiación tecnológica, así como la forma en que los jugadores utilizan, adaptan, reparan, crean y mantienen redes sociotécnicas que reflejen lo que Yuk (2020) llama tecnodiversidad.

A partir de los ideales presentados por la industria de los deportes electrónicos, los equipos desarrollan estrategias para organizar las actividades de sus jugadores. Convertir a los jugadores en micro celebridades y hacer de los equipos marcas rentables parecen movimientos necesarios para muchos de los dueños de los equipos, estas decisiones se toman -en la mayoría de los casos- porque así funciona en otras regiones y no hacerlo parece una especie de retroceso. Buena parte de las decisiones que se toman no consideran los contextos en los que se encuentran los jugadores o incluso los mismos dueños de los equipos, sino que están influenciadas por el consumo de la industria de los deportes electrónicos.

Así, encontramos una cierta hegemonía en la forma en que son conducidos buena parte de los equipos mexicanos, me parece relevante insistir en que estamos observando equipos amateurs y semi profesionales que, sin recibir ningún tipo de pago, replican formas que aparentemente son exitosas. Esto configura buena parte de sus expectativas, por ejemplo, la de tener una casa para entrenar, fomentar un sistema de patrocinios o incluir a creadores de contenido en los equipos. No existe *La Forma* de hacer un equipo exitoso, pero me parecía curioso que las organizaciones deportivas intentaran replicar dinámicas que utilizan equipos

surcoreanos, ingleses, japoneses, rusos o alemanes puesto que representan un ideal que debe alcanzarse.

Esta peculiar importación de ideas refleja un acceso a ciertos contenidos y supone también un ejercicio de adaptación puesto que las estrategias de los equipos de otros países -casi siempre de primer mundo- no tienen los mismos resultados en Latinoamérica, lo que conduce a inventar formas distintas a las que la industria hegemónica presenta. En el fondo, me parecía muy importante cuestionar por qué los jugadores invertían tanto esfuerzo en hacer notar a otros -casi siempre adultos- que el juego es una actividad útil o, para enfatizar el carácter paradójico de la situación, productiva. Este aspecto engloba un buen problema teórico sobre el juego.

Un punto final sobre esta dimensión de aprendizaje teórico es que la transición del juego a deporte tiene un giro final donde se deja de idealizar “vivir el sueño”. Los casos de los jugadores que logran incluir los video juegos en sus prácticas profesionales requirieron adquirir una perspectiva más realista sobre cómo pueden ser utilizados los juegos en ámbitos laborales. Echar abajo la fantasía de ganar dinero jugando, significa aceptar que eso no es posible para todos, en cambio se puede aprovechar el conocimiento adquirido para actividades que probablemente no fueron imaginadas: el hecho de utilizar video juegos en el ámbito terapéutico o que organizar eventos supone aprender a negociar con muchas personas. Descubrir esas habilidades permite a los jugadores adquirir otro tipo de seguridad y de percibir situaciones donde puede aplicarse lo aprendido mientras se juega.

A nivel metodológico aprendí cuán importante es saber leer las condiciones en las que uno se encuentra para tomar decisiones que ayuden al desarrollo de la investigación. Los manuales de etnografía suelen comentar esto, sin embargo, mi experiencia en campo fue reveladora y más significativa en este sentido, solo por el hecho de que la experimenté directamente. Al inicio de este proyecto de investigación tenía claro que el trabajo etnográfico puede tomar tantas direcciones como uno lo decida, sin embargo, no solemos considerar que muchas de esas

direcciones ya están prestablecidas por los grupos de personas con los que trabajamos.

Me parece importante mencionar que comencé mi trabajo de campo idealizando a mis interlocutores, un aspecto que es inevitable durante el proceso de construcción del campo etnográfico. La literatura académica sobre atletas digitales me presentó un panorama que no coincidió en lo absoluto con lo que encontré durante mi participación con los equipos. Como he dicho antes, inicié pensando que encontraría jóvenes que estaban proponiendo alternativas a la narrativa tradicional del profesionista que estudia una carrera universitaria con la idea de asegurarse un futuro estable.

Entrar al campo con esta idea de fondo me permitió notar un contraste, pero más aún, contribuyó a que experimentara una sensación de extrañamiento, necesaria para comprender la forma en que los jugadores me explicaban sus rutinas y, en general, sobre lo que significa asumirse como atleta digital. Haber comenzado mi trabajo de campo con este prejuicio positivo me obligó a notar algunos aspectos que estaba dando por sentado y que en principio podían parecer evidentes, por ejemplo, explicar con claridad por qué los jóvenes se conectaban tanto tiempo para entrenar y aprender, pero también cómo de la nada podían desaparecer de los equipos sin ningún tipo de aviso. Esas desapariciones espontáneas se oponían completamente a la idea de que todos los jugadores buscan crecer en la escena de los deportes electrónicos.

El encierro producido por la crisis sanitaria por COVID-19 no representaba inicialmente un problema para mí, nunca me cruzó por la mente que mi trabajo de campo se detendría de forma abrupta, hasta cierto punto me sentía confiado porque ya había un antecedente académico para el proceso de construcción de campo a través de Internet. Lo que me resultó problemático fue mantener el ritmo de trabajo que mis colaboradores iban estableciendo o el tipo de roles a los que podía tener acceso dentro de una organización deportiva -aquí apenas dos ejemplos de direcciones que yo no pude decidir-.

Está claro que dependiendo del lugar que tenemos en un grupo podemos observar, escuchar y participar de unas u otras formas. Quizá una de las enseñanzas más valiosas a nivel metodológico fue corroborar la importancia que tiene la forma en que el investigador se presenta para construir un lazo con sus colaboradores. Si bien el objetivo es siempre construir una dinámica de reciprocidad, también es cierto que esto abre ciertos caminos y cierra otros. En mi caso, presentarme como psicólogo y tener la disposición de ofrecer ese conocimiento para beneficio de los equipos me permitió tener acceso a conversaciones que los jugadores no podían escuchar, paralelamente impidió que los jugadores me vieran como uno más. De hecho, mi presencia solía ser percibida como la de alguien que poseía autoridad dentro de las mesas directivas de las organizaciones deportivas.

Trabajar con la regla de estar en campo la mayor cantidad de tiempo posible también supuso un reto que luego tuve que aprender a equilibrar. Es imposible estar presente todo el tiempo, siempre hay reuniones, charlas, encuentros, conversaciones que uno irremediablemente se perderá; incluso cuando estemos aparentemente conectados todo el tiempo a través de cualquier dispositivo.

Finalmente, la experiencia en este proyecto de investigación me ha enseñado lo importante que es el tiempo libre, el juego y el ocio para la vida cotidiana. Es justo advertir que, como he dicho algunas páginas atrás, esta es la dimensión menos científica. No es ninguna novedad si comienzo planteando que nos encontramos en un sistema que presenta la producción y el consumo económico como pilares esenciales de la vida. Personalmente me resulta preocupante que cada vez son más las actividades que se incorporan a este modelo ideológico de consumir desmedidamente.

A lo largo de este trabajo escuché a algunos jóvenes preocupados por la incertidumbre laboral y, para algunos, el videojuego representa una vía para resolver esta angustia que produce un futuro incierto. Sin embargo, no puedo evitar pensar que esta idea quizá sea un efecto de la misma búsqueda ansiosa por saberse útil para este sistema centrado en el capital.

La frontera entre juego, deporte y trabajo se difumina aún más en circunstancias como las que he estudiado en esta investigación, pero me parece fundamental insistir en lo necesario que es tener la posibilidad de dedicar tiempo a actividades que suelen ser consideradas como inservibles, puesto que no producen ningún valor económico inmediato. Por ejemplo, cuando jugar permite a los jugadores crear lazos afectivos que no podemos cuantificar, encontramos un tiempo y espacio propicio para la invención y la creatividad único en su género porque no obedece a la lógica del trabajo productivo o de la competencia neoliberal donde buscamos acumular algún tipo de capital.

En este sentido, este es un buen momento pare revalorar la importancia que tiene dedicar tiempo a actividades y cosas que generalmente están asociadas a lo inútil o lo ocioso. Cada cierto tiempo escuché a alguno de mis interlocutores decir que gradualmente habían perdido el gusto por jugar, porque inmediatamente venían a su mente una gran cantidad de regaños: “tal vez deberías estar practicando tu farmeo”, “¿cómo quieres ser el mejor si estás aquí perdiendo el tiempo?”. Me parecía terrible que los jugadores hubiesen llegado a ese punto crítico donde ni siquiera el tiempo de juego podía disfrutarse solo porque sí. Me sentí totalmente identificado, yo también había escuchado esa voz en otras situaciones: mientras veía una película, leía un libro que no tenía que ver con la tesis, saliendo a dar la vuelta por la ciudad o a tomar una cerveza. Todas, actividades tan esenciales como preparar clases, escribir un artículo académico o participar en un congreso. Era como si la única forma de sentir que uno está haciendo algo útil requiriera algún tipo de sensación de sacrificio, esa voz parece mezclar la ética protestante del trabajo weberiana y la auto evaluación del rendimiento personal. Insisto, esto me ha llevado a pensar en lo importante que es disfrutar el tiempo de juego.

En los últimos cuatro años he notado que dejarse llevar y perderse jugando no solo es una forma de resistir a la ansiedad por “hacer algo útil”, sino que paradójicamente, es una fuente de reflexión y creación intelectual. El juego puede servir a la lógica productiva, pero también puede no hacerlo y esto mismo lo convierte en un tiempo -paradójicamente- valioso. La preocupación por la

producción, el rendimiento y el consumo posterga nuestra capacidad creativa. Sennett (2008) ha explicado que todas las personas sienten la necesidad de sentirse útiles, de saber que sirven para algo y que son buenos haciéndolo. Este es un principio que la ideología del trabajo y consumo ha aprovechado al máximo, sin embargo, yo agregaría que esa necesidad no tiene sentido si las personas no pueden sentir que hay una dosis de disfrute. Estoy seguro, junto con David Graeber, que nada de lo que hacemos tiene sentido si no es divertido.

Algunas líneas de investigación emergentes

En esta sección me gustaría señalar algunas líneas de investigación pertinentes para la antropología en relación con los video juegos en México. Creo que es importante insistir en que su estudio es un campo fértil y abierto a una gran cantidad de fenómenos y problemas propios de la sociedad y tiempo en el que nos encontramos.

1. El lugar que tiene el juego en personas que no identificamos inmediatamente como video jugadores, como es el caso de amas de casa, adultos mayores o personas con discapacidad. Esta línea permitiría contrastar los imaginarios hegemónicos que presenta la industria de los video juegos sobre quiénes son los jugadores con las experiencias de quienes no se ajustan a dichas construcciones. En los últimos años Boellstorff (2020) ha explorado la experiencia de discapacidad a través de Second Life, esta ruta supone un punto de inflexión para pensar otros cuerpos que se apropian de distintas tecnologías para habitar mundos virtuales. Sin embargo, es posible que exploremos otras formas de jugar que probablemente escapan a las establecidas por la industria de los video juegos.
2. Presencia de juegos digitales en distintos espacios educativos y laborales. Si la frontera entre juego y deporte es difusa, el problema se complica cuando pensamos el juego en situaciones de aprendizaje o de trabajo. En ambos casos encontramos campos de estudio que han ido consolidándose paulatinamente, los estudios centrados en el aprendizaje han desarrollado

una gran cantidad de reflexiones en torno a los serious games y a procesos de gamificación del aula. Por otro lado, los estudios laborales que abordan la gig economy ya presentan reflexiones pertinentes sobre el uso de distintas plataformas que emulan mecánicas similares a las de un video juego para alcanzar metas u objetivos específicos que se premian con bonos, así como a las formas en que distintas empresas ludifican sus espacios para mantener a sus empleados trabajando de forma constante. Sin embargo, sigue siendo necesario indagar sobre las consecuencias que esto tiene a nivel conceptual y sus implicaciones en nuestras reflexiones en torno al juego.

3. Cambios en las rutinas cotidianas a partir del uso de video juegos en teléfonos inteligentes. Cuando pensamos en video juegos, es probable que lo primero que venga a nuestra mente sean consolas y computadoras diseñadas especialmente para esta actividad. Sin embargo, la presencia de los teléfonos inteligentes, abre la posibilidad de encontrar a personas jugando en el transporte público, esperando en una plaza o antes de dormir. De acuerdo con una estadística publicada por NextPit, en 2019 Candy Crush contaba con 270 millones de jugadores en todo el mundo, dejando de lado las ganancias económicas que eso trae para la empresa desarrolladora, es importante considerar que los jugadores frecuentes suelen ser personas de entre 60 y 80 años. Esto significa que hay un cambio en las rutinas diarias de las personas y las formas en que utilizan las tecnologías para el tiempo libre.
4. La relación entre video juegos y apuestas. Es sabido que durante los torneos de deportes electrónicos hay una dinámica de apuestas que funciona paralelamente, pero también es posible que pensemos en el uso de juegos digitales en los casinos del país. Esto último nos lleva inevitablemente a pensar en el diseño de estos juegos digitales y también en las formas en que son dispuestos para un cierto tipo de jugador.
5. Juegos digitales para no humanos. En los últimos años han aparecido video juegos diseñados para perros y gatos que funcionan en tabletas y teléfonos inteligentes. Paralelamente es posible indagar en el uso de juguetes electrónicos que son controlados a través de aplicaciones de teléfono y que

utilizan mecánicas similares a las de algunos video juegos. Una parte del estudio del juego concibe su presencia en animales, sin embargo, poco se ha estudiado el trabajo de quienes diseñan juegos para otras especies no humanas. Me parece que indagar sobre este aspecto puede conducirnos a entender no solo ciertas formas de apropiación tecnológica, sino también a pensar desde otras perspectivas las relaciones entre humanos y no humanos.

6. Procesos de invención y diseño de video juegos. En nuestro país encontramos pequeñas empresas desarrolladoras de video juegos de todo tipo para distintos objetivos. Ninguno de estos juegos alcanza los estándares de la industria AAA, sin embargo, representa un esfuerzo creativo que da forma a cómo entendemos los video juegos en nuestro país. Por otra parte, son pocas las oportunidades que tenemos para aproximarnos a entender los procesos de creación y desarrollo técnico de quienes diseñan video juegos.

Esta no es una lista exhaustiva, en todo caso es una propuesta para pensar colectivamente sobre otros aspectos que rodean nuestra comprensión sobre el juego, así como el tejido sociotécnico que contiene a los juegos y al acto de jugar. Algunas de estas ideas ya han sido exploradas, aunque con objetivos distintos, por ejemplo, el caso de los estudios laborales que involucran video juegos, me interesa particularmente proponer ideas que nos permitan poner el juego al centro. Considero que esta es una ruta poco explorada y que podría ayudarnos a entender las formas en que jugamos, así como los espacios y tiempos en que lo hacemos.

Hacia una agenda de investigación centrada en los video juegos

Es necesario seguir fortaleciendo el estudio sobre el juego en nuestro país, especialmente sobre los video juegos. En este trabajo me he concentrado en intentar explicar el campo y las rutinas de los jugadores en un solo video juego, sin embargo, la realidad es más complicada. Muchos jugadores suelen aficionarse a más títulos, cada uno con sus particularidades. Esto representa una oportunidad para comprender con más detalle la forma en que se juega en nuestro país.

En México existen grupos de investigación que abordan el estudio de los juegos, sin embargo, en la mayoría de los casos se trata de perspectivas donde se privilegia la reflexión sobre su carácter deportivo y en el caso de los video juegos, su consumo y efectos en la conducta de quienes los juegan. Otra línea de investigación frecuente es el estudio de diseño de video juegos. Todo este trabajo me parece excepcional, porque hasta hace algunos años no se había dedicado tanto esfuerzo a comprender estas dimensiones sobre este objeto.

También es justo decir que buena parte de los trabajos realizados parecen caracterizar al jugador como aquél que siempre escala una jerarquía para acumular algún tipo de capital. Estoy seguro que a partir del trabajo inter o multi disciplinario podremos comprender las formas de apropiación particulares en nuestra región y -principalmente- cómo se juega.

Me parece muy importante que construyamos una postura más crítica ante esta perspectiva de producción y consumo, pienso en tres razones para hacer esto: primero, la lectura economicista restringe lo que podemos observar sobre el acto de jugar, a lo largo de este trabajo he intentado mostrar que cuando ponemos al centro el principio agónico en un entorno social cargado de sensibilidad neoliberal, lo que observemos de nuestros colaboradores no es más que una serie de estrategias para navegar esa complicada red de relaciones. Segundo, esta perspectiva limita nuestro entendimiento teórico sobre el juego, su naturaleza paradójica posee algo de indefinible e inefable, aceptar este rasgo como parte de la práctica de jugar nos permitiría comprender otras formas en que se juega. Finalmente, algunas

reflexiones contemporáneas llaman la atención sobre la condición de agotamiento generalizado que atraviesan las personas (Han, 2022; Zafra, 2017), esto supone un llamado a repensar la posibilidad del juego como un acto creativo donde se pueden inventar saberes, reglas, relaciones inesperadas. Quizá ahora más que nunca necesitamos pensar sobre esto.

Como hemos visto, la reflexión teórica sobre el juego parece encontrarse en un estado de reposo. Dadas las condiciones sociotécnicas que los juegos han adquirido, resulta inverosímil pensar que podamos seguir entendiendo los juegos actuales sin que esto signifique renovar de alguna manera los recursos conceptuales que -además- reflejen las circunstancias de nuestro contexto. En el mundo anglosajón existe el proyecto de los game studies, una agenda de investigación iniciada en 1990 que mezcla las reflexiones de psicólogos, sociólogos y en menor medida antropólogos. Valdría la pena discutir ese proyecto y pensar en qué elementos pueden servir para el entendimiento de los juegos y videojuegos en nuestra región.

Con esto no quiero decir que baste con importar los conceptos y aplicarlos indiscriminadamente a las experiencias de los jugadores mexicanos, argentinos, chilenos, etc. sino que necesitamos avanzar en dos sentidos:

1. Hacer una lectura crítica de las perspectivas anglosajonas, analizar detalladamente sus alcances y límites. Esta es una labor que muchos colegas están realizando desde hace algunos años.

2. Desarrollar teoría con base en trabajo empírico realizado en nuestros países. La academia del norte global ha dominado la producción de literatura sobre el estudio de las tecnologías y aunque ha habido algunos esfuerzos por comprender el uso de tecnologías digitales en distintas partes del mundo -véanse por ejemplo los últimos proyectos de Miller (2016, 2021)- lo cierto es que dichas reflexiones parecen encontrarse limitadas y no reflejan totalmente la experiencia de quienes vivimos aquí.

Percibo esto como una señal de que es momento de hacernos cargo de estudiar eso que ocurre frente a nosotros y que por alguna razón suele percibirse como un nicho sin interés. Esta no es una idea nueva, Gómez Cruz (2022) explica que:

> "La academia desarrollada ha tendido a exotizar el uso que hacen las personas de internet en el sur global, por lo que sería útil explorar los detalles de sus verdaderas vidas digitales (…) nuestro trabajo como estudiosos y estudiosas de las tecnologías tiene que ser mostrar esas verdaderas vidas digitales, todas ellas, no solo las que pueden ser explicadas usando marcos teóricos importados. El trabajo empírico contiene la semilla de algo todavía más importante y de mayor alcance: la teorización" (p. 201).

Tal vez este sea el aspecto más complicado de atender en la agenda sobre estudios de video juegos en México, especialmente porque no significa únicamente el estudio de consumo de consolas o títulos, sino de todas las redes sociotécnicas que permiten que ocurra una partida. Si adaptamos la agenda imaginada por Gómez Cruz (2022) podemos decir que hace falta que invirtamos más tiempo en entender directamente a las personas que juegan en las ciudades donde vivimos. Es necesario que hagamos más trabajo de campo y que busquemos construir categorías teóricas que se adapten a lo que encontramos, que confiemos en nuestras formas de construir los datos o que al menos podamos poner en duda las perspectivas hegemónicas y que se han normalizado en la academia.

Bibliografía

Adachi, P. J., & Willoughby, T. (2011). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence? Aggression and Violent behavior, 16(1), 55-62.

Ardévol, E., & Gómez Cruz, E. (2009). Lo visual como objeto de estudio antropológico en la era digital (pp. 1–11). Buenos Aires, Argentina.

Bauer, A (2002) Somos lo que compramos. Historia de la cultura material en América Latina, México, Ed. Tauros.

Black, B. (2013). La abolición del trabajo. Logroño: Pepitas de Calabaza.

Boellstorff, T. (2008). Coming of age in Second Life: an anthropologist explores the virtually human. Princeton: Princeton University Press.

Boellstorff, T. (2020) The ability of place: Digital topographies of the virtual human on ethnographia Island. Current Anthropology 61(S21): S109–22. doi:10.1086/704924.

Bonnar, D., Lee, S., Roane, B. M., Blum, D. J., Kahn, M., Jang, E. & Suh, S. (2022). Evaluation of a Brief Sleep Intervention Designed to Improve the Sleep, Mood, and Cognitive Performance of Esports Athletes. International journal of environmental research and public health, 19(7), 4146.

Brock, T. (2017). Roger Caillois and E-Sports: On the Problems of Treating Play as Work. Games And Culture, 12(4), 321-339. doi: https://doi.org/10.1177/1555412016686878

Brown, W. (2016). El pueblo sin atributos. Ciudad de México: Malpaso Ediciones.

Butt, MA. (2022). Gaming Lifeworlds: Video games in Culture [PhD Dissertation, University of Sydney]. https://hdl.handle.net/2123/27979

Díaz, D. (2009). Cultura material: una reflexión antropológica desde el trabajo de campo. Caleidoscopio, 25, pp. 83-98.

Di Giovanni, S. (1933) El derecho al ocio y a la expropiación individual.

Dishon, G., & Kafai, Y. B. (2022). Connected civic gaming: rethinking the role of video games in civic education. Interactive Learning Environments, 30(6), 999-1010.

Enriz, Noelia (2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. Cuadernos de Antropología Social, (34),93-114. [fecha de Consulta 1 de febrero de 2021]. ISSN: 0327-3776. Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1809/180922374005

Emmelhainz. Irmgard (2016). La tiranía del sentido común. La reconversión neoliberal de México. México, Continente negro

Ellul, J. (1980) La ideología del trabajo. Publicado en Foi et Vie n° 4

Establés, M., Guerrero-Pico, M., Contreras-Espinosa, R. S. (2019): "Jugadores, escritores e influencers en redes sociales: procesos de profesionalización entre adolescentes". Revista Latina de Comunicación Social, 74, pp. 214 a 236.

Estalella, A. (2018). Etnografías de lo digital: Remediaciones y recursividad del método antropológico. AIBR. Revista de Antropología Iberoamericana, 13(1), 45-68

Estalella, A. & Ardèvol, E. (2007). Ética de campo: hacia una ética situada para la investigación etnográfica de internet [85 párrafos]. Forum Qualitative Sozialforschung /Forum: Qualitative Social Research, 8(3), Art. 2, http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs070328.

Ferguson, C. J., Gryshyna, A., Kim, J. S., Knowles, E., Nadeem, Z., Cardozo, I. & Willis, E. (2022). Video games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies. British journal of social psychology, 61(1), 83-99.

García Canclini, N. (2019). Ciudadanos reemplazados por algoritmos. Bielefeld: Transcript Bielefeld University Press.

García Canclini, N. (1991). ¿Construcción o simulacro del objeto de estudio? Trabajo de campo y retórica textual. Alteridades, 1(1),58-64. [fecha de Consulta 1

de Febrero de 2021]. ISSN: 0188-7017. Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=747/74746342007

García-Galera, M., & Valdivia, A. (2014). Media prosumers. Participatory culture of audiences and media responsibility. [Prosumidores mediáticos. Cultura participativa de las audiencias y responsabilidad de los medios]. Comunicar, 43, 10-13. https://doi.org/10.3916/C43-2014-a2

Garrido, Santiago Manuel, Thomas, Hernán Eduardo, & Becerra, Lucas Dardo. (2018). Tecnología, ideología y hegemonía: Repensando los procesos de resistencia socio-técnica. Ciencia, docencia y tecnología, (56), 186-207. Recuperado en 24 de junio de 2022, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17162018000100008&lng=es&tlng=pt

Goffman, E. (2009). La presentación de la persona en la vida cotidiana. Buenos Aires: Amorrortu.

Gómez Cruz, E. (2022). Tecnologías Vitales: Pensar Las Culturas Digitales Desde Latinoamérica. Puertabierta editores.

Gómez Cruz, E. (2018). Etnografía celular: una propuesta emergente de etnografía digital. Virtualis, 8(16), 77-98. Recuperado de https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/251

Graeber, D. (2018). Hacia una teoría antropológica del valor: la moneda falsa de nuestros sueños. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Graeber, D. (2020). Bullshit jobs: ¿Qué sentido tiene tu trabajo para la sociedad? (1st ed.). Ariel.

Greitemeyer, T. (2022). The dark and bright side of video game consumption: effects of violent and prosocial video games. Current opinion in psychology, 101326.

Grønstad, A. & Vågnes, Ø. (2019). Invisibility in visual and material culture. Cham: Palgrave Macmillan.

Guedes, S. L. (2018). Proyectos sociales deportivos, carreras de deportistas y ex-deportistas y el don entre extraños. Cuestiones de sociología.

Gutiérrez, E. J. D. (2014). Video games and gender-based violence. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 132, 58-64.

Gutiérrez Delgado, M. (2004). La bondad del juego, pero... EA, Escuela Abierta: Revista de Investigación Educativa, (7), 153–182.

Hamari, J; Macey, J; Slöblom, M & Törhönen, M. (2019). Esports, final report. Faculty of information technology and communication sciences. Tampere University.

Hamayon, R., Simon, D. & Puett, M. (2016). Why we play: an anthropological study. Chicago: Hau Books.

Hammersley, M. & Atkinson, P. (2009). Etnografía: métodos de investigación. Paidós Ibérica.

Han, B. C. (2022). La sociedad del cansancio. Herder Editorial.

Hine, C. (2015). Ethnography for the Internet: embedded, embodied and everyday. London: Bloomsbury.

Himanen, P. (2001). La ética hacker y el espíritu de la información. Barcelona: Editorial Destino.

Hjorth L. (2018) Ambient and soft play: Play, labour and the digital in everyday life. European Journal of Cultural Studies;21(1):3-12. doi:10.1177/1367549417705606

Horst, H., & Miller, D. (Eds.). (2012). Digital Anthropology (1st ed.). United Kingdom: Berg Publishers.

Huizinga, J. (2012). Homo ludens. Madrid: Alianza Editorial.

Jiménez-Palacios, R., Cuenca-López, J. M., & López-Cruz, I. (2022). What Do Secondary Students Know About Video Games?: Previous Ideas and Predisposition to Learning Social Sciences With Video Games. In Cases on Historical Thinking and Gamification in Social Studies and Humanities Education (pp. 181-204). IGI Global.

Kalin, F. E. (2017). Nosotros hacemos CrossFit: etnografía sobre identidades deportivas. Educación Física y Ciencia, 19(2), e030. https://doi.org/10.24215/23142561e030

Kauweloa, N.; Winter, J. (2019). “Taking college esports seriously,”, Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences, ISBN: 978-0-9981331-2-6.

Kracauer, S. (2008). Los empleados. Barcelona: Gedisa.

Krepki, D., & Palermo, H. (2020). Ludificación del trabajo y disciplina algorítmica. Estudios Del Trabajo. Revista De La Asociación Argentina De Especialistas En Estudios Del Trabajo (ASET), (59). Recuperado a partir de https://www.aset.org.ar/ojs/revista/article/view/72

Lam, W. K., Chen, B., Liu, R. T., Cheung, J. C. W., & Wong, D. W. C. (2022). Spine Posture, Mobility, and Stability of Top Mobile Esports Athletes: A Case Series. Biology 2022, 11, 737.

Latour, B. & Aúz, T. (2001). La esperanza de Pandora: ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia. Barcelona: Gedisa Editorial.

Macey, J., Tyrväinen, V., Pirkkalainen, H., & Hamari, J. (2022). Does esports spectating influence game consumption?. Behaviour & Information Technology, 41(1), 181-197.

Mackenzie, A. (2010). Wirelessness: radical empiricism in network cultures. Cambridge, Mass: MIT Press.

Marcus, G. E. (1989), “Imagining the whole.” Critique of Anthropology 9 (3): 7–30.

Marcus, G. E. (1995), “Ethnography in/of the world system: the emergence of multi-sited ethnography.” Annual Review of Anthropology 24: 95–117.

Marzano, M. & Barri, N. (2011). Programados para triunfar: nuevo capitalismo, gestión empresarial y vida privada. México, D.F: Tusquets.

Mata, David (2001). "Hacia una especialización en antropología de campo: La etnografía del deporte Descargar." Apunts. Educación física y deportes [en linea], Vol. 1, Núm. 63, p. 6-14. https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/302180 [Consulta: 20-08-19]

Mauss, M. (2006). Manual de Etnografía. Fondo de Cultura Económica.

Mauss, M., Lévi-Strauss, C., Gurvitch, G., Lévy-Bruhl, H., & Neves, P. (2008). Sociologia e antropologia. Cosac Naify.

Mauss, M. & Strauss, C. (1971). Sociología y antropología. Madrid: Tecnos.

Meng-Lewis, Y., Wong, D., Zhao, Y., & Lewis, G. (2022). Understanding complexity and dynamics in the career development of eSports athletes. Sport Management Review, 25(1), 106-133.

Mesa, A. (2010). Estudio etnometodológico del uso cotidiano de los videojuegos. Barcelona: Ponencia VII Congreso Iberoamericano de psicología.

Miller, T. (2018). El trabajo cultural. Barcelona, España: Gedisa Editorial.

Miller, D. (2016). How the world changed social media. London: UCL Press.

Miller, D., & Slater, D. (2000) The internet: an ethnographic approach, Oxford: Berg.

Morley, D. & Polo, M. (2008). Medios, modernidad y tecnología: hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura. Barcelona: Gedisa.

Nakamura, L. (2002) Cybertypes: race, ethnicity, and identity on the internet, London: Routledge.

Naredo, J. M. (2001). Configuración y crisis del mito del trabajo. Archipiélago, 48, 13-24.

Parlebas, P. (1992, enero-diciembre). Didáctica y lógica de las actividades físicas deportivas. Revista Educación física y deporte, Vol. 14-15. Medellín: Funámbulos.

Pérez Domínguez, M. E. (2020). Comunicación digital entre el placer y el peligro: una lectura feminista del sexting juvenil. Comunicación Y Sociedad, 1-24. https://doi.org/10.32870/cys.v2020.7432

Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T. & Tacchi, J. (2016). Digital ethnography: principles and practice. Los Angeles: SAGE.

Quecha, C. (2014) Jugar al norte: una representación lúdica de la migración internacional en niños afrodescendientes no migrantes. Alteridades, núm. 24: 43.52

Quirós, J. (2015). ETNOGRAFIAR MUNDOS VÍVIDOS. DESAFÍOS DE TRABAJO DE CAMPO, ESCRITURA Y ENSEÑANZA EN ANTROPOLOGÍA. PUBLICAR-En Antropología Y Ciencias Sociales, 0(17). Consultado de http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/publicar/article/view/4914

Redström, J. & Wiltse, H. (2019). Changing things: the future of objects in a digital world. London: Bloomsbury Academic.

Rettberg, J. (2014). Seeing ourselves through technology: how we use selfies, blogs and wearable devices to see and shape ourselves. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Rheingold, H. (2000) The virtual community: homesteading on the electronic frontier (revised ed.), Cambridge, MA: MIT Press.

Reygadas, L. (2017). Dones, falsos dones, bienes comunes y explotación en las redes digitales. Diversidad de la economía virtual. En Desacatos, Nº 56, 70-89.

Rodriguez-Barcenilla, E., & Ortega-Mohedano, F. (2022). Moving towards the End of Gender Differences in the Habits of Use and Consumption of Mobile Video Games. Information, 13(8), 380.

Rodríguez Barrientos, A. (2019). Identidades y relaciones interpersonales en jóvenes videojugadores. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma Metropolitana – Iztapalapa]. Repositorio Institucional

Rosa, V. (2020). As técnicas de corpo em Marcel Mauss e o campo desportivo. Estudos De Sociologia, 24(47). https://doi.org/10.52780/res.12063

Sarmiento, I. (2007). Cultura y cultura material. Aproximaciones a los conceptos e inventario epistemológico. Anales del Museo de América no. 15, pp. 217-236. Revisado 10 oct. 2018.

Schatzman, L. and Strauss, A. L. (1973), Field Research: Strategies for a Natural sociology. Englewood Cliffs NJ: Prentice-Hall.

Sennett, R. (2000). La corrosión del carácter: las consecuencias personales del trabajo en el nuevo capitalismo. Barcelona: Editorial Anagrama.

Sennett, R. (2006). La cultura del nuevo capitalismo. Barcelona: Editorial Anagrama.

Sennett, R. (2018). El artesano (M. A. Galmarini, Trad.; Sexta edición). Editorial Anagrama.

Simmel, G. (1977). Filosofía del dinero. Madrid: Instituto de Estudios Políticos.

Siles, I. (2008). A la conquista del mundo en línea: internet como objeto de estudio (1990-2007). Comunicación y sociedad, (10), 55-79. Recuperado en 27 de octubre de 2020, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2008000200003&lng=es&tlng=es.

Solanes, R. F. S. (2012). Antropología filosófica y deporte: el cuerpo como hilo conductor en el deporte". Thémata. Revista de Filosofía, (46).

Srnicek, N. (2018). Capitalismo de plataformas. Buenos Aires: caja negra

Taylor, T, Witkowski, E. (2010). "This is How We Play It: What a Mega-LAN Can Teach Us About Games,", Foundations of Digital Games Conference Proceedings, Monterey, CA.

Toh, W., & Lim, F. V. (2022). Learning in digital play: a dual case study of video gamers' independent play. Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 17(1), 1-17.

Tókarev, S. (1971) Contribución al método para el estudio etnográfico de la cultura material. Problemas teóricos de la etnografía, Moscú. Academia de ciencias de la URSS, no. 3, pp. 36-66

Tromble, R. (2019). In Search of Meaning: Why We Still Don't Know What Digital Data Represent. Journal of Digital Social Research, 1(1), 17-24. https://doi.org/10.33621/jdsr.v1i1.8

Turkle, S. (1995) La vida en la pantalla, Barcelona: Paidós ((1997) Life on the screen: identity in the age of the internet, New York: Simon & Schuster).

Vaccari, A. P. (2016). Aporías transhumanistas: Ideologías de la tecnología en el proyecto del auto-diseño humano.

Veyne, P. (1992). El Imperio Romano: Los esclavos; Trabajo y descanso. En Aries, P. y Duby, G. (dirs.) Historia de la vida privada. Imperio Romano y Antigüedad tardía, Madrid: Taurus, Vol. 1, 1992.

Vossen, E. (2018). On the Cultural Inaccessibility of Gaming: Invading, Creating, and Reclaiming the Cultural Clubhouse [University of Waterloo]. https://uwspace.uwaterloo.ca/handle/10012/13649

Wacquant. (2004). Entre las cuerdas: cuadernos de un aprendiz de boxeador. Madrid: Alianza Editorial.

Wajcman, J. (2020). Esclavos del tiempo: vidas aceleradas en la era del capitalismo digital. Ciudad de México: Paidós.

Woodward, S. (2020) What is Material Culture? - Researchers To Move. YouTube. Retrieved May 11, 2020, from https://www.youtube.com/watch?v=yL01mxtRPhA

Yuk, H. (2020). Fragmentar el futuro. Ensayos sobre tecnodiversidad. Caja Negra.

Zafra, R. (2017). El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital. Barcelona: Anagrama.

Zylinska, J. (2017). Nonhuman photography. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

ACTA DE DISERTACIÓN PÚBLICA

No. 00195
Matrícula: 2163801252

NO TODOS VIVEN EL SUEÑO IGUAL. CONSTRUCCIÓN DEL VALOR Y PARADOJAS EN LA PROFESIONALIZACIÓN DE ATLETAS DIGITALES AMATEURS Y SEMI PROFESIONALES MEXICANOS.



IVAN FLORES OBREGON
ALUMNO

REVISÓ

MTRA. ROSALIA SERRANO DE LA PAZ
DIRECTORA DE SISTEMAS ESCOLARES

En la Ciudad de México, se presentaron a las 11:00 horas del día 23 del mes de junio del año 2023 en la Unidad Iztapalapa de la Universidad Autónoma Metropolitana, los suscritos miembros del jurado:

DR. RODRIGO DIAZ CRUZ
DR. MIGUEL ANTONIO ZIRION PEREZ
DR. PABLO CASTRO DOMINGO
DR. ANDRE MOISE DORCE RAMOS
DR. LUIS BERNARDO REYGADAS ROBLES GIL

Bajo la Presidencia del primero y con carácter de Secretario el último, se reunieron a la presentación de la Disertación Pública cuya denominación aparece al margen, para la obtención del grado de:

DOCTOR EN CIENCIAS ANTROPOLOGICAS

DE: IVAN FLORES OBREGON

y de acuerdo con el artículo 78 fracción IV del Reglamento de Estudios Superiores de la Universidad Autónoma Metropolitana, los miembros del jurado resolvieron:

APROBAR

Acto continuo, el presidente del jurado comunicó al interesado el resultado de la evaluación y, en caso aprobatorio, le fue tomada la protesta.

DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE CSH

MTRO. JOSE REGULO MORALES CALDERON

PRESIDENTE

DR. RODRIGO DIAZ CRUZ

VOCAL

DR. MIGUEL ANTONIO ZIRION PEREZ

VOCAL

DR. PABLO CASTRO DOMINGO

VOCAL

DR. ANDRE MOISE DORCE RAMOS

SECRETARIO

DR. LUIS BERNARDO REYGADAS ROBLES GIL