



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD IZTAPALAPA

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

POSGRADO EN CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS

Reflexiones introductorias al videojuego en México: Reorganización del tiempo libre ante la presencia de los e-sports.

Iván Flores Obregón

ENSAYO

Para obtener el Diploma de Especialización

en Antropología de la Cultura

Director: Dr. Néstor García Canclini

México, D.F.

Julio de 2017

El presente texto buscará enlazar puntos medulares de mi proyecto de investigación con aspectos teóricos revisados en clases, he tomado de referencia conceptos de la clase de Teoría Antropológica I pero también he incluido algunas referencias teóricas revisadas en otros cursos; inevitablemente, esto ha cambiado la visión que tenía durante el primer trimestre en el posgrado. Este ensayo busca reflexionar sobre algunas posibilidades teóricas que se presentan al investigar prácticas y discursos cotidianos de videojugadores de League of Legends en la Ciudad de México, el texto busca conjugar dos partes: una que incluye una breve descripción del videojuego en cuestión así como algunas dinámicas que ocurren antes, durante y después de las partidas, de la empresa que creó y mantiene el juego así como de su modelo de negocio; en la otra reflexionar conceptos teóricos que servirán a la investigación y análisis de las prácticas y discursos cotidianos. A lo largo de este texto buscaré hacer énfasis en que las nociones de uso del tiempo libre así como las formas de participar en el juego cambian una vez que los jugadores convierten una actividad de ocio en una actividad que aspira a ser profesional.

Mi proyecto de investigación buscar indagar en las prácticas y discursos situados en un cibercafé, hasta este momento no he podido realizar una visita formal pero vale apuntar que ha sido una sorpresa encontrar un establecimiento dirigido a videojugadores que está abierto 24 horas los siete días de la semana cerca de la glorieta de Insurgentes en la Ciudad de México. Ahí podemos encontrar paquetes para rentar una PC desde 3 hasta 10 horas continuas así como recompensas para jugadores que pasan más tiempo jugando, quienes llevan a su pareja a jugar o quienes van en grupo a rentar las máquinas; así encontramos casos de usuarios que después de haber jugado 51 horas continuas reciben un descuento en la renta de las máquinas para su próxima visita.

Todo esto implica un cambio en el modelo de negocio de estos establecimientos que hasta hace unos años se sospechaba que desaparecerían debido al abaratamiento de smartphones que permiten a los usuarios estar conectados todo el tiempo; el estudio de cibercafé híbridos (ciberpapelerías por ejemplo) aumentaba la sospecha de su desaparición -al menos- en las ciudades pero no así en las periferias y comunidades donde suelen aminorar la brecha digital.

Por otra parte, que el juego pueda convertirse en una actividad de la cual se puede ganar dinero obliga al cibercafé a cambiar su modelo de negocio y atender las demandas de un tipo de consumidor específico, con necesidades y expectativas particulares que en caso de no ser cumplidas sentencian al cibercafé a fracasar rotundamente.

En el texto atenderé fundamentalmente lo que observo en lo digital con la intención de comenzar a introducir algunos problemas teóricos que espero poder profundizar una vez que lleve a cabo mi trabajo de campo en el espacio físico como tal. Por otra parte, si bien el negocio del cibercafé está cambiando debemos notar que los juegos -en este caso League of Legends y de aquí en adelante LoL- posibilitan otras formas de consumo que serán expuestas en este texto.

Es verdaderamente ingente la cantidad de videojuegos que existen en la actualidad, lo cual complejiza las categorías para identificarlos: juegos de rol, de estrategia en tiempo real o por turnos, aventura conversacional, acción y shooters en primera o tercera persona, arcades, simuladores, etcétera. Esta categorización se hace más compleja si pensamos en los subgéneros que van apareciendo. Centraremos la atención en los videojuegos tipo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), específicamente en League of Legends debido a que se trata de un juego gratuito bastante popular y el que más se utiliza en el cibercafé que planeo visitar para mi trabajo de campo. El juego tiene diferentes modalidades, algunas más populares que otras, divididas en 6 secciones:

- **Tutorial.** Se trata de una modalidad de juego diseñada para usuarios novatos, aquí se explican los controles y objetivos del juego.
- **Cooperativo vs. IA:** En esta forma de juego, 5 participantes compiten contra un equipo formado por bots (personajes controlados por la computadora), el objetivo es destruir la base enemiga. Al terminar esta modalidad de juego el participante obtiene “puntos de influencia” que después pueden ser utilizados para “comprar” personajes (campeones) u objetos para éstos.
- **ARAM.** (Siglas de All Random, All Mid, «Todos Aleatorio, Todos En medio») Aquí, dos equipos de cinco integrantes cada uno buscan destruir el nexo del equipo rival en un

mapa de un solo carril. Esta competencia tiene la característica de que los usuarios no pueden elegir al personaje sino que es asignado de forma aleatoria.

- **Modo personalizado.** Permite a los jugadores crear manualmente una partida con características específicas así como unirse a sesiones de juegos personalizados creados por otros usuarios.
- **Oculto o normal.** Esta es la forma de juego más popular, aquí se enfrentan diez competidores en equipos de cinco en un escenario donde el objetivo es destruir la base enemiga, al final de las partidas se obtienen puntos de influencia así como puntos de maestría que luego aparecen en el perfil personal de cada jugador.
- **Clasificatorias.** Esta modalidad de juego está disponible únicamente para los jugadores de alto nivel (actualmente nivel 30). En este modo de juego se dan o quitan puntos de liga a los jugadores, con esto se crea una clasificación de los jugadores que se divide en 8 rangos: Bronce, plata, oro, platino, diamante, maestro y retador, yendo del inferior al superior. Esta forma se utiliza en las competencias profesionales organizadas por Riot Games. De momento es importante atender que el juego es considerado un deporte electrónico y cuenta con ligas de jugadores profesionales.

El objetivo de LoL es destruir la base enemiga para lo cual se deben derribar torretas que impiden la llegada a la misma, simultáneamente se deben matar súbditos y campeones del equipo contrario para obtener oro. Así, el puntaje final incluye el oro obtenido, la cantidad de torretas derrumbadas, los asesinatos cometidos individualmente, en equipo y el número de veces que uno ha muerto durante el juego. Como en muchos otros deportes, los usuarios buscan obtener los mejores puntajes o sea tener la mayor cantidad de asesinatos, torres derrumbadas, oro obtenido y la menor de muertes; ganar las partidas no sólo aumenta la cantidad de maestría (cuantificada por el juego) sino que funciona también como una forma de sobresalir del equipo, de obtener reconocimiento de los pares y recompensas por parte del juego.

Desde enero de este año comencé a participar en el juego con la intención de tener un contexto general sobre el funcionamiento del mismo: desde los requerimientos técnicos que son necesarios para poder jugar, las modalidades de juego, los roles y tareas de los

personajes (llamados campeones) hasta el slang que los jugadores (llamados aquí invocadores) han desarrollado en torno al juego. Comencé la redacción de un diario de campo donde intento llevar un registro claro de situaciones que más han llamado mi atención durante la interacción con otros usuarios así como de las cosas que escriben y comentan durante las partidas.

Mi participación en el juego me ha dado una perspectiva general de algunas situaciones específicas que aparecen repetidamente entre los jugadores de League of Legends y que sospecho aparecerán en el café-Internet. Considero también que este ejercicio de observación me ayudará en un futuro a comprender los diálogos que ocurran en el cibercafé y también me facilitará establecer contacto con algunos informantes. El ejercicio ha sido complejo pero a la vez fructífero, la sensación de extrañamiento -tan necesaria para llevar a cabo un trabajo etnográfico y de la que hemos discutido en otros cursos- tiene la peculiaridad de aparecer con gente que habla tu mismo idioma y que en muchos casos vive en la misma ciudad, aparece cuando participo en un juego del que no comprendo del todo la motivación de muchos jugadores por estar conectados durante muchas horas seguidas y de quienes no logro entender los chistes y bromas que hacen así como las explicaciones y consejos que me dan para mejorar mi forma de jugar.

El juego no está limitado a los foros de discusión de LoL o a las charlas en el chat del cliente, los invocadores llevan el juego más allá de la comunidad de LoL; han creado páginas en facebook, tutoriales en youtube, guías que sirven para “estudiar” las mecánicas de cada personaje, memes, cosplays, fanart, compilaciones de las mejores jugadas, remixes con la música del juego, diccionarios con el slang que se utiliza durante las partidas e incluso grupos en whatsapp donde comentan todo tipo de problemas y situaciones que experimentan antes, durante y después de las partidas. En ocasiones los jugadores organizan retos y/o torneos a través de estos medios, a veces con el apoyo de Riot Games y otras de manera independiente así como también suelen aparecer invitaciones para crear equipos.

La gran cantidad de jugadores en el mundo obligó a Riot Games a establecer servidores en diferentes países para evitar así problemas de latencia y retraso en los envíos de

información, así jugar en México implica estar conectado al servidor Latinoamérica Norte (LAN) que engloba nuestro país con Cuba, Haití, República Dominicana, Belice, Guatemala, Honduras, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Puerto Rico, Panamá, Colombia, Venezuela, Ecuador y Perú. El juego es también una forma de mediar la interacción entre usuarios de diversos países, es decir puede servir para conocer jugadores aunque nunca juegues con ellos. Podemos así pensar que se trata efectivamente de un proceso cultural con diversas aristas que lo convierte en un “proceso transnacional con especificidades en cada país, dependiendo de estructuras económicas y de cambios en los hábitos de consumo, acceso e interacción de los sujetos sociales” (Canclini, 2012). Debemos considerar que el juego permite otras formas de consumo así como de producción de contenidos, resaltando el papel central que tienen los jóvenes y su “participación ascendente en la economía de la producción cultural y como consumidores, como impulsores de las tecnologías digitales en todas las áreas de la creación y la comunicación cultural [que] está modificando en muchos países su lugar social” (Canclini, 2012).

Al considerar LoL un e-sport (deporte electrónico) se identifican unas dinámicas particulares dentro de las partidas marcadas principalmente por un alto grado de competitividad, la búsqueda constante por mejorar y alcanzar puntajes altos así como la participación en un modelo de negocio basado en la compra de campeones y aditamentos para los mismos. El juego tiene además un sistema de puntaje que se otorga a cada usuario siempre con la intención de medir su desempeño y participación en la comunidad:

- Puntos de influencia con los que después se pueden “comprar” aditamentos para los personajes.
- Puntos de maestría que representan la experiencia que se tiene en el uso de cada personaje.
- Puntos de experiencia que representan la habilidad o pericia del usuario en el juego.
- Riot points que sólo pueden ser comprados con dinero real y con los que se pueden comprar personajes o aditamentos y accesorios exclusivos.

El caso de los Riot points es particularmente interesante, Riot Games no cobra -como he mencionado anteriormente- por la descarga del juego así como tampoco por el uso de los servidores, dentro del juego no aparece publicidad de ninguna otra empresa o producto; lo más que encontramos son noticias sobre las ligas profesionales, los cambios que se van haciendo en el cliente así como en el juego (mejoras en las habilidades o jugabilidad en general). Sin embargo la compra/venta de Riot points supone uno de las principales entradas de dinero de la empresa; cada riot point tiene un precio de \$10.10, se pueden comprar desde \$50 hasta \$1,200. El pago puede realizarse con tarjetas de débito/crédito, paypal, tarjetas de prepago, depósitos bancarios o pagos en efectivo.

Se trata de un sistema de micropagos con el cual se puede cambiar la imagen de los personajes aunque no mejorar la jugabilidad o el desempeño que tengan los mismos durante las partidas. No existen estadísticas claras y exactas de cuántos usuarios mexicanos compran estos productos ni con qué frecuencia pero de acuerdo a un estudio realizado en 2015 por la empresa SuperData -que se dedica a la realización de estudios cualitativos y cuantitativos sobre consumo de juegos gratuitos, consolas digitales, deportes electrónicos, realidad virtual, entre otros-, la empresa Riot Games ganó 1628 millones de dólares sólo por la compra de skins (vestimentas y cambios de imagen) y accesorios para los personajes. Consideremos que el juego presenta 134 personajes distintos cada uno con un "precio" distinto tanto en puntos de influencia como Riot points, aparte de esto se venden las skins y sólo pueden ser adquiridas con Riot points.

En LoL, como ocurre en los deportes -llamémoslos- tradicionales, las finales de las ligas del juego son eventos bastante concurridos, el día quince de abril de este año se llevó a cabo en Monterrey, Nuevo León la final de la Liga Latinoamérica Norte donde se enfrentaron dos equipos para ganar dicho campeonato. El evento se llevó a cabo en el auditorio del Pabellón M que tiene una capacidad de cuatro mil doscientos sesenta y seis espectadores, los boletos que tenían un precio de \$500 se agotaron en menos de una semana. Debido a la demanda la empresa de videojuegos decidió hacer una retransmisión oficial de la final a través de la empresa cinépolis, dichos boletos tuvieron un costo de \$100. El evento fue transmitido en Mexicali, Culiacán, Puebla, Tijuana, Veracruz, Querétaro, Guadalajara, Tampico,

Aguascalientes, Morelia, Chihuahua, Ciudad Juárez y Ciudad de México. La misma organización de estos torneos puede suponer ya la presencia de empresas de hardware, software, bebidas como coca-cola. Con estos datos quisiera hacer notorio que el videojuego genera un modelo de negocio tan elaborado como el de cualquier otro deporte y que no está limitado únicamente a lo digital sino que de hecho cuenta con un complejo sistema de patrocinios, inversiones privadas así como diversas cuestiones legales que derivan de los contratos y convenios firmados por todas estas empresas.

Es pertinente notar esta transición en la forma en que se piensan los videojuegos, si antes se trataba de una actividad de ocio o exclusiva del tiempo libre ahora, el hecho de que puedan ser considerados deportes electrónicos permite que sean una ocupación que lleva implícita la posibilidad de convertirse en un trabajo remunerado con características específicas y con un mercado que se adapta rápidamente. Los videojuegos en general presentaban un importante intercambio económico (material y simbólico) sin embargo la presencia de las tecnologías de la información y comunicación permite una gran diversidad de prácticas entre los jugadores, por ejemplo la inclusión de servicios de redes sociales, plataformas de streaming modifica los objetivos de los usuarios, no sólo juegan sino que pueden ganar dinero por utilizar equipos de cómputo o promocionar juegos.

Esto nos lleva a notar que la popularidad de los jugadores se convierte en un factor central que diversas marcas de hardware y software evalúan para decidir a quién patrocinar como una forma de promoción de los dispositivos, en algunos casos esto obliga de cierta forma a los jugadores a mantener en LoL un nivel de ranqueo elevado o a generar una audiencia que los siga (pensemos en los casos de jugadoras que hacen streaming a través de Twitch que no tienen un buen nivel dentro del juego pero su carisma les hace ganar seguidores) lo cual les permitiría jugar profesionalmente pero también a generar estrategias para aumentar o mantener un cierto número de seguidores. En ocasiones el patrocinio incluye el endorsement de las marcas, es decir, que el jugador utilice siempre una marca específica de audífonos, una silla específica, un gabinete, teclado, monitor específico o una prenda de ropa con la marca estampada. Así el ejercicio de streaming de un juego se va convirtiendo en una especie de escenografía amateur donde el jugador promociona y anuncia el desempeño de

los dispositivos, esto supone que tanto empresas como jugadores evalúan cuidadosamente la imagen que buscan transmitir.

Tanto el patrocinio como el endorsement incluyen diversos aspectos legales que varían dependiendo el país así como también la empresa, en los foros de discusión dentro de la comunidad de LoL he encontrado que los patrocinios suelen requerir un puntaje general alto del usuario en el juego pero también características físicas específicas, disponibilidad de tiempo así como el número de seguidores que tengan en otros servicios de redes sociales. Consideremos el caso de la usuaria Dama G, una jugadora de la Ciudad de México que además de participar en League of Legends tiene cuentas en Youtube, Twitch, Twitter e Instagram donde da consejos para mejorar tu forma de juego, noticias sobre otros videojuegos y anuncia equipos de hardware dirigidos a videojugadores. Todo el material audiovisual es grabado y editado por ella misma, es una especie de freelance que está en un punto intermedio entre presentadora, conductora, productora, editora y guionista. Ganar dinero de jugar es un proyecto que un grupo muy reducido alcanza sin embargo sirve para comprender por qué subir de rango y mejorar se convierte en uno de los principales temas de conversación entre los jugadores.

Esta búsqueda por subir de nivel genera otro tipo de formas de intercambio monetario entre los usuarios, por ejemplo la compra/venta de cuentas con los niveles de puntaje que uno desee a través de ebay o mercado libre así como el servicio de asesoría y eloboost. El primer servicio supone que un usuario más experimentado da consejos personalizados a otros usuarios por una suma de dinero, en el caso del eloboost se trata de un usuario experimentado que entra a la cuenta de uno de menor rango y lo ayuda a subir de nivel; esta última práctica se considera "ilegal y antideportiva" dentro del reglamento de Riot Games y es castigada con una suspensión de la cuenta por un determinado tiempo. Llegar al rango más alto (retador) no es tan sencilla como parece, el rango en sí mismo presenta un prototipo de jugador con ciertas habilidades y características que se busca sean desarrolladas practicando. En teoría se espera que el jugador domine a la mayoría de personajes -hasta ahora 134- y que conozca a profundidad las mecánicas de cada uno con la finalidad de tener flexibilidad para proponer diferentes estrategias de juego, sin embargo durante mi

participación en el juego he notado que subir de nivel de hecho requiere mucho tiempo y esfuerzo, no lograrlo genera una sensación de frustración por la cantidad de tiempo que se invierte sentado frente a la computadora.

Los videojuegos por lo tanto incluyen un capital cultural, simbólico, económico reflejado en todos estos procesos de compra/venta de servicios, patrocinios, y endorsements así como también en el intercambio de reconocimiento y prestigio. No siempre hay compensaciones monetarias sino más bien acopio de crédito simbólico, de consideración de los pares, de reputación de ofrecer conocimiento por el placer de ver publicado los temas que más le interesan al usuario (por ejemplo tutoriales, wikis), este elemento modifica nuevamente la experiencia de juego así como la forma en que se concibe esta actividad. Hay así una lógica altruista y filantrópica considerando que los usuarios comparten todo tipo de información para mejorar su rango pero al mismo tiempo encontramos un aspecto más oscuro donde el deseo irrefrenable por seguir mejorando convierte como indeseable al fracaso y la derrota, ya no son parte de un proceso de aprendizaje sino una fuente de malestar y enojo que bien podría reflejar la situación en una sociedad ya no disciplinaria sino del rendimiento.

Hasta aquí tenemos un panorama general de LoL: el juego -como hemos visto- posee sus propias reglas así como la producción e intercambio de distintos capitales con lo que se configuran interacciones particulares. De aquí en adelante intentaré exponer sucintamente algunos puntos teóricos clave para pensar el juego acompañado de algunos ejemplos que he encontrado durante mi exploración de LoL.

Resulta de utilidad pensar LoL desde la caracterización que propone Caillois (1986) sobre los juegos, su reflexión aporta otra perspectiva al análisis de las prácticas que llevan a cabo los jugadores. League of Legends, como cualquier otro juego, goza de ese carácter de libertad en el sentido de que el jugador elige cuándo participar y lo hace -al menos en principio- con la finalidad de entretenerse y divertirse; en segundo lugar el videojuego es una actividad efectivamente “separada” puesto que requiere de un límite espacial y temporal para ser jugado, notaremos que los tiempos y espacios poseen características peculiares que posibilitan el desarrollo fluido del juego, en el caso del cibercafé vale recordar que se trata de

un espacio con mobiliario y equipos de cómputo específicos que además permanece abierto las 24 horas.

Jugar nos permite ausentarnos de la vida cotidiana y poner pausa a las relaciones interpersonales que puedan desatarse en el espacio físico -o actual como lo piensa Boellstorff- en el que nos encontremos para hacernos presentes para un equipo y una comunidad conectada al servidor LAN, que por cierto se encuentra en Miami, Florida. Jugar podría pensarse como entrar a un espacio liminoide donde se establecen fronteras espaciales delimitadas, estamos separados física y simbólicamente de la sociedad y del resto de la vida cotidiana (Guirao, 2013), ya sea que juguemos en nuestra casa o en el café-Internet. En este espacio-tiempo los significados, las prácticas y discursos funcionan una vez que ejecutamos el juego y se crea esta *communitas* temporal con cada equipo distinto del que formamos parte.

En tercer lugar las partidas tienen un carácter incierto puesto que ningún jugador tiene forma de asegurar su derrota o victoria, esto depende enteramente de las habilidades individuales y de la organización grupal que ocurra dentro del equipo. En cuarto lugar el juego está reglamentado y posee normas que suspenden las reglas ordinarias o de la vida cotidiana al menos durante las partidas, hay por lo tanto un carácter ficticio que se opone a la vida corriente.

Caillois (1986) propone también que el juego es una actividad puramente improductiva puesto que “no crea bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida” (p. 37), si bien es cierto que ganar o perder una partida en principio no cambia nada de nuestra vida cotidiana esto puede no ser así para los jugadores profesionales o los streamers que convierten el juego y la transmisión de sus partidas en una especie de oficio que requiere entrenamiento y dedicación, donde el juego aparece incrustado en un entramado de prácticas económicas reglamentadas no ya

por el juego sino por contratos legales que escapan del juego en sí. Esta frontera es también un punto de quiebre con el ejercicio creativo y de imaginación que implica absorberse en el LoL.

Siguiendo la reflexión de Caillois (1986) podemos identificar en LoL los rasgos descritos por el autor como Agon y Mimicry, el primero hace referencia al carácter competitivo y de lucha en igualdad de oportunidades que se crea virtualmente para que los equipos se enfrenten en condiciones ideales con la finalidad de “dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor” (p. 43). En el juego se busca efectivamente que el ganador aparezca como el mejor además de que se le premian y reconocen sus habilidades, es probable que esto mismo facilite la transición de un videojuego a un deporte electrónico, lo cual explicaría la gran cantidad de atención, entrenamiento, esfuerzo, disciplina y perseverancia que se ve impresa durante las partidas así como en los torneos nacionales e internacionales.

El rasgo de Mimicry, pensado por Caillois, busca hacer evidente la aceptación temporal de un universo cerrado, convencional y en ocasiones ficticio; en el caso de LoL asumirse como un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia, es bastante común observar que durante las partidas los invocadores no se dirigen entre ellos por sus nombre de invocador sino por el nombre de los campeones, en una partida uno puede ser Ashe y a la siguiente ser Darius sin importar el género que performemos en nuestra vida corriente, nadie se muestra preocupado por nuestro nombre real, por cómo nos vemos o cómo es el sonido de nuestra voz. Se asume por tanto que el otro es ese personaje y de hecho los jugadores se comunican en el chat como si ellos mismos fueran los campeones que manejan, tal como expone Caillois (1986): “El sujeto olvida, disfraz, despoja pasajeramente su personalidad para fingir otra” (p. 52). Podríamos pensar, siguiendo el planteamiento de Caillois, que los mismos torneos profesionales suponen otra forma de mimicry puesto que incluyen un espectáculo ceremonioso, solemne que otorga más seriedad al juego, los jugadores y espectadores: “En una palabra, son dramas cuyas diferentes peripecias hacen al público contener el aliento y llegan a un desenlace que exalta a unos y decepciona a otros” (Caillois, 1985, p. 56).

Una precisión importante planteada por el texto de Caillois es que los juegos ejemplifican los valores morales e intelectuales de una cultura, además de que contribuyen a precisarlos y desarrollarlos, aspecto que puede ser observado en los jugadores del servidor LAN de LoL, donde los campeones así como los roles en que se ubican dentro del juego aparecen no sólo como una proyección en lo virtual de la presencia del jugador más allá de su cuerpo sino también de sus creencias y hábitos en el mundo actual.

Como ocurre en cualquier otro juego, para participar en una partida de LoL es necesario elegir una posición o rol, lo cual define una serie de tareas específicas; así como en el fútbol encontramos defensas, delanteros o porteros en LoL encontramos acarreadores de daño y ataque, magos, asesinos, tanques, peleadores y soportes. Cada personaje es más fuerte en ciertas posiciones y tienen habilidades con fines determinados, hay por lo tanto un sistema clasificatorio que establece unas formas de organización del juego así como una serie de estrategias que incluyen la combinación de personajes de los equipos y la forma de “construir” a los campeones durante las partidas, es decir reforzarlos ofensiva o defensivamente.

En la comunidad encontraremos muchos debates, chistes y bromas sobre los roles y tareas que deben cumplir las mujeres en el juego, una buena cantidad de contenidos hacen énfasis en que el rol ideal para las mujeres es el de soporte. La presencia de las mujeres en el juego produce contenidos polarizados donde se opone el rechazo y la aceptación, por un lado no se les permite, al menos tal y como lo expresan los usuarios, jugar como peleadoras o asesinas es decir tener un papel central y destacado en el equipo. Son reiterados los comentarios relacionados a mujeres que durante las partidas sólo quieren llamar la atención, obtener regalos de los hombres aunque no jueguen bien. Por otro lado, notaremos también que la comunidad de hombres comparte contenidos donde queda evidenciada la fantasía de encontrar a una mujer que juegue con ellos, preferentemente que se vuelva su pareja/novia y que comparta el mismo gusto por los videojuegos.

En estas expresiones aparece como problemática la presencia femenina: se desea que participen pero sólo bajo ciertas condiciones impuestas por los hombres. Se replican de

alguna forma los a priori de la construcción cultural del género, donde las mujeres fungen estrictamente como apoyo, el refrán popular se actualiza, detrás de cada buen asesino hay una soporte.

El rol de support o soporte se caracteriza por proteger a un compañero, hacer jugadas que permitan a sus compañeros matar más rápidamente a los enemigos, recibir golpes así como a obtener oro más rápido. De acuerdo a la revisión de algunas guías y tutoriales de youtube, se espera que quienes jueguen este rol obedezcan las peticiones de su compañero con la finalidad de que pueda cumplir objetivos específicos, por ejemplo buscar más asesinatos que derribos de torretas o más oro que asesinatos, etc. Se trata de un jugador que debe estar más consciente del trabajo en equipo aunque dispuesto a dejar que su compañero se lleve un cierto protagonismo. Consideremos por ejemplo esta imagen publicada el día 8 de marzo, día internacional de la mujer:



El ejercicio metonímico de poner la estufa como la parte que representa los lugares y por tanto las tareas específicas de las mujeres junto a los personajes que funcionan como soporte dentro del juego es bastante significativa porque hace evidente un sistema de asignación de tareas así como valores, prejuicios y creencias que están implicados tanto en el juego como en la vida cotidiana, se intuye además una especie de performance virtual del género durante las partidas: todos los roles, especialmente los de asesino, tanque y peleador, son para hombres menos los de soporte que parecen ser exclusivos para las mujeres. Por otra parte, los personajes femeninos semidesnudos y cargados de erotismo hacen de la representación del cuerpo femenino un objeto de deseo donde se vuelcan todo tipo de a priori heteronormados: La mujer es sensual, exuberante y su papel está limitado a ser de apoyo.

La perspectiva masculina, casi siempre machista, acrecenta la disputa sobre la presencia y participación de mujeres en ligas nacionales e internacionales donde se compite este deporte digital. En el reglamento oficial de la copa Latinoamérica Norte 2016 de League of Legends no se encuentra en ningún punto la prohibición o exclusión de mujeres sin embargo existen más equipos conformados por hombres que por mujeres o mixtos. Valdría recordar que participar en estos torneos tiene beneficios que implican la adquisición de capitales económicos, materiales y simbólicos. Se genera por tanto otro tipo de desigualdad que excluye implícitamente a las mujeres de su participación dentro del juego, la misma comunidad se encarga de aislarlas o al menos de obligar a las jugadoras a tomar otras estrategias para participar y evitar las consecuencias que implica mostrarse como mujer dentro de las partidas.

Hasta el momento no he encontrado una estadística actualizada donde aparezca la cantidad de mujeres que participan en el servidor LAN de League of Legends y menos de la cantidad de videojugadoras en México, sin embargo en muchas discusiones tanto en los foros de la comunidad como en grupos de Facebook y Whatsapp circula la idea de que las mujeres son un grupo minoritario que además padece ciertas dificultades con la comunidad en general; acoso, hostigamiento y rechazo son algunos de los inconvenientes que deben pasar las jugadoras cada vez que se conectan.

Una hipótesis que podríamos plantear es la presencia de un prejuicio de los jugadores, el cuál consiste en pensar que la presencia de mujeres en el juego dificulta que se cumpla una característica central del juego competitivo (agon): no hay una igualdad de condiciones que permite destacar las habilidades de los jugadores hombres. No vale ganar si es contra una mujer por lo que se les permite participar pero en un papel aparentemente limitado y con poco protagonismo.

Durante mi experiencia en el juego he notado que la posición de soporte también se asigna a los jugadores novatos debido a que se parte del supuesto de que este rol no exige mucho esfuerzo. En dichas ocasiones he tenido la sensación de que los jugadores buscan a toda costa evitar que -como jugador nuevo- intervengas o afectes su puntaje, en caso contrario uno se hace acreedor a una buena cantidad de ofensas y regaños mediante el servicio de chat que ofrece el juego. Son por lo tanto dos figuras las que aparecen como negativas para muchos jugadores: las mujeres, de quienes se piensa que no tienen la capacidad para jugar otra posición que no sea support y los novatos (o noobs) quienes debido a su poca experiencia se piensa que arruinarán la partida inevitablemente.

En mis primeras incursiones jugando e intentando comprender la dinámica de la comunidad recibí estos regaños y en muy pocas ocasiones consejos o ayuda para mejorar mi desempeño, un mal jugador se convierte en una especie de indeseable, un agente contaminador al que se busca repeler o reportar para que suspendan su cuenta. El nivel tan alto de competitividad y el ánimo de buscar ser el mejor hace que todo jugador que se considere en cualquier momento como “malo” se convierta en un chivo expiatorio que recibirá todas las acusaciones y castigos del equipo.

Encontramos una serie de enunciados performativos en los debates, bromas, chistes y memes relacionados a lo que una mujer -y un hombre- debe hacer dentro del juego e implícitamente fuera de éste. Parte del sistema simbólico de nuestra sociedad queda reflejado así en estas bromas, chistes y se refuerza con los comentarios que se hace en las partidas, la producción del género no está sujeta por tanto al desempeño que las jugadoras

tengan sino que aparece como un a priori, efecto de la repetición constante de performances. Este es un aspecto que sigue siendo interesante observar en comunidades virtuales, ahí en lo virtual donde aparentemente tenemos la posibilidad de imaginar nuevas formas, de suspender las reglas de la vida corriente aparece esa “esencia” de lo que es una mujer o un hombre tal como es pensado por Butler (2007).

Esta asignación de tareas de la que he hablado anteriormente no está limitada al juego en sí mismo sino que podríamos notar una distinción en las actividades a las que se dedican los y las jugadoras fuera de LoL. Muchas chicas, por ejemplo, invierten tiempo en la participación de concursos de cosplay, fanart, crean historias de ficción dentro de la trama del juego o se dedican a hacer streamings vía Twitch. Estas actividades se convierten en trabajos informales que les permiten mantenerse y seguir jugando, encontramos los casos de jugadoras que quizá no tienen altos puntajes dentro del juego pero son contratadas por convenciones de comics para presentarse haciendo cosplay o que reciben una cierta cantidad de dinero por el número de suscriptores que tienen en Twitch. Hasta ahora no he encontrado jugadores que prioricen el cosplay sobre el juego en sí mismo, hay muchos hombres que se dedican al cosplay pero en el caso de las mujeres es curioso notar que pueden dedicarse a ello sin necesariamente invertir tanto tiempo en jugar. Nuevamente, los jugadores no tienen ninguna regla explícita sobre lo que pueden hacer hombres y mujeres sin embargo llama la atención que al interior de la comunidad encontramos una serie de prácticas, discursos, saberes, representaciones, símbolos y técnicas que nos remiten a expresiones corporales así como a construcciones culturales del género que obedecen a contextos particulares.

Mi corta experiencia en el juego me ha demostrado que se trata de una actividad en extremo inmersiva, una vez que se comprenden los principios básicos del juego así como a controlar a un personaje de forma más o menos óptima surge un interés desmedido por seguir mejorando, por obtener más personajes así como por leer e investigar nuevas estrategias para utilizar a los personajes. Conforme se avanza se obtienen más recompensas, más reconocimientos de otros usuarios y de alguna manera esto se convierte en una motivación más para mantenerse conectado jugando y aprendiendo. El juego se convierte en una

actividad absorbente que lo mantiene a uno como jugador en una especie de mundo aparte donde se configuran comunidades y colectivos aunque sea espontáneos y de corta duración.

Al jugar cambiamos temporalmente la concepción de quiénes somos y a la vez se agrega un nuevo nodo identitario, los reconocimientos que aparecen en nuestro perfil personal tienen sentido únicamente cuando estamos conectados y son vistos por otros jugadores que se reconocen e identifican en este conjunto de símbolos. El consumo de aditamentos -skins, íconos- genera una distinción entre los jugadores pues durante las partidas podemos identificar quien ha invertido dinero así como hacer un cálculo aproximado de cuánto ha pagado por un skin específico. El sistema de ranqueo es otra forma de establecer una diferencia jerárquica entre la comunidad y hace que los nombres de algunos usuarios adquieran un cierto valor simbólico que les distingue y, en algunos casos, permite hacerse de una comunidad de seguidores, mismos que -como se ha expuesto anteriormente- pueden ser útiles para generar ingresos económicos.

A lo largo del texto se ha intentado hacer énfasis en lo importante que es considerar la enorme complejidad que rodea al juego en sí mismo, como notaremos no sólo atendemos las dinámicas internas del juego: la organización de roles durante las partidas, la producción y distribución de contenidos relacionados al juego, las jerarquías establecidas por la comunidad, las diversas formas de intercambios de capitales económicos, simbólicos, etcétera sino que también notaremos que el juego recubre a los objetos de cierta agencia que los hace presentes y los vuelve centrales para el desarrollo de una partida.

Una de las primeras cosas que llamó mi atención cuando comencé a participar en el juego y en la comunidad de League of Legends era una forma de disculpa que incluía a actores no humanos. Suele ocurrir que cuando un jugador comete un error, el usuario inmediatamente escriba en el chat del juego: “tengo lag”.

Para “descajanegrizar” el concepto, el “lag” es un retraso que se produce en algún proceso de telecomunicación, en este caso de transmisión de paquetes de información al servidor

LAN del juego. Tener lag por lo tanto hará que el personaje no responda en tiempo real sino con lentitud, variando el tiempo dependiendo de la situación del servidor pero también del hardware y software que tenga el usuario; esto significa que la experiencia de juego se ve modificada por una gran cantidad de programas y antiprogramas que a veces pueden ser manipulados por el jugador. Esto, evidentemente, rompe también con el ideal competitivo del juego y con el carácter de agon descrito por Caillois; la desigualdad puede aparecer nuevamente en el modelo de máquina que utilice cada jugador o el procesador que tenga cada dispositivo.

Desde mi perspectiva esta forma de disculpa que ofrecen los usuarios pone en evidencia el papel que tienen las máquinas y la conexión a Internet -como agentes- en el desempeño que puedan tener en el juego, simultáneamente se espera que los demás jugadores no se hagan una impresión equivocada del jugador. Considerando que “la vida humana y su evolución ha estado configurada por ligas, intercambios, asociaciones, desplazamientos, enrolamientos y transformaciones entre los actores humanos y no humanos” (Díaz, 2007), los usuarios con esta forma de disculpa dejan de exiliar a los objetos y se les considera como agentes constitutivos de su desempeño como usuarios y jugadores.

En los foros de la comunidad de League of Legends encontraremos debates sobre el hardware y software recomendado que debe tener un usuario para que el juego funcione de la forma más óptima, se recomienda por ejemplo que las computadoras tengan ciertas marcas de procesadores, cierta cantidad de memoria ram y de memoria interna así como una tarjeta de video específica para soportar los gráficos del juego con la finalidad de que la red de actores pueda llevar a cabo el programa para el que está destinado, que en este caso es tener una partida donde los personajes del juego respondan inmediatamente, lo cual permitiría tomar mejores decisiones en tiempo real. Como ocurre con todas las redes, aparecen una serie de inestabilidades que impiden que la trayectoria de la red sea predecible es decir antiprogramas tal como la piensa Latour (Díaz, 2007). Puede ocurrir que el usuario no tenga una computadora actualizada, que tenga una versión del juego anterior, que su conexión a Internet sea deficiente o que su computadora sea compartida y no pueda jugar una partida completa.

La empresa creadora de League of Legends (Riot Games) establece implícitamente una configuración estándar que deben tener las máquinas para poder funcionar y ejecutar todos los programas que requiera el usuario, esa estandarización busca que los usuarios jueguen en condiciones de igualdad con lo cual el puntaje que se asigna a cada jugador sea justo. Los usuarios por otra parte agregan o mejoran dicha configuración, debaten y hacen recomendaciones sobre la combinación de actores no humanos que pueden afectar su propia agencia dentro del juego, aún con toda esta información siempre cabe la posibilidad de que ante un error podamos culpar inmediatamente a esos actores que están limitados para responder o justificarse a sí mismos.

Los usuarios buscan que la red de actores y los grados de unión que existen entre éstos sea lo más estable posible a fin de que el juego pueda desenvolverse con eficiencia, de alguna forma se busca que toda esta red se cajanegrice, es decir que todos estos elementos se vuelvan tácitos y predecibles. Esto podría darnos la posible hipótesis de por qué los jugadores invierten dinero en tener el mejor equipo y tener estabilidad durante las partidas, de alguna manera esto significa también que el hardware define, al menos parcialmente, el desempeño que tienes en el juego.

Comprender que los usuarios están conscientes de las especificaciones técnicas de sus máquinas y de las agencia que tienen para poder jugar nos lleva a otro fenómeno dentro de la comunidad de videojugadores: compartir imágenes de las máquinas y de las modificaciones que cada usuario hace a través de facebook, twitter así como en discusiones dentro de tableros de 4chan o reddit, estas imágenes suelen estar clasificadas con el tag “battlestation”, es decir la “estación de batalla” de cada usuario. Los ejemplos de las modificaciones que hacen los usuarios son demasiadas, desde computadoras con tarjetas de video con sistemas de enfriamiento que utilizan agua, gabinetes con ventiladores especiales y adornados con leds hasta sistemas de audio ubicados especialmente para tener una experiencia estéreo; podemos pensar que la importancia que los usuarios dan a la

configuración y personalización de sus máquinas coincide con lo planteado por la teoría de la red de actores, donde “la transformación de y las propiedades atribuidas a los actores no humanos modifica necesariamente a los actores humanos” (Díaz, 2007).

Somos testigos de un entramado de actores donde la mezcla de sujetos y objetos permite el desenvolvimiento de los jugadores y del juego en sí mismo. Llama la atención que en esta breve frase de disculpa podamos comenzar a identificar una red híbrida tan compleja de actores humanos y no humanos, significados y prácticas que permiten dar un sentido a los errores -generalmente humanos- que ocurren durante las partidas. Valdría además considerar que dentro de esta red no he incluido otros actores no humanos como las sillas, teclados, mouses ergonómicos así como la organización de los espacios donde se encuentran las máquinas, elementos que espero poder observar a detalle durante mis visitas al cafe-Internet lo cual permitiría indagar sobre las formas en que los usuarios utilizan o habitan ciertos espacios específicos durante el juego.

Por último quisiera señalar una complejidad más que aparece con el estudio de este juego y su forma de negocio. La industria de los videojuegos combina diversos fenómenos sociales y culturales, en el caso de LoL notamos que se ha construido una comunidad relativamente novedosa así como una nueva forma de negocio, tal como lo piensa Canclini (2012). Si bien dentro del juego podemos encontrar disputas relacionadas al performance del género, formas de generar comunidades más allá de nuestro entorno físico y temporal o la identificación de una red de actores que constituye el desarrollo de los jugadores así como la producción de diversos contenidos en la red es importante notar que buena parte de la cultura de LoL está relacionada con el hecho de que el juego se transforme en un deporte electrónico, lo cual modifica el negocio de esta industria de manera profunda.

Aunque el trabajo de investigación está inconcluso y en construcción, este cambio de noción del juego aparece para mí como un fenómeno central que puede explicar por qué los usuarios muestran tanta competitividad durante las partidas así como su preocupación por mejorar, subir de nivel. En algún punto intermedio de esta dinámica deciden que es buena

idea comenzar a transmitir sus partidas, registrar su propio desarrollo dentro del juego, asumir el rol de expertos, de estrategias y compartirlo con otros jugadores. De ahí en adelante depende de la audiencia decidir a quién vale la pena seguir.

En LoL no se busca únicamente ganar, mejorar el puntaje y obtener un reconocimiento simbólico tanto del juego como de los otros jugadores sino que esto puede servir a veces como un punto de partida para convertir el juego en oficio, en un trabajo donde se reconoce por sobre todo la innovación y la creatividad, se tiene la sensación de que la competitividad rebasa al juego en sí mismo. No sólo se compite por ganar partidas sino por ganar popularidad, patrocinios.

En alguna entrevista dada por Skyshock, el comentarista (caster) de las transmisiones oficiales de LoL en LAN, explicaba que él originalmente aspiraba a ser jugador profesional sin embargo ese plan no pudo realizarse puesto que comenzó a jugar bastante grande: a los 21 años. A continuación explicaba que los jugadores profesionales comienzan a los 14 o 15 años para retirarse a los 23, lo cual plantea una pregunta sobre cómo se desenvuelve la vida familiar o escolar de estos usuarios que concentran su vida en dominar un videojuego, cuestión que escapa de los objetivos de mi investigación.

En este momento no sabemos a ciencia cierta cuánto tiempo puedan los usuarios mantenerse dentro de una dinámica en la que no sólo son jugadores sino también streamers, casters, observers, vloggers, editores de sus propios contenidos... Cabe la sospecha de que exista aquí también un desaliento generalizado relacionado con la inestabilidad laboral (Canclini, 2012, p. 20) así como también aparece una constante búsqueda por probar nuevas formas de producir, distribuir contenidos lo que supone otra forma de crear e innovar. Atendemos a un modelo empresarial que prioriza la creatividad fugaz pero descuida cómo se integrará eso en la formación y desarrollo personal de quien participa en ese negocio, pensemos por ejemplo qué características supone ser un deportista electrónico, cómo se convierte uno en un deportista electrónico, qué oportunidades laborales se tienen después.

Lo expuesto hasta ahora ha abarcado únicamente la situación de LoL sin embargo siguen pendientes las formas en que dicho modelo de negocio se enlaza con el camino que están atravesando los cibercafés para mantener a los jugadores frente a las pantallas. Sin duda el panorama es complejo y de momento no tengo una respuesta única, aún quedan muchas situaciones por observar e intentar comprender, el presente texto ha tenido un objetivo hasta ahora implícito: Los videojuegos pueden ser un medio eficaz para comprender diversos fenómenos de nuestra vida social y cultural, son reflejo de la situación actual y es nuestro trabajo buscar explicaciones a cómo y por qué se configuran de una u otra forma.

Bibliografía

Butler, J. (2007). *El género en disputa : el feminismo y la subversión de la identidad*. Madrid: Paidós.

Giglia, A.; Garma, C. & de Teresa A. P. (comps.), 2007. *¿A dónde va la antropología?* México, UAM.

Guirao, J. (2013). *Una etnografía de las artes marciales: procesos de cambio y adaptación cultural en el taekwondo*. Alicante: Editorial Club Universitario.

Taylor, D. (2016). *Performance*. Durham: Duke University Press.

Bourdieu, P. (1988). *La Distinción : criterios y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus.

García Canclini, Néstor; Cruces, Francisco y Urteaga, Maritza. *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. México, Ariel, 2012.

Cruz, E. (2012). *De la cultura Kodak a la imagen en red : una etnografía sobre fotografía digital*. Barcelona: Editorial UOC.

Miller, D. (2011). *Tales from Facebook*. Cambridge, UK Malden, MA: Polity Press.

Miller, D., & Slater, D. (2000). *The Internet* (1st ed.). United Kingdom: Berg.

Miller, D., & Slater, D. (2004). Etnografía on e off-line: Cibercafés em trinidad. *Horizontes Antropológicos*, 21, 41–65.

Oguibe, O. (2006) La conectividad y el destino de los no conectados. *Criterios*, 135-149. La Habana.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA-IZTAPALAPA
DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
POSGRADO EN CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD AUTÓNOMA IZTAPALAPA
Casa abierta al tiempo

25 JUL 2017

COORDINACIÓN

SECRETARÍA DE ASISTENCIA

CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DEL ENSAYO
PARA LA OBTENCIÓN DEL DIPLOMA EN LA
ESPECIALIZACIÓN EN ANTROPOLOGÍA DE LA CULTURA

DÍA	MES	AÑO
19	07	2017

ALUMNO: FLORES OBREGÓN IVÁN

MATRICULA: 2163801252

TRIMESTRE 17-P

DIRECTOR: NÉSTOR RAÚL GARCÍA CANCLINI

EL ALUMNO PRESENTÓ EL ENSAYO TITULADO:

REFLEXIONES INTRODUCTORIAS AL VIDEOJUEGO EN MÉXICO: REORGANIZACIÓN DEL
TIEMPO LIBRE ANTE LA PRESENCIA DE LOS E-SPORTS.

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE:

APROBAR (X)

NO APROBAR ()



DIRECTOR DEL ENSAYO

DR. NÉSTOR RAÚL GARCÍA CANCLINI

COORDINADORA DEL POSGRADO

DR. ÁNGELA GIGLIA CIOTTA