



**No es solo un juego: análisis de nuevas sociabilidades a través del videojuego League of Legends**

Viviana Carolina Cupasachoa Alfaro

Trabajo de grado presentado para optar al título de antropóloga

Asesora

Verónica Espinal Restrepo, Magíster (MSc) en Ciencia Política

Universidad de Antioquia

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Antropología

Medellín, Antioquia, Colombia

2021

---

<b>Cita</b>	(Cupasachoa Alfaro, 2021)
<b>Referencia</b>	Cupasachoa Alfaro V. C. (2021). <i>No solo es un juego: análisis de nuevas sociabilidades a través del videojuego League of Legends</i> [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
<b>Estilo APA 7 (2020)</b>	

---



CRAI María Teresa Uribe (Facultad de Ciencias Sociales y Humanas)

**Repositorio Institucional:** <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - [www.udea.edu.co](http://www.udea.edu.co)

**Rector:** John Jairo Arboleda Céspedes.

**Decano/Director:** John Mario Muñoz Lopera.

**Jefe departamento:** Sneider Rojas Mora.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

## **Agradecimientos**

A mi familia por el constante apoyo, el amor y la paciencia.

A la profesora Verónica Restrepo y Estefanía Serna por el aprendizaje, la dedicación, el entusiasmo y la locura.

A los participantes que construyen y enriquecen este texto.

A aquellos que se interesaron en este trabajo.

Infinitas gracias a todos.

## Tabla de contenido

Resumen .....	11
Abstract .....	12
Introducción.....	13
Capítulo 1 Early Game: caso etnográfico de League of Legends .....	29
1.1. El sentido de jugar videojuegos .....	29
1.2. Universo de League of Legends como escenario de estudio .....	32
1.3. Experiencia de jugar en espacios .....	35
1.3.1. Espacio cotidiano .....	35
1.3.2. Espacio lúdico .....	36
1.3.3. Espacio de sociabilidad.....	37
1.3.3.1. Comic Con Medellín 2019 .....	38
1.3.3.2. Cafés gamers en Bogotá .....	42
1.3.3.3. La comunidad en estos espacios .....	44
1.3.4. Espacio vivido .....	44
1.4. La huella de LoL .....	46
1.5. Discusiones y conclusiones .....	48
Capítulo 2 Mid game: actividad social .....	53
2.1. Interacción social en LoL.....	53
2.2. LoL y el tercer lugar.....	55
2.3. Lazos débiles.....	58
2.4. Lazos fuertes .....	60
2.5. Discusiones y conclusiones .....	62
Capítulo 3 Late Game: capital social .....	70
3.1. Capital social en juego .....	70
3.2. Conectarse en LoL .....	72
3.3. Vincularse en LoL.....	75
3.4. Discusiones y conclusiones .....	78
Capítulo 4 GG WP: Reflexiones finales.....	86
4.1. La sociabilidad en medio de la virtualidad y presencialidad.....	86
4.2. Género y LoL .....	90
4.3. Innovación metodológica.....	99
4.4. A modo de conclusión .....	103
5. Referencias .....	104

## Lista de tablas

<b>Tabla 1</b>	Criterios del tercer espacio evaluados en los videojuegos .....	56
<b>Tabla 2</b>	Matriz de la medida de capital social .....	71

## Lista de figuras

<b>Figura 1</b> Mapa de la grieta del invocador .....	17
<b>Figura 2</b> Dos cosplay de Joker (Izq). Entrevista del actor Isaac Hempstead- Wright (der).....	39
<b>Figura 3</b> Escenario de juego del torneo (Izq). Lata con personaje de LoL (der).....	40
<b>Figura 4</b> Cosplay de Soraka (Izq) y Jinx (der) .....	41
<b>Figura 5</b> Foto de la página oficial de Facebook de Empire Gaming .....	42
<b>Figura 6</b> Foto de la página oficial de Facebook de Cluster Gaming .....	43

## **Siglas, acrónimos y abreviaturas**

<b>LoL</b>	League of Legends
<b>MOBA</b>	Multiplayer Online Battle Arena (Arena de batalla multijugador online)
<b>E-sports</b>	Electronic Sports (Deportes electrónicos)
<b>LAN</b>	Latinoamerica Norte (Servidor para Latinoamérica Norte)
<b>MMO</b>	Massive Multiplayer Online (Videojuego multijugador masivo)
<b>MMORPG</b>	Massive Multiplayer Online Role Playing Game (Videojuegos de rol multijugador masivo en línea)
<b>FPS</b>	First Person Shooter (Disparos en primera persona)
<b>ISCS</b>	Internet Social Capital Scale (Escala del capital social en internet)
<b>TIC</b>	Tecnologías de información y comunicación

## Glosario

**ADC (*Attack Damage Carry*):** es un personaje que puede hacer gran cantidad de daño sostenido, pero cuenta con poca vida. En el mapa generalmente se ubica en el carril inferior y suele ser un tirador.

**Avatar:** es sinónimo del personaje que el jugador controla o con el que interactúa en el mundo del videojuego. Algunos permiten completa libertad para crear el avatar escogiendo desde color y estilo de cabello, género, color de ojos, tipo de cuerpo, ropa, personalidad, entre otros, mientras otros videojuegos ofrecen personajes que no se pueden modificar (Wolf, 2012).

**Backdoor:** se refiere a la estrategia de escabullirse en la base enemiga para derribar el nexo cuando la estructura ya está expuesta y el equipo que lo protege se ha alejado o la ha descuidado.

**Campeón:** personaje prediseñado usado por un jugador.

**Carrear (*Carry*):** se refiere a que un jugador habilidoso o con alguna ventaja durante la partida lleva a su equipo a la victoria.

**Carriles:** llamados también *líneas*, son tres caminos que unen la base de un equipo con la otra, custodiadas por torres que atacan a cualquier enemigo. Se les denomina top, mid y bot, (carril superior, central e inferior por su ubicación en el mapa).

**Cosplay:** el origen de la palabra viene de *costume play*. Se trata de sujetos que, empleando vestimentas y accesorios, representan a un personaje de ficción.

**Flash:** es un hechizo de invocador que permite moverse instantáneamente hacia una dirección cercana y resulta crítico en diversas situaciones, por ejemplo, para esquivar un ataque o escapar de un enemigo.

**GGWP:** acrónimo de *good game well played* (buen juego, bien jugado). Se suele decir al terminar una partida.

**Guild (*Gremios*):** son organizaciones jerárquicas de jugadores que responden a las dinámicas como explorar territorios nuevos y difíciles del mundo del juego o derrotar a un enemigo poderoso.

**Habilidades:** cada personaje cuenta con un conjunto de poderes únicos, los cuales van mejorando a medida que se desarrolla una partida. Para usarlas se dispone de cuatro teclas del teclado: Q, W, E, R. Por ello, se suele referir a las habilidades por la tecla en que se presiona.

Dentro de estas habilidades, hay una que suele ser más poderosa, denominada *ultimate*, *definitiva*, o por su tecla, la R.

**Hechizo de invocador:** todos los personajes pueden escoger dos de un set de poderes denominados hechizos de invocador o *summoners*. Estos son poderes especiales, por ejemplo, transportación de un lugar del mapa a otro rápidamente o curarse una cantidad de vida, por mencionar algunos. Estos se suelen utilizar de forma estratégica y calculada en el campo de juego.

**Jungla (Campamento):** son las zonas boscosas en medio del mapa donde aguardan criaturas poderosas.

**Jungla:** se le denomina al rol que derrota monstruos en los campamentos y trae un hechizo especial que hace un daño superior a estas criaturas, incluyendo a los monstruos épicos como el dragón o el Barón. Una función importante del jungla es emboscar enemigos y apoyar en los duelos para dar la ventaja numérica en la pelea.

**Main (principal):** hace referencia un campeón o un rol jugado con regularidad y que se domina con experticia.

**Midlaner:** se trata del jugador que inicia su partida en el camino central del mapa. Su rol dentro del juego puede tener diferentes funciones, al estar ubicado en la mitad suele tener mayor importancia en controlar ciertas zonas o ser atacado desde varios flancos.

**Nexo:** es la estructura central en la base de cada equipo y el objetivo a destruir para ganar una partida.

**Roles:** en la dinámica de videojuego se determinan cinco roles principales, Top, Mid, Jungla, Adc y Soporte. Cada jugador escoge uno de ellos antes de entrar en una partida.

**Señales y gestos:** el videojuego cuenta con un sistema de señales y gestos activables con una tecla. Las señales aparecen como una mini imagen en el mapa de juego tales como un símbolo de alerta, de pregunta o una flecha indicando mensajes como que un enemigo ha desaparecido o que está en camino hacia una dirección. Esta herramienta es eficiente ya que el ritmo de una partida no da tiempo en escribir o se puede quedar expuesto a un ataque al estar escribiendo. Los gestos, por su parte, se asemejan a una reacción o expresión en una imagen, análogo a los emoticones en redes sociales. El juego cuenta con todo tipo de imágenes en forma de gestos, desde emociones a referencias con equipos profesionales, campeones, o temáticas.

**Soporte:** su papel inicia en la compañía del ADC. A medida que avanza en el juego, se encarga de apoyar a su equipo en diversas tareas como crear oportunidades para emboscar enemigos, brindar visión en puntos estratégicos del mapa, respaldar a los aliados más vulnerables, entre otros.

**Súbditos:** cada equipo cuenta con unas criaturas controladas por el juego que avanzan de una base a otra atacando súbditos, estructuras y campeones enemigos.

**Tanque:** hace referencia a que el personaje cuenta con defensa mágica y armadura por lo que puede recibir mucho daño, usualmente a costa de no poseer mucha fuerza.

**Temporada (Season):** League of Legends define su temporada anualmente, es decir, en la actualidad está en la temporada 11 en su undécimo año desde su lanzamiento.

**Toplaner:** corresponde al jugador que se ubica en el carril superior del mapa. Su papel en una partida es variable, puede tratarse de un personaje duelista o un campeón con mucha defensa capaz de recibir daño por el equipo, depende del estilo de juego y campeón que elija.

**Trapito:** en el contexto de la animación japonesa- anime, se llama *trap* a personajes masculinos que se visten, hablan y actúan femeninos haciendo creer que son mujeres y luego revela que son hombres, no solo confundiendo a los personajes de la trama sino también al espectador. Esta situación se replica a contextos virtuales donde no hay evidencias claras del género del otro, y que un marcador como la voz puede ser imitado, en este caso se expresa desconfianza. Un ejemplo es Blondie Rox que crea contenido en youtube y streaming.

## Resumen

Esta investigación se adentra en las maneras en que se articula la sociabilidad frente a una realidad fuertemente digital y conectada. Empleando los videojuegos online como una de las caras donde se da este proceso, se aborda el caso de League of Legends gracias a su despliegue y presencia a nivel mundial. Para ello se emplea la investigación cualitativa con algunos elementos cuantitativos, basándose especialmente en la etnografía digital. Los datos recolectados recopilan entrevistas presenciales y virtuales, encuestas virtuales, grabaciones de partidas, notas de campo y visitas a espacios de juego, desarrolladas en su mayoría en el periodo de marzo a junio del 2020. En este texto surgen interrelaciones entre tecnología, lúdica, sociabilidad, interacción social, virtualidad-presencialidad, género y subjetividad. Se concluye que los sujetos se encuentran inmersos en un entramado socio tecnológico donde suceden encuentros constantes con el otro. Desde la actividad compartida, emergen lazos que guardan significados, emociones y recuerdos. Estas relaciones tienen implicaciones en los individuos y construyen una experiencia compleja, dando cuenta de transformaciones en lo presencial y lo virtual, en la subjetividad y la vida social contemporánea.

Palabras clave: etnografía digital, sociabilidad, tercer lugar, capital social, League of Legends.

### **Abstract**

This research delves into the ways in which sociability is articulated in a strongly digital and connected reality. Using online video games as one of the faces where this process takes place, the case of League of Legends is approached thanks to its worldwide deployment and presence. For this purpose, qualitative research is employed with some quantitative elements, relying especially on digital ethnography. The data collected compiles face-to-face and virtual interviews, virtual surveys, game recordings, field notes and visits to game spaces, mostly developed in the period from March to June 2020. In this text, interrelations between technology, ludic, sociability, social interaction, virtuality-presentiality, gender and subjectivity emerge. It is concluded that the subjects are immersed in a socio-technological framework where constant encounters with the other take place. From the shared activity, bonds emerge that keep meanings, emotions and memories. These relationships have implications for individuals and build a complex experience, accounting for transformations in the face-to-face and the virtual, in subjectivity and contemporary social life.

Keywords: digital ethnography, sociability, third place, social capital, League of Legends.

## Introducción

“Y teniendo en cuenta que somos un puñado de monos sin pelo, lo cierto es que hemos llegado a inventar algunas cosas increíbles. Los ordenadores. La medicina. El láser. Los hornos microondas. Los corazones artificiales. Las bombas atómicas. Hemos llegado incluso a enviar a algunos tipos a la Luna y hemos conseguido que regresen. También hemos creado una red global de comunicaciones que nos permite hablar con quién queramos en cualquier parte del mundo, en cualquier momento. No está mal, ¿no?”

— Ernest Cline, Ready Player One

En su novela Ready Player One, Cline (2011) describe una realidad distópica donde la sobrepoblación y la falta de recursos azotan a las poblaciones. No obstante, las personas entran en el videojuego OASIS donde pueden experimentar todo tipo de actividades, hasta el punto de pasar más tiempo en este mundo virtual que en la vida real. Su protagonista Wade Watts expresa “Era el nacimiento de una nueva era, una era en la que casi toda la humanidad pasaba su tiempo libre en un videojuego” (p. 71). A pesar que la actualidad se acerca a estas condiciones desoladoras, también lo hace a una realidad mediada y la hiperconexión. Los videojuegos hacen parte de este panorama fuertemente digital. Para el 2020, la industria de los juegos digitales y medios interactivos proyectaba generar alrededor de 124.8 miles de millones de dólares (Superdata,2020). Este proceso mundial no ha dejado atrás a Latinoamérica, Newzoo (2018) clasifica a Colombia en el cuarto puesto de los países latinos, y en el puesto 34 en el mundo, en generar ingresos en el mercado de los videojuegos.

Los videojuegos comprenden una de las formas de ocio nacida de la tecnología y los avances en los medios de comunicación. Wolf (2012) relaciona el desarrollo de los videojuegos

con el impacto histórico de los medios contemporáneos, ya que fueron los primeros computadores adquiridos en los hogares, al igual que, la primera forma electrónica interactiva de entretenimiento audiovisual. Belli y López (2008) hacen un recorrido en la historia de los videojuegos, su nacimiento lo ubican en el desarrollo de Nought and Crosses o OXO<sup>1</sup>, elaborado por Alexander Douglas en 1952. Aparece después *Tennis for Two*<sup>2</sup> creado por William Higginbotham en 1958. Seguido de este, sale a la luz *Spacewar!*<sup>3</sup> hecho por Steve Russell en 1962. Estos primeros proyectos serían la semilla de donde se expande el universo de los videojuegos: máquinas de arcade, consolas domésticas – que conllevan a diversificación en precios y aumentan su acceso y consumo–, desarrollos gráficos y tecnológicos, franquicias de videojuegos, consolas portables y los videojuegos multijugador masivos online.

La academia se ha interesado por la importancia de los videojuegos en múltiples campos como la tecnología, el diseño, la educación, la comunicación, la psicología, la sociología, entre muchos otros. Belli y López (2008) señalan que los videojuegos son herramientas formadoras, educativas y de socialización hacia la tecnología, como también reconocen el papel de los videojuegos en línea como medio de interacción entre sujetos. Muriel y Crawford (2018) plantean que está emergiendo una cultura del videojuego, solidificándose en “prácticas, experiencias y significados” (p. 2) y transformándose siempre en diferentes momentos y contextos. Es así que los autores proponen ver los videojuegos como “experiencias, cultura y un ensamblaje socio técnico” (p. 2), suministrando un nuevo eje de análisis de la sociedad contemporánea. Por ello Williams (2006) declara la necesidad de estudiar los videojuegos online en el campo de las ciencias sociales porque comprenden nuevas formas de vivencia, interacción y comunidad que se normaliza rápidamente.

El videojuego online hace parte de uno de los fenómenos que ha traído la virtualidad. Los videojuegos desde sus tempranos desarrollos han incluido el juego compartido, sin embargo, gracias a los avances en las redes de comunicaciones se ha promovido el juego social en los videojuegos (Myers,2009). El resultado es que se transforma en una actividad más allá del goce personal, es decir, en contextos globales. Es necesario reflexionar cómo un escenario lúdico abre un universo de posibilidades en la cotidianidad de los sujetos y expone su potencialidad en la creación de comunidad, modificando las formas de vida social entre las personas que allí se

---

<sup>1</sup> Consistía en una forma digital de jugar tres en raya.

<sup>2</sup> Es un simulador de tenis de mesa.

<sup>3</sup> Se trata de dos naves espaciales que se enfrentan en combate.

congregan. También es relevante distinguir las dinámicas que este campo propone, ya que existen otras modalidades de interacciones y otras propuestas en distintas plataformas.

Teniendo en cuenta el amplio abanico que recoge los videojuegos, el propósito de este texto es investigar sobre la configuración de sociabilidades alrededor de estos entornos lúdicos virtuales. Considerando que los videojuegos online son un complejo de diversas dimensiones, el enfoque está en comprender la construcción de relaciones entre sujetos en un medio particular, desde la interacción social, la práctica, la afinidad, las emociones y los significados, Es así que este escrito se acerca a un caso rico de exploración y de múltiples facetas que es *League of Legends*. A continuación, se muestra de que se trata este escenario.

### **Caso de League of Legends**

En este panorama de dimensiones mundiales, se presenta *League of Legends*. En el 2009 la empresa Riot Games lanzó el videojuego League of Legends presentándolo free- to- play, es decir, solo es necesario descargarlo de la web para poder jugarlo. Con la repercusión que obtuvo en los e-sports y el estilo de juego que ofrece, se consolidó como uno de los videojuegos online que más ingresos produce en el mundo (Superdata,2019). En el documental League of Legends: Orígenes, Tang y Iwerks (2019) reflejan la magnitud de este proceso. Su comunidad está alrededor de los 100 millones de jugadores y está presente en 145 países, se convierte en una colectividad llena de sentidos, experiencias y conexiones que el juego compartido les permite.

El videojuego tiene múltiples y complejas implicaciones, entre éstas económicas y socioculturales. League of Legends ocupaba el cuarto lugar de los videojuegos free-to-play en el ranking de ingresos con 1.5 miles de millones de dólares en el 2019 (Superdata, 2020). En el campeonato mundial del 2014, celebrado en Seúl, Corea del Sur, vendió las 40 000 entradas del estadio (Mora-Cantalops & Sicilia, 2018) – asunto que se refleja en el aumento de jugadores—. Para el 2014, League of Legends tenía 27 millones de jugadores activos en el mundo, 90 % de la población de jugadores era masculina y 60% era estudiante o graduada (Caudill,2015). Además, para el evento del décimo aniversario en 2019, la página oficial del videojuego publicó “Cada día vemos un pico máximo de alrededor de 8 millones de jugadores simultáneos” (Riot Games,2019).

League of Legends es un videojuego online de clasificación MOBA (arena de batalla en línea multijugador por sus siglas en inglés). Se trata del enfrentamiento en tiempo real entre dos equipos por derribar el nexo enemigo, esto es una estructura central en la base de cada equipo. El videojuego se desarrolla a través de partidas, las cuales oscilan entre 15 a 40 minutos. Un jugador entra en una sala de espera y, por el sistema de emparejamiento aleatorio, es ubicado en un equipo en cada sesión. Un bando cuenta con cinco integrantes, cada uno con funciones específicas definidas como *roles*. Un primer momento empieza con la selección de un *campeón*, allí el jugador escoge el personaje prediseñado que se utilizará en el encuentro (entre ellos tiradores, luchadores, asesinos, magos) y el rol que desempeñará. Al cargar el mapa de juego empieza la partida, se utiliza el personaje para destruir entidades enemigas y demoler la base contraria.

El escenario de batalla se le conoce como *grieta del invocador*. El mapa (ver imagen 1) donde se desarrolla la partida tiene los siguientes elementos: dos bases que corresponden a cada equipo, caminos que conectan las bases denominados *carriles* (se suelen llamar *top*, *mid* y *bot*), zonas boscosas conocidas como la *jungla*, y unas estructuras llamadas *torretas* cuyo propósito es defender la vía a cada base. Por el mapa transitan unas criaturas controladas por el juego llamados súbditos, provienen de las bases de los equipos y atacan a cualquier enemigo con el que se encuentren. Al eliminar súbditos, campeones y torretas enemigas, los jugadores adquieren oro para conseguir nuevas armas y puntos de experiencia para mejorar las habilidades del campeón que controlan. Durante la partida, los jugadores se enfrentan a campeones rivales en diferentes lugares del escenario con el objetivo de avanzar en el mapa hasta llegar a la base enemiga.

**Figura 1**

Mapa Grieta del invocador



Nota: Imagen del mapa tomada del videojuego League of Legends.

Una partida se divide en tres momentos según el tiempo transcurrido. El *early game* o juego temprano es la fase inicial, los campeones empiezan desde nivel uno y con el inventario vacío, entonces los jugadores se desplazan a sus carriles correspondientes y recolectan experiencia y oro, este intervalo corresponde a los primeros diez minutos de juego. En el *mid game* o juego medio, cuentan con más recursos en sus habilidades y objetos, las peleas en equipo aumentan por ganar control sobre el mapa y dominar a los monstruos especiales en la grieta (estas criaturas mejoran diferentes características del equipo que lo elimine), este periodo comprende alrededor de los diez a 25 minutos de la partida. El *late game* o juego tardío, es donde

se desarrollan los combates más intensos ya que los jugadores están en su nivel máximo de poder, habilidades y armamento, los equipos se concentran en luchar por el dominio de zonas y vencer monstruos épicos, cruciales para obtener habilidades especiales que dan ventaja en las batallas, esta etapa comprende 30 minutos en adelante de la partida.

Los jugadores pueden jugar solos o con amigos. En el primer caso, al entrar en la sala de espera, son asignados con un grupo de individuos al azar. Para jugar en compañía, la interfaz del videojuego cuenta con una *lista de amigos* de la que puede invitar a su sala de espera. Los jugadores pueden agregar jugadores a su lista de amigos al finalizar una partida o escribiendo el nombre del jugador (conocido como nombre de invocador) en el buscador de la plataforma.

La interacción entre jugadores dentro de la plataforma se presenta en tres formas: en las salas de espera, durante y después de partidas, y por el chat de la lista de amigos. Se puede interactuar entre jugadores por medio del chat de texto y en caso de estar entre amigos por el chat de voz. También existe un sistema simbólico con señales y gestos que los jugadores emplean para comunicarse en el campo de batalla. Por otro lado, es posible silenciar y bloquear a quienes no se desea escuchar. Ya sea por preferencia propia o porque sus palabras resultan molestas, ofensivas o agresivas. Así en el chat está la opción de “mutear” (silenciar) tanto en texto como en canal de voz, y en caso de que la situación escale, se puede bloquear y reportar al jugador, escogiendo dentro de un campo de opciones las causas principales del reporte y un recuadro que permite escribir las razones de la denuncia.

Con lo anterior, se resalta que el videojuego tiene sus propias lógicas y dinámicas, en cuanto a su modo de juego, desarrollo e interacción que lo han llevado a sobresalir en la escena mundial. Ahora bien, conociendo estos precedentes, el siguiente apartado expresa el interés sobre este caso en particular.

### **Curiosidad alrededor de League of Legends**

Cuando me decidí a probar League of Legends no estaba convencida del todo. No solía jugar ese tipo de juego, los jugadores con los que me encontraba podían ser muy agresivos y únicamente jugaba con amigos conocidos. A la par que me adentraba al juego, fui ganando confianza en mis habilidades y empecé a jugar por mi cuenta, conocí nuevos jugadores, me agregaban a su lista de amigos y en ocasiones me invitaban a jugar. Allí por primera vez, un jugador me sugirió que habláramos por Skype, es más fácil coordinar si te comunicas por voz,

entonces accedí y este es el día que mantengo esta amistad. Ahora con la opción del chat de voz de la interfaz, constantemente me conecto en llamada con otros jugadores al entrar en partida. De esta forma me relacioné con diversos orígenes y personalidades, amistades con las que he compartido historias y noches desveladas. De esta forma comienzo a preguntarme por el carácter y efectos de estos lazos.

Es así que me embarco en la empresa de investigar dentro del fenómeno de la virtualidad en el contexto del juego. La primera consulta se hizo sobre identificar los diferentes procesos que se articulan en lo virtual, lo lúdico, lo económico y lo social, y un atisbo a los actores involucrados. La fuente de información inicial fue la literatura académica en videojuegos, con principal enfoque al carácter social que éstos contienen. Libros y artículos probaron la infinitud de posibilidades que los videojuegos online permiten. Allí se encontraron trabajos ricos en teorías, experiencias y metodologías. A pesar de la suma de material, el contenido se mantenía principalmente en el marco de la sociología y la psicología, aunque hay un fuerte componente etnográfico. Como lo expresa Boellstorff (2009) la antropología tiene el potencial de explorar mundos virtuales como contextos etnográficos donde se revelan espacios culturales construidos y vividos.

Comprender el fenómeno que se gesta desde el escenario lúdico de League of Legends propone observar las formas en que la virtualidad modifica las relaciones sociales y abre un abanico de identidades y construcciones de los sujetos. La virtualidad como un lugar de exploración, antes trabajado por diversos propósitos y disciplinas, es una potencialidad en el estudio de las interacciones, la sociabilidad, las prácticas y el lenguaje que recubren la cotidianidad de los individuos, no solo desde la visión global, sino desde la reproducción de contextos locales en conexión con las dinámicas transculturales. Pensar este abordaje dentro de la mirada antropológica posibilita explorarlo detenidamente en las implicaciones sociales y culturales del proceso actual. Considerando así que el encuentro con el otro tiene diferentes dimensiones y se puede dar en el plano virtual y el presencial, surgen dudas sobre este contacto, sobre la relación entre sujetos en estos medios, sobre sus transformaciones en las prácticas de sociabilidad actuales.

Es por esto que se plantea la pregunta sobre ¿cómo se configuran las interacciones sociales en uniones entre personas a través del videojuego? Por ello, el objetivo general de esta investigación es analizar la configuración de las interacciones sociales a través del videojuego League of Legends en el plano virtual y presencial. De forma preliminar, se plantearon varios escenarios en que se presentaba el fenómeno, desde un primer contacto en el campo de juego

a la conformación de vínculos importantes y de larga duración. Para lograr tal cometido se definieron los objetivos específicos en tres ejes para esta indagación: el primer paso es penetrar el campo de juego para interpretar el escenario de las interacciones; el segundo se centra en estudiar la naturaleza de interacciones y las asociaciones en el medio lúdico virtual y la presencialidad; y, por último, analizar las implicaciones de los lazos considerando el tránsito entre los contextos.

### **Estrategia metodológica**

Desde la perspectiva metodológica esta investigación se plantea desde el enfoque cualitativo y algunos elementos cuantitativos. Inicialmente se recurrió al seguimiento producción académica y noticias en relación con el videojuego y la escena e-sport en Colombia, entre ellos la Liga Latinoamericana LLA y el torneo Golden League. Simultáneamente, se hizo revisión bibliográfica y se elaboraron fichas de referencia, a la par que, un estado del arte y un marco teórico del cual surgieron categorías y conceptos desarrollados en anteriores trabajos investigativos. De esta búsqueda, se vislumbró lo indispensable de capturar la experiencia compuesta de jugar un videojuego, considerando el campo en dos planos: el presencial y el virtual.

A partir de allí, se preguntó sobre de quiénes y en dónde se puede obtener tal información. Acerca de los participantes, se sugirieron jugadores aficionados, jugadores profesionales, y espectadores tales como familiares, amigos, organizaciones, que conocen, presencian y se relacionan con el videojuego. En el contexto presencial, los lugares propicios serían aquellos que guarden relación con el ocio y el videojuego, así se señalaron eventos y espacios que tuviesen actividades de juego o competencia. Para abordarlos se propuso la observación participante y el diario de campo. Al acercarse a los participantes en la presencialidad, se planteó la entrevista semi estructurada, en la cual se usaría el consentimiento informado impreso y la grabación de la entrevista. Para el contexto virtual, se proyectó la incursión al campo de batalla, encuestas y entrevistas virtuales con jugadores. Sin embargo, investigar en la virtualidad conllevó a considerar otros ejes de discusión relacionados con las dinámicas de este medio digital.

Abordar el campo etnográfico en la virtualidad fue un desafío. Tradicionalmente el método etnográfico suele delimitar su trabajo en espacios físicos, sin embargo, existe una aproximación sólida de la exploración de espacios virtuales desde las ciencias humanas. Es así que esta

investigación se apoya en la propuesta de Boellstorff, Nardi, Pearce y Taylor (2012) quienes plantean métodos etnográficos aplicados en mundos virtuales, de forma que la etnografía se adapta a este nuevo contexto. Dentro de sus argumentos se destaca la importancia de la observación participante y la postura reflexiva del investigador. Su aproximación también pone en discusión cuestiones éticas. Según su práctica en campo, los autores intentaron siempre ser reconocidos como investigadores en su contexto virtual. Acerca del consentimiento informado emplearon estrategias y opciones donde fuera explícita la aprobación de los sujetos estudiados, aunque reconocen situaciones complejas donde no es posible pedir el consentimiento sin que sea inapropiado, impráctico o disruptivo. Además, consideran que el anonimato es pertinente ya que, aunque sea un medio digital, usar los nombres de los entrevistados puede acarrear repercusiones indeseadas.

Teniendo en cuenta lo anterior, se hizo una propuesta metodológica en la virtualidad. Para este proceso se retomó la etnografía digital, definida por Hine (2007) como la metodología etnográfica que se usa cuando se está en la red, aunque no restringe su campo de estudio a este medio. La investigación se enmarca en esta rama al estar mediada por el internet y los espacios generados a partir de éste. Las herramientas empleadas son la observación participante, el diario de campo, la encuesta y la entrevista semi estructurada. La recolección de datos se realizó principalmente por el diario de campo, grabación de entrevistas, grabación de partidas, toma de capturas de pantalla y videos. Para la indagación en el campo de batalla se dispuso en la participación como jugadora e investigadora, en las entrevistas semi estructuradas virtuales se manejó la grabación de voz o capturas de pantalla del texto, y en las encuestas se recurrió a la plataforma *Google Forms* y se utilizó la estrategia de bola de nieve.

En contraste con los planteamientos éticos es importante considerarlos en las dinámicas que este juego proporciona. En el caso de *League of Legends*, durante el desarrollo de las partidas suceden múltiples acciones en intervalos cortos de tiempo, con gente conocida o al azar, por lo que puede no presentarse la ocasión para preguntar cada vez por el consentimiento. Los sucesos y comentarios pueden ser apuntados en el anonimato y, por su rapidez y contexto, pueden ser considerados análogos a la investigación en espacios abiertos y públicos en la etnografía tradicional (Boellstorff et al 2012). En las entrevistas semi estructuradas se registró que los participantes conocen, entienden y aceptan el consentimiento informado, ya sea por escrito o por voz. Acerca del anonimato, se preguntó en primera instancia si es posible usar su nombre de usuario (también llamado nombre de invocador), y en caso negativo, si desea utilizar

otro nombre brindado por él o por preferencia de la investigadora. De esta manera se da paso a exponer la aplicación de las herramientas investigativas en cada objetivo.

El objetivo inicial fue la exploración del caso etnográfico de League of Legends. Reconociendo el videojuego como un medio lúdico lleno de experiencias, emociones y encuentros, el trabajo se enfocó en explorar la experiencia en que los sujetos interactúan con el videojuego y con otros jugadores en la virtualidad. Se delimitó la incursión al servidor de Latinoamérica norte (LAN). La manera óptima de obtener este registro fue la etnografía digital para lograr la observación participante, recopilada por medio de grabaciones de partidas y del diario de campo. Por otro lado, se buscaron espacios físicos que se relacionaran con el videojuego. Se proyectó en lugares de la ciudad de Medellín, en visitas a eventos y lugares de ocio que reunieran jugadores. Entre ellos se propusieron el evento Comic Con Medellín 2019 y Woman Game Jam, cafés gamers y el campus de la Universidad de Antioquia, este último como espacio de jóvenes donde se organicen dinámicas con el videojuego.

El segundo objetivo se concentró sobre los lazos desarrollados entre jugadores. Se determinó hacer encuestas en la población del servidor LAN y entrevistas semi estructuradas a jugadores aficionados, jugadores profesionales, y espectadores que estuvieran en contacto con el videojuego. Las entrevistas se llevarían a cabo dependiendo de la disponibilidad en la virtualidad y en la presencialidad. Así se programaron entrevistas con jugadores interesados en participar y desde ellos invitar a otros posibles participantes. También se propuso conversar con personas involucradas con la escena competitiva del juego tal como organizadores, entrenadores y periodistas, al igual que, con portavoces de la empresa creadora del juego.

El último objetivo comprende el análisis del capital social adquirido en las interacciones sociales y en tránsito en los dos contextos. Se propuso evaluar en conjunto las observaciones y aristas para explorar su articulación en el complejo de la virtualidad – presencialidad – juego. Para ello se aplicaría la triangulación de la evidencia recolectada del campo, los componentes teóricos y los aportes de los participantes. El surgimiento de interconexiones entre la evidencia y nuevos planos y hallazgos conforman el estudio de este campo. De esta forma se reúne un ejercicio de análisis sobre el fenómeno de la virtualidad estructurado en el escenario de juego donde millones de jugadores crean, reproducen y adoptan formas de ser y de estar en un espacio compartido virtual y en ocasiones presencial.

## **Desarrollo del campo**

La investigación inició con pruebas pilotos para refinar las herramientas propuestas. Se hicieron grabaciones de partidas, entrevistas virtuales, encuestas virtuales y visitas a cafés gamer. Estas primeras aproximaciones fueron trascendentales ya que brindaron valiosas apreciaciones, cambios sustanciales y consideraciones. Por cuestiones de calendario, la primera actividad que se efectuó fue el evento Comic Con Medellín 2019. Seguido de esto, se realizaron las visitas piloto a cafés gamer en la ciudad de Bogotá y por último los pilotos de entrevistas y encuestas. Se recalca la importancia de este orden porque el evento reveló un aspecto fundamental que transformaría el panorama investigativo y que tuvo consecuencias a la hora de modificar y mejorar las herramientas utilizadas. También se destaca que todas estas actividades presenciales fueron cruciales debido a que se desarrollaron antes del periodo de la pandemia del COVID -19, es decir, que las actividades y centros públicos solo fueron accesibles durante esta época.

Una vez consolidado el proyecto, empezó el desarrollo del trabajo de campo. La recolección de datos se realizó principalmente desde marzo del 2020 hasta junio del 2020. En este proceso las herramientas utilizadas fueron las entrevistas semi estructuradas virtuales y presenciales, encuestas virtuales y observación participante virtual y presencial. De esta manera se realizaron en total 76 encuestas, 20 entrevistas, 25 grabaciones de partidas. Por las circunstancias antes mencionadas, el plano presencial se limitó a las visitas llevadas a cabo en dos cafés gamers en Bogotá y el evento Comic Con Medellín 2019. Por otro lado, las encuestas virtuales se lograron por medio de compartir entre contactos de la investigadora y se repartieron entre las redes de amistades de los primeros participantes en la plataforma del juego en el servidor LAN.

En su mayoría, las entrevistas se realizaron en el medio virtual. Los participantes de las entrevistas provienen de Colombia y México. Para el desarrollo de las entrevistas en llamada se recurrió a la plataforma de Discord, con una duración máxima de una hora. En su modalidad de texto, se utilizaron diferentes medios como Facebook, Whatsapp y Discord, con duración alrededor de 30 minutos a una hora –aunque se presentaban inconvenientes y pausas que extendían el tiempo–. Por último, se tiene en cuenta que todos los entrevistados fueron o son jugadores, y además permitieron el uso de su nombre real y nombre de invocador, por lo que la mayoría son referidos por el nombre que usan en el videojuego.

Si bien se logró realizar el trabajo de campo, los efectos de la pandemia fueron palpables en esta investigación. Para el trabajo de campo se dispuso un cronograma y unas actividades definidas, sin embargo, un proceso se estaba gestando mundialmente. La pandemia del COVID-19 empezó a calar en las dinámicas globales. Colombia tuvo sus primeros casos a mediados de marzo y las medidas sanitarias adoptadas por el gobierno decretaron cuarentena nacional y dieron cierre a espacios públicos (Roselli,2020). Este suceso coincidiendo con el desarrollo del campo, conllevó a reformas considerables en el proyecto. Las visitas a eventos y espacios de juego presenciales quedaron descartadas por la imposibilidad de asistir, las entrevistas presenciales no se concretaron y las entrevistas virtuales se modificaron.

En el medio virtual, la pandemia también afectó rutinas y dinámicas complicando la recolección de datos. Se presentaron inconvenientes tanto con el juego como los recursos tecnológicos, producto de la presencia masiva de jugadores y de usuarios de internet rebasando la capacidad de servidores. De esta forma había problemas de conexión que afectaban la experiencia lúdica, lo que requirió acomodarse con las herramientas planteadas. Salta a la vista el impacto de la pandemia en el consumo en los videojuegos. Superdata (2021) registra que durante este periodo los ingresos de los videojuegos y medios interactivos crecieron un 12%, generando 139.9 miles de millones de dólares. En el caso de LoL, bajó al sexto lugar en el ranking de ingresos de videojuegos, aunque sus ganancias aumentaron a 1.75 miles de millones de dólares.

A pesar de los obstáculos, fue posible obtener una cantidad abrumadora de datos y de hallazgos. Esta información dio cuenta de procesos intrincados sobre la sociabilidad y la experiencia en la virtualidad, revelando implicaciones en la vida diaria y material de los individuos. El campo desbordó por completo el límite de la ciudad y del espacio privado-público. El colapso de plataformas de redes sociales, entretenimiento y ocio, apunta a considerar que la pandemia también exige reflexionar sobre la virtualidad, pues cobró aún mayor relevancia y protagonismo durante este periodo, es así que reclama reconocer las dinámicas y las practicas alrededor de ella.

## Bases conceptuales

Este estudio aplica conceptos teóricos, aproximaciones y hallazgos de distintos autores para la interpretación de los datos. Inicialmente se basa sobre Teoría del Actor Red de Bruno Latour (2008), es así que se acerca a la relación entre los sujetos, la tecnología y la virtualidad. Allí aparece Cypher y Richardson (2006) para considerar el papel de los videojuegos en este entramado. Seguido de esto, se concentra en las propiedades sociales con la que estos artefactos cuentan, es por esto que se recurre a autores como Steinkuehler y Williams (2006) y Delamere (2011), quienes demuestran que los videojuegos online sirven como lugares de sociabilidad denominados *tercer lugar*, concepto retomado de Oldenberg (1999), quien define que este lugar tiene características específicas que permiten la convivencia, la creación de lazos y comunidad. Estos primeros autores fueron fundamentales para relacionar la virtualidad y la sociabilidad en clave con el espacio de juego y los dispositivos tecnológicos.

Por otra parte, la evidencia en el campo presencial llevó a considerar una nueva dimensión en el espacio de sociabilidad. Fue así que se entró en discusión con el género. El término *género* se retoma desde Lamas (1986) quien explica que, como concepto, corresponde a una clasificación o tipología de las cosas, es así que basándose en el sexo biológico, las personas se dividen en masculino y femenino, sin embargo, es manifiesto que estas definiciones son construcciones culturales, ya que, al existir hembras y varones que no se correspondan con lo femenino y lo masculino, responde a que no es una condición biológica, y contienen mayor relevancia si estas categorías cambian, se intercambian o se combinan respecto al contexto cultural. La división de las personas en géneros compromete cuerpos, experiencias e individualidades y cada cultura tiene mecanismos para manejar la discrepancia entre sexo-género (Lamas,1986).

Considerando lo anterior, es pertinente poner el lente del género en los videojuegos. Las funciones de cada género están establecidas culturalmente, allí se generan los estereotipos y restringen formas que no se acomodan al modelo, por lo que un hecho biológico se interpreta en la cultura, crea reglas y normas alrededor de este, y se perpetúa en el imaginario social (Lamas,1986). Por ello este texto revisa trabajos que problematizan los videojuegos en términos del género. Un primer ejemplo es la investigación de Puente y Lásen (2015) que contribuyó con identificar roles asumidos e impuestos en el desempeño de los videojuegos. Otro aporte valioso es la amenaza del estereotipo usada por Ratan, Taylor, Hogan, Kennedy y Williams (2015) para interpretar las interacciones y la experiencia del juego en jugadoras. Por último, se incluyó el

enfoque de las investigaciones de Taylor (2006) y Nardi (2010) en las vivencias y condiciones que enfrentan sus participantes.

Además, durante este proceso se advirtió que las interacciones no se quedan en simple contacto entre sujetos. Así se abordan distintos autores como Williams (2006), Delamere (2011) y Meng, Williams y Shen (2015) quienes reflexionan sobre las implicaciones de estos lazos generados por medio de los videojuegos online. Para ello emplean el término *capital social*, desarrollado por Putnam (2000). En pocas palabras, el capital social representa los beneficios obtenidos gracias a las redes de amistades del individuo. Este capital se puede presentar bajo dos modalidades: *conectarse* y *vincularse*, cada uno cuenta con cualidades y ventajas. Es así que el capital social es crítico a la hora de estudiar los lazos forjados en los dos medios.

### **Estructura capitular**

Una vez terminada la fase del campo, se procede a la interpretación y escritura. El propósito de este texto busca dar cuenta del proceso en el cual se articulan las interacciones sociales en uniones entre sujetos alrededor del videojuego League of Legends y su tránsito entre la virtualidad y la presencialidad. Entender el juego desde las interacciones sociales amplía el conocimiento actual acerca de la forma en que se modifican y nutren los lazos sociales que, sobrepasando los medios de comunicación desde una visión clásica, se presentan en nuevas identidades y construcciones en la virtualidad y en el mundo. Como herramienta de análisis se emplea la triangulación de datos y se utilizan narraciones de partidas, resultados de encuestas, gráficos, cuadros de síntesis, esquemas de categorías y análisis, fichas bibliográficas, fragmentos de entrevistas, imágenes y fotografías de lugares y eventos.

En este escrito se encontrarán narraciones de momentos en partidas titulados como *clips*. La finalidad de estos apartes es transmitir lo que pasa dentro del videojuego y, a su vez, comprenden parte de los insumos para pensar las dinámicas que se desarrollan las interacciones como tal, de dar cuenta lo vibrante, lo efímero, lo enrevesado que se reúne a la hora de jugar. Estos clips reflejan situaciones que ejemplifican las formas en que se presenta este escenario. Para la narración de las partidas, el texto cuenta con un glosario donde términos comunes en el videojuego son puestos en contexto para el lector.

En el ejercicio de análisis y escritura me encontré en un proceso similar al juego. Así como las partidas se desarrollan en intervalos, el texto transcurre en etapas, en un transcurso de sucesos que se conectan para formar este complejo. En el *early game*, nos encontramos explorando la grieta, aprendiendo sus caminos y reuniendo conocimiento y experiencias del entorno lúdico. En el *mid game* tenemos mejores elementos para aprehender los sucesos que allí se gestan por lo que nos enfocamos en capturar el fenómeno, empleando nuestras habilidades en comprender cómo se constituyen y estructuran los lazos sociales alrededor y dentro de este medio. En el *late game*, ya estamos equipados con nuestros mejores objetos y podemos dar esta última contienda, la victoria está en vislumbrar lo que trae consigo las conexiones y los vínculos hechos en el contexto de juego. Al conquistar el campo de batalla, terminamos diciendo “GG WP”<sup>4</sup> donde reflexionamos sobre la partida que acabamos de jugar. A continuación, se prosigue a examinar de forma sucinta cada capítulo.

El *early game* busca dar cuenta que el videojuego brinda un escenario donde surgen vivencias subjetivas y colectivas que constituyen la experiencia humana, donde la antropología puede indagar en los significados, emociones e interacciones que allí cobran sentido. Es así que se reconoce el videojuego como un terreno de exploración. Este apartado expone la forma en que este escenario virtual lúdico aparecen situaciones y peculiaridades, allí se reconocen cuatro espacios entrelazados con diversas características dentro del videojuego. De esta manera se desarrolla una experiencia compleja, una realidad enredada en la virtualidad y la presencialidad que los sujetos construyen.

El *mid game* se concentra en determinar cómo se presentan y operan las interacciones sociales como un fenómeno relacional para después estudiar el carácter de las uniones que surgen desde allí. Es así que se examinan procesos de sociabilidad presentes en el videojuego de League of Legends. El propósito de esta sección es comprender los vínculos que nacen de diferentes escenarios y se estructuran en las dinámicas cotidianas, virtuales y lúdicas. Teniendo en cuenta que es un proceso particular pues, las relaciones tradicionalmente se mantienen cara a cara, se trata de reflexionar sobre el entramado de situaciones que se presentan a la hora de conocer al otro en estos contextos. Es por ello que se enfoca en profundizar en la naturaleza de estas asociaciones.

El *late game* se fundamenta en preguntar lo que sucede con estos lazos y amistades. Es por medio de los vínculos establecidos que el capital social que se mueve y se transforma, dentro

---

<sup>4</sup> Acrónimo de *good game well played* (buen juego, bien jugado), se suele decir al terminar una partida.

y fuera del videojuego. Se propone examinar el papel de los vínculos sociales más allá de su apariencia, se trata de vislumbrar las maneras en que se configuran y reclaman su espacio en la realidad de los individuos. Trascendiendo el plano virtual y presencial, el capital social en el videojuego es prueba de que la virtualidad se entremezcla con la materialidad, y manifiesta a su vez procesos y cambios en la sociedad contemporánea.

En el último capítulo, *GG WP* recopila conclusiones de los hallazgos en clave de temas transversales que surgen en el recorrido de la investigación en discusión con otras posturas y perspectivas que han trabajado estas vertientes. El primero de ellos trata sobre la dualidad virtualidad y presencialidad, allí se resumen los elementos destacados para tratar con este dúo. Luego, se aborda el tema del género considerando tanto el contexto como las experiencias de las jugadoras para comprender las diferencias y dificultades que enfrentan. Seguido de esto, se comparte la experiencia de la investigación en este medio, junto con los recursos y estrategias que se propusieron para aprehender el campo. Se finaliza con una reflexión sobre el papel y potencialidades de la antropología en el fenómeno de la virtualidad.

La experiencia investigativa ha sido fructífera. En principio se encuentra que la experiencia de jugar compromete diferentes dimensiones en los jugadores, entre ellas, el marco social donde emergen las interacciones sociales. Es por ello que *League of Legends* puede tomarse como una forma de tercer lugar y crear capital social por medio de los lazos y uniones que surgen de la práctica de jugar. De esta manera se puede concluir que los videojuegos online, como parte del fenómeno de la virtualidad y la tecnología, han transformado los mecanismos en el encuentro del otro y las formas de asociación entre sujetos, lo que tiene consecuencias en la vida social y en la construcción de sociedad contemporánea: cambios en identidades, hábitos, representaciones y comunidad.

Derivado de los procesos evidenciados se encuentran nuevos ejes y preguntas. El escenario muestra la relación entre la virtualidad y la materialidad, que se combinan y cobran diversos sentidos en la actualidad. Asimismo, se presenta que la virtualidad no es un territorio neutro, que también es un espacio donde se negocian y reproducen poderes, y que a su vez es oportunidad de creación y reivindicación. Es así que la antropología tiene en frente un contexto palpante, amplio y sofisticado que brinda la oportunidad excepcional de estudiar las expresiones y formas que los individuos generan en este medio.

## Capítulo 1 Early Game: caso etnográfico de League of Legends

Al acercarse al videojuego salta a plena vista que se extiende más allá de victorias y derrotas. En este escenario lúdico virtual aparecen prácticas, experiencias, interacciones y anécdotas en una comunidad gigante de personas. El propósito de este capítulo es exponer como el videojuego es un campo de estudio desde y alrededor de los sucesos que allí acontecen. Por esto, el capítulo recoge hallazgos de entrevistas y encuestas, contiene narraciones de momentos en partidas, y recopila elementos clave de investigaciones y reflexiones de autores para entender la actividad de jugar un videojuego online. Inicialmente se plantea la definición de la actividad de jugar un videojuego para luego poner en escena el videojuego online. Se procede a enfocarse en el videojuego League of Legends, donde a grandes rasgos, se ubican las dinámicas interesantes más abordadas en la literatura académica. Finalmente se hace la interpretación de los datos en conjunto con perspectivas que han indagado la actividad de jugar videojuegos.

### 1.1. El sentido de jugar videojuegos

Al preguntar a un jugador si recuerda una partida, puede evocar algunos momentos, aunque sin mucho detalle. Acaso con pistas sobre la situación en la que estaba la base o cuál campeón usaba, el recuerdo venga a su mente. Sin embargo, no es común que tenga una única experiencia emocionante en el juego, un momento crítico donde todo su equipo en medio de gritos lo apoya para que salve o gane una partida, mientras que, con el corazón acelerado, presiona teclas y da clic frenéticamente frente a una pantalla. El juego tiene la capacidad de generar tensiones y emociones que desbordan a los sujetos. Estos sucesos pueden repetirse partida tras partida, aún sin escuchar las voces de sus aliados. Son las experiencias dentro de este campo lúdico lo que genera memorias y hace que los individuos se mantengan en él. En clave de abordar esta actividad, se presenta el siguiente clip.

Clip “¡PÉGALES! ¡UNA Q! ¡OTRA!” (partida 11 – marzo 17 del 2020)

*Nuestra base está destruida, lo único que queda en pie es el nexo. La base se llena de súbditos enemigos y lo único que podemos hacer es cubrir las entradas. En una oportunidad nuestro tirador se enfrenta con dos enemigos y sale victorioso, mientras tanto el resto somos víctimas de los demás contrincantes que nos aniquilan sin piedad. Los tres enemigos restantes*

*eliminan a al tirador y no queda nadie para defender la base. Justo en ese instante revive un aliado quien remata a dos de ellos, solo falta uno. Estamos entre gritos “¡PÉGALES!” “¡UNA Q! ¡OTRA!” “¡SÍ SE PUEDE, ¡VENGA, VENGA!”*, gasta su flash para alcanzar al último jugador enemigo y mata al contrincante. Estamos entre risas y celebraciones. Al final es el único sobreviviente de nuestro equipo y tiene en contra demasiados súbditos que eliminar por lo que apenas si puede defender el nexo, el cual termina siendo destruido, ganaron los súbditos enemigos.

Inicialmente es necesario aclarar de que se trata este proceso. Autores concuerdan que jugar es un acto consciente, obedece a reglas aleatorias y los objetos responden a otras lógicas, así los sujetos están en una disposición lúdica donde reaccionan y actúan bajo un conjunto de normas específicas en orden de conseguir o no una meta (Arsenault y Perron 2009; Genvo,2009; Myers,2009). Extendiendo un poco la definición se puede encontrar que un videojuego es el juego mediado por un dispositivo tecnológico, que define el modo, las reglas y los resultados y, dependiendo de su estilo, cuenta con la capacidad de conectar jugadores (Ferrari,2012).

Considerando que la actividad de jugar un videojuego está relacionada con un artefacto, es preciso comprender que implicaciones tiene esta variación. Latour (2008) desde la Teoría Actor Red (TAR) reflexiona sobre aprehender lo social como una “una sucesión de asociaciones entre elementos heterogéneos” (p. 19), y desde allí reconoce como actores activos a los objetos y los organismos no humanos – con capacidad de agencia en la realidad– en relación con los actores humanos. Esta postura es clave cuando se analiza la construcción de una realidad mediada por dispositivos tecnológicos. Desde los planteamientos de Latour (1994,1999), se ubica Cypher y Richardson (2006) quienes identifican una asociación humana con los aparatos tecnológicos en los videojuegos, la interacción esta mediada por un control, el teclado y el mouse, una pantalla, un casco de realidad virtual, para lograr el movimiento de un personaje o un avatar, esto es una red socio técnica, en tanto reúne conceptos y acciones, humanos y no humanos, que pueden ser transformados para encarar una realidad.

Con el despertar de las TICs y los avances tecnológicos, el internet ha permitido que se extienda las formas de interacción más allá de las fronteras geográficas. Es por ello que prolonga la posibilidad de estar en sociedad, que estas formas llevadas a lugares virtuales produzcan un nuevo significado social e impacto en el mundo virtual y real (Delamere, 2011). Considerando los videojuegos como parte de este proceso, Wolf (2012) define los videojuegos online como aquellos

juegos que se encuentran y se juegan en dispositivos conectados a internet, estos juegos usualmente se denominan multijugador ya que permite la presencia de muchos jugadores de diferentes orígenes habitar el mismo videojuego y/o su mundo. Los videojuegos multijugadores generalmente se clasifican en géneros, por ejemplo, MMORPG, FPS, de simulación, MOBA, son categorías basadas en estilo de juego, objetivos, temáticas, entre otros.

Crawford, Gosling y Light (2011) señalan que los videojuegos en línea se han convertido en un fenómeno cultural, revelando que los efectos sobrepasan la virtualidad y tienen impactos económicos, culturales y sociales en la vida cotidiana de los individuos. Así Genvo (2009) apunta que la circulación digital permite la expansión y reproducción de mundos ficticios en un contexto transcultural, en otras palabras, la capacidad de interacción social está generando contacto entre culturas gracias a que la virtualidad de los videojuegos permite tal vía. Boellstorff (2009) recalca que los videojuegos son objetos de estudio como producto creado por los seres humanos al igual que como espacio habitado. Para el caso de videojuegos multijugadores masivos, el autor señala que las realidades generadas dentro y alrededor de ellos propone espacios culturales construidos y vividos en los videojuegos como un fenómeno social. Es por ello que el estudio de los videojuegos online es terreno de indagación, aquellos que son más explorados se concentran en los MMO y MMORPG ya que concentran cantidades masivas de participantes.

De estos estudios se ha revelado amplias y diversas conclusiones. Para echar un vistazo en los temas principales, Crawford et al (2011) identifican tres motivaciones para investigar los videojuegos online: la lúdica, la representación y la comunidad. La lúdica se ha estudiado desde el concepto *jugar* y en sus discusiones analizan las relaciones al aprehender el juego, el jugador y el jugar. La representación se dirige hacia el sentido de la extensión del ser en otros medios y su continuidad en la realidad, producto de las dinámicas que ofrece las tecnologías. La comunidad explora los patrones, reproducciones e implicaciones de interacciones, jerarquías, lenguaje, reputación, que surgen alrededor del juego en comunidad. Son estas las principales líneas de indagación que los autores reconocen como punto de partida para enfocarse en los videojuegos online.

Otros autores también exploran las implicaciones que tienen en los individuos y en otros escenarios. Falcão y Ribeiro (2011) citando a Yee (2007), argumentan que los jugadores pueden modificar y adoptar comportamientos del contexto online al contexto offline por lo que el fenómeno de los videojuegos en línea también puede reflejarse en la personalidad del usuario. Otra perspectiva la aportan Acevedo y Maya (2016) quienes plantean que los videojuegos online encarnan la realidad donde la relación entre humanos y no humanos, y la interactividad de las

TIC brindan formas de conocer lo social por medio de la conexión entre lo natural y lo artificial, desde allí el videojuego se presenta en una interfaz y el internet como “canal de comunicación, de intercambio cultural y de formalización de relaciones interpersonales y la creación de nuevas dinámicas económicas que cobran sentido en la sociedad contemporánea” (p. 144).

Con este corto abrebocas se quiere resaltar elementos clave que salen a la luz en estas aproximaciones. En los videojuegos online se están intercalando puntos llamativos. Se pudiese considerar que las personas entran en un entramado socio tecnológico puesto que no solo trata de jugar en un dispositivo, corresponde a ocupar un espacio simbólico habitado por otros sujetos activos, que crean y reconstruyen estos lugares. Desde este inicio, autores investigan todo tipo de efectos y potencialidades en la virtualidad y la presencialidad, en el sujeto y en los colectivos. Es por esto que investigar los videojuegos online brinda oportunidades para observar procesos sociales que la virtualidad produce, a la par que, comprender los puentes y consecuencias que ocasiona.

Una vez identificado que la acción de jugar un videojuego conlleva múltiples componentes, es posible reflexionar sobre cómo los jugadores habitan el escenario lúdico de League of Legends. Al entrar a una partida no solo se presionan teclas al azar, es una actividad que compromete unos comportamientos distintos a los cotidianos, necesita disposición mental y física para entrar en las lógicas que el videojuego propone, hay reacciones y sentimientos, surgen historias, aprendizajes, destrezas y vínculos. Este proceso no es único a LoL, aunque quizás sean sus dinámicas que han atraído gran cantidad de jugadores, a la par de su destacada escena en los e-sports. LoL es parte de un gran movimiento, son los jugadores y los fans quienes crean esta experiencia, “No es solo un grupo de personas que consumen algo de forma independiente, son un montón de personas en todo el mundo creando algo” (Tang y Iwerks, 2019). Frente a este terreno en medio del fenómeno de la virtualidad, ofrece un escenario de estudio que lo diferencia de otros medios virtuales y lúdicos.

## **1.2. Universo de League of Legends como escenario de estudio**

El videojuego ha tenido gran alcance en el escenario lúdico mundial. Tang y Iwerks (2019) expresan que LoL tiene una población de jugadores equivalente al 1% de la humanidad. Los trabajos académicos han sido atentos a este proceso. Sobre investigaciones acerca de videojuegos del género MOBA, entre ellos League of Legends, Mora- Cantallops y Sicilia (2018)

examinan las publicaciones que estudian este género en sus diferentes ámbitos. Así los autores determinan que los principales temas de indagación tratan sobre comportamientos de los jugadores y equipos, competencia y deporte, comunidad, género y estudios culturales. En una revisión exclusiva de LoL en particular, se encuentra líneas de investigación ya mencionadas como la escena competitiva en e-sports, estudios y análisis de estrategias, comunicación, trabajo en equipo, desempeño de jugadores profesionales, entre otros. Además, se ha explorado el contenido, diseño y actualizaciones de juego junto con el sistema de reglas y normas con que controla y construye su comunidad.

Acerca de individuos y colectividades la producción académica también ha sido prolifera. El análisis de los jugadores abarca desde aspectos biológicos hasta comportamentales, aprendizajes y habilidades cultivados los sujetos, su consumo de bienes físicos y virtuales, por mencionar algunos ejemplos. En el estudio de comunidad se enfoca en identidades, lenguaje, conductas y prácticas, redes sociales, mecanismos de control, entre otros (Burroughs y Rama, 2015; Claypool, Decelle, Gray, Vuong, Zava y McHale, 2018; Hall, y O'Donnell, 2015; Jux Buendía 2014; Kim, Engel, Woolley, Lin, McArthur, & Malone, 2017; Kordyaka, y Hribersek, 2019; Kou & Nardi, 2013, 2014; Kou, Li, Gui, & Suzuki-Gill, 2018; Lee, An, & Lee, 2014; Macedo y do Corral Vieira, 2018; Mora-Cantallops y Sicilia, 2018, 2019; Myślak, y Deja, 2014; Scholtes, Van Hout, & Van Koppen, 2016; Sun, 2017; Thomas, Rothschild, Earnest, & Blaisdell, 2019). Así también, investigaciones de género discuten sobre experiencias de las jugadoras en el videojuego y en comunidad, y sobre contenido y sexismo alrededor de las prácticas lúdicas (Bell, 2017; Carvalho, Cappelli y Mariano, 2019; Kim, 2017; Ratan, Fordham, Leith, & Williams, 2019; Ratan, Taylor, Hogan, Kennedy y Williams, 2015).

De los trabajos anteriores se puede concluir que existen diferentes dimensiones y aristas a considerar a la hora de estudiar este medio. Se dispone ahora observar lo que sucede dentro del juego. League of Legends tiene fuertes componentes en su experiencia de juego que mantienen a los jugadores invirtiendo tiempo y dinero, el tamaño de su comunidad refleja que tal experiencia es atractiva, por ello se resaltan tres aspectos que hacen este videojuego llamativo a los jugadores.

Uno de los elementos que se reconoce con mayor facilidad es su aspecto competitivo. LoL es un videojuego de estrategia en tiempo real, esto significa que los jugadores deben plantear tácticas para vencer al oponente y ejecutarlas en tiempos muy cortos y en acciones simultáneas en el campo de batalla. Cuando un jugador se enfrenta a este escenario lúdico, se le presenta el reto de tomar decisiones, realizar hazañas y coordinar en equipo. La velocidad es crucial. Las

partidas pueden variar su ritmo, pueden cambiar de calma a tensión en un abrir y cerrar de ojos. El videojuego exige concentración, destreza y astucia. A medida que el jugador adquiere experiencia puede mejorar en varios aspectos del videojuego y así enfrentarse a mejores contrincantes que ponen a prueba sus propias capacidades.

Otro de los componentes sugerente dentro del videojuego es la variedad. LoL utiliza personajes prediseñados<sup>5</sup>, existen alrededor de 150 campeones con habilidades únicas e historias independientes, creando todo un universo acerca de ellos. De esta forma, el jugador cuenta con un rango amplio al escoger un campeón con el cual desempeñarse en una partida, a preferencia de su estilo, su personalidad, sus antecedentes, su modo de juego o sus poderes. Otra forma de variedad es el desarrollo en sesiones, cada partida es particular pues en el mismo campo de batalla se enfrentan diferentes jugadores, y cada uno trae consigo una propuesta de juego distinta. Por otro lado, los diseñadores del videojuego proponen diferentes eventos con dinámicas y retos diferentes al común.

Por último, la sociabilidad es crucial en la experiencia de juego. El documental de LoL señala que más del 85 % de la población ha entrado al videojuego por un amigo, los creadores exaltan el carácter social al decir “la comunidad es el juego” en referencia al inicio, la historia y el éxito de LoL (Tang y Iwerks,2019), son los jugadores el motor que mueve este mecanismo. No solo es un juego, es todo lo que hay alrededor de él: relatos, amistades, emociones y experiencias. Al ser en equipo, se forman alianzas entre jugadores, éstas pueden expresarse fuera del juego, ya sea en la virtualidad o en la presencialidad. Esto representa que la sociabilidad no se restringe al escenario lúdico, y aprovechando esta capacidad, los creadores se esfuerzan en ampliar los límites a redes sociales, plataformas, eventos, torneos. A pesar de las conductas antideportivas, tóxicas y agresivas con que se caracteriza la comunidad de LoL, es aquí donde es esencial enfocarse en cómo la sociabilidad puede mantener a tantas personas reunidas más allá de las hostilidades y de la discriminación.

---

<sup>5</sup> A diferencia de otros videojuegos que permiten personalizar su avatar, esto es, escoger sus características físicas como altura, facciones, color de ojos, cabello, sexo, vestimenta, origen, clase, entre otros.

### **1.3. Experiencia de jugar en espacios**

Al reconocer que la actividad de jugar tiene diferentes ángulos, se hace necesaria la observación participante para acercarse desde la experiencia. Desde allí me sitúo en el rol de jugadora, y a su vez, tomo el papel de investigadora, es así que se registró, a través de grabaciones de partidas y notas del diario de campo, las dimensiones de la experiencia de jugar. Este proceso demostró que través de acciones y prácticas, los jugadores estructuran espacios interrelacionados en los que se desenvuelven y conviven. Es pertinente aclarar que estas dimensiones se intercalan, se mezclan y reconfiguran por lo que no es sencillo disociar las experiencias en uno u otro a costa de privarse de la potencialidad de relación entre ellos.

#### **1.3.1. Espacio cotidiano**

El primer lugar a señalar es el *espacio cotidiano* por sus potencialidades para entender prácticas comunes dentro del videojuego. Considerando que la discusión sobre la cotidianidad recubre un amplio espectro de prácticas, significados y acciones, se retoma la postura de Lindon (2000) acerca del papel de la repetición y del carácter social de las acciones, y se recurre también al planteamiento de Atmodiwirjo y Yatmo (2019) cuando mencionan que “el espacio cotidiano es un escenario donde actos ordinarios, actividades y eventos tienen lugar” (p. 1). Es así que se identifica que una o más prácticas ordinarias, entre ellas actividades como jugar y conversar de su día a día, se desarrollan en un espacio determinado, para este caso particular, generado en el videojuego.

De la evidencia etnográfica se puede encontrar que los jugadores habitan un lugar donde comparten elementos de su vida diaria. Desde la acción cotidiana de jugar, surgen conversaciones comunes sobre noticias, opiniones, ideas, acontecimientos locales, entre otros. Asimismo, los sujetos se preguntan entre ellos por su estado de ánimo y su entorno. Se halla todo tipo de temáticas y posiciones que revelan dos claves: las personas hablan desde sus contextos locales y sus realidades fuera del juego, y la apreciación de la cantidad de información que va en doble vía entre los jugadores. Es posible reconocer que este lugar funciona como espacio compartido, con puntos de encuentro y desencuentro, a la par que, en su carácter ordinario se mantiene dentro del rango de lo usual. Algunos jugadores expresan que ocupar este espacio tiene algo de particular y general a su vez, el entrevistado Dyrull manifiesta “Las

*conversaciones con los amigos al jugar, son cosas que puede que no estén ligadas al juego, pero si no estuviéramos jugando no habrían pasado”.*

### **1.3.2. Espacio lúdico**

Al enfocarse en la acción de jugar, se encuentra con que los sujetos se están inmersos en el ambiente del juego. Esto implica que deben disponer su atención y sus reflejos a estímulos y señales del videojuego. El ritmo de los enfrentamientos exige que los jugadores se involucren al máximo y desplieguen sus destrezas para conquistar el campo de batalla, un descuido puede terminar en la victoria o derrota de toda la partida. Por ello a través del ejercicio constante y del aprendizaje, los individuos desarrollan habilidades y mejoran su estilo de juego. A continuación, se presenta un clip donde se relata estas circunstancias.

Clip “*Por eso se quedó callado*” (partida 8 – marzo 15 del 2020)

*Escuchamos a un aliado entrar en combate contra dos enemigos. Para nuestra sorpresa vemos que el aliado logra derribar a un contrincante, pero reniega que el enemigo restante le dará el golpe mortal. Esperamos en silencio, no escuchamos comentario alguno del compañero. Uno de nosotros rompe el hielo diciendo “está haciendo todo lo que puede por irse, por eso se quedó callado”. Tras unos momentos el jugador vuelve a hablar entre risas, no puede creer que haya logrado escapar. Le hacemos bromas acerca de la concentración y la intriga en que nos tenían al resto del equipo.*

Este lugar se determina como *espacio lúdico* en cuanto expresa momentos de concentración e inmersión. Sobre lo lúdico se considera a Crawford et al (2011) quienes retoman a Huizinga (1949) al definir el círculo mágico, es el lugar donde se lleva a cabo la acción de jugar, el cual está sujeto temporalmente a unas reglas que pueden o no aplicarse fuera de sus márgenes. Esta postura tiene sus ventajas y dificultades en especial en ver las relaciones entre el juego y otros escenarios. Arsenault y Perron (2009) señalan reflexiones donde revelan que no se restringe a una ubicación, intención o medio que lo proporciona. Es por esto que los autores recurren a una distinción relevante para que se dé el juego, debe tener reglas y el jugador tiene una actitud lúdica que lo invite a participar en sus lógicas. Es así que el espacio lúdico al que se

apela, es donde el sujeto entra dentro de las dinámicas que un juego propone, el jugador es un agente activo y tiene un desempeño.

Retomando la evidencia, el espacio lúdico se manifiesta como un escenario de acción. La actividad que reúne a los sujetos se basa en las acciones lúdicas dentro de una plataforma virtual, los individuos interactúan por medio de un objeto tecnológico en un campo de batalla y su agencia repercute en el desarrollo de una sesión. Se puede sintetizar a los siguientes pasos: los jugadores se conectan, se ponen en espera de una partida, escogen su rol y su campeón, empieza un encuentro, desempeñan un papel durante 30 a 40 minutos y luego regresan nuevamente a una sala de espera. Puede ser un proceder repetitivo o esporádico dependiendo de la disponibilidad y disposición del sujeto. Cada partida es única, el dinamismo y la emotividad están presentes en este proceso. La motivación para entrar en las lógicas de la lúdica puede ser de diferente índole, y a medida que se interna en este universo, mayor conocimiento adquiere y se relaciona con él. Es entonces que se demuestra en el campo de juego las situaciones que generan reacciones en los jugadores desde emociones, estados de ánimo y comportamientos.

Los jugadores en la práctica adquieren un propio estilo de juego e implementan su aprendizaje en su recorrido. Es una actividad que se va reconfigurando paulatinamente donde la práctica y el conocimiento forman a los jugadores en la competencia. Inclusive hay un punto donde es posible ponerse a prueba contra otros jugadores por medio de las partidas clasificatorias que dependiendo de su resultado ubican al jugador dentro de una categoría. Así existe el prestigio y apreciación entre jugadores por su habilidad al escalar en las partidas clasificatorias. Sin embargo, los sujetos pueden sentir la emoción de la competencia en una partida regular.

### **1.3.3. Espacio de sociabilidad**

Otro lugar destacable en el videojuego es el *espacio de sociabilidad*. Al abordar la sociabilidad se encuentra con varias definiciones. Simmel (2002) determina que es una manera natural de unirse, una interacción libre y sin finalidad. Lambruschini (2014) reflexiona sobre el trabajo de Simmel (2002) y concreta que “la sociabilidad se caracteriza porque los individuos se asocian por el sólo hecho de estar juntos, por el sólo goce que les produce estar con otros” (p. 4). Chapman (2015) agrega desde la perspectiva de Agulhon (1992) que es la “aptitud especial para vivir en grupos y para consolidar los grupos mediante la constitución de asociaciones voluntarias” (p. 44). Con las posturas anteriores, se observa la espontaneidad frente al contacto

con el otro y su papel en la creación de grupos. Las discusiones y críticas han tratado temas como formación de sociedades, identidad, clase social, contexto cultural, entre muchos otros. Frente a estos aportes, se retoma estos elementos para identificar el espacio de sociabilidad como lugares que permiten el encuentro, el relacionamiento y asociación de individuos.

Los datos apuntan a que los jugadores interactúan y forman uniones entre ellos, dando cuenta del espacio de sociabilidad. Este proceso puede surgir en dos dimensiones. La primera se relaciona con la plataforma del videojuego, que permite a jugadores interactuar con otros a través de partidas o por el chat de amigos. Otra forma de sociabilidad es fuera de la interfaz, donde emergen nuevos escenarios en la virtualidad y la presencialidad, donde se muestra la formación de grupos alrededor de contenido y un punto de encuentro en el interés por las otras caras del videojuego.

Las comunidades de LoL tienen diferentes formas de congregarse. En el plano virtual fuera de la interfaz del videojuego, se evidencia en redes sociales, foros, páginas web y plataformas de streaming. En la presencialidad se observa en cafés gamers y eventos, sitios donde la industria del entretenimiento es fuertemente marcada y la presencia de este videojuego no pasa desapercibida. En el escenario presencial fue posible recopilar datos de dos lugares, en Comic Con 2019 Medellín y en la visita de dos cafés gamer en la ciudad de Bogotá. Es para recalcar que los dos sitios utilizan el ocio para reunir a su público y concentran diferentes actividades, así que su exploración además de aportar datos sobre el fenómeno, permitió ver otras relaciones entre lo material y lo virtual, entre el género y el videojuego, y el ocio y la juventud. En el siguiente aparte se explicará en que consistieron las visitas presenciales y datos importantes que se pueden destacar en estos lugares.

**1.3.3.1. Comic Con Medellín 2019.** Inicialmente se aborda el evento de la Comic Con Medellín 2019. Hubo un acercamiento a una comunidad aficionada al ocio relacionado con el cine, comics, videojuegos, cultura pop entre otros. Los objetos comercializados en su mayoría contaban con referencias de la industria del entretenimiento. Los individuos que asistían al evento se encontraban entre jóvenes y adultos, y la diferencia entre hombres y mujeres no parecía ser significativa. Era común observar grupos grandes de personas visitando los puestos, participando en las dinámicas y conferencias, haciendo *cosplay*. De particular interés se encontró un lugar dedicado a la competencia en un torneo de LoL. La magnitud del evento da cuenta que los espacios de ocio tienen relevancia en las dinámicas de ciudad, sin embargo, aun contando con una participación extensa, siguen siendo desconocidos y desconcertantes para algunos espectadores.

## Figura 2

*Dos cosplay de Joker (Izq). Entrevista del actor Isaac Hempstead-Wright (Der)*



*Nota.* Fotos oficiales publicadas en la página de Facebook de Comic Con 2019 Medellín.

Fuentes <https://bit.ly/2SYC9GA> y <https://bit.ly/3AFK90a>

En este contexto también se desenvuelve el juego. En mercancías, lugares y pertenencias de sujetos, se observó cómo estaban impregnados de referencias con LoL. En uno de los pabellones, se había dispuesto un escenario para el torneo “Player One- League of Legends” auspiciado por *Redbull*. Se ubicaron dos computadores y una pantalla que proyectaba la partida. Esta modalidad del juego propone que solo dos jugadores se enfrenten en partidas rápidas (10 minutos). El primer día del evento cualquier aficionado podía participar. En el segundo día se realizó el torneo oficial donde se reunieron los jugadores inscritos.

### Figura 3

*Escenario de juego del torneo (Izq). Lata con personaje de LoL (Der)*



*Nota* La lata fue el premio a jugadores aficionados que ganaran cuatro encuentros consecutivos. Fotos de la investigadora en evento Comic Con 2019 Medellín Plaza mayor de Medellín – noviembre 15 del 2019.

Gracias a este evento, la participación presencial en un escenario lúdico empezó a definirse con mayor claridad. Más allá de jugar, emergen emociones frente a la competencia, al espectáculo y al disfrute del videojuego. Si bien algunos se quedaban un rato a observar, la mayor parte de espectadores estaban reunidos viendo jugar a otros, aplaudiendo jugadas o apoyando a jugadores. Fue un momento crucial advertir que se enfrentarían dos jugadoras al final de la jornada, cuando no había casi personas en el pabellón, lo que hizo surgir preguntas fundamentales a la hora de abordar el campo y fue posible vislumbrar la transversalidad del género tanto en el campo presencial como el virtual. Las principales cuestiones se basaron sobre la presencia de marcadores de género en cada plano y su repercusión en la experiencia del juego.

Otro momento a recalcar fueron los *cosplay*. Resulta llamativo que los sujetos se relacionen con el contenido de sus aficiones y asumen el acto performático, personificando figuras clásicas de comics, series, películas y videojuegos. Fue posible acercarse brevemente a algunas personas que hicieron *cosplay* de campeones de LoL. Al preguntarles sobre su relación con el videojuego expresaron conocerlo y destacaban la estética de su universo. Esto son otras formas de relacionarse con el juego y con la comunidad. Como lo expresan en el documental de LoL,

para muchos se trata sobre los personajes del juego, asumen la fantasía y con su gran variedad de campeones, encuentran una forma de identificarse. Significa que cualquiera puede entrar y relacionarse con algún contenido en arte, aspectos, estilos, con el trasfondo y la personalidad de los campeones. “No importa de dónde seas, yo sé ese personaje de que se trata” (Tang y Iwerks, 2019).

#### Figura 4

*Cosplay de Soraka (Izq) y Jinx (Der)*



*Nota.* Ambos son personajes de LoL. Fotos de la investigadora en evento Comic Con 2019 Medellín Plaza mayor de Medellín – noviembre 16 del 2019.

**1.3.3.2. Cafés gamers en Bogotá.** Se examinan ahora la visita a cafés gamers como espacios de juego. Se escogieron dos cafés, *Empire Gaming House* y *Cluster House*, ya que contaban con páginas oficiales de fácil acceso. El primer café se encontraba en una zona residencial cercana al comercio, sus equipos se notaban nuevos y el espacio en general era amplio y oscuro, también contaba con estantes de snacks y nevera con bebidas. Sus visitantes se encontraban jugando varios videojuegos, aunque a simple vista se observó que la mayoría se mantenía en League of Legends. El segundo café se ubicaba cerca de una zona universitaria, contaba con un espacio amplio y sus equipos e implementos eran de alta calidad, vendían productos similares al primer café. Aquí también había diferentes juegos, a la par que, había visitantes viendo series animadas y conversando entre ellos. Los dos lugares tenían tarifas parecidas y manejaban un interfaz para crear usuario y acceder a los videojuegos. Ambos negocios ofrecían promociones por horas pagadas y programaban eventos de toda una madrugada en los fines de semana.

### Figura 5

*Foto de la página oficial de Facebook de Empire Gaming*



*Nota.* Fuente <https://bit.ly/3dW8uoM>

**Figura 6**

*Foto de la página oficial de Facebook de Cluster Gaming*



*Nota.* Fuente <https://bit.ly/3wqvKLA>

Al entrar en estos sitios destacaron ciertos aspectos. Estos establecimientos se presentan como un acceso a un espacio de juego, sin embargo, no se limita en alguna forma a la virtualidad o la lúdica, es decir, entran en un espacio de ocio donde se puede ver, conversar, compartir, comer. Estos lugares pueden tener la potencialidad de generar relaciones y comunidad alrededor de la experiencia de jugar y del ocio. Además, es para tener en cuenta lo que implica entrar como mujer. En el primer café, mi presencia fue percibida fuertemente, entre curiosidad e incredulidad, mientras que en el otro lugar recibí miradas más discretas, de allí que el género también entre en juego en la dimensión presencial. Por último, se puede apreciar que en estos lugares coinciden el escenario material y virtual, junto con las motivaciones que congregan a los sujetos.

**1.3.3.3. La comunidad en estos espacios.** No es posible generalizar todas las opciones que existen para el entretenimiento, sin embargo, hay una demarcación generacional clara del tipo de ocio que se adquiere. Puede ser que el acceso sea el principal diferenciador de esta condición. Con las mejoras en la tecnología y la enorme cantidad de información que fluye en forma de contenido y servicios, extendieron el horizonte de las actividades en que los jóvenes invierten su tiempo libre. De este modo, estos espacios físicos son particulares en cuanto reúnen personas con gustos afines relacionados con el entretenimiento internacional y de cara a un nuevo tipo de conectividad y de consumo.

Estos lugares demuestran la materialidad de las comunidades alrededor del ocio. Son espacios comerciales y hay una identificación de los asistentes y un lugar de referencia, en sentirse parte de y en práctica con esta comunidad, que se hace visible en el encuentro con el otro bajo unas dinámicas temporales o permanentes. Estos lugares tienen sus particularidades y proponen diferentes formas de participación.

Como se observó, el despliegue de la Comic Con es de una magnitud mucho mayor, tiene reconocimiento a nivel local y demuestra el consumo del entretenimiento internacional. Al ser una actividad a escala de ciudad, se muestra representativo en cuanto hay una participación, aun en un espacio limitado de tiempo. Se convierte quizás en pista de la celebración de espacios de ocio y de formación de comunidad.

Los cafés gamers por su parte responden a una actividad más delimitada en un sitio permanente. La principal actividad observada fue jugar videojuegos, y aunque permiten otras opciones, la evidencia respalda que es poco común encontrar dinámicas diferentes. Si se considera estos cafés similares a un club, se podría observar las maneras en que una práctica continua en el juego sea ocasión para la asociación de personas en un lugar o desde los eventos que los locales o los mismos visitantes construyan.

#### **1.3.4. *Espacio vivido***

Al entrar en las dinámicas del juego, se evidencia que tiene un fuerte componente emocional. Los gritos de sufrimiento del compañero de juego, traducidos de los sucesos durante la partida, no tienen conexión sobre su condición física. Sin embargo, el jugador no escatima en expresividad a la hora de la acción en la pelea. Es pertinente recordar que un videojuego compromete una inmersión tal que los sujetos extienden como suyas las acciones y movimientos

del personaje que utilizan, se ve esta disposición cuando por medio de sus palabras y expresiones se conectan y encarnan la situación. La adrenalina de escapar a poca vida, la frustración al ser atrapado por el enemigo, de esforzarse en una partida también tiene impacto en el estado mental y el comportamiento del jugador. Como se detalla en el siguiente clip, la emotividad emerge al estar en este campo de juego.

Clip “ah se murió” “AH NO” “AAARGH” (Partida 3- marzo 6 del 2020)

*El equipo enemigo encuentra a nuestro toplaner, intercambian un par de golpes hasta que lo desgastan y no le queda más remedio que escapar. Escuchamos su enfrentamiento, les grita “adiós plebes” “ah se murió” “AH NO” “AAAAARGH”. Sin necesidad de ver la batalla, sabemos que nuestro compañero ha sido eliminado, nos reprocha que lo dejamos solo a enfrentar a enemigos poderosos. El aliado responde algo resignado que no podía ganar en contra de tres rivales.*

Es posible identificar que el videojuego es un *espacio vivido*. Al emplear este concepto se retoman varias perspectivas. Fuchs (2007) lo define como el espacio donde la persona percibe y experimenta desde su corporalidad, el entorno y su agencia en él, allí pueden darse toda clase de sucesos, estados, flujos, movimientos, significados y límites. Otra postura apunta al lugar donde se da la experiencia vivida a través de sucesos en la memoria colectiva y subjetiva (Akuste y Núñez, 2015). Lerma Rodríguez (2013) se enfoca en los vínculos entre cotidianidad, percepción, representación y espacio, y se concentra en lo local y sus ocupantes. Estos autores relacionan el espacio como una unidad física. Por ello se extiende esta definición a la virtualidad, para poder tomar el espacio vivido como aquel que se compone de acciones, experiencias, recuerdos y vínculos que lo llenan de significado para aquellos que lo frecuentan y que por ello lo reconocen como un escenario distintivo.

Volviendo al escenario de juego, la información refleja que es un espacio vivido. Los jugadores reconocen que existen experiencias positivas y negativas, presenta prácticas y adiestramiento, a la par de, unas redes de amistades con quienes comparte el día a día. El videojuego crea dinámicas que los jugadores adaptan y reconfiguran desde su ser, cada individuo da significados que van desde un simple videojuego a ser parte de su vida. Los sucesos y circunstancias que se viven en este escenario pueden ser análogos en otros mundos o

plataformas, sin embargo, son los jugadores que le dan el carácter anecdótico y diferencial a otros momentos.

#### 1.4. La huella de LoL

De los aportes de jugadores entrevistados, surgen importantes significados alrededor de League of Legends. Se destacan experiencias y emociones, cambio en su rutina diaria, formas de esparcimiento, entretenimiento y descanso de las exigencias de su día a día. Otros reconocen en el videojuego un acto deportivo en donde las lógicas de competencia y rendimiento reclaman aprendizaje y esfuerzo. Algunos lo establecen como puente o medio donde se encuentran personas extrañas y conocidas generando un espacio de interacción. Además, señalan el constante *reto* de mejorarse a sí mismos. La participante Modoky manifiesta *“Me motivó como persona a tener una aspiración, a seguir creciendo, a obtener más cosas por mí misma y por otras personas también, es lo que más me gusta, [...] es un juego que te permite ampliar muchas fronteras [...]”*. Otra participante reconoce la importancia del videojuego en su vida, Tatsu comparte *“Le he cogido mucho amor a los campeones, siento ya es algo muy de mí”*. Desde aquí que sea identificable que el videojuego tiene interpretaciones que sobrepasan las lógicas lúdicas.

Por medio de su recorrido en el videojuego, los jugadores entrevistados determinan los elementos que los atraen a este espacio. Es así que surgen las formas en que se desenvuelve la competencia en las partidas, componentes variados de la estética, narrativas y modo de juego los personajes. El participante Iles comenta *“me gusta que, a pesar que sea la misma fórmula siempre, ningún juego realmente es el mismo, ninguna partida es realmente la misma”*. LoL también se presenta como un punto de encuentro, sobre esto, el entrevistado Kiriwolmas menciona su carácter social *“Un juego en el que juego con mis amigos básicamente, o sea si quiero jugar solo, tengo mis juegos, pero si quiero jugar con algún amigo, es como, es el juego de jugar con amigos para mí”*. Estas palabras dan cuenta de los tres puntos claves que permite el videojuego competencia, variedad y sociabilidad.

También sobresalen otros puntos negativos acerca de la experiencia de juego. En la dimensión del videojuego sobresalen temas sobre sistemas de emparejamiento, cambios en los campeones y emociones que genera. El jugador entrevistado Rangel señala desaliento al terminar una partida, expresa *“Tampoco me gusta el nivel de excitación previo al final [...] viene un tiempo muerto, me parece que es una cualidad depresiva del juego [...] cuando sale el letrero*

*de victoria o de derrota, siempre sentí un poco de desánimo*". Un disgusto muy común es la comunidad tóxica, la encuesta realizada para esta tesis refleja que un 78.9% indica haber sido molestado en el videojuego. El participante DildoLoco comenta su molestia *"Vas empezando a aprender y ya te están diciendo que eres una mierda [...] o sea ya lo entiendes en niveles altos que se peleen, pero cómo le vas a decir a un wey que va empezando"*. Así varios participantes expresan malos tratos y acosos entre partidas, que suelen escalar a ofensas homófobas, sexistas y racistas. Riot Games ha reconocido que es un problema acuciante y a pesar tener mecanismos de sanción, sigue muy presente en la experiencia de juego<sup>6</sup>.

La experiencia alrededor del juego no se limita a los jugadores, otros espectadores se han relacionado con el videojuego. Es así que observan a otros individuos que juegan y en su perspectiva lo clasifican como un videojuego más. Desde este punto suele existir la conexión entre videojuegos y ocio, y a su vez, ocio con pérdida de tiempo y vicio. Es común que familiares mayores no se acercan a los videojuegos en general y no encuentran entretenimiento en las dinámicas lúdicas que proponen. También se da el caso que padres y organizaciones involucrados en apoyar esta actividad en reconocimiento de su carácter deportivo. Comprenden lo que exige para quienes lo juegan a pesar de no jugarlo o seguirlo. Acerca de otros espectadores contemporáneos a los jugadores, los entrevistados comentan que las amistades que no lo juegan, identifican la fama de toxicidad y de adicción que genera, por lo que no recomiendan jugarlo.

Se encuentra otra brecha generacional cuando algunos entrevistados comunican la aversión o indiferencia que sus familiares adultos muestran hacia los videojuegos en general. Tang y Iwerks (2019) explican que descartan la actividad al no comprenderla, así los jugadores se definen como antisociales al estar "encerrado en su cuarto" y "arruinando la sociedad" pero no pueden concebir que los jugadores no están aislados y que construyen historias verdaderas y fuertes. Otro impacto es su descalificación como deporte. Los medios de comunicación y medios deportivos reaccionaron con asombro e interés y otros con prejuicio y desaprobación. Como lo expresa Velázquez (2019), la discusión sobre si es un deporte oficial se enfoca en tres puntos: no es físico, requiere entrenamiento y habilidad, y reúne comunidad y público. Para Tang y Iwerks (2019) es claro que la experiencia del juego permite competencia, hinchas y emociones, y es la comunidad la que permite que se desarrollen los e-sports.

---

<sup>6</sup> De acuerdo con la evidencia, se presenta que es un territorio de constantes disputas. Los encuestados de este trabajo han recibido acosos, insultos y amenazas que usan referente a su origen y su género. Estos datos dan cuenta de los espacios de poder salen a la luz en escenarios como estos.

Así mismo se puede constatar que el videojuego hace presencia en otros campos y con otros agentes. Lugares como los cybercafés o la Comic Con, que reproducen a mayor escala y visibilidad esta actividad, atraen miradas curiosas que se sorprenden al ver su desarrollo en la presencialidad. Yesica Jaramillo, administradora de Cyberotaku, comenta sobre su experiencia de llevar a cabo un torneo presencial. Dispusieron equipos, sillas y pantallas para ver las partidas en la plazuela central de un centro comercial: “la gente estaba súper emocionada viendo la pantalla como si estuviera viendo una final de un torneo mundial o algo parecido, se puede ver la similitud, se ve que es un deporte, un tipo diferente de deporte”. La marca que ha dejado el videojuego no solo pasa por los jugadores, también lo hace sobre sus espectadores, sobre la cotidianidad y la actualidad.

### **1.5. Discusiones y conclusiones**

El videojuego reúne emociones, amistades, significados, prácticas, y en estos ámbitos de lo lúdico, lo cotidiano y lo social se puede contemplar la experiencia humana. Así League of Legends reúne aspectos como la estrategia, la maestría y la competencia, al igual que, las vivencias sobre este proceso, por ejemplo, las hazañas, el desempeño y los retos personales que los jugadores se proponen. La dimensión que constantemente se entremezcla es la emotividad, allí la euforia y la frustración se presentan de forma paralela, existen formas de alegría, diversión, humor, desespero y agobio que los jugadores sienten durante sus partidas. De esta manera jugar LoL es una actividad que genera impresiones y recuerdos en los sujetos, que mediante la práctica se convierte en un espacio de emociones y anécdotas, es un lugar amplio para estudiar esta construcción compleja y articulada alrededor de una práctica lúdica.

Diferentes autores se han acercado al fenómeno de la experiencia de jugar videojuegos y su modalidad online desde diversas disciplinas. Allí han encontrado elementos que se reconocen útiles a la hora de poner el lente en League of Legends. Algunos realizaron etnografía en un videojuego en particular y se apropiaron del rol de jugador mientras que conducían su investigación. Otros hacen un paneo extensivo en videojuegos a la luz de teorías y enfoques que comprenden las experiencias humanas. Así se retoman los trabajos de Taylor (2006), Nardi (2010), Järvinen (2009), y Muriel y Crawford (2018) para explorar sus hallazgos e interpretaciones de cara a los datos anteriormente expuestos. Es para considerar que los videojuegos ofrecen diferentes tipos de vivencia por lo que no sea similar en algunas situaciones, sin embargo, los procesos que genera pueden ser análogos en otros aspectos.

Aparece la cuestión sobre videojuego como un objeto de estudio. Algunos autores son enfáticos en que no debe cerrarse el videojuego a un simple artefacto. Si se asume tal posición, la experiencia de juego termina en él, pero ya se ha discutido tal idea pues no es el único espacio de agencia que tienen los jugadores. Este objeto se despliega en múltiples plataformas y en diferentes medios físicos y digitales, produce contenidos y objetos, revelando su carácter transmedial, es decir, no se limita a un programa o un CD, ni tampoco a la producción generada por su creador (Taylor, 2006). Sobre el carácter trasmedial de LoL, no cuesta observar todos los campos donde ha explotado la producción y contenido relacionado con este videojuego, tanto de la empresa creadora como de los mismos jugadores, y que desde esta misma empiezan a brotar nuevas formas de interacción y asociación.

Un asunto a resaltar es la naturaleza tecnológica de la relación entre jugadores y videojuego. Teniendo en cuenta el carácter participativo, el jugador entra en las dinámicas lúdicas bajo una mediación tecnológica. Retomando la teoría del actor –red de Latour (2008), la forma de interactuar en esta dimensión está fuertemente mediada por aparatos tecnológicos, creando prácticas y situaciones específicas. Muriel y Crawford (2018) resaltan que se trata de “un ensamble complejo socio-bio-tecnológico de diferentes mediaciones” (p. 93) por lo que el videojuego es un actor que interactúa a través de la acción en un sistema de relaciones entre jugadores, software y hardware, lo físico y lo virtual. Con este entramado se acoplan componentes y se producen situaciones particulares que hacen parte de la esencia de jugar un videojuego.

Inicialmente se aborda a Muriel y Crawford (2018) para adentrarse en las complejidades alrededor de la actividad de jugar videojuegos. Los autores determinan a los videojuegos como experiencia encarnada, compartida y diseñada – por medio de la tecnología digital-. Considerando que esta experiencia exige una participación activa, utilizan el concepto de *enactment*<sup>7</sup> pues requiere que el sujeto entre en una disposición frente a una pantalla, un control, un teclado, otros jugadores, el internet y de ciertas circunstancias que modelan un momento de juego que, mediante prácticas y acciones, mantiene una dinámica que se reproduce. Acorde con la idea de acción, se encuentra lo encarnado, es decir, apropiado desde el cuerpo, que compromete más que la tecnología o la reacción cognitiva. Los investigadores enfatizan que jugar es un proceso sensorial, corporal y emocional que no se limita a los estímulos que el videojuego proyecta.

---

<sup>7</sup> Enactment se puede entender como la representación performativa, en este contexto podría adoptarse como la personificación de la *acción o ejecución* en el videojuego.

En el caso de LoL, hay algunos puntos de encuentro con la propuesta anterior. Se encuentra que los entrevistados se relacionan con el videojuego por medio de emociones, acciones y anécdotas. Como Muriel y Crawford (2018) argumentan, se trata de un complejo entre actores entrelazados que dan una experiencia particular, desde allí se reconfiguran subjetividades y colectividades. También dan paso a nuevos cuestionamientos sobre la dualidad mente y cuerpo, pues bien, la evidencia soporta que las condiciones físicas, mentales y tecnológicas en una partida se intercalan, son encarnadas tanto en las expresiones y reacciones de los jugadores como en su interpretación de los hechos en el campo de batalla. LoL puede entenderse en términos de experiencia mediada pues logra recoger historias, emociones, actuaciones, resultado de una actividad diseñada en un medio digital en un escenario lúdico compartido.

Nardi (2010) hace otra propuesta al considerar los videojuegos desde una experiencia estética. La autora realizó su investigación en World of Warcraft<sup>8</sup>, donde analiza el desarrollo de habilidades y la satisfacción de mejorarse, en contraste con la vida cotidiana donde el esfuerzo y el progreso no se reflejan de la misma manera o no alcanzan sus propósitos. Es así que señala que el videojuego apremia el éxito de diferentes retos, por lo que adquirir un objeto extraño, derrotar a una criatura poderosa o a un enemigo fuerte crean la sensación de mejoramiento y avance. Un autor clave dentro de su reflexión es Dewey (2005) quien señala que las experiencias estéticas comprometen un acto participativo y comunal alrededor de prácticas cotidianas, estas acciones tienen un proceso determinado que generan satisfacción al concluir, así una actividad estética puede tratarse de desarrollarse hasta la excelencia como un artesano o un escritor dentro de un colectivo social al que pertenece y que reconoce tal actividad.

En LoL se puede señalar que el estilo de juego competitivo está presente para los entrevistados. Aparecen dentro de los datos las hazañas que cada jugador ha logrado, acaso estos elementos sean una forma en que los individuos ven en sí mismos una habilidad o destreza que cultivan en el tiempo y muestra sus resultados a la hora de ponerse a prueba en cada partida frente a sus rivales. Otra manera de considerarlo es una actividad cotidiana que no tiene un fin o ganancia precisa, sin embargo, terminarla exitosamente, una victoria o una proeza, produzca una reacción estética que viene con el esfuerzo y la práctica. El prestigio también es evidente en

---

<sup>8</sup> World of Warcraft es un videojuego MMORPG. Su desarrollo ha sido extenso y ha sido un éxito dentro de los primeros juegos en línea masivos a nivel global. Tanto su narrativa, su estilo y su comunidad han sido constantemente explorados por la academia.

medio de las partidas o en la plataforma cuando los jugadores se provocan entre equipos, o hacen comentarios en burla entre ellos mismos sobre su destreza o falta de ella.

Por otro lado, Järvinen (2009) propone aprehender los videojuegos como una experiencia emocional. El autor plantea que jugar es una actividad humana y como tal tiene efectos en la conducta de los sujetos. Así el estudio de los videojuegos puede proyectarse en la cognición, las emociones y el comportamiento. Desde Oatley (1992) y Kuvoky (1999), el autor se concentra en investigar los videojuegos en clave de las emociones y los placeres de la mente. Además, trae a colación que jugar tiene una dimensión estética, en tanto compromete un desempeño, una reacción al diseño, entorno y arte, y un asombro por su narrativa y la construcción de los personajes. El eje de análisis del autor son los placeres de la mente que reconoce acorde con los contextos que ofrecen los videojuegos: la curiosidad, la virtuosidad, el cuidado, la sociabilidad y el sufrimiento.

De los placeres que trae Järvinen (2008) en los videojuegos, es posible distinguir tres aspectos en este caso etnográfico. La curiosidad se desarrolla en cuanto hay interés por quien se llevará la victoria, se presenta en la competencia de cada partida y en la escena profesional de los e-sports. La virtuosidad emerge en tanto los jugadores destacan el carácter de reto y de mejoramiento personal hacia LoL, mientras en sus formas de acercarse al juego, se cultivan por otros medios más allá de la práctica. Está presente también la comparación con otros jugadores por el rango en que han sido calificados y el carácter de maestría con que se perciban en el campo de juego. La sociabilidad se expresa en que se trata de un espacio con la posibilidad de interacción, sin embargo, no se limita de ninguna forma al desempeño del campo de juego. Así se observa que los sujetos se asocian entre ellos y forman colectividades porque convergen en puntos alrededor del videojuego, ya sea la práctica o el contenido.

De cara a este último elemento, se puede preguntar acerca de la experiencia del juego social. Para Muriel y Crawford (2018) la experiencia única y compartida resulta compleja pues es vivida por el sujeto, y a su vez, mediada socialmente por un contexto. Es por esto que su interpretación pasa por la persona con las herramientas que su complejo social le brinda, incluyendo a otros actores en el suceso. La experiencia entonces no solo se vive en los sentimientos y emociones, sino da cuenta de una realidad que es reconocida por otros. Otro aporte lo hace Taylor (2006), que desde el trabajo realizado en EverQuest<sup>9</sup>. Allí identifica que las conexiones sociales, el conocimiento del grupo y las acciones colectivas son fundamentales en

---

<sup>9</sup> Everquest es un MMORPG en 3D en el género de fantasía. El videojuego tiene la posibilidad de realizar misiones en solitario, aunque gran parte solo se puede desarrollar en equipo.

la experiencia personal del juego. La autora remarca que las dinámicas de videojuego hacen crucial la colaboración en equipo, es decir, lo lúdico y lo social están imbricados, lo que implica que la acción compartida es el punto de partida de la interacción social, lo que a su vez moldea el juego.

Frente al juego social, el caso de LoL resuena en este ámbito. Siendo un videojuego donde la cooperación es importante, la comunicación vital en una partida. Sin embargo, más allá de su propósito, abre un abanico de posibilidades en la creación de lazos en un medio virtual. Aquí por medio de una actividad, se generan vínculos en la práctica, esto no descarta otras formas de asociarse mediante afinidades o puntos de encuentro, como suele ser en caso de redes sociales y plataformas virtuales, no obstante, el videojuego produce una manera adicional de contacto entre personas, compartiendo un lugar y tiempo determinados conformando un lugar de sociabilidad.

Otro aspecto que emerge es la construcción de subjetividades por medio de LoL. A lo largo de los datos se evidencia que la práctica de jugar ha transformado las formas de ser y estar de los sujetos. Desde las rutinas, el lenguaje y las lógicas del juego, a conocer nuevas personas, pertenecer a grupos, participar en eventos o reuniones. La interacción que presenta LoL es una manera de relacionarse con ese mundo y con el propio, que se reproduce y representa a los individuos en grupos y colectividades, en elementos de quienes son y que hacen. Sobre este tema se discutirá posteriormente para ampliar considerando otros ámbitos.

En este capítulo se expuso que jugar videojuegos es una experiencia compleja. El caso de League of Legends no es la excepción. Tanto en el campo de batalla como alrededor del juego se muestran diferentes escenarios donde los sujetos entran en relación con el videojuego y viven situaciones que llenan de sentidos y significados la actividad de jugar. Un punto de encuentro entre los autores es que la experiencia de jugar tiene mella en los individuos, así emergen las prácticas, las emociones, el aprendizaje, la destreza, lo social. Es así que se encuentra un escenario mediado tecnológicamente que los individuos experimentan. Allí se dan los primeros contactos entre jugadores, cuyas interacciones van construyendo estos espacios. Por ello en el siguiente capítulo se propone profundizar de que se tratan estas interacciones.

## Capítulo 2 Mid game: actividad social

Al examinar los campos donde se desenvuelve el juego, constantemente aparecen las interacciones entre jugadores. En su mayoría suelen responder a acciones, dinámicas y situaciones en el campo lúdico, aunque es necesario reparar que no todas las interacciones sociales se corresponden con formas de sociabilidad, pueden ser de diferente carácter que dan paso a otros procesos<sup>10</sup>. Sin embargo, es claro que el ámbito social tiene un papel crítico en la experiencia de juego. Para estudiar este plano, este capítulo cuenta con los hallazgos de entrevistas, partidas y encuestas, con algunos fragmentos de las visitas presenciales. En principio se abordan los sujetos que se encuentran inmersos en este panorama. Seguido de ello, se plantea el punto de partida teórico para entender el dúo de espacios de sociabilidad y los videojuegos como herramienta para examinar los datos obtenidos. Por último, se presenta una interpretación de los datos junto con la discusión de otras miradas y posturas en cuanto a videojuegos, virtualidad y sociabilidad.

### 2.1. Interacción social en LoL

Las interacciones sociales registradas en el caso etnográfico tienen diferentes propósitos y contenido. En la dimensión virtual, en el campo de batalla se presentan intercambios de información entre desconocidos sobre aspectos del juego, en estrategias y coordinación, de condiciones de los personajes, estado de su conexión a internet, por mencionar algunos. Otros se vuelven interacciones espontáneas de comentarios en los que otros participan. Los encuentros entre jugadores que se conocen con anterioridad tienen mayor información y tópicos cotidianos como se detalló en el primer capítulo. En compañía de jugadores cercanos las interacciones pueden ser personales, aunque muchos temas se tratan en un tono informal. En la dimensión presencial, en el evento de Comic Con 2019, se observó que jugadores se relacionaron después de la competencia, y en los cafés se notaron jugadores compartir comentarios esporádicamente mientras jugaban. De lo anterior, se verifica que las interacciones se presentan en y alrededor del juego.

---

<sup>10</sup> Según Marc y Picard (1992) las interacciones sociales tienen tres dimensiones: comunicacional, intersubjetiva e institucional. En su trabajo explican que la interacción social compromete unos actores que pertenecen a un complejo social, se encuentran en un contexto específico donde ocurren tales encuentros, y estas interacciones contienen reglas que permiten la comunicación, la reproducen y la controlan.

De forma preliminar, se observa quienes son los que interactúan por medio de la encuesta realizada para esta investigación. La población encuestada muestra que en su mayoría son personas jóvenes (77,6 % entre 18 y 24 años), estudiantes (59,2%) y hombres (86,8% identificados con el género masculino). Otro hallazgo importante es que todos los encuestados pertenecen a Latinoamérica, gran mayoría pertenecen México y Colombia, aunque hay presencia de jugadores de Argentina, Honduras, Uruguay, Guatemala y Perú. Otro punto es el tiempo en jugar LoL, unos afirman pasar menos de seis horas semanales y otros se mantienen en el rango de 6 a 12 horas semanales (44,7% y 40,8% respectivamente). Sobre su escogencia de otros videojuegos, demuestra que es variada, en diversas plataformas y distintos tipos de juego. También hallamos que son jugadores desde hace largo tiempo pues en su mayoría entraron en el videojuego desde la temporada 3 y 4, y usualmente llegaron a LoL gracias a la recomendación de un amigo (71,1 %).

Estos datos se asemejan a otros estudios demográficos sobre la población de jugadores. El trabajo de Meng et al (2015) recoge alrededor de 17 000 encuestas con datos sobre la población en League of Legends en el 2010. De su análisis encontraron que el 95,6% de la población era masculina y el 56,9 % eran blancos. Los participantes provenían de 150 países donde el 56,9 % eran de Estados Unidos. La edad de los jugadores se encuentra dentro de rango de 16 a 30 años. Como se detalla, con mayor cantidad de datos los resultados difieren a escala local, no obstante, mantienen dos de los principales marcadores sobre la población: son hombres y jóvenes. También es para considerar que los autores reconocen que su muestra es pequeña respecto a la población total, y la toma de datos respecto a ésta es de una década atrás. Otro ejemplo son los datos recopilados en la encuesta al evento presencial Campzone2<sup>11</sup> por Jansz y Martens (2005). De su encuesta muestran que la mayoría de participantes eran hombres jóvenes (96.5 %) con edades entre 11 a 35 años.

Este paneo sobre los jugadores resalta aspectos interesantes. Se trata de un espacio de jóvenes con predominancia masculina, donde los sujetos traen consigo unos antecedentes, un contexto social y una identidad a la hora de habitar la virtualidad, lo que permite pensarse los contextos que entran en escena y en conversación sobrepasando el territorio local. Seguido de esto, es que los individuos no dedican todo su tiempo de ocio al videojuego, también consumen otro tipo de videojuegos y cuentan con los medios tecnológicos, tiempo y motivación para acceder

---

<sup>11</sup> Campzone es un evento LAN. En pocas palabras, un evento LAN se refiere a una reunión donde se conectan computadoras por cable de red con el objetivo de jugar, al igual que se desarrollan múltiples actividades y dinámicas en comunidad. En esta edición del evento participaron alrededor de 1200 personas.

a ellos lo que da cuenta de una práctica continua. Por último, este caso etnográfico es similar a otros escenarios lúdicos virtuales respecto a su población, lo que permite considerar situaciones análogas independiente de la propuesta del videojuego.

## 2.2. LoL y el tercer lugar

Desde los datos previos se plantea la siguiente situación: en una plataforma virtual convergen masivamente jugadores con diversas características e identidades que entran en contacto por las dinámicas lúdicas del videojuego. Frente a estas interacciones, se propone retomar a Delamere (2011) para abordar el concepto del *tercer lugar* de Oldenberg (1999) aplicado a los espacios virtuales. El tercer lugar se refiere a un espacio público regular e informal donde se dan encuentros entre personas, distinto del espacio del trabajo o el hogar. Estos lugares son socialmente neutrales, agradables y accesibles para que las personas se encuentren y conversen, lo que permite que se discuta y se forme comunidad. Es un sitio dedicado a compartir tiempo con otros (Oldenberg, 1999 en Delamere, 2011). En este orden de ideas, la autora concluye que los espacios virtuales pueden considerarse como tercer lugar – tal como los videojuegos multijugador masivos– en tanto contienen estos atributos y capacidades.

Profundizando en el tema del tercer lugar y los videojuegos online, este texto se aproxima a los aportes de Steinkuehler y Williams (2006). El planteamiento central es sobre los efectos en el campo social de la actividad de jugar videojuegos multijugador masivos en línea. Es así que los autores explican que al brindar espacios con interacción social se generan estos escenarios. Por ello los videojuegos multijugador online se pueden constituir como un nuevo tercer lugar para la sociabilidad informal y para generar capital social. Los autores señalan las dinámicas de colaboración son comunes en estos juegos, aunque también hay quienes prefieren jugar solos o con poca interacción. Igualmente resaltan que, si bien funcionan como terceros lugares, pueden transformarse en lugares formales y adquieren un carácter de responsabilidad y competencia, donde aparecen otras formas de sociabilidad y comunidad. El análisis de su trabajo busca comprender estos entornos virtuales frente a ocho aspectos que caracterizan los terceros lugares en Oldenberg (1999). Se sintetizan los criterios aplicados en su caso de estudio en los videojuegos *Asheron's Call* y *Lineage*<sup>12</sup> en la tabla 1.

---

<sup>12</sup> Ambos son videojuegos online multijugador masivos con temática en historias de fantasía, permiten la construcción de un avatar y, por medio de diferentes actividades, consiguen el mejoramiento de habilidades y armamento.

**Tabla 1***Criterios del tercer lugar evaluados en los videojuegos*

<b>Criterios</b>	<b>Descripción</b>
Neutralidad	Se puede acceder o salir sin invitación o permiso
Nivelador	Estatus en otros lugares no son relevantes en este lugar
Conversación	La actividad dominante es la comunicación, es constante y tiene diferentes objetivos
Accesibilidad y acomodación	El lugar es accesible y disponible para encontrarse con allegados
Personas regulares	Individuos que habitualmente visitan estos lugares y mantienen lazos entre un grupo
Bajo perfil	Cualidad sencilla y ordinaria de los espacios
Ambiente lúdico	Emergen la informalidad, el ingenio y la trivialidad
Casa lejos de casa	Sentido de familiaridad con que se relacionan con los lugares

*Nota:* Adaptado de Steinkuehler y Williams (2006).

En contraste con las anotaciones anteriores, se refleja el potencial de los videojuegos online como terceros lugares. Las interacciones entre personas en un escenario virtual brindado por los videojuegos pueden generar encuentros, posiciones, decisiones, preguntas y conversaciones, se comparten metas, se crean estrategias, se discute de sus mecánicas y su narrativa. Compartir datos personales, hablar el mismo idioma, tomar un rol dentro del juego o participar presencialmente en eventos, reuniones, torneos, permiten un escenario propicio para las relaciones, las amistades y la construcción social. Abordar el concepto del tercer lugar en los videojuegos se hace necesario al considerar que los individuos entran en un territorio complejo, es decir, los videojuegos y la virtualidad no son un espacio libre en sí mismos, los jugadores están frente a un nuevo tipo de límites y códigos.

De la evidencia recopilada se observa que LoL tiene múltiples características que lo presentan como tercer lugar. En el plano virtual se encuentra que los algunos atributos se ajustan a las dinámicas del juego. La neutralidad se demuestra en una actividad libre que no implica obligaciones en jugar; la conversación está presente en cuanto la comunicación en equipo es esencial en el juego y además cuenta con opciones para hablar en texto o voz entre jugadores; la accesibilidad es continua pues se puede entrar a la plataforma y jugar partidas en cualquier

horario, y si no se cuentan con un dispositivo adecuado, hay opciones de rentar equipos en cafés internet; las personas regulares serán el grupo de amigos en su lista a quienes invite a jugar y con quienes comparta partidas; y por último el ambiente lúdico está en diversas circunstancias dentro del juego y en espera de partidas.

Otros componentes del tercer lugar se acoplan en el plano virtual de LoL, aunque en algunos sentidos tienen sus aristas. En principio puede ser nivelador al considerarse que en el campo de juego se miden los jugadores respecto a su desempeño, pero surgen otras dinámicas alrededor del género y la nacionalidad; en el bajo perfil, LoL no cuenta con un mundo virtual, aunque tiene una plataforma donde los jugadores entran, por ello el lugar común sería las salas de espera donde se conectan y el campo de batalla donde juegan; en una casa lejos de casa podría interpretarse con la cercanía de la práctica del juego en general, en otras palabras, más allá de un lugar específico en el juego, puede entenderse en la familiaridad con que los jugadores se reúnen a jugar, y desde allí que en el tiempo y la actividad alimentan lazos que logran fortalecerse.

En el plano presencial, las propiedades del tercer lugar podrían reflejarse parcialmente en los cafés. Se determina que, al igual que en la dimensión virtual, algunos aspectos tienen sus matices aquí. Así la neutralidad y la accesibilidad están presentes, sin embargo, la conversación no se evidencia con frecuencia – ya que los jugadores están concentrados en la actividad de jugar– aunque sí emerge en estos espacios y estos intercambios tienen un carácter informal. En el campo nivelador, es manifiesto que mi participación fue advertida pero no encontré algún limitante a entrar y jugar siendo mujer. Sobre el bajo perfil se puede decir que hay componentes que asemejan el espacio en un lugar de ocio como las luces bajas y los snacks. Vale la pena aclarar que, por el tiempo limitado en que se accedió a estos sitios, puede que no reflejen la totalidad de procesos asociados, entonces las personas regulares y la casa lejos de casa son aspectos con datos insuficientes para evaluar.

LoL como tercer lugar exhibe la creación de los lazos débiles y fuertes entre los jugadores. Los primeros se refieren a contactos iniciales establecidos, se reconocen en tres momentos: en la interfaz en el campo de batalla, en salas de espera y en espacios presenciales de juego tales como cafés y eventos. Allí se observan experiencias compartidas con nuevas personas que permitan que florezca o no una amistad. Los segundos apuntan a aquellas relaciones concretas, en ellos dos dimensiones salen a la luz: la experiencia compartida en el juego con amistades previas a él, así se destacan memorias en el juego con amistades cercanas; y luego aparecen significados acerca de las amistades hechas en el videojuego y su efecto al *desvirtualizarlas* por

medio de las experiencias presenciales que los jugadores comparten. A continuación, se recoge la evidencia de estos lazos en medio y alrededor del videojuego.

### 2.3. Lazos débiles

Como se planteó anteriormente, los encuentros interpersonales en un escenario tienen la potencialidad de relacionamiento. Este aparte se centra en detallar como surgen las primeras interacciones y conforman lazos débiles. La evidencia sobre estas uniones se retoma desde clips de partidas y entrevistas. Considerando las particularidades y condiciones del plano virtual y presencial, se enfoca en estudiar cómo aparecen estas interacciones y su desarrollo en algo más que el contacto.

Las conversaciones pueden surgir de los elementos más aleatorios en el campo de batalla. Como se relata en el siguiente clip, un sonido causó risas entre los jugadores, y se producen comentarios y conversaciones entre dos jugadores poco conocidos. También es lugar de discusiones y momentos de encuentro donde el interés por los demás sobrepasa el escenario lúdico. Esta no sería la única ocasión donde los jugadores intercambiaran palabras sobre su estado de ánimo o sobre sus pensamientos a raíz de algún aspecto que sale a relucir en medio de una partida. De allí que extraños empiecen a interrogarse por otros jugadores, e inicie una interacción que sea más de lo que se muestra.

Clip “¿estás llorando?” (Partida 18- marzo 12 del 2020)

*Un aliado nos comenta que está probando un campeón y pregunta sobre cuáles objetos comprar y qué habilidades mejorar. El jugador se siente afligido por no poder aportar al equipo en su inexperiencia con el campeón que usa. Justamente en la pelea somos exterminados todos y escuchamos que alguien hace un ruido. Uno de los jugadores le pregunta con ternura “¿estás llorando?”, otros se preguntan sorprendidos “¿quién está llorando?”, a lo que en broma revela el jugador novato en medio de sollozos “Soy yo que no sé usar a Nidalee” a lo que reímos de su respuesta.*

Los aspectos que generan curiosidad o inclinación a interactuar también pueden darse sobre afinidades y estilos de juego. El entrevistado LoKiDeloriaN comenta una anécdota de encontrarse al mismo jugador en el escenario lúdico “*Teníamos una competencia chévere, nos*

*vimos en tantas partidas en contra y en el equipo, que ya nos hicimos amigos por eso*". En este caso la competencia y la lúdica se volvieron puente de acercamiento. La experiencia puede tratarse de una compenetración en el campo de juego, la participante Mereoleona comparte que conoció a dos amigos en una partida *"Nos conectamos al 100, igual relación supp-adc. Mucha sinergia y eventualmente nos agregamos y nos volvimos amigos"*. Otro punto de encuentro lo brinda el jugador Fos cuando relata que conoció a un amigo en LoL por fuera del juego *"Uno de ellos es mi profesor, De programación [...] Cuando me fue a dar clases, Lo vi en su computador, El logo de LoL"*. Surgen así diferentes aspectos que acercan a los jugadores entre sí alrededor del juego.

Algunos entrevistados que han visitado eventos y torneos de LoL comentan cierta emoción al encontrarse reunidos con personas que comparten sus gustos. El entrevistado Senjū Hashirama expresa que *"Te puedes sentir muy incluido porque todos saben de lo que estás hablando, les gusta lo que están viendo, lo que quieres hacer, entonces sientes como una conexión directamente con este tipo de personas aún sin conocerlas"*. Otra forma de encontrar afinidad puede presentarse al reconocer elementos relacionados con el juego, tal como lo manifiesta el participante Victor 4800 *"Platiqué con un vato que traía la camiseta de Warwick y yo traía una camiseta de Vi y los dos empezamos a platicar por eso, porque aparentemente los dos éramos main jungla"*. En estos escenarios se congrega la afición de muchos, la entrevistada Modoky deja claro esto al decir *"Hubieras escuchado a la gente en el momento que empezaron a gritar por esa jugada, [...] que una persona tiene tanta habilidad para hacer mover a tantas personas, por el hecho de solamente jugar un videojuego."* Estos comentarios hacen claro el valor de los escenarios presenciales como un evento colectivo alrededor de la práctica de juego.

Entonces se demuestra que en estos dos contextos surge la interacción y propicia la formación de lazos. Al formarse lazos débiles, se generan nuevos enlaces por momentos compartidos, espacios de encuentro y afinidades, sin embargo, son relaciones nuevas y por ello no es común que compartan experiencias significativas en tanto no se extienden fuera del tema de juego. Por ejemplo, puede surgir curiosidad como lo menciona el jugador Latoxo *"Te interesabas más por la persona que por el juego, y pues ya intentabas contactarlo de otra manera, si era de la ciudad pues podías invitarlo al team (equipo) o a torneos de la ciudad y ahí nos movíamos."* o, por el contrario, al perder contacto se desvanece el interés como lo explica la entrevistada Whitehole *"Si no sigo hablando con esa persona y al final se vuelve X, lo elimino y así voy limpiando"*. Se encuentra así que en cada plano puede haber acercamientos, al igual

que, puede que no sea constante tal interacción que permita otro tipo de discusión en tópicos informales o personales.

#### 2.4. Lazos fuertes

Ahora que está en escena las asociaciones que se constituyen en los campos que toca el videojuego, se puede explorar en cómo se transforman en uniones valiosas. Se propone resaltar dos puntos clave: el primero es que las relaciones no son estáticas, puede que algunos formen conexiones fuertes que no se concrete en una amistad duradera; y segundo que las amistades pueden crecer y extenderse en diferentes medios virtuales y mantenerse allí sin que ello signifique menor importancia que una amistad en la materialidad. Para ampliar en estos aspectos se recurre a la evidencia de las entrevistas y encuestas junto con algunas notas de las partidas que permiten resaltar la construcción de vínculos importantes a través de la experiencia compartida.

Los entrevistados recalcan recuerdos respecto a lo que han compartido con sus amigos en LoL. Algunos con mayor claridad que otros, se basan momentos de mucha tensión y que contaron con el apoyo de sus compañeros de equipo, la participante Whitehole recuerda cuando hizo un backdoor con el que ganó su partida *“Escuchaba a las personas con las que estaba jugando diciendo “¡Vamos, vamos, tu puedes, rómpelo, tu puedes, vamos!” y yo “¡Sí, yo puedo!” y lo rompí [el nexo enemigo]... fue muy bonito eso”*. Otros traen jocosos recuerdos en el campo de batalla o conversaciones en donde las bromas y la camaradería estaban presentes. Es así que el videojuego reúne vivencias con las amistades en la actividad del juego.

En la formación de vínculos, bromear sobre acciones de otros y reír juntos es una forma de mantener lazos en este escenario. Estas actuaciones pueden ser análogas a otros contextos virtuales o momentos sociales, no obstante, en el juego la risa suele ir y venir reiteradamente, lo que muestra otra forma de cultivar estas uniones. El siguiente clip exhibe como las situaciones de la partida proponen oportunidades para la risa y las bromas, en medio de la tensión y la lúdica.

Clip *“Ya cuando hicieron todo, no más llega y le pega”* (Partida 5- marzo 18 del 2020)

*En una pelea en territorio enemigo, solo un aliado sale con vida. Me aproximo al lugar y el aliado dice que no puede combatir por lo que nos retiramos, sin embargo, tres enemigos nos siguen. Nos separamos y deciden ir por mí. A mi encuentro llega otro aliado e inmoviliza a dos*

*adversarios dejándolos con poca vida. Al ver esto, tomo el riesgo y utilizo mis habilidades. Me liquidan, pero logré dos muertes a favor al equipo. El compañero que antes huía, llega lo más rápido que puede mientras el rival restante huye. Nuestro aliado presume como sus jugadas nos dieron la victoria en esta batalla, a lo que otro le contesta en broma que fue su cobardía lo que nos ayudó, “ya cuando hicieron todo, no más llega y le pega”, el resto estamos entre risas.*

Algunos participantes compartieron momentos importantes y personales con sus amistades del juego, entre ellos el encuentro presencial con otro. Es así que salen a la luz las amistades desvirtualizadas. Éstas hacen referencia a aquellos vínculos forjados en la virtualidad que se trasladaron a la materialidad, esto es, encontraron los medios para verse en persona y continuaron su amistad después del encuentro. Los entrevistados manifiestan tener la esperanza o la meta de conocer en persona a sus amistades. Asimismo, expresan no temer por descubrir otra faceta o actitud de ellos en la presencialidad, ya que los asumen verdaderos en lo que han conocido en la virtualidad. Por ello, algunos señalan que desvirtualizar una amistad es fortalecerla. Los jugadores que aseguran conocer a sus amistades en la presencialidad advierten que es posible desilusionarse o sorprenderse de aspectos negativos de la otra persona, aunque ninguno ha declarado vivir tal situación. Otros por el contrario muestran reservas acerca de sobrepasar los contextos por dos razones: la seguridad y la privacidad. Por esto han permitido cierto contacto por fuera del juego, pero no fuera de la virtualidad.

Los participantes mencionan algunas situaciones positivas en el encuentro presencial. Uno de los casos lo comparte el entrevistado Xein que dice *“Fue con una chica, ambos coincidíamos mucho y queríamos conocernos, el haberla conocido dio paso a una de mis relaciones más largas y más lindas”*. Otro participante hace la claridad sobre la falta de expectativas al conocer a otro, así Tonklis expresa *“La interacción fue muy similar a cuando hablaba con ellos, [...] no tenía yo reservas, ni estaba espantado o ansioso de que no fueran genuinos [...] no encontraba yo diferencias [...] solo se reforzó lo que ya conocía de ellos”*. Estas memorias dan visos sobre la continuidad entre los dos contextos.

Otros entrevistados reconocen diferencias en cuanto a la percepción previa y posterior de conocer en persona a un jugador amigo. Por ejemplo, el participante Latoxo dice *“Habíamos intercambiado redes sociales, así que ya sabía cómo eran y como se usa mucho la voz, [...] uno intenta imaginar una cara con la voz que tú escuchas, pero pues no es exactamente lo que pensé que fuera a ser”*. La participante Modoky detalla su impresión al compartir su experiencia *“Muy*

*diferente, echan más relajo o son menos calladas, [...] a veces pasa al contrario [...] hablan mucho en el juego, pero cuando ya los conoces es como [...] no pensaba que esta persona fuera un poquito más introvertida*". En estos casos se encuentra que hay diferencias en cuanto a la percepción de la materialidad de la persona. Es para tener en cuenta cuales actividades realizan en estos encuentros, donde cambia el ambiente y los ánimos de los sujetos.

Los significados alrededor de estos vínculos fuertes son manifestados con emotividad. Inclusive en casos donde la entrevista se dio en formato de texto, las palabras y expresiones suelen ser afectuosas y amenas. El participante Iles expresa *"He tenido como ese sueño de ir y conocerlos, a lo mejor ya no hablo con ellos, pero me la pasaba jugando con ellos, platicando y me daban consejos [...] han sido amigos muy presentes e importantes en mi vida"*. Otro jugador entrevistado hace énfasis en que conocerlos en persona tuvo gran impacto en él, así Zerokillstream comparte que *"Si fue bastante diferente a lo que pensaba, pues, no pensaba que se volverían personas importantes para mí"*. Esta situación revela que los sujetos pueden crear lazos sólidos que tienen relevancia en su historia de vida. Es por ello que las amistades exceden la plataforma y empiezan a transitar en otros campos virtuales y materiales.

## **2.5. Discusiones y conclusiones**

El complejo encontrado está en la relación de videojuego online, interacción social, tercer lugar y sociabilidad. El primer paso es la experiencia compartida que abre la puerta de la interacción. Conocer los personajes del videojuego, compartir una opinión acerca de una jugada, descubrir una conexión en medio en un evento o en una partida son momentos espontáneos en que los individuos se acercan al otro. Trabajos que estudian las interacciones sociales en los videojuegos online como el de Kou y Gui (2014) y el Zhang y Kaufman (2016) concluyen que la interacción social se trata de encuentros instrumentales y sociables, a lo que los datos obtenidos en esta investigación se corresponden. De la evidencia, se puede ver que estas interacciones comprometen más que el intercambio de palabras, hay vidas que se entrecruzan y amistades que se alimentan bajo la cotidianidad y los recuerdos.

El campo de juego refleja interacciones, lazos y vivencias. Un comentario o un chiste pueden extenderse a una invitación a jugar y en constancia ser una oportunidad de conocer al otro. Los jugadores participantes comentan que uno de los principales intereses al acercarse a un jugador desconocido son sus actitudes y reacciones frente al juego. Otro punto a favor es que

se encuentre en medio de amigos conocidos, es decir, cuando hay un nuevo integrante en la sala de espera con sus amistades puede ser resultar en una nueva amistad. Otro elemento frecuente es la compatibilidad y la empatía que demuestren entre jugadores. Ninguno de los entrevistados señala que el desempeño sea un factor determinante al relacionarse con otro jugador ya que aseguran que es una habilidad que se mejora con el tiempo y la práctica. Se observa entonces que las motivaciones para interactuar y asociarse nacen de diversas circunstancias y tienen ciertas predilecciones.

Acerca de estas uniones los entrevistados demuestran apreciar los recuerdos con las amistades hechas en el videojuego. Las experiencias en equipo suelen tratarse de hazañas y momentos graciosos. También hay quienes reconocen como memorables el día en que conocieron en persona a sus amigos de LoL, utilizan palabras como “feliz” y “contento” para hablar de su estado de ánimo al verlos.

LoL resulta un videojuego particular bajo los términos del tercer lugar. El juego no cuenta con un mundo virtual que ocupar. En cambio, tiene un usuario permanente y un escenario/mapa intermitente con jugadores al azar (en caso de jugar solo en la partida). Una diferencia clave con los mundos virtuales es que permiten mayor tiempo de contacto y formas de asociación con un grupo determinado<sup>13</sup> en actividades que posibilitan interactuar. En el caso de LoL, se reconocen mecanismos en el relacionamiento que consisten en hacer contacto: agregar a jugadores en la interfaz, compartir con ellos, continuar la comunicación en el juego y en otros medios. Por ello, se plantea que los terceros lugares pueden presentarse en salas de espera y durante las partidas, en momentos de alta y baja tensión, y se mantienen bajo la práctica lúdica y la constante repetición.

Una cuestión emerge respecto al carácter nivelador en LoL. Como argumenta Caudill (2015), el rol del jugador tiene dos puntos clave: es igualitario e indispensable, la jerarquía se basa en destrezas y habilidades del jugador – las cuales puede ser perfeccionadas– y la participación de cada jugador es equivalente para todos. En el desempeño en batalla no se hacen explícitas características de la persona en cuanto a origen, raza, sexo, orientación sexual, preferencia política o religiosa. Sin embargo, estos elementos dan pequeños visos en lo virtual, que surgen de forma peyorativa a la hora de acusar a un jugador o que pueden ser punto de encuentro para que alguno se interese en el otro. Por ello no puede ser considerado un lugar nivelador si su género o su acento los sitúa en una relación de poderes y hace que se acerquen

---

<sup>13</sup> Por ejemplo, guilds o clanes.

o alejen de un sujeto. Es por esto que se propone la categoría el *tercer lugar diferenciado* para este caso, en tanto estos espacios no son imparciales, no obstante, en cuanto a la informalidad y la sociabilidad se mantienen, y son propicios para crear y mantener lazos.

Así las amistades dentro de League of Legends se establecen en acciones, comportamientos, conversaciones y eventos en los que los sujetos participan. Es común que durante partidas se hagan chistes o bromas a otros compañeros de equipo, a la par que, reproches por su actitud o sus errores en un tono jocoso o cordial. Además, se abren espacio para discusiones de toda índole sobre el día a día. En casos de mayor cercanía, algunos entrevistados admiten confiar plenamente en la atención, apreciación y discreción de quienes confían temas más personales. Otro punto a señalar es sobre compartir redes sociales, teniendo en cuenta con que recelo se revelen información o fotografías. El requisito más común entre los jugadores es haber generado esa seguridad en el otro para permitir que conozcan más sobre ellos, lo que también puede ser oportunidad para descubrir cosas en común y mantener contacto fuera de la plataforma.

La potencialidad de los lazos se traduce en ampliar el alcance de las redes de amistades a una escala mucho mayor que la local, usualmente limitada al campo físico. Si se compara al momento antes de los avances de las TIC, crear y sostener amistades fuera de la comunidad no sería tarea fácil y quizás fuera exclusiva a ciertas ocupaciones o circunstancias. La posibilidad que permite la virtualidad es que aquella conexión instantánea y al alcance de quien cuente con la tecnología. En este caso, los sujetos en la red entran en una actividad y desde ella tienen la oportunidad de interactuar con individuos, si nace una relación importante puede cultivarla en otros medios.

La virtualidad pone en escena algunas cuestiones. Es para tener en cuenta que las redes sirven a diferentes propósitos y actividades, por lo que, no todos los que usan el internet se asocian y tienen amistades significativas. Luego existen restricciones como el idioma y el contenido accesible que limitan la participación. Es por esto que, dado el medio y el punto de encuentro, los lazos pueden florecer de manera que llegan a crecer en grandes vínculos, tal hecho que tradicionalmente no se concebía sin la presencialidad. Otro punto es el carácter nivelador del tercer lugar, pues se hace palpable que ni los videojuegos ni la virtualidad cuentan plenamente con esta cualidad. Los sujetos traen consigo su contexto y sus ideas a la red, dando cuenta de que no están en un escenario libre y sin prejuicios, de hecho, entran en otro conjunto de normas que reinterpretan y reconfiguran, algunos para perpetuar los mismos preceptos con

los que viven y otros que brindan la oportunidad de discusión. Entonces un lugar virtual tiene la potencialidad de ser nivelador, pero requiere una fuerte autocritica y reflexión.

Cuando se examina este caso debemos tener en cuenta que es un entorno mediado tecnológicamente. Por ello surgen cuestionamientos sobre si se trata de un espacio de sociabilidad y qué características, particularidades y consecuencias tiene. Es así que se hace necesario echar un vistazo una vez más la Teoría de Actor – Red. Desde aquí Cypher y Richardson (2006) aportan que al jugar en una plataforma donde millones de usuarios se congregan, también existe una red que relaciona acciones, cuerpos, dispositivos y vínculos, donde las personas compartan un mismo entorno y entren en contacto. Son las asociaciones entre humanos y no humanos que se articulan en un colectivo, esta red es compleja cuando contiene con todo tipo de acciones, reglas, contextos, artefactos, materialidades e intenciones que entran al mundo virtual en conjunto. Es por ello que se pregunta sobre estas redes socio técnicas en los que se desarrolla la sociabilidad.

Reparando en que los videojuegos online son un entramado socio tecnológico donde multitudes interactúan, varios autores han explorado diversas dimensiones del complejo que se describe en este texto. Williams (2006) ya había expuesto la necesidad de estudiar los videojuegos en el campo de las ciencias sociales porque estos juegos sociales comprenden una nueva forma de interacción, comunidad y fenómeno social que pertenece al día a día. Múltiples investigaciones concretan que el carácter social de los videojuegos resulta propiciando formas de interacciones entre jugadores (Delamere,2011, Boellstorff, 2008, Williams,2006, Ramirez,2018). Sin embargo, se ha de considerar que los casos de los anteriores autores se basan en mundos virtuales, donde los usuarios habitan mundos virtuales persistentes, cuentan con la capacidad de crear un avatar y desarrollar un personaje bajo diferentes modalidades, a la par que, pertenecer a grupos y organizaciones dentro del videojuego. Considerando lo anterior, se traen diferentes casos y perspectivas para contrastar con el caso de LoL.

El trabajo de Boellstorff (2008) demuestra la articulación de las interacciones en lazos más complejos en la comunidad virtual *Second Life* (SL). El autor discute sobre la sociabilidad de los mundos virtuales, considerando las amistades como ese vínculo libre e igualitario. En su caso, los sujetos se encontraban con la posibilidad de crear asociaciones en medio de sus actividades virtuales o mantenían relaciones de la vida material en la plataforma. Luego estas uniones se convertirían en la razón de participar en estos espacios. Por otro lado, sus participantes reconocen algunas amistades como cercanas e íntimas a pesar de no compartir presencialmente. Boellstorff (2008) aclara que las amistades pueden ser mantenidas en el contexto virtual. El autor

reclama reconocer que estos vínculos no son de alguna forma débiles o superficiales respecto a las amistades en la materialidad. Por el contrario, los habitantes de SL las identifican como relaciones importantes, algunas inclusive con mayor relevancia que sus amistades presenciales actuales, pues no cuentan con prejuicios comunes como la apariencia y los orígenes, algunos relatos mencionan conocer “de adentro hacia afuera” y “desde la personalidad” (p. 159).

Como se mencionaba anteriormente, hay unas diferencias características entre los mundos virtuales y este caso, sin embargo, permite la discusión y los puntos de divergencia. Por ejemplo, la percepción, la capacidad de contar con un personaje creado produce una imagen del otro en un entorno. En cambio, los participantes de esta investigación revelan que hay mayor contacto entre redes sociales e información sobre la apariencia del otro. Además, la intencionalidad al conocer a otros es distinta. En LoL hay una meta común a todos, llevarse la victoria, por lo que la cooperación y la comunicación resulta crucial, lo que lleva a que algunos se encuentren interactuando por este objetivo. Por el contrario, en Second Life, la simulación no implica o se deduce en dinámicas de competencia y trabajo en equipo, entonces los sujetos pueden entrar en contacto si desean compartir con el otro. Además, la capacidad de interacción animada con que cuentan los avatares en SL dan otro tipo de posibilidades en el encuentro, por ejemplo, bailar o abrazar como una forma de intimidad virtual. Desde aquí que existan diferentes formas de asociarse dependiendo de las dinámicas que ofrece el medio virtual.

Ahora se aborda la investigación de Delamere (2011) en la misma plataforma. Su trabajo se basa en estudiar el nexo entre las comunidades virtuales como terceros lugares, a la par que examinar el capital social dentro de estos grupos. Su caso se centra en un grupo de personas con discapacidades en el mundo virtual. Allí encontró que la afiliación y el tipo de relaciones se gestionaba a partir de un punto en común, de personas con discapacidad o relacionadas con personas con discapacidad, y con actividades grupales, entre ellas, concientización, cooperación y superación. La autora concluye que los espacios virtuales, como un tercer lugar, contienen el potencial para desarrollar significados socioculturales. Borran límites geográficos produciendo y compartiendo información, que sobrepasa el entorno virtual. Para terminar, examina el capital social en estos grupos y concreta que tiene efectos profundos en la materialidad de los sujetos.

Reflexionando sobre la evidencia se observa que LoL puede tomar una relevancia considerable en la formación de lazos. Las redes de amistades suelen surgir en la experiencia del videojuego, y con ello expandiendo barreras locales y generando nuevas dinámicas en la sociabilidad. Entonces se ven casos en la presencialidad que la población participa resultan conociendo nuevas personas. En caso de la virtualidad, interactúan con alguien dentro del

videojuego que les produce curiosidad o interés y continúan formando asociaciones, y trasciende a otros espacios virtuales y presenciales. Los alcances de estos lazos son múltiples, algunos participantes indican que han creado amistades valiosas, mientras otros comparten solo el escenario de juego y poca oportunidad tienen de moverse a otros medios.

Otro estudio que busca entender cómo opera la sociabilidad en los videojuegos multijugador masivos es la investigación de Ramirez (2018). La autora se concentra en el mundo de *Eve Online*<sup>14</sup> y su campo de exploración son los medios<sup>15</sup> de voz y texto fuera de los proporcionados por el videojuego. Los resultados de su investigación demuestran que la comunicación funciona en forma de cooperación, a la par que, es escenario de conversaciones cotidianas, encuentros, intercambio de información actual y personal. Igualmente evidencia que los vínculos adquieren valor, tal como las amistades en la presencialidad. La autora divide los lazos en tres categorías: conocidos, amigos sociales y amigos verdaderos. Los conocidos son contactos con quienes los jugadores se asocian para realizar actividades en el juego; las segundas son amistades con los que se comparten dentro y fuera del juego en conversaciones casuales; y la última corresponde a los vínculos que brindan apoyo emocional y personal en la virtualidad y la presencialidad. El trabajo de la autora refleja la magnitud que tienen estos espacios de interacción en la formación de lazos.

En retrospectiva se hallan similitudes con el análisis de Ramirez (2018). De la evidencia de LoL se observa que en el juego compartido se originan escenarios apropiados para que se forjen lazos, y estas uniones tienen la capacidad de convertirse en vínculos sustanciales para los jugadores. Refiriéndose a su videojuego, la autora menciona que hay tiempos de espera y quietud que permiten mayor interacción casual entre jugadores, aunque no se limite a ellos, semejante a las salas de espera y ritmos lentos en las partidas que se evidenciaron en LoL. Sobre los lazos también se encuentran puntos en común, sus resultados reflejan que pueden extenderse a otros medios virtuales y la información compartida por fuera del videojuego es numerosa tal como se detalló en los datos obtenidos dentro de las partidas. Las amistades verdaderas resultan parecidas en tanto los entrevistados de esta investigación también las caracterizan por tener un carácter emocional, íntimo y de amparo.

Otro argumento emerge en examinar los videojuegos masivos online como medio de confluencia. Sarmiento (2012) apunta a reconocer el videojuego como medio de comunicación

---

<sup>14</sup> Eve Online es un MMORPG con temática espacial. Los jugadores pilotan naves espaciales, exploran sistemas estelares y se desarrolla en diferentes actividades.

<sup>15</sup> La autora se refiere a ellos como "backchannel".

masivo pues sus dinámicas responden de forma análoga a los medios en internet. Meng et al (2015) comenta que el videojuego facilita medios para mantener en contacto y generar momentos que compartir con amistades anteriores al videojuego, que se ven mejoradas en la presencia de varios canales de comunicación. Por la misma vía, Ramirez (2018) encuentra que las amistades cuentan con otros medios y escenarios para compartir, es decir, que el videojuego resulta un sitio de encuentro entre muchos posibles.

Otro trabajo sugestivo es el de Taylor (2006) quien desarrolla su investigación en la convención Fan Faire y en el mundo del videojuego EverQuest. El propósito de visitar el evento era comprender la forma en que los jugadores manejaban el contexto de juego y el contexto de no juego, y al mismo tiempo, ver interacciones offline entre sujetos. En el plano presencial contempló como los jugadores que participaban en el evento conversaban principalmente sobre el juego, aunque también se compartían información personal y de la vida material. En el campo de juego, estudió las estructuras que permiten la asociación entre jugadores, es así que detalla las interacciones casuales entre los primeros niveles, y luego la incorporación a *Guilds* por diferentes propósitos, en las cuales sus miembros comparten mayor tiempo y generan nuevas relaciones y lógicas. Desde su análisis determina que los videojuegos como EverQuest son espacios sociales y que la sociabilidad se traduce en las redes y relaciones desarrolladas en él.

En comparación con la investigación de Taylor (2006) aparecen formas distintas de relacionamiento. Se puede observar que el encuentro entre jugadores en LoL es intermitente pues cambian jugadores en cada partida y las interacciones en estas suelen basarse en temas del videojuego y comentarios casuales. La forma común de constante interacción son los amigos usuales que pueden jugar en grupo mientras no supere los cinco integrantes. Es posible crear clubes, pero son asociaciones que operan dentro de la plataforma, no implica una modalidad de juego en el que todos los integrantes participen. Esto no significa que no se formen comunidades, sino que se desplazan a otro tipo de actividades, por ejemplo, pueden darse en las redes sociales para una mayor comunidad o dinámicas presenciales. Aunque no hay acciones colectivas dentro de un mundo virtual, existen lugares para compartir con jugadores más allá del terreno del videojuego.

Por último, se retoma a Domahidi, Festl, y Quandt (2014), quienes se interesaron sobre las amistades en los videojuegos en jóvenes alemanes jugadores y no jugadores. En su análisis encontraron que la cantidad de amigos no varía de forma significativa entre jugadores y no jugadores y mostraron diferentes causas para que las amistades cambien de medios en el plano virtual, o que se haga la transición entre materialidad-virtualidad. Desde allí concluyen que los

jugadores alimentan y crean nuevas amistades en un nuevo escenario. En su trabajo explican que al compartir un tiempo de ocio las personas construyen y mantienen amistades, es así que los videojuegos operan de esta manera pues son una actividad conjunta donde se pueden fortalecer y propiciar amistades. Sin embargo, advierten que es crucial diferenciar el tipo de relaciones que surgen en los videojuegos, es decir, jugar no implica interacción y tampoco brinda los amigos, su potencial está en dar la posibilidad de contacto con el otro.

Con este caso etnográfico existen aspectos de correspondencia con el trabajo de Domahidi et al (2014). LoL resalta como un escenario de interacción y los jugadores expresan haber creado múltiples y valiosas amistades durante su experiencia de juego. Además, se observa que los entrevistados mencionan cultivar y mantener amistades preexistentes en el campo videojuego, trasladadas ahora al campo virtual donde el tiempo compartido es importante pues otros escenarios presenciales no están disponibles. También en este caso se encuentra que la actividad es un punto de partida para relacionarse, pero no una implicación, es decir, los participantes manifiestan encontrarse con el otro, pero no siempre resulta en una amistad.

De los trabajos anteriores se puede concluir que los videojuegos online son un escenario que propicia las interacciones entre jugadores cumpliendo el papel de un tercer lugar y la manera en que esto se manifiesta es en lazos creados en y alrededor de él. La forma o duración de tales intercambios varía dependiendo del formato de comunicación. El estilo de juego puede determinar el objetivo de la comunicación, sin que ello limite de alguna forma a los interlocutores. De esta forma, se encuentra que los jugadores de LoL tienen encuentros interpersonales y desde allí que nazcan asociaciones entre los sujetos. Frente a los datos se evidencia que los lazos se amplían entre fronteras, se cultivan, se trasladan a nuevos medios y redes sociales, se transforman de materialidad a virtualidad y viceversa, y pueden ser atravesados por el género y la procedencia. Por ello es pertinente reconocer que estos son espacios de poder, al presentar formas de reproducción de la realidad material, y llegan a ser conflictivos y violentos para quienes los habitan.

De este capítulo se encuentran modos en que se está construyendo una realidad social por medio de las lógicas de la lúdica y la virtualidad. Este escenario sin precedentes muestra el entrecruzamiento entre espacios de sociabilidad, tecnología, subjetividades y comunidad. Es por medio del videojuego que las juventudes reproducen y transforman el contexto material y virtual, manifestando el ambiente socio tecnológico actual. Después de examinar los procesos y significados de formación de lazos en este complejo, la reflexión se posa ahora sobre lo que representan estas uniones.

### Capítulo 3 Late Game: capital social

En el capítulo anterior se recorrió las interacciones sociales que se desenvuelven entre las diferentes caras que el videojuego permite. Ahora bien, se tiene que preguntar que implica tales interacciones en forma de lazos débiles y fuertes, y las consecuencias tiene este proceso en conjunto. Este capítulo se enfoca en el análisis del capital social por medio de los vínculos establecidos que están en constante movimiento en las dimensiones materiales y virtuales. Se abordará la definición del capital social frente al terreno de la virtualidad y los videojuegos. Luego se procede a estudiar los lazos forjados con la lupa del capital social. Para concluir, se expande en las formas en que el capital social se configura y transita alrededor y fuera del juego, y su huella en las subjetividades. Se finaliza con la discusión de los resultados con otros autores en diferentes contextos lúdicos virtuales-presenciales.

#### 3.1. Capital social en juego

Para explorar los efectos de los lazos forjados por medio del videojuego, se utiliza el concepto de capital social como guía. Se parte desde Williams (2006), quien identifica que los marcos de referencia para evaluar el capital social no contemplaban plenamente el fenómeno del internet y la virtualidad. Aprender relaciones en la red era problemático, ya que se desarrollan de forma diferente y simultánea a las interacciones en plano presencial. El autor define el concepto de *capital social* como “la cosa que se crea y se usa son las relaciones personales y los beneficios que se adquieren al tenerlas” (p. 594), es así que los sujetos entran en interacción formando redes de lazos positivos y afectivos.

Williams (2006) toma los planteamientos de Putnam (2000) en sus categorías de *conectarse* y *vincularse*<sup>16</sup>. El autor explica que estas formas de asociación no son excluyentes y en algunos casos son se traslapan. El *conectarse* es inclusivo, cuando diferentes sujetos entran en interacción, se relacionan y amplían su alcance social. Estas relaciones son posibles alianzas que no se concretan todavía. Las ventajas que trae este tipo de asociación es abrir su red de amistades, acceder a nuevos tipos de información, conocer oportunidades, ampliar su conocimiento y opiniones basado en la interacción con otros de diferentes procedencias y personalidades, a la par que generar reciprocidades y nuevos conceptos en ellos mismos, pero

---

<sup>16</sup> Bridging y Bonding respectivamente (adaptación propia).

está limitado en profundidad. Por su parte, *vincularse* es exclusivo, donde los sujetos crean uniones fuertes, por ejemplo, la familia y los amigos cercanos, que brindan un soporte emocional significativo. Aquellos que tienen este tipo de relación comúnmente tienen orígenes similares y con quienes tienen una conexión firme. Los beneficios asociados con este tipo de capital es el apoyo sólido y valioso, además que puede ser base para la movilización en conjunto.

Williams (2006) desarrolló una herramienta denominada ISCS o escala del capital social en internet (por sus siglas en inglés). Diseñada para estudiar los tipos de capital en el contexto virtual y presencial. Este planteamiento aprovecha puntos comparativos entre ambas formas de capital en cada entorno. El autor propone evidenciar el capital social en los beneficios y resultados que genera, recalcando el tránsito entre online-offline del capital social.

Además, señala que el ISCS es adecuado para investigar en el sentido amplio del uso de la red, o específico para actividades en línea, entre ellas, jugar videojuegos online. Su propuesta la dispone como un matriz que da cuenta del proceso, por ello define cuatro campos señalados en la tabla 2, es importante recordar que estos elementos se relacionan y pueden mezclarse.

## Tabla 2

### *Matriz de la medida de capital social*

Conectarse Online	Conectarse Offline
Vincularse Online	Vincularse Offline

*Nota* Adaptado de Williams (2006)

Con la matriz anterior, Williams (2006) delimita las ventajas que producen las categorías propuestas. Los beneficios obtenidos encontrados en *conectarse*, los determina en la adquisición a información y facilidades externas. Los beneficios son resumidos en cuatro dimensiones: mirada hacia afuera, contacto con personas diferentes, percepción de pertenecer a un grupo más grande y reciprocidad entre una comunidad mayor. En *vincularse*, el autor recalca la importancia del ámbito emocional, la confianza y la intimidad en las uniones fuertes por lo que las principales

dimensiones en vincularse se resumen en: el apoyo emocional, el acceso a recursos limitados, la movilización solidaria y antagonismo fuera del grupo.

Basándose en el trabajo de Williams (2006), se dispone a repasar la evidencia frente a los lineamientos del capital social. Para ello, se retoma elementos de la ISCS para evidenciar la presencia o ausencia de los criterios anteriormente indicados como beneficios en cada caso. Es para tener en cuenta que Williams (2006) evalúa el capital social en una escala de 1 a 5 principalmente para análisis estadísticos. Este caso no cuenta con una valoración numérica, en cambio, se utiliza los aportes, historias y vivencias de los participantes, por lo que, el planteamiento se concentra en indagar las formas en que se presenta el capital social en las ventajas señaladas bajo sus dos modalidades en los datos recolectados.

### **3.2. Conectarse en LoL**

Se evidencia que los lazos débiles nacen de una interacción intermitente en la plataforma o también se presentan en eventos y cafés gamer. Participantes han mencionado que dentro de las partidas y en un grupo de amigos, un comentario o una actitud suelen llamar su atención al interesarse por un jugador desconocido. En los otros escenarios presenciales entran en contacto por algún punto en común, entrevistados comentan acercarse a un extraño al ver que tienen alguna referencia con el videojuego. Como en el caso del torneo Player One, los participantes aficionados que se enfrentaron en duelo charlaban entre ellos después de la batalla. Desde estos primeros contactos, en conversaciones van compartiendo poco a poco, estos lazos se revelan en cuanto los sujetos identifican en el otro una posible conexión. Por ello los participantes expresan dentro de sus experiencias positivas lo agradable de conocer personas en el videojuego, de la diversión que han tenido gracias a ellas y de la compañía que han recibido al jugar. A continuación, se expresa en el siguiente clip el evento de conocer a alguien por medio de amistades y en referencia con otros temas en la actualidad.

Clip "*Tiene coronavirus*" (Partida 1 - marzo 4 del 2020)

*Al entrar en el chat de voz, un aliado me presenta a sus amigos, me reconocen mujer por la voz, aunque expresan sus dudas al respecto. Hacen bromas acerca de que puedo ser un "trapito", que uso un campeón masculino que usa una lanza, por lo que tengo un "bastonzote".*

*Mientras me señalan quien es quien, se hacen chistes sobre quien juega bien y quien juega mal, y me integran a la broma diciendo puedo carrearlos porque mi personaje al ser chino puede matarlos a todos porque “tiene coronavirus” a lo que completa que les puedo escupir el virus a los enemigos.*

Las situaciones de interacción entre sujetos desconocidos se registran constantemente en los datos, desde allí que haya intercambio de información y pequeños pasos a formación de lazos. Los jugadores reconocen que el campo de juego y el contenido relacionado les ha permitido entrar en comunicación con un mayor rango de personas. De forma similar, las encuestas mostraron que las redes territoriales son de nivel local, nacional e internacional. Es así se revela que las redes online han facilitado el contacto entre personas de diferentes orígenes. Muchos de estos lazos se mantienen en los países latinos, en parte porque los jugadores participantes se encuentran en el servidor LAN. El reflejo de este contacto se expresa en la curiosidad con el otro. Los entrevistados han manifestado interés sobre temas como el lenguaje, la comida, problemas internos, referencias culturales, entre otros. Considerando que bajo condiciones normales no tendrían punto de encuentro por ubicación, edad o profesión, los individuos interactúan bajo diferentes motivaciones en y alrededor del videojuego.

Esta información da cuenta del reconocimiento del individuo, en otras formas y escenarios. Algunos han cuestionan, adoptan o reproducen información obtenida en este medio a sus propios contextos. Los participantes manifiestan que se han interesado en la percepción de quien comparte situaciones locales o cómo se las explican. El participante Latoxo comenta *“Sí, he intercambiado conocimiento cultural digamos, los modismos, hemos hablado de cosas polémicas que pasan en ese país y he dado mi interpretación de cómo se vería eso aquí en mi país México y cómo es que se toma allá”*. La entrevistada Whitehole ha recibido la interpretación de los otros cuando dice *“Con los colombianos nos dicen “Viva la coca” “Viva Pablo Escobar”, que triste, es horrible eso, la verdad a veces eso me da mucha tristeza”*. Con ello, se determina que es un proceso en doble vía en tanto hay nuevas voces e información en movimiento en estos medios.

En este punto se observa que el capital social puede tomar la forma de aprender desde el otro gracias a los lazos formados. La participante Modoky expresa preferir visitar un país desde la percepción del otro *“Sí me gustaría conocer otros lugares y más conocer a esa persona, está muy cool, porque conoces algo más interno, no de forma turística, sino alguien que ya vive ahí, algo muy diferente a solamente turistear”*. Quizás sea de manera explícita en saber algo

específico, el entrevistado les comenta cuando enseñó algunas frases en español a un amigo *“Me decía “oye ¿cómo dices esto? Y ¿esto qué significa? Y me pedía que le enseñara”*. Entonces se hace evidente como se mezcla el capital social bajo diferentes modalidades en forma de información, miradas y nociones.

También hay intercambio de información desde distintas posturas. En el periodo en que se desarrolló el campo, la pandemia del COVID-19 empezaba a expandirse mundialmente. Era común encontrarse en conversaciones donde se discutiera sobre los mecanismos y restricciones con que cada gobierno enfrentaba los primeros contagios. El campo de juego estuvo permeado de opiniones, noticias y referencias de la pandemia. En más de una ocasión se hallaban a jugadores con nombre de invocador haciendo alusión al COVID-19. No obstante, la información también incluía otros temas como opciones de entretenimiento u opiniones al respecto a diversos temas, por ejemplo, alguna producción cinematográfica o series del momento.

Otro factor es el compartir las redes sociales entre jugadores amigos. Los resultados de las encuestas de esta investigación revelaron que las amistades se conectan a través de redes sociales como Facebook (80.3%), WhatsApp (82.2%), Instagram (44.7%) y Twitter (31.6%). Los jugadores señalan que agregar amistades a las redes sociales les permite una impresión diferente acerca de la persona. Estas plataformas proveen datos personales como procedencia, intereses y fotografías. Los entrevistados cuentan que llegan a enterarse sobre su ocupación, gustos, familiares, mientras otros saben información personal como problemas o historias. También se presenta el caso contrario, algunos jugadores son recelosos de la información que comparten y prefieren mantener discreción para mantener su privacidad y su seguridad. Con las redes sociales y el juego, se relaciona la copresencia y la práctica lúdica, que han logrado que sujetos estén en contacto, intercambien información, formen y cultiven amistades.

El sentido de pertenencia tiene sus aristas en este caso etnográfico. En el plano virtual no es explícito el sentido de pertenecer a un grupo más grande, los participantes acceden a contenido oficial y no oficial en sus redes sociales. Es posible que no sientan afiliación a estos grupos y no participen, a pesar de compartir una práctica y el universo del videojuego. No se puede determinar si se sienten integrados a una comunidad por el hecho de compartir una afinidad en la virtualidad, ya que ninguno de los participantes expresó alguna actividad diferente a consumir su contenido. Por el contrario, en los eventos presenciales reconocen pertenencia y una potencialidad de conexión en un significado compartido y una afición. Por ello los participantes mencionan la emoción al participar en eventos presenciales, y ser testigos y participes de la euforia y la diversión de la gente al juntarse por el videojuego.

La reciprocidad difusa con la comunidad también emerge en este caso. Una prueba definitiva es el mecanismo con que se desarrolló la encuesta. La implementación de la encuesta permitió dar cuenta de la capacidad de las redes de amistades. Se habían proyectado para la población que cobija el servidor de LAN, y por medio de la estrategia bola de nieve con los contactos cercanos, fueron revelando sus lazos de amistades. Los participantes colaboraron para responder las encuestas sin algún tipo de incentivo o previo interés en la investigación. Otra posible perspectiva de la reciprocidad difusa es el apoyo a eventos en los e-sports. La participación en streaming o en la presencialidad son parte fundamental del reconocimiento como deporte y funciona directamente en fortalecer la comunidad, en tanto los patrocinadores son quienes apoyan a las ligas profesionales y los aficionados reciben publicidad en medio del evento.

### 3.3. Vincularse en LoL

Al examinar los lazos fuertes, el soporte emocional se ve en muchas facetas, las principales son la compañía y la confianza entre jugadores. Los participantes mencionan confiar información a algunos amigos y pedir consejos en cuestiones personales. Algunos entrevistados caracterizan las amistades en el videojuego como “importantes”, “muy queridas” y “presentes”. En ocasiones los datos apuntaban a que el soporte emocional es crucial en mantener una amistad, y la compañía resulta expandiéndose a otros medios y escenarios. Los sentimientos asociados a compartir experiencias, confidencias y risas sobresalen en la evidencia. No se trata de saber que el otro está allí, implica las emociones que el amigo genera como el apoyo, el aprecio y el entusiasmo. De esta forma, en el siguiente clip se encuentra que la competencia pueden ser un elemento difícil de afrontar y es aquí donde los vínculos y las actitudes de las amistades entran en escena.

Clip “¡Sigue dándole al nexo! ¡sigue dándole!” (Partida 21 – marzo 4 del 2020)

*Estamos por destruir las torretas que defienden el nexa enemigo, si lo hacemos bien podemos terminar la partida. En ese momento, reviven tres contrincantes que se encargan de derribarnos. Solo queda el toplaner que siendo tanque no logra hacer mucho daño a la estructura, aunque no se rinde, le gritan “¡Sigue dándole al nexa! ¡sigue dándole!” pero entre los rivales restantes lo eliminan. Precisamente viene con prisa nuestro jungla, quien ha tenido una partida frustrante y está intentando ganar a toda costa. Se acerca con el propósito de dar los últimos*

*golpes al nexo y llevarse la victoria. Vemos que entra a la base enemiga a plena vista de los rivales. Le advertimos que se esconda, pero es muy tarde, ya saben que está allí y lo están cazando. Le avisamos que corra, que puede conseguir la victoria si lo ejecuta bien, sin embargo, el enemigo no pierde el tiempo y lo liquida sin que pueda hacer nada, estamos todos entre carcajadas de su pésimo intento de backdoor.*

A pesar de la dificultad de la situación, el apoyo y la jovialidad de los compañeros entran en escena durante la partida. En la tensión que produce este videojuego, muchos optan por ser agresivos en cuanto otros y ellos mismos se equivocan y eso refuerza actitudes negativas y antideportivas, pero la lúdica tiene potencial en que el fracaso no representa una penalidad. En este caso, el entusiasmo de sus compañeros, hacen que la experiencia de jugar sea un tiempo de calidad.

Se observa que los jugadores resignifican estos vínculos en tanto las reconocen como amistades verdaderas. Algunos participantes mencionan los recuerdos que evocan estas relaciones. La entrevistada Modoky destaca compartir el escenario de juego: *“El simple hecho de que jugara y estuviera motivándome era lo que hacía bueno ese momento, no puedo definir ciertas secciones, porque realmente cada juego que estuvo conmigo apoyándome, fueron las experiencias más lindas que he tenido en este videojuego”*. El participante Tonklis expresa que las vivencias con sus amigos sobrepasan el videojuego: *“Hay recuerdos fuera del juego que tengo más presentes que los de “ay les ganamos a tal”, ósea sí pasa y en algunos torneos tengo recuerdos, pero no tan presentes”*. Las encuestas aportan también algunos visos sobre la importancia de tales lazos. Las experiencias positivas que los participantes compartieron principalmente apuntan a los amigos hechos en LoL y a las amistades preexistentes que se mantuvieron gracias a jugar. De esta forma, los momentos junto a sus amigos jugadores enriquecen y en algunos casos fundamentan la experiencia de juego.

Aquellos que tuvieron la oportunidad de desvirtualizar amistades, mencionan que fue un momento especial, aunque no lo determinan imprescindible para forjar vínculos fuertes. En dos casos se presentaron relaciones de pareja que se nutrieron en ambos contextos. Estos lazos llegan a adquirir tanta importancia que la presencialidad y la virtualidad no representan ningún tipo de discontinuos, por lo que los vínculos en LoL se alimentan de recuerdos valiosos en cuanto se comparten fuera y dentro de la plataforma.

El juego ha tenido un rol clave en mantener amistades anteriores a él. Los entrevistados expresan que la actividad de jugar alimenta las relaciones de forma que hay un lugar de encuentro y una actividad que compartir. Debido a ocupaciones, distancias y disponibilidad otros escenarios no son llamativos o accesibles para el encuentro. El entrevistado Iles manifiesta *“Me ha ayudado a mantener amistades, siento que no hablaríamos tanto de no ser por el juego, es como un punto mutuo donde podemos concordar y pasar tiempo [...] tener este medio en común”*. Es así que algunos participantes relacionan el significado del videojuego en la experiencia junto con sus amistades. Otro punto interesante en la virtualidad es sentirse incluido. En el caso de las partidas que se desarrollen entre grupos de amigos, podría ser una forma de que las personas sientan que los tienen en cuenta a la hora de jugar o esperan a su llegada para jugar juntos.

El acceso a recursos limitados se puede determinar en dos situaciones. La primera es quienes se proponen conocer las amistades lejanas e invierten dinero en tal proyecto, los participantes destacan el esfuerzo para encontrarse y poder conocerse en persona. Otra forma es la solidaridad frente a una situación, se puede evidenciar cuando jugadores enfrentan a quienes molestan a un amigo durante las partidas, por ejemplo, algunas jugadoras expresaron enfrentar a los individuos que acosaban a las jugadoras, respondiendo a sus ofensas o perdiendo la partida a costa de recibir un reporte y una posible penalización. La alianza entre mujeres es interesante ya que, en un medio masculino, las jugadoras pueden crear lazos que sirvan de apoyo y defensa contra el acoso o la agresividad que puedan presenciar. Otro punto llamativo es que todas las encuestadas respondieron crear vínculos importantes con compañeras jugadoras y un deseo de conocerlas en persona.

Acerca de los dos últimos criterios del capital social en los vínculos, la evidencia no permitió encontrar correlaciones. La capacidad de movilizar solidaridad es compleja, tal como Williams (2006) reconoce. Si se consideran grupos grandes son los lazos débiles los que entran en escena. También puede considerarse como un círculo cercano con lazos fuertes y el poder que tienen los miembros de convencer a otros a ayudar o pelear por una causa o por alguien. En este caso los datos no dieron cuenta de este proceso. Con respecto al antagonismo del grupo, no se reconoce que haya este tipo de encuentros entre colectividades, porque la pertenencia a estas comunidades no es exclusiva, es decir, entrar o salir de ellas se hace basado en el interés, son accesibles y se transforman rápidamente. Es por esto que no emergen - de forma explícita al menos- hostilidades o desconfianza en quien no tiene tal afinidad.

### 3.4. Discusiones y conclusiones

En el recorrido del capítulo se encontró que las uniones entre jugadores generan capital social bajo los dos contextos. Es claro que gracias a la red de amistades es posible contar y acceder a beneficios de diversa índole. Con la evidencia se observa que el capital social está en constante movimiento entre *conectarse* y *vincularse*, que se transforma y muta en diferentes formas, desde el videojuego hasta la presencialidad. Los datos reflejan que el campo de juego es un escenario más donde nacen y se congregan los espacios de amistades y de relacionamiento.

Se contempla las consecuencias que tiene un jugador al hacer conexiones fuera de su rango local. Se asume que los sujetos delimitan sus círculos sociales a ciertos márgenes y espacios, sin embargo, los datos indican que estas barreras se han desdibujado bajo la bandera de la afición al videojuego. Es así que existe un punto de encuentro que resulta ser un universo amplio formando una comunidad mundial. Bien puede tratarse de un momento pasajero o de una parte importante de la vida, la participación en los videojuegos y en especial en LoL comienza a dejar una marca en las subjetividades. Quien aprende y se relaciona con el contenido y la práctica, resulta permeado de interacciones, lenguaje, actitudes e historias. Entonces se tiene un grupo de personas que están recibiendo y adaptando información, percepciones, comportamientos y sociabilidades que vienen desde la actividad lúdica compartida.

En perspectiva, se puede ver que este proceso nace desde el acceso a las TICs. Una situación análoga entre grupos diferentes sería en condiciones definidas. Por ello se observa un campo parcialmente ilimitado de interacción gracias a la red y el videojuego, que resulta siendo un escenario de posibilidad. Un tema llamativo de análisis es la copresencia, las personas están al rango de un mensaje de texto, gracias a que, por diferentes medios pueden comunicarse. Esto es una clara diferencia de las dinámicas tradicionales de formar y mantener amistades, y distan más de las formas anteriores de pertenecer a una comunidad. Los puntos de encuentro son múltiples, las experiencias que se pueden compartir son diversas y novedosas, y pueden ser simultáneas independiente de la localización de las personas.

La investigación sobre el capital social en videojuegos online es extensa por lo que se traen algunos estudios de forma que sean comparativos a este caso etnográfico. La exploración del capital social en la virtualidad ha abarcado en su mayoría las redes sociales y por ello es pertinente diferenciarlos del videojuego, ya que estos concentran otro tipo de actividades y propósitos además del componente social. Para discutir el capital social en los videojuegos se

exploran trabajos académicos en diferentes contextos lúdicos, para luego considerar las implicaciones de un entramado de relaciones en que los sujetos participan.

Diferentes autores concuerdan en que los videojuegos son espacios de sociabilidad que generan capital social principalmente por medio de *conectarse* (Delamere,2011; Loayza, 2011; Meng et al, 2015; Zhong,2011). Por ello, los jugadores tienen acceso a personas con diferentes orígenes y amplían sus redes de amistades, reciben nuevos puntos de vista y de información, y de una manera difusa, conocen una comunidad afín. Sobre el capital social en *vincularse*, Meng et al (2015) comentan que los resultados no son determinantes, algunas investigaciones confirman que existen limitantes o al menos no funcionan de forma análoga a los vínculos offline. Otras posturas afirman que es posible tal relación bajo diferentes formas de interacción online y offline. Debido a esto, se retoman autores que aborden ambos tipos de capital social en los videojuegos.

Meng, et al (2015) proponen comprender la acumulación de capital social a través de las relaciones que existen entre individuos juntos en League of Legends y los canales de comunicación que comparten. Estas relaciones se distinguen en tres categorías: familiares, amigos preexistentes en la presencialidad y amigos online hechos en el videojuego. Dentro de sus resultados encuentran relación entre mayor cantidad de canales y aumento en el capital social, al conocer nuevas personas y mantener viejas amistades. Apuntan a que el videojuego sirve como medio dentro de las múltiples opciones de comunicación. Otro punto clave es jugar como forma de cultivar las relaciones existentes. Los autores encontraron una correlación positiva entre la frecuencia de jugar y *vincularse* con amistades preexistentes, distinto a los resultados entre familiares y amigos hechos en el juego.

De la investigación de Meng et al (2015) aparecen semejanzas y puntos de discusión. Los autores observan que no hay una relación importante entre la frecuencia de jugar y vincularse entre amigos online, por lo que argumentan que las dinámicas del juego y la ausencia de un mundo persistente sean la razón de que no se formalicen lazos fuertes en actividades comunales prolongadas. En este trabajo se comparte que las amistades no se mantienen únicamente en la actividad lúdica, sin embargo, casi todos los participantes de esta investigación han generado *vínculos* considerables y han sido cultivados constantemente en y alrededor el juego, a la par que, en otros canales de comunicación, tal como los autores reconocen claves en aumentar el capital social y en vincularse. Los datos de Meng et al (2015) se diferencian a esta investigación porque el análisis estadístico es la fuente principal de sus observaciones. En este caso, la escala menor y de carácter cualitativo presentan estas discrepancias. También puede considerarse que

a la fecha se presenta una convergencia de medios mayor por lo que la conectividad y la copresencia tengan mayor efecto en *vincularse*.

Similar al trabajo anterior, Perry, Drachen, Kearney, Kriglstein, Nacke, Sifa, Wallner y Johnson (2018) examinan el capital social en videojuegos online bajo el tipo de compañeros de juego con que se desarrolle. Sus categorías son amigos en la vida real, extraños y amigos online. Sus resultados demuestran que los extraños se relacionan con *conectarse*, generando nuevas uniones entre individuos; los amigos en vida real se asocian con *vincularse*, demostrando apoyo relevante y soporte emocional; y los amigos online con ambas formas del capital social. Los autores expresan que pasar tiempo con las amistades en los videojuegos puede derivar en mejores conexiones sociales y mayor confianza e intimidad en entornos virtuales y presenciales.

Lo que se determina en comparación con el trabajo de Perry et al (2018) es que existe la distinción entre con quiénes se juega y el tipo de capital social generado. No era el propósito de esta investigación determinar tales diferencias, inclusive los entrevistados se refieren tanto amistades preexistentes como hechas en el videojuego indistintamente. Sin embargo, emerge el papel de LoL en reunir amistades anteriores al videojuego y tener experiencias memorables con estos amigos. Otro proceso que manifestaron los datos fue la transformación de extraños a amigos online dando cuenta del capital social que transita, pues entre los amigos online llega a presentarse el apoyo emocional y confianza, y en algunos casos, la desvirtualización.

Otro estudio que busca comprender los lazos en los videojuegos enfocado en Latinoamérica es el trabajo de Loayza (2011). La investigación del autor se basó en los videojuegos Halo 3, Halo ODST y Halo Reach<sup>17</sup>. Desde allí, concluyó que la virtualidad permite ampliar las redes de amistades en el caso local e internacional, pero el tipo de alcance extenso no permite profundidad por la inmediatez, fugacidad, conveniencia, poco compromiso e impersonalidad que tienen efecto adverso en formar relaciones significativas. Además, pudo comprobar que las redes de amistades entre latinos se construyen por medio del idioma y los puntos en común, llegando inclusive a formar sus propias comunidades online. Repara en que las interacciones entre partidas son rápidas y habría conexión mientras encuentren una afinidad por lo que entren en contacto agregándose a su lista de amigos. Aparte, acota que la información

---

<sup>17</sup> Halo es una franquicia de videojuegos cuya trama se centra en una guerra interestelar entre humanos y alienígenas. El jugador maneja un soldado humano biológicamente mejorado guiado por una inteligencia artificial. Halo fue pionero en lograr gran acogida del juego online en consolas. En este formato online, los individuos entran en partidas donde se enfrentan en combate dos equipos.

personal se mantiene en un segundo plano pues, los temas por fuera del videojuego no tienen mayor relevancia.

Respecto al trabajo de Loayza (2011), se reitera en la importancia de los mecanismos en que el videojuego permite la interacción. El videojuego del caso anterior también cuenta con canales de comunicación, pero a diferencia de LoL, no cuenta con ritmos lentos dentro de partidas o momentos de espera donde conversen los jugadores, lo que limita los espacios de contacto y la capacidad de conectarse. Ahora hay que plantear las formas de conexión, sea por lista de amigos, de invitación a nuevas partidas o las redes sociales en videojuegos como Halo. Aun así, es posible que se formen lazos fuertes, que quedan fuera del alcance de campo de juego, ya que el investigador comenta que se hacen comunidades latinas y foros en español, lo que podría ser escenario de sociabilidad.

Trepte, Reinecke y Juechems (2012) explican que la formación de amistades puede verse afectada por la proximidad física (espacial), la proximidad social (disponibilidad) y la familiaridad. Por ello, toman los videojuegos online como accesibles y disponibles pero carentes de proximidad espacial. Esto sería el principal obstáculo en desarrollar lazos fuertes en la virtualidad, a lo que sugieren que desvirtualizar tales lazos sería un paso esencial en fortalecerlos. Para estudiar estos puntos, se basan en el análisis estadístico de la correlación entre los tres criterios de la formación de amistades y el apoyo social en el contexto offline. De allí concluyen que la proximidad física, social y la familiaridad presente en los videojuegos están enlazados con el apoyo social en forma de información, ayuda tangible o soporte emocional.

En contraste en el caso de LoL, los participantes señalan que anhelan desvirtualizar algunas amistades, no obstante, no significa que sus amistades online sean menos significativas o que sus amistades preexistentes mantenidas en la virtualidad son de menor valor. Desvirtualizar implica darle materialidad al otro, con quien ya se tiene un vínculo definido y cultivado. Los datos demuestran que quienes desean conocer o han conocido en presencialidad a sus amigos online tienen formado una imagen que puede cambiar al verse cara a cara, pero que a grandes rasgos su personalidad y concepto se mantiene. En referencia al trabajo de Trepte et al (2012) se observa en los datos de esta investigación que es posible adquirir apoyo social por la proximidad social y la familiaridad, ambos posibles en la virtualidad y con el capital al *vincularse*. No se encuentra que la proximidad física sea un impedimento fundamental en crear vínculos importantes, desde que los participantes reconocen vínculos valiosos con sus amistades virtuales. Esta diferencia puede que sea porque el medio virtual ha entrado dentro de las dinámicas de relacionamiento y amistad en la actualidad.

Recordando el caso de Delamere (2011) en Second Life, su caso demuestra que reúne capital social mediante las relaciones entre los integrantes del grupo con discapacidades. La autora identifica que el capital social es crucial en la formación y mantenimiento de comunidades. La tecnología digital expresó ser lugar de oportunidades, de información, de sociabilidad y comunicación para los jugadores con discapacidades, al igual que, generó aprendizajes, superación y apoyo. Su ejemplo demostró que las redes de amistades en la plataforma de Second Life han construido mecanismos de colaboración, confianza y coordinación, incluyendo actividades informativas, de formación, eventos, seminarios, estímulo y desarrollo de habilidades.

En referencia al trabajo anterior, igualmente se evidencia el capital social en las formas de asociación en LoL de los participantes. Sobre *conectarse* se observa que los entrevistados se encuentran en constante interacción e intercambio de información, aprendizajes, curiosidad, opiniones. En el caso de *víncularse* se advierten semejanzas en tanto los participantes reconocen apoyo y confianza en sus amigos jugadores, reflejan sentirse incluidos dentro de un grupo cercano durante su tiempo de juego y algunos jugadores destacan la familiaridad y cercanía con sus amigos online.

Considerando los efectos y cambios que se producen en los sujetos al entrar en esta práctica y hacer estos lazos, se abordan temas de subjetividad y comunidad. Esta discusión incluye componentes del capital social, ya que el cambio de perspectiva y pertenecer a grupos mayores hacen mella en el individuo. Estos elementos dan cuenta de un proceso particular que permite la virtualidad de los videojuegos y que tienen impacto en las formas de ser y estar de los jugadores. Para ahondar en el tema se traen estudios de Muriel y Crawford (2018), Pearce y Artemesia (2011) y Scholters, Van Hout y Van Koppen (2016).

Pearce y Artemesia (2011) se concentra en entender los procesos contemporáneos de formación de identidad basándose en el caso del videojuego Uru<sup>18</sup>. Denominado diáspora Uru, los usuarios de este videojuego en línea clausurado, migraron a otras plataformas y mundos virtuales a recrear el escenario de Uru. La particularidad de este caso está en la caracterización de los jugadores como *refugiados*, ya que perdieron su tierra natal y se desplazan entre lugares virtuales para adaptarse y reconstruir su territorio. La autora estudia este desarrollo encontrando varias pistas en la historia del videojuego, el estilo de juego y sus jugadores. De esta

---

<sup>18</sup> *Uru: Ages Beyond Myst* es un videojuego que combina elementos de la cultura steampunk, influencias de la Biblia e iconografía y cultura de nativo americanos. Cuenta con un universo extenso dividido por libros que representan submundos donde los personajes son una raza humanoide. Fue la única versión online del videojuego y los acertijos se solucionaban en equipo, era en 3D por lo que los mundos eran navegables y habitables.

investigación, manifiesta que el vínculo entre identidad, comunidad y lugar es más complejo, mucho antes de la llegada de las TICs. Lo que está presenciando es una transformación de filiación frente a la globalización y las redes, en base a las afinidades, experiencias y lugares compartidos –virtuales o no– como respuesta al cambio de los mecanismos habituales de formación de identidades causado por una realidad globalizada.

En el caso de League of Legends, la identidad y la pertenencia no está a simple vista. Hay momentos de fuerte cohesión en eventos virtuales y presenciales, sobre todo en la escena competitiva. Mientras en otros, los grupos son dispersos y se mantienen en pequeñas comunidades. Una posibilidad de asociación e identidad se presenta en la afinidad y el disfrute con el otro, referencias en el lenguaje y lógicas de un juego, más allá que con un lugar físico. Entonces se plantea que la comunidad de LoL se asume como una comunidad virtual a partir de intereses comunes, por lo que sus integrantes se relacionan y adoptan una identidad en referencia a ellas, aunque esto resulta en un punto de análisis diferente porque no funcionan como una comunidad tradicional.

Por ello, Muriel y Crawford (2018) exploran el proceso de formación de identidad a través de los videojuegos en relación con los jugadores y la identidad *gamer*. Tomando la identidad como aquello que define al sujeto y que lo asemeja o diferencia individual y colectivamente, advierten el papel que tiene la sociedad de consumo y lo determinante que es en el individuo. Es así que la identidad será flexible y circula por medio de preferencias de consumo. Entonces pertenecer a una comunidad *gamer* hace referencia al consumo de videojuegos. La identidad *gamer* resulta en construcciones fluidas y cambiantes, los sujetos pueden asumirla o rechazarla bajo los mismos preceptos de consumo, práctica y significado. Dentro de las pautas de tal identidad se encuentra la dedicación y la pasión hacia el videojuego al igual que el auto reconocimiento, aunque dentro de su caracterización existen límites difusos y contradictorios por lo que no logra ser determinante.

Considerando los argumentos de Muriel y Crawford (2018), se pueden evaluar en contraste la práctica y el consumo de videojuegos de los participantes. Aunque la identidad *gamer* no es investigada explícitamente, debe tenerse en cuenta que las experiencias en los videojuegos online, la tecnología y el entretenimiento tienen impacto en las subjetividades de los individuos. Entonces desde las encuestas hechas para esta investigación, resulta que en general los jugadores consumen diferentes videojuegos y desde tiempo atrás reconocen la actividad de jugar LoL. Al preguntar sobre el papel del juego, emergen significados, representaciones, amistades y experiencias. De frente al capital social es claro que el contacto con el otro y el consumo de los

videojuegos, cambia el espectro de la mirada y la forma como se entiende el mundo propio, en otras palabras, entran en una práctica socio técnica, en una transformación de conocer e interpretar, que se expresa en su forma de ser y estar en un medio tecnológico.

Visto de otro modo, la formación de identidad en la actualidad no está restringida a elementos estáticos. Arcila (2008) comenta que los sujetos no asumen su identidad únicamente a los componentes sociales dados, su identidad debe comprenderse como dinámica y fluida. Otro aporte lo hace Caudill (2015) al explicar que la identidad se conformaría en un conjunto de experiencias compartidas, por lo que, señala que cambios en los hábitos, el lenguaje, los intereses, las amistades y el tiempo de ocio generados al jugar videojuegos online, construyen la identidad del sujeto. Por la misma línea, Falcão y Ribeiro (2011) complementan que el carácter de experiencia de los videojuegos online en cuanto a inmersión, presencia, práctica y actividad social tiene la capacidad de cambiar subjetividades. De acuerdo con los anteriores autores, la construcción de la identidad contemporánea no se puede asociar únicamente con la nacionalidad, el género, la edad, sino que también incluye las preferencias, el consumo y las prácticas, que entra en juego en cuanto el individuo hace el ejercicio auto reflexivo al determinarse a sí mismo, en conjunto con ser reconocidos y validados por el otro.

Una forma de examinarlo es por las formas en que encuentran correspondencia entre lo individual con la comunidad. Es así que Scholters et al (2016) se preguntan sobre el sentido de pertenencia e identidad en la virtualidad tomando el caso en League of Legends, como punto de encuentro e interacción. Los investigadores estudiaron equipos formados en cada partida y encontraron diferencias en los equipos prediseñados, es decir, jugadores se reúnen en una sala de espera antes de la partida, a los equipos formados aleatoriamente, quienes son emparejados con jugadores desconocidos. Sus resultados exhiben que los jugadores que juegan con equipo prediseñado tienen mayor sentido de pertenencia a los que juegan solos.

Del trabajo de Scholters et al (2016) se puede encontrar que el sentido de pertenencia se puede generar por medio de una práctica compartida continua. Esto es que jugadores conocidos repitan la acción y desde allí produzcan formas de asociarse con el otro. Desde la evidencia se determina que las partidas usualmente se desarrollan entre varios jugadores que se conocen previamente, en la presencialidad y en el videojuego. Además, se observa que suelen referirse al videojuego como forma de encontrarse con otros jugadores, entonces es la manera de pertenecer a un grupo de amigos cuya actividad principal es jugar LoL. Al tener en cuenta que la comunidad puede darse en pequeños grupos, el sentido de pertenencia puede estimarse en que reconocen momentos especiales o importantes con quienes tienen una práctica compartida.

Se puede concluir que los lazos forjados alrededor y dentro del videojuego tienen efectos concretos. Al examinar los datos se encuentra que el capital social expresa en las uniones formadas por los jugadores formas de acceso a información, conocimiento, perspectivas, y otras uniones se fortalecen hasta a brindar apoyo y confianza de calidad. Se advierte que estas dinámicas en la práctica lúdica social tienen efecto en el ser de los individuos por lo que las subjetividades también hacen parte de la discusión. El capital social se extiende sobre fronteras y depende de la experiencia compartida y reconocida con el otro, estas redes se cultivan o deterioran, y en algunos casos, persisten y son trasladadas fuera del campo de juego en la dimensión virtual y material.

## Capítulo 4 GG WP: Reflexiones finales

Este capítulo retoma las principales conclusiones de este recorrido, resaltando las cuestiones que atraviesan esta investigación. Se inicia abordando el tema de la virtualidad y la materialidad y su articulación en el proceso investigativo. Luego, se dirige hacia el género y las dinámicas que se desarrollan en este caso etnográfico. Después, se exponen las situaciones y los retos que propuso esta ruta de investigación. Por último, se retoman las potencialidades y oportunidades que existen en la virtualidad y los videojuegos desde el marco de la antropología. De esta manera se trae evidencia de las entrevistas, las encuestas y las partidas, para ser analizados las cuestiones antes mencionadas y ser puestas en discusión con aportes y trabajos académicos centrados en estudiar estos temas.

### 4.1. La sociabilidad en medio de la virtualidad y presencialidad

Retomando el trabajo en el uso de las tecnologías en Colombia de Arango Forero, Bringué Sala y Sádaba Chalezquer (2010), se encuentra el criterio *heavy users*, como los usuarios que están más de dos horas en internet en cualquier actividad. Luego de la pandemia del COVID-19, es claro que la vida en la virtualidad ha superado este trecho. Galeano (2021) comparte el informe digital de *We Are Social y Hootsuit* para el 2021 donde muestra que hay 4 660 millones de usuarios de internet. No solo se trata de la actividad económica, informativa y tecnológica, la vida social contemporánea se transformó abruptamente. Aunque no es un proceso reciente ni desconocido, los efectos de la pandemia aceleraron y exaltaron estas dinámicas a una escala superior a cualquier otro momento. Desde allí se plantea que la interrelación entre el videojuego y la virtualidad son una expresión de las realidades actuales, de la construcción de subjetividades y colectivos, y tienen incidencia en los modos de relacionarse con la alteridad.

Los datos apuntan a que la virtualidad es un campo de acción en las relaciones interpersonales. Allí se conocen y se cultivan amistades que llegan a tener gran relevancia, donde la presencialidad resulta siendo paralela y en algunos casos complementaria. Que las relaciones puedan darse de esta manera no es nueva ni exclusiva de los videojuegos, aunque sí es una forma que surge en la práctica compartida. Las implicaciones de esta forma de sociabilidad en este caso reflejan que son modos de acumulación de capital social, desde ampliar la red de amistades a cultivar relaciones en un medio en común. Como se ha visto, las amistades

anteriores al videojuego también habitan la virtualidad, a la par que, las amistades online pueden convertirse en presenciales cuando los medios y condiciones lo permiten. Estas últimas suelen ser de confianza a lo que los jugadores expresan conocerse a un nivel más personal antes de desvirtualizarse. Es así que existe un constante tránsito entre ambos contextos.

También se encuentra quienes se cuestionan sobre la sociabilidad en los medios virtuales. Williams (2006) empieza la discusión cuando argumenta que investigaciones en internet demuestran que las amistades se ven complementadas en vez de suplantadas por el nuevo medio. Asimismo, los trabajos consultados por el autor evidencian nuevas formas de participación política, de organización, de apoyo y de compartir ideas, incluyendo escenarios virtuales y presenciales. Los detractores de estos resultados mencionan que hay un enfoque desmedidamente optimista, análisis inapropiados y parcialidades en cuanto a edad, educación e ingresos de las poblaciones participantes. Otros reclaman que la red estaría condenando al aislamiento porque su uso estaría restando tiempo a actividades sociales *offline*. El autor señala que estas posturas no consideran las diferencias sobre aspectos como la agencia existente entre los medios de comunicación tradicionales y el internet, y los propósitos a los que sirven las tecnologías y la sociabilidad en línea –nueva y extendida de realidad presencial–.

La copresencia resulta crítica a la hora de plantearse la sociabilidad en línea. La copresencia en términos de la virtualidad se define como el estar con otros en un lugar digital, aun estando en un lugar físico distinto (López-De Anda, 2011). Es así que la virtualidad resulta en la forma de estar conectado y al alcance de los otros para interactuar. Desde Meng et al (2015) se deduce que la copresencia es vital en la sociabilidad ya que, a mayor cantidad de canales disponibles, más posibilidades de mantener y nutrir amistades. Se observa que este proceso también está presente en los participantes de esta investigación. Como lo revela los resultados de la encuesta en este trabajo, las redes sociales Facebook y WhatsApp son predominantes entre los jugadores participantes, y desde las entrevistas se encuentra que las redes sociales también las reconocen como opción para comunicarse por fuera del juego. Aunque los datos no se enfocaron en encontrar la relación de los medios con la formación de vínculos, ofrecen una perspectiva de esta conectividad constante entre las amistades. Por ello se advierte que la virtualidad y la copresencia se articulan constantemente en la sociabilidad.

El caso etnográfico de LoL expone movimientos entre lo virtual y lo material. El videojuego se convierte en una manifestación de la forma en que estos medios se comunican y se alimentan entre ellos, porque demuestra que desde una base digital se presentan intersticios donde lo virtual y lo material toman parte. Es pertinente recordar que las encuestas realizadas en este trabajo

reflejan que los jugadores son principalmente jóvenes, hecho que da visos sobre los modos en que opera la sociabilidad contemporánea, y con una mirada amplia, refleja el ritmo de la vida social frente a la tecnología.

Es para tener en cuenta que la virtualidad y la materialidad previamente se han presentado en oposiciones. Sin embargo, discusiones anteriores muestran interrelaciones y constante movimiento entre ambas (Taylor,2006). Con LoL como medio, los participantes reconocen la fluidez de su persona dentro y fuera del juego. La entrevistada Whitehole indica que *“Tal cual como juego LoL, soy en mi vida cotidiana”*. Otros jugadores encuentran diferencias debido a que es una actividad lúdica, por ejemplo, la entrevistada Modoky menciona cuando otros jugadores le criticaban en el juego y en persona no hacían comentario alguno *“Es un momento competitivo [...] así como me comporto en el juego me comporto en la vida real [...] entonces aquí conoces ambos lados de la moneda [...] te haces un criterio más amplio al conocer gente de esa forma”*. Sus aportes señalan que hay una continuidad de la persona en los contextos, sin embargo, se revelan otras formas de ser en una práctica en la virtualidad, no necesariamente opuestas o contradictorias, sino que le dan forma al compuesto que hace una identidad.

En perspectiva con el caso etnográfico, sus dinámicas adaptan los dos contextos pues no solo se trata de la actividad de jugar, hay protagonismo de la materialidad en eventos competitivos y de comunidad. El videojuego cuenta con estrategias en que los contextos se acoplan. Como se presenta en la evidencia la mitad de los encuestados ha asistido a eventos presenciales. Al sopesar las razones por la que la otra mitad no participa en escenarios emergen cuestiones sobre relación virtualidad – materialidad. Es para considerar que un elemento clave es la disponibilidad, es decir, que haya oportunidades como eventos y que la persona cuente con los medios para asistir. Por esto algunos entrevistados mencionan que desean involucrarse en estas actividades, pero la oferta ni el tiempo le son adecuados. Otro elemento importante es la motivación, dentro de los participantes hay quienes son categóricos al trazar límites entre ambos espacios para mantener su privacidad y seguridad lo que devela que no es una transición inmediata o simple.

En vista de que se genere la confianza, aquellos que han compartido en otros medios comentan las medidas de seguridad que toman. La participante Mereoleona explica sobre agregar a sus redes sociales *“Primero se debe formar un vínculo claro, nunca lo hago con gente random que no conozca primero bien”*. Esto también aplica en la presencialidad pues la jugadora Modoky comenta sobre empezar a conocer a una persona *“Ves sus fotografías, al menos ves con quien estas entablando conversación, para ver si esa persona es auténtica o es un fake en la vida real, puede ser un ladronzuelo de órganos o ladronzuela de órganos”*. La encuesta en este

trabajo demostró resultados variados en conocer en la presencialidad. Dentro de los resultados aparece que más de la mitad (53.9) conoce entre 1 a 10 amigos presencialmente y otra porción de participantes conoce a más de 10 (36.8%). Estos datos pueden ser indicio de las amistades previas al videojuego que luego comparten en la virtualidad, aparte de las amistades desvirtualizadas. Se podría deducir que respecto a conocer en la virtualidad existen mecanismos con los que se ponen a prueba los jugadores antes de crear cualquier lazo.

De lo anterior se puede reparar en el vaivén constante entre virtualidad y presencialidad que compromete la sociabilidad en los videojuegos en línea. Las mecánicas de los videojuegos comprometen acciones colectivas (Taylor,2006) y la sociabilidad depende también de los propósitos del jugador (Zhong,2011). En otras palabras, si propone dinámicas cooperativas, posiblemente permita la comunicación entre jugadores. Aquellos que generen formas de organización o contacto con algún objetivo, y que encuentren motivación para interactuar con el otro, promueve el posible desarrollo de las amistades en el contexto presencial. Como lo expresa Ramirez (2018), estudios demuestran que entre el 56% y el 60% de jugadores hacen amistades en línea que luego llegan a conocer *offline*. Para profundizar sobre este movimiento entre el contexto material y el virtual en videojuegos online, se retoman las investigaciones de Jansz y Martens (2005), de Taylor (2006) y Boellstorff (2008).

El trabajo de Jansz y Martens (2005) hace un estudio en el evento presencial Campzone2. Su principal enfoque fue encontrar las motivaciones a involucrarse en este tipo de eventos, ya que con el internet y el acceso a la tecnología pueden jugar desde sus hogares. Allí encontraron que las tres razones sobresalientes para asistir eran el contacto social, intercambio de noticias y novedades en videojuegos, y la competencia. Una comparación interesante que hacen los autores es con la actividad de escuchar música, pues tiene su escenario personal, al igual que su participación colectiva en conciertos y fiestas.

Otro ejemplo es el trabajo de Taylor (2006) también cuenta con un escenario presencial basado en el evento Fan Faire. Desde allí reconoce este constante tránsito entre lo virtual y lo real en tanto se confunden ambos espacios. En el evento, era común llamarse por el nombre de sus avatares y conversar sobre relatos y temas relacionados con el videojuego, aunque también compartían historias sobre ellos mismos. La autora hace hincapié en que estos espacios no solo tratan de personas hablando, se trata de asociaciones complejas y continuas. Los sucesos en el campo virtual son tan reales como los del presencial y las relaciones están dentro y fuera del juego, en la virtualidad y en la materialidad, extendiéndose o desvaneciéndose en constante cambio. Al discutir sobre las amistades desvirtualizadas, Taylor (2006) comenta que los

videojuegos presentan un escenario con nuevas posibilidades y distintas limitaciones a los tradicionales donde se articula la formación de amistades y vínculos.

Otra aproximación la hace Boellstorff (2008) en el mundo virtual de SL. El autor propone estudiar lo virtual como medio en sí mismo. No como un ente separado de la vida real pero tampoco como un subsidiario de la presencialidad. Así explica que la relación virtualidad – material no se trata solo de reproducción o representación, existe una transformación de lo precedente a un nuevo medio, es un proceso de creación. Ahora bien, no es pertinente adoptar la postura en que la virtualidad y la materialidad se están combinando, ni uno es vía o camino para el otro. El autor es enfático en que hay procesos únicos en la virtualidad y que por esta razón hay fenómenos profundamente contextuales y constantemente cambiantes. Desde allí que el autor apela a que la sociabilidad en línea no puede ser explicada bajo los mismos mecanismos que en la presencialidad. No que esto signifique que hay que desechar las conexiones con el mundo presencial, lo que implica es ver como se presentan y resignifican en el territorio virtual.

De este recorrido es manifiesto que el videojuego online, y en forma amplia, la virtualidad son modos de ser y estar en el mundo. Es así que la intermediación tecnológica hace parte de la creación de subjetividades, de patrones y prácticas que reconfiguran sociedades. Es visible que la sociabilidad está entrelazada en los dos contextos bajo unas condiciones particulares que brinda la tecnología. Los casos anteriores permiten apreciar el complejo que existe entre la virtualidad y la materialidad en una situación como la actividad del juego, de encontrar sujetos con quienes compartir aficiones y establecer nuevos contactos, bien sean virtuales o presenciales, o participar en una acción conjunta con amistades previas. La práctica lúdica online es una de estas actividades en las que hay emociones y pasiones que se pueden desarrollar en espacios privados, que a su vez tienen valor distintivo en los escenarios públicos. En perspectiva, LoL resulta un campo de juego que permite que los dos contextos se traslapen y es en esta imbricación que se busca comprender los mecanismos en que la sociabilidad opera en la actualidad. Como lo explica Taylor (2006), los videojuegos como espacios de sociabilidad están adaptando y reestructurando los escenarios de la vida social.

#### **4.2. Género y LoL**

El género emerge en diversas formas en este entorno. Los datos en entrevistas y encuestas realizadas en este trabajo muestran que en cuanto se reconocen mujeres en el campo

de juego, pueden ser molestadas y acosadas. Un momento crítico fue la participación al evento Comic Con durante la competencia libre entre aficionados, se pudo captar que la participación de jugadoras fue escasa. Desde aquí surgieron dudas acerca de la participación de las mujeres en este escenario lúdico, por lo que se propuso añadir a las herramientas propuestas nuevos criterios para vislumbrar cómo operan y se articulan las estructuras de género. Este proceso demandó un acercamiento a las investigaciones de género en los videojuegos online para dilucidar el panorama.

Consalvo (2012) resume los estudios de género en los videojuegos en tres grandes campos: en el contenido, en las actividades y en los intereses. La primera aproximación estudia temas y representaciones de las mujeres. Se encontró que los personajes femeninos son hipersexualizados y con frecuencia están en apuros, además los protagonistas también exaltan ideales físicos masculinos. Posteriormente, las investigaciones se enfocaron en la agencia, en la capacidad para construir sus avatares, y la aparición de personajes femeninos con poder, lo que abrió campos de acción para nuevos personajes. La última rama trata con la experiencia y preferencias de las jugadoras. Algunos determinan que no hay interés en videojuegos con violencia y competencia, mientras nuevos estudios demuestran inclinación hacia estos géneros, ya que también disfrutan del reto y la mejora en sus habilidades. Además, han sustentado que el atractivo social de los videojuegos no es exclusivo a las jugadoras pues han probado que los jugadores en general suelen socializar en los videojuegos. Consalvo (2012) menciona factores clave que con frecuencia pasan inadvertidos como la reciente participación femenina en estos escenarios, edades en que las jugadoras incursionan en la tecnología y tiempos disponibles para el ocio.

Enfocado en este caso, los datos reflejan una situación diferencial para las participantes. Los resultados de la encuesta en esta investigación arrojaron que el 10.5% de los participantes eran mujeres. El 60.5 % de los encuestados respondieron conocer entre a 1 a 5 jugadoras, el 15.8 % cuentan con 5 a 10 jugadoras, mientras el 4% tiene más de 20 jugadoras entre su lista de amigos. Teniendo en cuenta que la mayoría de participantes (68.5%) cuenta con un rango de 30 a 100 contactos en su lista de amigos en LoL, se observa que la proporción de jugadoras en sus contactos es menor respecto al resto de jugadores. Se encuentra así una mayoría de jugadores respecto a jugadoras. Otro aspecto de vital importancia es que todas las participantes de las entrevistas y encuestas han sido molestadas. Se identifica que las formas de molestia son de carácter sexual y de incompetencia frente al videojuego, basándose en estereotipos comunes

hacia las mujeres. Entonces se plantean preguntas acerca de cómo habitan este espacio, si son autoproclamadas o reconocidas y cómo afecta su experiencia de juego.

Estas circunstancias no solo se expresan en el campo de batalla. Durante la incursión en la presencialidad al entrar a los cafés gamers, la reacción que se vislumbró fue la incredulidad, solo se advirtió una mujer en uno de los establecimientos quien era la encargada del lugar. Al mirar alrededor mientras jugaba, me crucé con miradas hacia mi dirección, puede que porque estos sitios mantienen una luz opaca lo que les dificultara distinguirme. Mientras el transcurso de la visita, tampoco detecté la presencia de otra mujer jugadora. Según comenta Yesica, administradora de Cyberotaku, es una reacción común en su local, expresa la rareza de encontrarse con mujeres en LoL *“Cuando ellos se enteran que son mujeres, es como ¿hay una mujer acá?, y lo he visto bastante, que ven a una mujer jugando y se paran a mirar cómo es una mujer jugando” (risas)*. Lo anterior confirma que es habitual que las jugadoras se encuentren con este tipo de respuesta ante su participación en un videojuego como LoL.

En la virtualidad también se presenta el escepticismo y el asombro. Una percepción la comparte el jugador Sanji-kun que se le dificulta reconocer a una jugadora porque *“Hoy en día usan tanto ese viejo truco de hacerse pasar por mujer para sacar algún beneficio que uno la verdad ya no cree”*. Por otro lado, Whitehole comenta que cuando revela que es mujer ha recibido reacciones tanto positivas como negativas *“Más de uno no cree, o cree que soy niña, pero tengo otra identidad sexual”*. También aporta con su experiencia de ser jugadora en este medio *“Sí tiende a haber cierta discriminación por tu condición de mujer, pero así mismo te encuentras partidas donde los niños te dicen “juegas muy bien o qué bonito conocer a una mujer que juegue LoL”*. Estos testimonios apuntan a que sigue siendo una peculiaridad encontrarse con jugadoras aun cuando la participación de las mujeres en la virtualidad y los videojuegos ha incrementado, se mantiene una brecha entre jugadores y jugadoras.

Teniendo en cuenta que las jugadoras se encuentran en medio virtual y en ausencia de un mundo persistente, surge la cuestión de cómo son identificadas como mujeres. El participante lles comenta que por su forma de escribir era confundido como jugadora y en algunos casos era abordado por los jugadores *“Me agregaban y decían “y tu perfil de Facebook, ¿me lo puedes mandar?” [...] Hay veces que sí me daba cuenta y les decía “oye, estás equivocado soy vato (chico)” y me borraban o decían “ay perdón”*. Otro aporte lo hace la jugadora Modoky al enunciar algunos estereotipos que circundan en el campo de juego *“La mayoría de las personas dicen que porque eres mujer juegas soporte o porque te gustan ciertos campeones [...] creo que lo más viable sin verte, es tu nickname, o por cómo te expresas, o tu voz”*. De los apartes previos es

posible contemplar la combinación de estereotipos y formas de ser en la virtualidad que se relacionan con el género.

La evidencia de este caso revela que hay expresiones de género en la virtualidad. Principalmente se basan en manifestaciones textuales, simbólicas y explícitas en campos como el nombre, en escribir o interactuar. De aquí que entrevistados expresen que puedan reconocer a una mujer en el contexto virtual de juego por marcadores como el nombre de invocador, la voz, la información que comparta la jugadora y en actitudes, interacciones expresivas, los emoticones o los gestos, por ejemplo. Tanto hombres y mujeres coincidieron en estas pistas sirven para identificar a una mujer en el campo de juego. Ninguno hizo alusión a su desempeño o rol dentro de las partidas, inclusive algunos se demostraron confusos pues no consideran poder diferenciar por estos dos últimos criterios. Esto da pistas de que la expresión de género se transforma y se adapta aun cuando no se cuenta con definiciones basadas en una imagen corporal.

Retomando el tercer lugar diferenciado se encuentra que jugadores son categorizados también por marcadores de género. Indiferente de las habilidades y destrezas que hayan desarrollado en el videojuego, son identificados y posicionados, lo que los subordina a cierto tipo de interacciones en el campo de juego. Ello implica que las jugadoras sean objetivo de comportamientos y comentarios machistas y agresivos. La entrevistada Mereoleona comenta una ocasión *"Una vez me tocó un tipo que para todo me seguía y me decía bb (bebé), entonces los demás jugadores le dijeron "ya wey, deja de ser tan urgido" y dejó de hacerlo"*. Además, compartió un comentario que le hizo un integrante en su equipo en una partida *"Hay muchas mujeres aquí, por eso estamos perdiendo"*. La participante Whitehole comenta que ha recibido comentarios sexistas aludiendo a *"Que si soy marimacho, que si juego LoL porque me creo niño"*. Es así que resalta que el videojuego no es un espacio nivelador y las jugadoras no entran como iguales a los espacios de sociabilidad, existen poderes en las relaciones y son ellas las que se enfrentan con dichas circunstancias.

Las condiciones de jugadoras en LoL han sido advertidas por diferentes entes. En el documental de LoL, Tang y Iwerks (2019) evidencian reacciones frente esta relación desigual como evitar entrar en el chat o no revelar en alguna forma ser mujer para no recibir comentarios peyorativos o molestos. Registran en foros oficiales opiniones como "Las mujeres no están diseñadas igual que los hombres, así no son capaces de desempeñarse igual en un juego como League" o "Las hembras podrían dejar de intentar encajar en las áreas dominadas por los machos

y dedicarse a lo que son buenas, que es limpiar, cocinar y el drama”<sup>19</sup>. Velázquez (2019) subraya estas lógicas en la escena competitiva e-sports colombiana, cuando las jugadoras profesionales no reciben igual patrocinio y son constantemente retadas y menospreciadas en el medio. Se observan dinámicas similares para las mujeres transgénero. Un caso que ha resonado es el de Remilia, la primera mujer trans profesional en participar en el campeonato LCS en Estados Unidos. La jugadora anhelaba ser la primera mujer en la escena competitiva y en su recorrido sufrió incontables acosos (Caudill, 2015).

Esta situación no significa que las mujeres sean actores pasivos. Existen estrategias para afrontar estos espacios. Una manera es pasar desapercibida al eliminar marcadores de género, algunas usan nombres neutros, no entran al chat de voz y limitan información personal. Cuando han sido identificadas mujeres y son acosadas, pueden tomar actitudes defensivas en forma de enfrentamiento directo, indiferencia o utilizan la denuncia en reportar a los jugadores en cuestión. La jugadora Mereoleona comenta que en ocasiones reacciona a las provocaciones “*Yo los muteo o me peleo con ellos, [...] y si veo que enfadan a una chica también me meto.*” La participante Modoky toma otra postura pues comparte “*Nunca me lo he tomado así muy personal, a veces si me han dicho manca o “haz un sándwich”, pero yo siempre me lo tomo en coto (en broma) [...]* La jugadora manifiesta que le produce indiferencia “*No siento que me afecten, me dan lo mismo, [...] Sí me pasa, pero muy poco, casi siempre me enfoco en jugar y no poner atención*”. También ha desembocado en otras formas de resistencias, por ejemplo, la campaña #mygamemynname, y en asociaciones exclusivas de jugadoras en redes sociales.

Las alianzas entre mujeres emergen en la práctica de juego online. Las participantes mencionaban tener amistades muy valiosas entre ellas lo que da cuenta de que tienen apoyo en un medio principalmente de hombres. La existencia de tal vínculo conlleva a sopesar en estas uniones entre mujeres que logran resistir a confrontaciones explícitas y opresivas, cambiando el carácter del videojuego. Lagarde (2006) expresa que “La sororidad es un pacto político entre pares” (p. 126) en un entramado de vínculos que fortalecen la lucha y la reivindicación. Visto desde el videojuego puede presentarse como un punto de oposición contra este poder.

Al examinar la evidencia hay distinciones en la experiencia de juego de las participantes. Acerca de su sociabilidad las encuestadas demostraron tener entre 30 a más de 100 contactos

---

<sup>19</sup> “Women aren’t wired the same as men are (as in how [??] able to perform as well in a game like League”; “Females can stop trying to fit into male dominated areas of life [???] succeed or belong and just stick to what they are biologically good [???] they are good at, which is cleaning, cooking and drama” (Traducción propia).

en su lista de amigos. Una posible razón sea su inusual presencia lo que interese a otros jugadores, es así que el género también influye en la formación de lazos. Las participantes comentan no tener preferencia en medio de jugar entre hombres o mujeres, aunque se observa que la asociación entre mujeres es común pues las encuestadas y algunas entrevistadas resaltan estas uniones, que pueden dar indicios de sororidad. Otro elemento importante es el prestigio pues las entrevistadas comparten momentos en que fueron reconocidas buenas jugadoras, lo que puede indicar satisfacción por ser considerada hábil en este campo.

De lo anterior es posible determinar múltiples circunstancias que las jugadoras pueden enfrentarse cotidianamente en el escenario de juego. Surgen disputas, enfrentamientos, dificultades, del mismo modo que amistades, camaradería, oportunidades y retos. El escenario lúdico virtual propone un campo particular pues en un espacio tradicionalmente masculino, las mujeres han incursionado y se han adaptado siendo o no reconocidas en esta actividad. Esta situación expresa que los poderes de género se resignifican en nuevos mecanismos. Es por esto que se propone retomar otras investigaciones que también se han adentrado en los videojuegos para examinar estos procesos y ampliar la discusión. Entre ellos se encuentra el trabajo de Denner et al (2014), Nardi (2010), Puente y Lasén (2015), Ratan et al (2015) y Taylor (2006).

Denner et al (2014) realizaron una investigación sobre videojuegos creados por estudiantes. Los participantes eran chicos y chicas entre 10 y 14 años que cursaban una asignatura electiva en tecnología, los proyectos se desarrollaron en solitario y en parejas, sus productos fueron videojuegos que fueron analizados en términos de preferencias, temas y mecánicas para jugarlo. De este trabajo, los resultados permitieron determinar aspectos tales como el contexto social, la experiencia previa con contenido digital y el tiempo invertido en jugar videojuegos, estaban relacionados e influían en el desarrollo, temáticas y construcción de los videojuegos. Los grupos de solo mujeres presentaron las preferencias estereotípicas, por lo que las autoras concluyen que puede ser una forma de afirmar su género, pues las chicas que trabajaron solas o con un compañero utilizaron diversos tipos de contenido y mecánicas, al igual que los chicos en grupo y en solitario.

Lo interesante de este caso es la presencia de otros pares que afecta la performatividad. Podría considerarse que, en un medio masculino, las características que sean predisuestas femeninas sean un patrón de comportamiento, preferencia y decisión, lo que dicte a lo que los individuos formas de asumir o enfrentar el rol. Si están en una comunidad que les da tales pautas, como sería la virtualidad de LoL, es común que los estereotipos se reproduzcan y se adapten a las situaciones de las partidas. Entonces la presencia del otro entra al juego en medio de la

práctica lúdica. Es así que la manera en que se apropie o resista estas normas, hace parte de la expresión de género en la virtualidad.

El trabajo de Nardi (2010) demuestra esta situación al identificar que su caso también está atravesado por el género. En primera instancia utiliza el término *casa del árbol* en referencia a un espacio de hombres. De esta manera aborda el carácter masculinizado del campo de juego, donde aparecen conversaciones sexualizadas y homofóbicas que ratifican implícitamente que es un espacio masculino. La autora repara que son formas de imponer el poder entre una mayoría dominante, pues los comentarios no se hacen esperar una vez es reconocida la presencia de una jugadora, y son generalmente aceptados y promovidos entre los participantes. Asimismo, complementa que existen dos planos que responden a las dinámicas de género en la interacción de las personas, en el primero se encuentran dinámicas masculinas dominantes en prácticas que reafirman la sexualidad; y en el otro plano se encuentran relaciones de tensión y conflicto, al igual que de amabilidad y amistad entre jugadores y jugadoras.

Nardi (2010) comenta posibles actitudes de jugadoras en estos escenarios. Algunas optan por rodearse de jugadores que no incurran en tal comportamiento, unas deciden retirarse del videojuego, y otras aprenden y actúan respecto a estos comportamientos. En ocasiones, coquetean y hacen bromas de contenido sexual, aunque no replican comentarios denigrantes sobre género o sexualidad, ni se hacían chistes con la violación. Nardi (2010) apela a que WoW cuenta con un porcentaje mayor de participación femenina (20%) a otros videojuegos, por lo que alude a que cuenta con dinámicas, actividades, escenarios y elementos diferentes de la estética masculina lo que puede resultar atrayente para otras poblaciones. Sin embargo, la autora evidencia que la representación femenina en los avatares también es un factor importante, allí detalla que la escogencia de personajes femeninos por parte de los jugadores hombres se debe a disfrutar la imagen de un cuerpo femenino sexualizado, de forma que reproduce una práctica de género, lo que la autora determina como la *mirada masculina* (Mulvey 1975 en Nardi 2010).

La investigación de Nardi (2010) brinda comparaciones relevantes sobre el género en el campo de juego. La primera similitud en LoL es en el espacio de hombres pues en su mayoría son jugadores hombres que revalidan ese espacio por medio de comportamientos sexistas, bien sea reproduciendo actitudes que reafirman su masculinidad entre sus amigos o imponiéndose frente a las jugadoras presentes en forma de acoso y molestia. También se constata que sus participantes tampoco son actores pasivos de tal proceso, ellas también crean mecanismos y se adaptan al medio en orden de disfrutar del videojuego. Una diferencia determinante es que WoW permite la creación de un avatar y agencia sobre el personaje que se usa, mientras que LoL

cuenta con personajes predeterminados que no son configurables y que muchos personajes femeninos corresponden al placer de la mirada masculina.

Otro aporte lo hace Puente y Lasén (2015) que estudia las coreografías de género entre jugadores en el videojuego Diablo III<sup>20</sup>. Los autores utilizan el término *coreografía* para explicar las actuaciones del género en un determinado contexto (performance), precisando que al igual que el baile contiene reglas y roles que cumplir, también existen múltiples estilos de danza donde se reinventa y se transforma. Los investigadores identificaron que el sexismo está presente en los servidores españoles del videojuego Diablo III, en las coreografías colectivas donde reconocen que el espacio de sociabilidad es masculino y la identidad gamer se corresponde a ideales masculinizados. Sin embargo, el incremento de jugadoras ha cuestionado, alterado y apropiado estos lugares. Desde allí que recalquen la capacidad que tienen estos entornos pues desde las coreografías como “formas de agencia compartida” (p. 157) reproducen las dinámicas del género y también puede ser “actualizado, ignorado o combatido en las prácticas” (p. 157).

El caso de Puente y Lasén (2015) ayuda a comprender las dinámicas bajo las cuales las jugadoras exploran, reflexionan y modifican sus prácticas lúdicas. Las participantes de esta investigación mencionan diferentes estereotipos asociadas a la jugadora, no obstante, no señalaron que estas ideas determinaran de alguna forma su actividad en el juego. Dicho de otro modo, las jugadoras tienen la capacidad de aceptar o desafiar el estereotipo en la acción de jugar. Es por esto que Puente y Lasén (2015) ven potencialidad frente a una coreografía colectiva en las prácticas de juego online, porque en ellos, los agentes no solo reproducen sino resisten y desfiguran las condiciones de género.

Relacionado con los papeles dados, la investigación de Ratan et al (2015) se enfoca en las razones por las que las jugadoras son dirigidas a jugar roles de soporte en League of Legends. Sus reflexiones están en que suelen ser subestimadas en sus habilidades y competencias en el juego. Por ello las jugadoras no confían en ellas mismas y no exploran otros roles o no sienten que pertenecen porque asumen el estereotipo dado. Los autores encuentran que la presión social y psicológica aplicada a las jugadoras genera que muchas no participen en estos espacios por razones como roles asumidos, interacciones negativas o ser indeseadas en el juego. Ratan et al (2015) buscan entender el desempeño de las jugadoras por lo que aluden a la “teoría de la amenaza del estereotipo” en donde las personas al ser señaladas o encajadas en estos estereotipos, se apropian de estas características positivas y negativas. Sobre los modos de

---

<sup>20</sup> Diablo III es un videojuego de rol de acción (RPG) con temática de fantasía.

juego, las investigadoras señalan que las jugadoras experimentan estrés y sienten que son menos habilidosas cuando enfrentan a un hombre.

Los hallazgos del trabajo de Ratan et al (2015) desarrollan las situaciones que afrontan las jugadoras respecto a su desempeño. Se puede considerar en dos dimensiones: la primera en que puede esforzarse más para probarse a ella misma su capacidad en el juego, dato que se vio en algunas participantes de esta investigación al sentirse orgullosas de su progreso; o frente a la presencia de otros jugadores al acomodarse a los parámetros asignados, sobre lo que las entrevistadas en LoL no expresaron preferir principalmente el rol de soporte ni conformarse con tener actitudes pasivas en las dinámicas del videojuego. Un elemento importante en las investigaciones de Ratan et al (2015) y de Puente y Lasén (2015) es el hecho que las jugadoras entran al juego con un compañero, lo que hace palpable esa relación traducida a un papel secundario o complementario en el campo de juego. En cambio, las entrevistadas en este caso señalaron interesarse en el videojuego por la motivación de amigos que, aunque algunas compartan con su pareja en el campo de juego, no hacen la correspondencia con ser útil o conveniente para el otro jugador al jugar soporte.

Acerca del género, Taylor (2006) también hizo un análisis en su caso de estudio. Inicialmente retomó argumentos hechos sobre las razones por las que las jugadoras entran a los videojuegos multijugador online. Entre ellas está que ofrecen una vida social activa, permiten explorar escenarios vastos y magníficos, y que logran desempeñarse en actividades cooperativas. Desde su perspectiva, la autora considera que se está dejando de lado el factor del desempeño, competencia y maestría que ha evidenciado en sus participantes. De igual forma critica que son aproximaciones que no consideran aristas como edades, procedencias y contextos. Además, las motivaciones anteriormente planteadas no son únicas de las jugadoras al entrar en estos espacios y de esta forma subestiman el esfuerzo que conlleva desarrollar un personaje en el videojuego. Taylor (2006) reconoce que este escenario puede fortalecer el sentido de agencia y ser un espacio de experimento para reformular y desafiar las identidades de género estereotípicas, en especial cuando es un entorno diseñado y comercializado para el consumo masculino.

En referencia de los aportes de Taylor (2006), se identifica que las participantes de este caso también se esfuerzan por mejorar su desempeño y manejar roles distintos a los dados. En el caso de LoL, se encuentra que las jugadoras se retan a sí mismas constantemente y apremian sus hazañas como cualquier otro jugador, lo que lleva a reflexionar que en la práctica también desafían las motivaciones mencionadas entrando en un escenario competitivo. Una diferencia

importante es que, como no se crean los campeones a preferencia, la correlación entre representación y personaje no es tan evidente en el caso de las jugadoras. Así se presenta que prefieran jugar con personajes masculinos, femeninos o criaturas humanoides sin que sea una trasgresión o una afirmación de género.

Finalmente se evidencia la manifestación de estructuras de género y poder en la virtualidad de los videojuegos. Esta investigación demuestra cómo se mantienen y reproducen en las lógicas de género en las relaciones entre personas y las respuestas de las jugadoras frente a tales retos. Los trabajos consultados exponen situaciones similares y contrastan las formas en que se expresan tales poderes entre jugadores. Como lo expresan Puente y Lasén, los videojuegos funcionan como dispositivos culturales ya que “reproducen y actualizan los discursos hegemónicos de la sociedad que los diseña, practica y consume” (2015 p. 170). Las mujeres no son ajenas a la tecnología ni a los videojuegos, sin embargo, estas condiciones pueden ser causas importantes para no involucrarse en estos espacios. En cuanto a la vivencia en un espacio de hombres como el escenario de LoL se refleja que es un contexto conflictivo, las jugadoras deben afrontar situaciones en su mayoría negativas, lo que genera nuevas dinámicas a la hora de entrar en este lugar.

También vale la pena plantear qué sucede con el género y la virtualidad desde la mirada antropológica. El género como categoría en la antropología permite una nueva mirada a preguntas fundamentales en la disciplina, potenciando el estudio de instituciones sociales en la sociedad (Lamas, 1986). La perspectiva es que la virtualidad es un escenario de acción donde las subjetividades están desafiando los poderes dominantes. Los videojuegos online resultan un contexto particular que permite ciertos experimentos y formulaciones. Sigue siendo un camino largo pues continúan presentándose la relación hombre y tecnología, sobre todo en la participación principalmente masculina en tales espacios. Aun así, también se encuentran uniones, resistencias, trasgresiones y propuestas al escrudiñar en este contexto.

### **4.3. Innovación metodológica**

La incursión en el caso de LoL planteó importantes discusiones metodológicas desde la planeación a la ejecución. Durante este trayecto, se enfrentaron dificultades en cuanto a los medios de registro, la disponibilidad de recursos tecnológicos y la logística frente a los escenarios afectados por las dinámicas de la pandemia del COVID-19. Por ello que la disponibilidad y acceso

se limitó de forma abrupta, obligando a adaptarse a cada circunstancia. Desde estas situaciones es donde se intenta reflexionar sobre la metodología adoptada. En esta sección se explica el valor de algunas herramientas frente a este medio y a esta propuesta, al igual que, se comparte el ejercicio de flexibilidad y reflexión a la hora de pensar en la investigación.

La observación participante fue fundamental para dar cuenta de la experiencia de juego. Investigaciones anteriores en campos virtuales y lúdicos emplean esta herramienta al indagar múltiples fenómenos, generando reflexiones y experiencias profundamente enriquecedoras (Boellstorff,2008; Loayza,2011; Muriel y Crawford,2018; Nardi,2010; Taylor, 2006). Estos autores consideran clave el papel del investigador en estos ambientes al momento de estudiar cualquier proceso que allí se gesta. Boellstorff (2008) exalta la cotidianidad pues en ella surgen temáticas económicas, de género, del lenguaje, que en entrevistas o encuestas pueden no emerger y no revelar su interconexión con el día a día. Es así que da cuenta del *sentido común* que no es más que la cualidad cultural en este contexto. Taylor (2006) resalta que permite al investigador “estar involucrado tanto en la práctica como emocionalmente en su campo de estudio” (p. 6).

En el caso de League of Legends la observación participante fue trascendental. Existen propuestas como las de Barrio (2018) y Watson (2015), que se adentran en el escenario de batalla y responden a ciertos objetivos, no obstante, la experiencia de juego no se ha explorado para aprehender las interacciones entre sujetos. Emerge así la necesidad de registrar el campo de juego, se recurre así a la grabación de partidas junto con apuntes en el diario de campo. De esta manera los datos dieron cuenta de las acciones, estrategia, rapidez, flujo, reacciones y emociones, que se dan en varias situaciones. En este trabajo fue indispensable comprender las dinámicas que reúnen y mantienen a los sujetos. La particularidad de los videojuegos es que permiten al investigador, como cualquier otro usuario experimentar, escrudiñar y aprender. Sería un ejercicio parcial y fragmentado examinar las interacciones alrededor del juego sin comprender cómo las personas las articulan bajo una práctica lúdica compartida.

De esta aproximación surge la cuestión en determinar la relación del investigador con el juego. En otros trabajos es común ver el proceso de aprendizaje y sus experiencias iniciales, otros ya jugaban con anterioridad y toman otras caras del videojuego. En mi caso ya contaba con un conocimiento previo en la práctica constante, por lo que acceder al campo fue en realidad cuestionarse sobre las propias acciones asumiendo el rol de investigadora. Preguntas como el ritmo de las partidas, momentos de análisis y cantidad de sesiones fueron definitivas. Esto conllevó a plantear cuál información es importante y cómo registrarla. Allí hubo ensayos y

formulaciones en lo que derivó la grabación y las notas de campo como óptimas para los objetivos. Fue un proceso de aprendizaje del juego y de investigación.

Otro aspecto que afectó la propuesta metodológica es la falta de un mundo virtual persistente. Distintos estudios basan el análisis de virtualidad, relaciones interpersonales y capital social, considerando las lógicas de las plataformas con un mundo virtual, por lo que, la metodología aplicada en ellos también se definía en esos términos. Por esto fue necesario preguntarse cómo incursionar en la plataforma y en el campo de batalla dando cuenta de los procesos generados y que fuera un punto de comparación con otros hallazgos. Del desarrollo, se pudo comprobar que, aun con la ausencia de un mundo persistente, se generan procesos similares en la experiencia, las interacciones y las asociaciones, solo que funcionan bajo otros mecanismos.

Una dificultad importante fue participar en escenarios donde la virtualidad y la presencialidad entraran en juego. Al contar con el medio virtual, los participantes podían ser contactados en determinados momentos, pero las entrevistas presenciales se vieron obstaculizadas por las distancias entre la residencia de los participantes. Como alternativa, se proyectaron incursiones en espacios presenciales, no obstante, no se previeron las consecuencias de la pandemia, como las restricciones en lugares públicos. Los pilotos en eventos y cafés gamer fueron críticos pues dieron los primeros visos sobre unas aristas importantes, aunque estas visitas no son suficientes para dar cuenta de la realidad alrededor del videojuego en estos espacios.

Este trabajo también trajo retos inesperados. La posibilidad del registro amplio resultó en mayor tiempo de análisis y concentración en la evidencia. Fue un aprendizaje continuo el que requirió afinar la mirada para comprender lo objetivo y lo particular. Como lo expresa Boellstorff (2008), en la virtualidad se generan grandes cantidades de datos por lo que el investigador debe enfrentarse a una síntesis ardua para analizar la evidencia relevante. Otro inconveniente fue la saturación de los medios digitales tanto de las redes como del juego. Fue un obstáculo a considerar puesto que no se previó el cambio en las rutinas de los participantes y los jugadores, lo que derivó en un acceso diferente, en algunos casos condicionando la información. Las dificultades técnicas se presentaron en el campo de las partidas y la grabación de las entrevistas, en parte por dispositivo de grabación, y en otras por la disponibilidad del internet tanto de la investigadora como de entrevistados. Las circunstancias demandaron adaptar las herramientas al medio digital y ser flexible sobre el tipo y cantidad de información, al igual que, el tiempo que conlleva obtenerla y sistematizarla.

Un campo de innovación se encontró al estudiar el capital social con el método etnográfico. De la literatura académica hay un fuerte componente estadístico a la hora de evaluar los criterios de las formas del capital social y cuenta con una suma extensa de datos y análisis valiosos. Ahora bien, esta investigación se basa principalmente en datos cualitativos lo que da cuenta de aspectos y factores sobre sentidos, significados y relaciones lo que dista en carácter y cantidad de datos usualmente usados para investigar estos procesos. La ventaja que provee el método etnográfico es explorar en contexto y a profundidad los resultados, tiene la capacidad de enriquecer y encontrar matices en la información.

La investigación en la virtualidad no es algo nuevo en las ciencias sociales y humanas. La antropología se ha desentendido de ella, en parte, porque su interés se ha mantenido en ubicaciones definidas y comunidades exóticas (Boellstorff,2008; Estrella,2011). Estrella (2011) explica que existen dos posturas frente al estudio de lo virtual: una que destaca la novedad del medio por lo que exige un método nuevo; y otra que exige replantear conceptos y metodologías anteriores frente a la virtualidad. La experiencia metodológica me permite considerar que tuve que recurrir a la segunda perspectiva, utilicé métodos tradicionales a la par que tuve que adaptarlos a la virtualidad. Algunas formas y sus datos son particulares al escenario lúdico virtual, por lo que propone que cada experiencia requiere de una evaluación constante de las herramientas etnográficas. Como se observa, el estudio de este campo está en constante expansión, y junto con él, desafíos y oportunidades para su investigación y su debate.

La empresa de adentrarse en estos medios y de explorar las alternativas y formas de llevar este campo, resulta en nuevos cuestionamientos y propuestas. Un punto de inicio puede ser el trabajo de Arango Forero et al (2010) donde exploran las nuevas tecnologías de comunicación e información en el caso colombiano. Desde la pandemia, sería posible preguntarse sobre la transformación de prácticas digitales en los jóvenes. Una posibilidad puede tratarse de la exploración dedicada a la experiencia de las jugadoras y sus construcciones y reconfiguraciones alrededor del género en los videojuegos y la tecnología. Otra opción puede resultar de la indagación en los espacios físicos de juego, entretenimiento y puesta en escena como los planteados inicialmente en los cafés gamer, en eventos o torneos. Acerca del capital social, podría debatirse cómo opera la vinculación offline en una realidad fuertemente relacionada a los medios tecnológicos. Estas ideas son pequeños atisbos de todos los contenidos a investigar.

#### 4.4. A modo de conclusión

En el recorrido del texto emergen diversas ideas y resultados. Se examina como el caso etnográfico de League of Legends demuestra dinámicas particulares en que los jugadores se adentran, se encuentra entremezclados la cotidianidad, la lúdica y la sociabilidad que lo convierten en un espacio complejo. Siendo clara la capacidad del videojuego de reunir personas, se encuentra que la sociabilidad juega un papel clave en la experiencia de juego, donde sale a relucir los lazos forjados por medio de la práctica compartida en forma de historias, significados y amistades. Considerando los beneficios adquiridos por las redes de amistades, los datos revelan que el capital social al *conectarse* se expresa en entrar en contacto con nuevas personas, interesarse y conocer perspectivas diferentes, a la par que, acceder a información distinta a lo local; mientras en el capital social al *vincularse* muestra que los jugadores forjan amistades fuertes que brindan apoyo emocional y confianza.

Los videojuegos online hacen parte del mar de formas de ser y estar en la virtualidad. Se observa que éstos contienen diversas complejidades que dan cuenta de sentidos, representaciones y realidades, en unos casos de forma única a la virtualidad y otros en relación con el mundo material. Se visualiza también que responden a las dinámicas de las redes, por lo que, el flujo de información es abundante y constante, se da en múltiples escenarios y tiene implicaciones papables en los sujetos. Comprendiendo que el internet y la globalización hacen parte de un proceso articulado, cada sujeto inserto no solo trae unos antecedentes, sino que los resignifica y los construye en medio de este intercambio de datos incesante, el videojuego entonces es una vía más por la que se desenvuelve. Desde los resultados y las discusiones se encuentra que el ejercicio de jugar y habitar en la virtualidad deja huella en las subjetividades de los individuos.

Esta investigación manifiesta la importancia de la mirada antropológica frente a este fenómeno. El papel de la antropología resulta clave porque, además de la construcción metodológica, es capaz de abordar la virtualidad que continúa cambiando y reconstruyendo sujetos y la forma en que se encuentra y se relaciona con el otro. Es así que, el tránsito de información en doble vía reclama que se estudie este contacto entre identidades y culturas en la era digital. Este proceso investigativo permite ver el panorama en que la sociabilidad de la sociedad contemporánea se desenvuelve. Para ello, implementa metodologías recientes para adaptarse al medio. El ejercicio resulta crítico a la hora de reflexionar las transformaciones que tiene la tecnología sobre los sujetos.

## 5. Referencias

- Acevedo, A. & Maya, N. (2016). Difusión de realidades: comunidades virtuales presentes en los videojuegos de rol en línea:(Caso Aguabrial-Dofus-Periodo 2012-2013 *Education in The Knowledge Society (EKS)*, 17(2), 133-148. <https://doi.org/10.14201/eks2016172133148>
- Agulhon, M. (1992). Clase obrera y sociabilidad antes de 1848. *Historia Social*, 12, p 141-166.
- Arcila, C. (2008). La identidad como mediadora de la comunicación en los entornos virtuales. *Telos. Revista de Pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad*, nº 77, p. 125-132.
- Arsenault, D., & Perron, B. (2009). In the Frame of the Magic Cycle: The Circle (s) of Gameplay. *The video game theory reader*, 2, 109-132.
- Atmodiwirjo, P., & Yatmo, Y. A. (2019). Interiority in Everyday Space: A Dialogue between Materiality and Occupation. *Interiority*, 2(1), 1-4. <https://doi.org/10.7454/in.v2i1.56>
- Barrio, Y. (2018). *Comunidades en la red, e influencias identitarias. El caso del juego League of Legends*. [Tesis de grado, Universidade da Coruña]. Repositorio Universidade Coruña
- Bell, C. E. (2017). Sexualization and Gamer Avatar Selection in League of Legends. *Atlantic Journal of Communication*, 25(2), 65-87. <https://doi.org/10.1080/15456870.2017.1286342>
- Belli, S., & López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 14, 159-179. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=537/53701409>
- Boellstorff, T. (2006). A ludicrous discipline? Ethnography and game studies. *Games and Culture*, 1(1), 29-35. <https://doi.org/10.1177/1555412005281620>
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton University Press.
- Boellstorff, T. (2009) Appendix: Video games through theories and disciplines. *The video game theory reader 2*, (pp331-388). Routledge.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., & Taylor, T. L. (2012). *Ethnography and virtual worlds: A handbook of method*. Princeton University Press.
- Burroughs, B., & Rama, P. (2015). The eSports Trojan horse: Twitch and streaming futures. *Journal For Virtual Worlds Research*, 8(2). <https://doi.org/10.4101/jvwr.v8i2.7176>
- Carvalho, L. P., Cappelli, C., & Mariano, P. (2019, April). Sexismo e League of Legends: Comunidade Externa e Interna. *ABCIBER XI-SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER 2018*.
- Castells, M. (2001). *La galaxia Internet: [reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad]*. Barcelona: Plaza y Janés.
- Caudill, R. (2015). Altruism Online: An Ethnographic Exploration into League of Legends. *Summer Research (237)* [https://soundideas.pugetsound.edu/summer\\_research/237](https://soundideas.pugetsound.edu/summer_research/237)
- Ceballos, D., & Mejia, C. (2018). Videojuegos de rol en línea: Interacción, habilidades, evolución de los personajes, sentido de la fama y el clan. *Luciérnaga. Comunicación*, 10(19), 25-38. <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v10n19a2>

- Chapman, W. (2015). El concepto de sociabilidad como referente del análisis histórico. *Investigación & Desarrollo*, 23(1), 1-37. <https://doi.org/10.14482/indes.23.1.6040>
- Claypool, M., Decelle, J., Hall, G., & O'Donnell, L. (2015, October). Surrender at 20? Matchmaking in league of legends. *2015 IEEE Games Entertainment Media Conference (GEM)* (pp. 1-4). IEEE. <https://doi.org/10.1109/gem.2015.7377234>
- Cline, E. (2011). *Ready Player One*. Madrid, España: Ediciones B
- Consalvo, M. (2012). Gender, definition of. *Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming* (Vol. 1). ABC-CLIO.
- Crawford, G., Gosling, V. K., & Light, B. (2011). The social and cultural significance of online gaming. *Online Gaming in Context: The social and cultural significance of online games* (pp. 1-22). Routledge
- Cypher, M. and Richardson, I. (2006) An actor-network approach to games and virtual environments. *Joint International Conference on CyberGames and Interactive Entertainment 2006 (CGIE2006)*, 4 - 6 December 2006, Esplanade Hotel Fremantle, Western Australia
- Delamere, F. M. (2011). Second Life as a digitally mediated third place. *Online gaming in context: The Social and Cultural Significance of Online Games* (pp. 236-248). Routledge.
- Denner, J., Ortiz, E., Campe, S., & Werner, L. (2014). Beyond stereotypes of gender and gaming: Video games made by middle school students. *Handbook of Digital Games*, (pp 667-688). John Wiley & Sons.
- Dewey, J. 2005. *Art as Experience*. New York: Perigee. First published 1934.
- Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). To dwell among gamers: Investigating the relationship between social online game use and gaming-related friendships. *Computers in human behavior*, 35, 107-115. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.023>
- Estrella C. (2011). *Antropología de los mundos virtuales: avatares, comunidades y piratas digitales*. Flacso-Sede Ecuador.
- Falcão, T., & Ribeiro, J. C. (2011). The whereabouts of play, or how the magic circle helps create social identities in virtual worlds. *Online Gaming in Context: The social and cultural significance of online games*, pp 130-140 Routledge
- Ferrari, S., (2012) game, definition of. *Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming* 1st ed. ABC-CLIO, LLC.
- Arango Forero, G., Bingué Sala, X., & Sádaba Chalezquer, C. (2010). La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 9(17), 45-56. <https://doi.org/10.22395/angr.v9n17a3>
- Fuchs, T. (2007). Psychotherapy of the Lived Space: A Phenomenological and Ecological Concept. *American Journal of Psychotherapy*, 61(4), 423-439. <https://doi.org/10.1176/appi.psychotherapy.2007.61.4.423>
- Galeano, S. (2021, 30 enero). El número de usuarios de internet en el mundo crece un 7,3% y alcanza los 4.660 millones. *Marketing 4 Ecommerce - Tu revista de marketing online para e-commerce*. <https://marketing4ecommerce.co/usuarios-de-internet->

mundo/#:%7E:text=Mientras%20que%20en%20su%20informe,%2C%20una%20penetraci%C3%B3n%20del%2057%25.

- Genvo, S. (2009). Understanding digital playability. *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 155-172). Routledge.
- Gray, P. B., Vuong, J., Zava, D. T., & McHale, T. S. (2018). Testing men's hormone responses to playing League of Legends: No changes in testosterone, cortisol, DHEA or androstenedione but decreases in aldosterone. *Computers in Human Behavior*, 83, 230-234. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.004>
- Hine, C. (2007). Connective Ethnography for the Exploration of e-Science. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 12(2), 618-634. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00341.x>
- Huizinga, J. (1949 [1938]) *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, London
- Jansz, J., & Martens, L. (2005). Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New media & society*, 7(3), 333-355 <https://doi.org/10.1177/1461444805052280>
- Järvinen, A. (2009). Understanding video games as emotional experiences. *The video game theory reader 2*, (pp 85-108). Routledge
- Jux Buendía, A. A. (2014). *Análisis de la expansión transmedia y la figura del prosumidor en los juegos MMO: El caso de League of Legends* [Tesis de maestría, Universidad de Alicante]. Repositorio institucional de la Universidad de Alicante
- Kim, S. J. (2017). *Gender inequality in eSports participation: examining League of Legends* [Tesis doctoral, The University of Texas at Austin] University of Texas Libraries
- Kim, Y. J., Engel, D., Woolley, A. W., Lin, J., McArthur, N., & Malone, T. W. (2016). What Makes a Strong Team? Collective Intelligence Predicts Team Performance in League of Legends. *Academy of Management Proceedings* (Vol. 2016, No. 1, p. 13564). Briarcliff Manor, NY 10510: Academy of Management. <https://doi.org/10.5465/ambpp.2016.13564abstract>
- Kordyaka, B., & Hribersek, S. (2019, January). Crafting Identity in League of Legends-Purchases as a Tool to Achieve Desired Impressions. *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences*. <https://doi.org/10.24251/hicss.2019.182>
- Kou, Y., & Gui, X. (2014, October). Playing with strangers: understanding temporary teams in League of Legends. *Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play* (pp. 161-169). <https://doi.org/10.1145/2658537.2658538>
- Kou, Y., & Nardi, B. (2013). Regulating anti-social behavior on the Internet: The example of League of Legends. *iConference 2013 Proceedings* (pp. 616-622) <https://doi.org/10.9776/13289>
- Kou, Y., & Nardi, B. A. (2014, April). Governance in League of Legends: A hybrid system. *Foundation of Digital Games (FDG)*.
- Kou, Y., Li, Y., Gui, X., & Suzuki-Gill, E. (2018, April). Playing with Streakiness in Online Games: How Players Perceive and React to Winning and Losing Streaks in League of Legends. *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-14). <https://doi.org/10.1145/3173574.3174152>

- Kubovy, M. (1999). On the pleasures of the mind. *Well-being: The foundations of hedonic psychology*, 1999, 134-154.
- Lagarde, M. (2006). Pacto entre mujeres. Sororidad. *Aportes para el debate*, 123-135.
- Lamas, M. (1986). La antropología feminista y la categoría "género". *Nueva antropología*, 8(30), 173-198.
- Lambruschini, P. (2014). Sociabilidad y mirada cara a cara según Georg Simmel. *VIII Jornadas de Sociología de la UNLP 3 al 5 de diciembre de 2014 Ensenada, Argentina*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología. En Memoria Académica. Disponible en: [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.4645/ev.4645.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.4645/ev.4645.pdf)
- Latour, B. (1994). Pragmatogonies: A Mythical Account of How Humans and Nonhumans Swap Properties. *American Behavioural Scientist* 37(6): 791-808.
- Latour, B. (1999). *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge, Harvard University Press.
- Latour, B. (2008). *Re-ensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- Lee, S. W., An, J. W., & Lee, J. Y. (2014). The relationship between e-sports viewing motives and satisfaction: The case of League of Legends. *Proceedings of International Conference on Business, Management & Corporate Social Responsibility* (pp. 33-36).
- Lerma Rodríguez, E. (2013). Espacio vivido: del espacio local al reticular. Notas en torno a la representación social del espacio vivido en la globalización. *Revista Pueblos y fronteras digital*, 8(15), 225-250. <https://doi.org/10.22201/cimsur.18704115e.2013.15.92>
- Lindón, A. (Ed.). (2000). *La vida cotidiana y su espacio-temporalidad*. Anthropos Editorial. Disponible en: <http://digital.casalini.it/9788476585887>
- Loayza, J. (2011). Sensibilidades y videojuegos en línea: un análisis de la frontera entre lo real y lo virtual en América Latina. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, (20), 19-40.
- López-De Anda, M. (2011). Epistemologías del ciberespacio. *Virtualis, Revista de Cultura Digital*, 2(4), Tecnológico de Monterrey.
- Macedo, T., & do Corral Vieira, M. (2018, April). Dinâmicas de consumo de bens virtuais: práticas e valores no universo de League of Legends. *E-Compós* (Vol. 21, No. 1). <https://doi.org/10.30962/ec.1397>
- Marc, E. y Picard, D. (1992). *La interacción social: cultura, instituciones y comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Meng, J., Williams, D., & Shen, C. (2015). Channels matter: Multimodal connectedness, types of co-players and social capital for Multiplayer Online Battle Arena gamers. *Computers in Human Behavior*, 52, 190-199. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.06.007>
- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M. Á. (2018). Exploring player experience in ranked league of legends. *Behaviour & Information Technology*, 37(12), 1224-1236. <https://doi.org/10.1080/0144929x.2018.1492631>
- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M. A. (2018). MOBA games: A literature review. *Entertainment Computing*, 26, 128-138. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.02.005>

- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M. Á. (2018). Player-centric networks in League of Legends. *Social Networks*, 55, 149-159. <https://doi.org/10.1016/j.socnet.2018.06.002>
- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M. Á. (2019). Team efficiency and network structure: The case of professional League of Legends. *Social Networks*, 58, 105-115. <https://doi.org/10.1016/j.socnet.2019.03.004>
- Muñoz, B. & Romero O. (2017). *Comunicación, identidades y vínculos a través de League of Legends en la ciudad de Villavicencio* [Tesis de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio Institucional – Colecciones Digitales de la Corporación Universitaria Minuto de Dios
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society*. Routledge.
- Myers, D. (2009). *The video game aesthetic: Play as form*. In *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 67-86). Routledge.
- Myślak, M., & Deja, D. (2014, November). Developing game-structure sensitive matchmaking system for massive-multiplayer online games. *International Conference on Social Informatics* (pp. 200-208). Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-15168-7\\_25](https://doi.org/10.1007/978-3-319-15168-7_25)
- Nardi, B. (2010). *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft* (p. 245). University of Michigan Press.
- Newzoo. (2018). *Top Countries & Markets by Game Revenues*. Recuperado 12 de octubre, 2019, de <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/>
- Oatley, K. (1992). *Best laid schemes: The psychology of the emotions*. Cambridge University Press.
- Oldenberg, R. (1999) *The Great Good Places: cafes, coffee Shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of the community*. Da Capo Press
- Pearce, C & Artemesia (2011). Identity-as-place. In *Online Gaming in Context: The social and cultural significance of online games*, pp 161-183 Routledge
- Perry, R., Drachen, A., Kearney, A., Kriglstein, S., Nacke, L. E., Sifa, R., Wallner, G. & Johnson, D. (2018). Online-only friends, real-life friends or strangers? Differential associations with passion and social capital in video game play. *Computers in Human Behavior*, 79, 202-210. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.032>
- Puente H., & Lasén, A. (2015). Coreografías de género en espacios de juego online. Jugadoras, fans y conflictos en videojuegos. *Revista de Estudios para el Desarrollo Social de la Comunicación*, (11), 154-183. <https://doi.org/10.15213/redes.n11.p154>
- Putnam, R. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon and schuster.
- Ramirez, F. A. (2018). From good associates to true friends: An exploration of friendship practices in massively multiplayer online games. *Social Interactions in Virtual Worlds: An Interdisciplinary Perspective*, 62-80.
- Ratan, R. A., Fordham, J. A., Leith, A. P., & Williams, D. (2019). Women keep it real: Avatar gender choice in league of legends. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(4), 254-257. <https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0302>

- Ratan, R. A., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T., & Williams, D. (2015). Stand by your man: An examination of gender disparity in League of Legends. *Games and Culture*, 10(5), 438-462. <https://doi.org/10.1177/1555412014567228>
- Riot Games (2019, 14 septiembre). *Celebra con nosotros 10 años de LoL este 15/10/19*. Recuperado 2 octubre, 2019, de <https://lan.leagueoflegends.com/es/news/game-updates/special-event/celebra-con-nosotros-10-anos-de-lol-este-15/10/19>
- Rosselli, D. (2020). Covid-19 en Colombia: los primeros 90 días. *Acta Neurológica Colombiana*, 36(2 Supl 1), 1-6. <https://doi.org/10.22379/24224022287>
- Sarmiento, L. A. (2012). *Videojuegos en línea, construcción de realidades educativas y self* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio institucional Universidad Nacional de Colombia
- Scholtes, V., Van Hout, M., & Van Koppen, L. (2016, November). Can People Develop a Sense of Belonging Through Playing League of Legends? *Proceedings of the 13th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology* (pp. 1-6). <https://doi.org/10.1145/3001773.3001784>
- Simmel, G. (2002). *Cuestiones fundamentales de sociología*. Gedisa, Barcelona
- Simmel, G. (2002). *Sobre la individualidad y las formas sociales*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places". *Journal of computer-mediated communication*, 11(4), 885-909. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x>
- Sun, Y. (2017). *Motivation to play esports: case of League of Legends*. [Tesis de grado] University of South Carolina
- SuperData. (2020). *SuperData 2019 Year in Review*. <https://direc.ircg.ir/wp-content/uploads/2020/01/SuperData2019YearinReview.pdf>
- SuperData. (2021). *SuperData 2020 Year in Review*. <https://www.digitalmusicnews.com/wp-content/uploads/2021/01/SuperData2020YearinReview.pdf>
- Tang, M. E. (Productor) Y Iwerks, L (Productor y director) (2019) *League of Legends: Orígenes*. [Documental] USA: Riot Games.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. Mit Press.
- Thomas, C. J., Rothschild, J., Earnest, C. P., & Blaisdell, A. (2019). The Effects of Energy Drink Consumption on Cognitive and Physical Performance in Elite League of Legends Players. *Sports*, 7(9), 196. <https://doi.org/10.3390/sports7090196>
- Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human behavior*, 28(3), 832-839. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>
- Tylor, E. (1871) *Primitive Culture, Volume 1: The Origins of Culture*. New York: Harper and Row.
- Velásquez, A. (2019). *De jugadores a profesionales, Cinco historias para entender la industria de los e-sports*. Bogotá: Intermedio Editores.

- Watson, M. (2015). A medley of meanings: Insights from an instance of gameplay in League of Legends. *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(01), 225-243.
- Williams, D. (2006). Why game studies now? Gamers don't bowl alone. *Games and Culture*, 1(1), 13-16. <https://doi.org/10.1177/1555412005281774>
- Wolf, M. (2012). History of video games. In *Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming* (Vol. 1). ABC-CLIO.
- Wolf, M., 2012. On- line games, definition of. In *Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming*. 1st ed. ABC-CLIO, LLC.
- Yee, N. (2007) The Poteus Effect: Behavioural *Modification Via Transformations of the Digital-Self Representation* [Tesis de doctorado no publicada] Palo Alto, University of Stanford.
- Zhang, F., & Kaufman, D. (2016). Older adults' social interactions in massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs). *Games and culture*, 11(1-2), 150-169. <https://doi.org/10.1177/1555412015601757>
- Zhong, Z. J. (2011). The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) play on gamers' online and offline social capital. *Computers in human behavior*, 27(6), 2352-2363. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.07.014>

## Anexos

### Anexo 1. Formato de consentimiento informado

#### Consentimiento informado para los participantes en la investigación

La presente investigación es conducida por **Viviana Cupasachoa Alfaro** como desarrollo de su trabajo de grado, para optar por el título de Antropóloga de la Universidad de Antioquia. El objetivo de la investigación es analizar los espacios de sociabilidad que brinda la virtualidad a través de League of Legends y su relación fuera del videojuego.

Si usted accede a participar en esta investigación, se le pedirá responder preguntas en una entrevista. Lo conversado durante la sesión será grabado, de modo que la investigadora pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado. Todo lo dicho en la entrevista será confidencial y su uso es estrictamente académico, es decir, será una información solo conocida por parte de la investigadora; salvo que usted autorice la utilización de la misma y la indicación de su nombre.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él; igualmente podrá conocer los resultados finales del mismo y podrá retirarse o negarse a responder cualquier pregunta que usted considere prudente omitir la respuesta o lo afecte emocionalmente.

Agradezco su participación.

---

Yo \_\_\_\_\_, acepto participar voluntariamente en esta investigación.

He sido informado(a) de los objetivos del proyecto. Reconozco que la información que yo provea solo será utilizada para fines académicos. He sido informado que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento, sin que esto acarree perjuicio alguno para mí. Me han indicado también que puedo retirarme de la investigación o negarme a responder cuando yo lo considere necesario. Entiendo que puedo pedir información sobre los resultados de esta investigación cuando esta haya concluido.

Así las cosas, doy mi consentimiento para que la entrevista sea grabada **SÍ/NO**, que lo dicho por mí sea citado con mi nombre **SÍ/NO** y las fotografías sean publicadas **SÍ/NO**.

---

Firma del Participante

Fecha: \_\_\_\_\_

## Anexo 2. Encuestas virtuales

### Caracterización

1. ¿Cuál es tu edad?

14- 17

18-24

25-34

Más de 35

2. ¿En qué país vives?

\_\_\_\_\_

3. ¿Con cuál género te identificas?

Masculino

Femenino

Otro

Prefiere no contestar

4. ¿Cuál es tu ocupación?

Estudiante

Trabajador empleado

Trabajador independiente

Desempleado

Jugador profesional

Otro \_\_\_\_\_

Sobre LOL

5. ¿Cómo conociste League of Legends?

Propaganda televisiva/ redes sociales

Familiares

Amigos

Pareja

Búsqueda propia

Otro \_\_\_\_\_

6. ¿En cuál temporada empezaste a jugar?

1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6- 7 – 8 -9 -10

7. ¿Cuántas horas a la semana juegas normalmente?

Menos de 6 horas

De 6 a 12 horas

De 13 a 25 horas

Más de 26 horas

8. ¿Juegas otro tipo de videojuegos? (Menciona el último que hayas jugado en cualquier plataforma o consola)

Sí ¿Cuáles? \_\_\_\_\_

No

Sobre interacciones y redes

9. ¿Cuántos amigos tienes en tu lista de amigos en League of Legends?

\_\_\_\_\_

10. ¿Dentro de estos amigos, conoces jugadoras?

Sí, ¿Aproximadamente cuántas? \_\_\_\_\_

No

No sabe

11. ¿Tienes algunos de estos amigos en redes sociales?

Sí ¿Cuáles? \_\_\_\_\_

No

12. ¿Conoces algunos de estos amigos fuera del juego (vida real)?

Sí ¿Cuántos? \_\_\_\_\_

No

13. ¿Tienes amigos de League of Legends de otras ciudades, estados o países diferente al tuyo?

Sí, ¿Cuál es el lugar más lejano según tu lugar de residencia? \_\_\_\_\_

No

14. ¿Has asistido o participado en eventos relacionados con League of Legends? (Ejemplo: torneos, proyecciones de partidas, reuniones etc)

Sí ¿Cuáles? \_\_\_\_\_

No

15. ¿Alguna vez has sido acosado, molestado u ofendido en el juego?

Sí

No

¿Deseas compartir esta experiencia? (opcional) \_\_\_\_\_

16. ¿Quisieras compartir una experiencia positiva que hayas tenido en el juego o durante alguna partida? (opcional) \_\_\_\_\_

## ENCUESTRA VIRTUAL JUGADORAS

1. ¿Qué rol prefieres jugar?

Top / Mid / Jungler / ADC / Support

2. ¿Conoces o sigues alguna jugadora profesional?

Sí, ¿Quién? \_\_\_\_\_

No

3. Cuando entras en partidas, ¿los demás jugadores pueden saber que eres mujer?

Sí ¿Por qué? \_\_\_\_\_

No

4. ¿Alguna vez has sido acosada, molestada u ofendida por ser mujer?

Sí ¿Esto ha provocado que desistas del juego? \_\_\_\_\_

No

¿Deseas compartir esta experiencia? (opcional) \_\_\_\_\_

5. ¿En partidas sueles jugar sola o con amigos?

Sola

Amigos

Indiferente

6. ¿Has hecho amistades duraderas con jugadoras?

Sí

No

7. ¿Has conocido a alguna fuera del juego?

Sí

No, ¿deseas conocerlas? \_\_\_\_\_