
LOS VIDEOJUEGOS COMO DEPORTE. EL CASO DE VIDEOJUGADORES EN CIUDAD DE MÉXICO

VIDEOGAMES AS SPORT. THE CASE OF GAMERS IN MEXICO CITY

Iván Flores Obregón¹

Sección: Artículos

Recibido: 9/10/2018

Aceptado: 19/02/2019

Publicado: 10/03/2019

Resumen

En el artículo se plantea la importancia del estudio del juego y las formas en que está incrustado en la vida cotidiana, esta tarea no ha sido sencilla en parte porque diversas disciplinas de las ciencias sociales discuten acaloradamente qué finalidad tiene realizar un estudio sobre jugar y también porque -como lo explica Hamayon (2016)- nuestras referencias sobre el tema son relativamente pocas. Sin embargo, se trata de una tarea pertinente que revela la situación social en la que nos encontramos, con esto propongo el estudio de los videojuegos como una tarea necesaria que comienza con una breve síntesis histórica de su desarrollo para posteriormente describir algunas reflexiones que surgieron durante mi trabajo de campo con videojugadores en la Ciudad de México. El objetivo primordial es señalar que el creciente interés de transformar los juegos digitales en deportes electrónicos no es casual y responde tanto al desarrollo histórico como a los modos de apropiación particulares de los jugadores.

Palabras Clave: cultura digital, juego, etnografía digital, apropiación tecnológica, performance

¹Estudiante del doctorado en Ciencias Antropológicas de la UAM-Iztapalapa. Correo electrónico: ivanfloresobregon@gmail.com ORCID: 0000-0002-4499-5164

Abstract

This article raises the importance of the study of the game and the ways in which it is embedded in everyday life, this task has not been simple in part because various disciplines of the social sciences argue heatedly as to what purpose to carry out a study on playing and also because -as Hamayon (2016) explains- our references on the subject are relatively few. However, it's a relevant task that reveals the social situation in which we find ourselves, with this the study of videogames is proposed as a necessary task that begins with a brief historical synthesis of its development to later describe some reflections that emerged during my field work with video gamers in Mexico City. The primary objective is to point out that the growing interest in transforming digital games into electronic sports is not coincidental and responds to both the historical development and the particular modes of appropriation of the players.

Key words: digital culture, game, digital ethnography, technology appropriation, performance

¿Es pertinente un estudio del juego y los videojuegos?

El juego es un tema de estudio por demás extenso y complejo tanto como cualquier otro, quizá una de las principales inquietudes alrededor de los trabajos que lo abordan es si se trata de un tema serio y al que merezca la pena dedicarle un estudio a profundidad. Puett (en Hamayon, 2016) explica que “el juego es una forma fundamental de interactuar con el mundo, que envuelve un marco ficcional con valores y posibilidades diferentes de la realidad empírica” (p. XVII). En este planteamiento jugar implica abordar una contradicción intrínseca donde se tensa la realidad y la ficción pero donde se ponen en evidencia valores, reglas y normas que lo organizan. El juego está constituido por una serie de paradojas y ambigüedades porque aunque se trata de una actividad paralela e independiente de la vida ordinaria se mezcla con ella: se trata de dominios antagónicos pero simultáneos (Morillas, 1990, p. 29).

Sin embargo, la idea de juego involucra una variada polisemia que requerimos entender para fundamentar el valor que tiene estudiarlo en la sociedad contemporánea. Hamayon (2016) es clara al señalar nos que el vocabulario relacionado al juego nos obliga a considerar la vida ritual aunque relacionada a una extensa diversidad lingüística que varía dependiendo la cultura y el lenguaje, así juego -desde la perspectiva anglosajona y su término play- puede relacionarse con performance, representación, reproducción, actuación, simulación o un *como si*, pero también con el ocio, el entretenimiento o con algo relacionado al mundo infantil. Siguiendo este argumento Hamayon (2016) aporta un ejemplo del mundo Islámico de Asia Central, donde se utiliza la raíz “-oy” traducida al español como “juego” para referirse a imitar animales, bailar, luchar, brincar, provocar a alguien, regocijarse o incluso llevar un acto ritual. En Mongolia Hamayon (2016), encuentra que entre los juegos masculinos está el de los cabezazos, donde los hombres jugaban en los dos sentidos: luchaban, pero también hacían *como si* cuando representaban los movimientos de animales, de tal forma que se hace más palpable la variabilidad de significados alrededor del juego que bien pueden incluir una actividad libre y creativa (*play*), una reglamentada (*game*) y otra racionalizada (*sport*). La distinción propuesta por Hamayon (2016), es útil para establecer categorías que nos ayuden a explicar las características generales tanto del juego como de los jugadores, sin embargo seguimos encontrando serias dificultades para comprender los momentos en que un juego libre se convierte en uno reglamentado o en deporte.

A pesar de que el juego se ha considerado hasta cierto punto un tema fútil, diversas disciplinas -como la psicología social, la antropología, la sociología- deben recurrir en algún momento a discutir aspectos relacionados al juego, en parte, por la misma polisemia del término, lo que ha permitido que siga siendo un objeto de investigación actual aunque permeado de una aparente falta de interés por parte de las ciencias sociales en general. Esto puede explicar que

algunos trabajos eviten hablar de juego para sustituirlo por ritual o cualquier otro término contingente a fin de mantener un tono de seriedad y científicidad.

En psicología tenemos diversos teóricos que abordan el juego, sin embargo el más destacado es Jean Piaget, quien a lo largo de sus reflexiones propone el juego como una actividad que posibilita funciones simbólicas que ayudan al niño a construir la realidad en la forma de juegos imaginarios donde se representa algo o se pretende hacer algo. Ahí el juego permite la construcción de la identidad y simultáneamente la del otro, del alterno. Esta perspectiva cognitiva se enlaza a estudios donde el juego solo funge como un medio para pensar probabilidades, riesgos, aptitudes, creatividad, etc. de tal forma que el juego puede ser útil para comprender el desarrollo infantil pero también perfeccionar una terapéutica que modele a los pequeños sujetos sociales. Podemos incluir aquí también la labor de la psicología del deporte preocupada por el bienestar de los jugadores antes, durante y después del juego que les compete. La perspectiva cognitiva sobre el juego limita nuestra visión a un aspecto específico y evita que discutamos otras formas en que el juego está presente en la vida cotidiana, pensemos en todos los espacios que tenemos dedicados al juego desde estadios deportivos hasta casinos y los diversos fenómenos socioculturales que ocurren ahí. Con esto surge la posibilidad de que atendamos cómo los juegos se incrustan en nuestras rutinas por ejemplo cuando nuestros teléfonos celulares se convierten en soportes de juegos digitales en el transporte colectivo mientras nos movemos en la ciudad.

La psicología social aborda desde otra perspectiva la cuestión del juego aunque pensada exclusivamente desde el estudio del ocio. Ahí hay una preocupación por las implicaciones del ocio en rasgos de la personalidad y de otros conceptos psicosociológicos como la percepción del tiempo, el aburrimiento, la privación sensorial, el locus de control además de la libertad percibida y la motivación intrínseca (Rodríguez & Agulló, 2002, p. 125). La preocupación de la psicología social está más centrada en revisar cuestiones relacionadas a las actitudes y la motivación, pero también mantiene cercanía con la perspectiva cognitiva, puesto que muchos de sus trabajos abordan la calidad de vida y la recreación terapéutica. En Rodríguez y Agulló (2002) se busca explicar detalladamente la importancia del estudio del ocio, pues se relaciona con diversos temas que incluyen asuntos relacionados al género, la salud, el trabajo, el turismo, el altruismo, el deporte, etcétera. Implícitamente aparece la figura del juego, mas no como un tema que pueda sostenerse en sí mismo si no es en relación con otro aspecto que certifique su pertinencia. Esto puede notarse también en Munné y Codina (1996) donde se plantea al ocio como “un factor de desarrollo humano, con actividades como el juego o el deporte, [que] fomenta la pasividad, la privacidad, la alienación, etc., es también un instrumento de terapia y de formación” (p. 430). Es importante señalar que la finalidad de esta perspectiva sobre el ocio es pensar modelos de intervención que suelen estar dirigidos a entornos pedagógicos y terapéuticos.

En este punto parece obligatorio mencionar los aportes de Huizinga (1938) y Caillois (1958) sobre la relación entre juego y cultura distinguiendo la importancia del carácter agónico como un estímulo que demanda la especialización de los actos y prácticas de los jugadores. Para los dos autores el juego es esencial en la cultura por lo que juegos y juguetes contienen estructuras sociales que requieren ser situadas en espacio y tiempo para poder ser comprendidas. A pesar de los puntos de convergencia entre Huizinga y Caillois, Morillas (1990, p. 35) explica que hay una distinción fundamental. La labor de Huizinga (1938) gira en torno a intentar mantener una definición ambigua del juego a fin de proponer una visión incluyente y unitaria donde la competición aparece como un origen de la cultura, ahí el juego se conecta con lo sagrado y lo estético. La lucha agónica muestra un evento donde se espera ver exceso de fuerza, habilidad en los actos es decir una superioridad que acerca a los humanos a lo sagrado. Por otra parte para Caillois (1958) es importante construir una taxonomía que le permita llevar a cabo un análisis combinatorio con lo que se aspira a proponer una sociología del juego, de hecho su perspectiva está basada en una fenomenología del juego donde se muestra que este es consustancial a la colectividad y la cultura. En la perspectiva de Caillois (1958) los juegos sirven para revelar un cierto “progreso cultural” que se distingue en la afición de las sociedades por juegos que van de lo más pasivo (la experiencia del vértigo anotada en la categoría ilinx) hasta lo más activo (la competencia agónica).

Los aportes de Huizinga y Caillois fundan un pensamiento más holístico sobre el juego, sin embargo, Hamayon (2016) explica que se trata de una perspectiva multicitada que de alguna forma revela un vacío en cuanto a teoría del juego, debemos por tanto reconocer el valor de los trabajos de estos dos autores pero también que es probable que estemos replicando creencias que soportan constructos académicos que impregnan nuestra percepción del juego. Requerimos seguir debatiendo estas propuestas y estudiando los juegos de nuestras sociedades porque en nuestros análisis aparecerá una síntesis del estado actual en el que nos encontramos. Nuestra labor por tanto es compleja porque cada juego demanda un constructo teórico y metodológico distinto, es decir “no podemos aproximarnos de la misma forma al ajedrez que al fútbol o los videojuegos” (Hamayon, 2016, p. 35).

Una breve historia de los videojuegos

Mi principal objetivo es mostrar que estamos atendiendo un momento de transición donde las personas intentan concebir los videojuegos como deportes electrónicos, lo que supone un cambio sustancial en el acto mismo de jugar, sin embargo esto requiere que hagamos una breve revisión del desarrollo de los juegos digitales. Con esto busco que notemos la compleja red de eventos y

actores que ha propiciado esta transición. Para comenzar esta breve revisión histórica debemos tener presente en todo momento que el desarrollo de los juegos digitales está profundamente ligado a cambios sociales, económicos, políticos y -claro está- tecnológicos resultantes del contexto en que fueron creados, desarrollados, patentados y/o comercializados.

A mediados de los años noventa comenzó a trabajarse en los juegos multiusuario en línea, con lo que se aprovechó la red de Internet. Se trata de juegos que permiten a muchos jugadores participar e interactuar en un mundo virtual de forma simultánea a través de la red. Generalmente requieren que el jugador cree o elija un personaje, elija sus habilidades y armas. El objetivo del juego varía dependiendo de cada título, en ocasiones el jugador aumenta su experiencia luchando contra otros jugadores o enfrentándose a la inteligencia artificial del juego. Este tipo de juegos dependen en buena medida de los servidores disponibles y del servicio de soporte, la mayoría requieren que el jugador descargue un programa (llamado cliente) para que pueda conectarse al servidor, esto significa que estos juegos no pueden pausarse, sino que están siempre disponibles y dependen enteramente del flujo cambiante de usuarios que se conecten. Esto permitió la aparición de nuevos juegos así como el estímulo de las economías -que en ese tiempo llamaron- virtuales donde se vendía *software* y objetos específicos para los juegos. Ejemplos más desarrollados de esto podemos verlos en *SecondLife*, *League of Legends* (LoL) o plataformas más robustas como *Steam*.

Me interesa resaltar a las computadoras y los videojuegos como artefactos tecnológicos fluctuantes, en cambio constante. Podemos tomarnos un momento para pensar la gran diversidad de formas de consumo y apropiación de dichos artefactos que se suman a los valores, ideas y creencias alrededor de lo que significa ser jugador, lo que termina por generar un proceso de transformación no sólo en los artefactos sino en la experiencia de los jugadores. Está claro que esto requiere que pensemos la transformación de los dispositivos tecnológicos así como su distribución, consumo y adquisición de significados específicos en ciertos grupos y contextos sociales (Bijker, 1995). Otro aspecto que debemos considerar sobre los videojuegos y sus soportes materiales es que constituyen entramados sociotécnicos incrustados en circunstancias económicas, políticas y sociales particulares.

Las reflexiones de Morley (2008, p. 121) sobre la casa mediatizada así como del proceso histórico de domesticación y dislocación de la tecnología son de ayuda para comprender las formas en que los usuarios se apropian de los dispositivos. Para Morley (2008) es "fundamental descentrar los medios en nuestro marco analítico, para comprender mejor las maneras en que los procesos de los medios y la vida cotidiana se entrelazan". De aquí que uno de sus principales objetivos sea la comprensión de las formas en que medios antiguos y nuevos se van integrando de forma simbiótica y, también, la forma en que vivimos con ellos como partes de nuestros conjuntos de medios

personales o domésticos. El desarrollo que han tenido los videojuegos a lo largo del tiempo nos muestra una serie de tendencias, así como continuidades y rupturas fundamentales para comprender su incorporación en la vida cotidiana. Consideremos que muchos de los contenidos para consolas están disponibles para PC's y que, si bien muchos jugadores permanecen en casa jugando, hay otros que asisten regularmente a otros espacios, lo que propicia la aparición de cibercafés y/o *gaming centers* en la ciudad.

Con esto corroboramos que los medios y tecnologías no están de ninguna forma desterritorializados sino más bien integrados efectivamente en el contexto donde se les utiliza. Además que revelan lo que Morley (2008, p. 124) llama geografías secundarias o a la sombra, resultado de la compleja historia imperialista. Así por ejemplo la fantasía de un ciberespacio neutral, abierto y aislado de la geopolítica es, de hecho, caduca e ingenua; basta revisar los puntos donde se concentran las conexiones a Internet en el mundo y notaremos una gran desigualdad en estos puntos de acceso, situación que se replica con la distribución de videojuegos o el acceso a juegos en línea. Morley (2008) explica que esta distribución responde a una copia de las estructuras de poder establecidas, por lo que el tráfico de Internet es un reflejo de una cuestión de capacidad económica y -finalmente- de poder. La desigualdad puede notarse incluso dentro de la ciudad; notemos por ejemplo el contraste en las instalaciones y servicios que ofrece un *gaming center* en la colonia Roma-Condesa y otro en Polanco, considerada una zona exclusiva; el servicio que buscan ofrecer es prácticamente el mismo: renta de computadoras para jugar, pero la forma de cada establecimiento obedece al espacio en el que se ubica dentro de la ciudad. Otro ejemplo significativo, cuando jugamos LoL en el servidor Latinoamérica Norte en realidad nos estamos conectando a un servidor que se encuentra en Miami, Florida en Estados Unidos con lo que pasamos por alto que aquella máquina funciona bajo las normas y legislaciones de dicho país. La idea de Internet como "nube" hace que ignoremos momentáneamente las cuestiones geopolíticas que atraviesan nuestro uso de Internet y del juego. Para Morley (2008) es evidente que, aunque Internet "trasciende" el espacio, el poder sigue concentrándose en ciertas conglomeraciones urbanas.

Mientras revisamos la construcción histórica de los videojuegos notaremos algunas pistas sobre la íntima relación que guardan los videojuegos con el mercado, lo que implica procesos culturales, de interacciones sociales, de flexibilidad interpretativa, cierres y estabilizaciones de los artefactos, así como estrategias de poder de diversos grupos que constituyen una micropolítica que se solidifica en relaciones de poder tal como lo piensa Bijker (1995). En este sentido, los videojuegos además de formar parte de un ecosistema de tecnologías constituyen una red sociotécnica que se articula para que el usuario tenga acceso no sólo a los juegos sino a espacios destinados a jugar. Valdría recordar que para Bijker (1995):

[La] tecnología está moldeada no sólo por estructuras sociales y relaciones de poder, sino también por el compromiso emocional e ingenuo de los individuos. Las características de estos individuos, sin embargo, son también producto de un moldeado social. Valores, habilidades y objetivos se forman en las culturas locales, y nosotros podemos por lo tanto comprender la creatividad tecnológica ligándola a narrativas históricas y sociológicas (p. 4).

La experiencia cotidiana de los jugadores es fundamental para la comprensión de ese moldeado social del que habla el sociólogo holandés. Seguiré a Bijker (1995, p. 6) en su planteamiento de que la comprensión de un artefacto técnico o tecnológico no debe hacerse desde la tecnología por sí misma, sino que debe articularse a cómo las tecnologías son modeladas y adquieren significados en la heterogeneidad de interacciones sociales. Con esto aparece la concepción de una "red sin costura" donde se tejen ciencia, tecnología y sociedad, buscando evitar las distinciones entre estos tres elementos en una situación específica.

Por otra parte, revisar el desarrollo de los videojuegos nos permite notar cómo han ido adaptándose a distintos espacios, en donde se generan prácticas específicas que despuntan en un auge de los juegos digitales hasta intentar concebirlas como deportes electrónicos. En dicho proceso notamos un ejercicio de apropiación donde los jugadores se involucran activamente en el juego y el espacio que quieren tener a su disposición, uno que disfrutarían más. Tal como lo explican Bijker y Law (1992):

Suele decirse que tenemos los políticos que merecemos. Pero si esto es cierto, luego también obtenemos las tecnologías que merecemos. Nuestras tecnologías reflejan nuestras sociedades. Reproducen e incorporan la compleja interacción de factores profesionales, técnicos, económicos y políticos (p. 3).

El entramado sociotécnico alrededor de los videojuegos no depende de una tecnología "pura", independiente y que subsista por sí misma, sino que implica un cierto compromiso de todos los actores involucrados en su desarrollo, distribución y apropiación -cuestión que me interesa desarrollar en el presente artículo-. Para Bijker (1992, p. 3) esto es claro cuando explica que "las tecnologías no evolucionan por el ímpetu de alguna lógica tecnológica o científica, sino que han sido presionadas a ese cambio". Los videojuegos han transitado de ser actividades de ocio y entretenimiento (como ocurría en las primeras salas de videojuegos) a prácticas donde el jugador se disciplina para obtener ciertos resultados que luego son cuantificados. En este planteamiento surge la pertinencia de comprender la dinámica cotidiana de los jugadores cuando notamos que la tecnología modela y conduce nuestra vida laboral y doméstica, nuestras interacciones y consumo, así como los métodos por los que ejercemos control sobre otros (Bijker, 1992, p. 11).

La construcción de la mirada etnográfica sobre los videojuegos: el caso de League of Legends.

En el presente texto me apegaré a tres situaciones concretas que ocurrieron durante mi exploración de campo investigando las prácticas cotidianas de videojugadores de la Ciudad de México, en ellas se hace evidente la transición juego - deporte. Cada una implica diferentes procesos de apropiación tecnológica que terminan por resignificar el tiempo de ocio por el de entrenamiento, al cual se agregan nociones de control y disciplina a fin de aspirar a una carrera profesional como videojugadores.

Mantendré cercanía con la concepción holística sobre el juego, durante el trabajo de campo intenté mantener una apertura a comprender los significados y prácticas que los videojugadores han desarrollado desde sus propias explicaciones y, que articulan parte de lo que podríamos pensar como una cultura de los videojuegos en México. Buena parte de mi articulación del campo requirió que yo mismo me convirtiera en jugador de *League of Legends* a fin de establecer lazos horizontales con mis informantes. La elección del juego giró en torno a que durante mis visitas a los cibercafés para jugadores -*gaming centers*- prácticamente todos tenían este juego en pantalla. Si bien hay una gran cantidad de títulos similares dentro de la categoría MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena* o Juegos de batalla multijugador), *League of Legends* cuenta con la comunidad más grande y mejor articulada, es decir podemos encontrar diversos torneos, concursos de *cosplay* y foros de discusión en diversas plataformas, lo cual fue benéfico para ponerme en contacto con otros jugadores y conocer otros aspectos del juego.

Aunque hacerme jugador puede parecer una simpleza, representa una estrategia que nos obliga a repensar las formas en que el investigador concibe el campo y cómo establecemos lazos de confianza que nos permitan construir una visión más amplia sobre nuestros objetos de estudio, en mi caso la transición del juego a deporte. Paralelamente, fue particularmente interesante notar la importancia que tuvieron ciertos artefactos tecnológicos para llevar a cabo el trabajo de campo, implicó reaprender a utilizar mi propia computadora con otros fines, así como a incluir mi teléfono como una herramienta central que me permitía mantenerme presente con los jugadores, aunque no estuviera conectado al juego. De tal forma que mis charlas con los jugadores ocurrieron tanto en lo online como en lo offline, con lo que queda claro que el estudio de lo digital puede -y debería- abordarse no sólo desde las interacciones en pantalla, puesto que el juego está presente en la cotidianidad de los jugadores.

En esta perspectiva, la sensación de extrañeza producida no solo por el desconocimiento del juego sino también de los otros hacía que mi atención se volcara a cualquier situación que ocurriera mientras yo estaba presente con los jugadores. Boellstorff (2008) diría que para el etnógrafo lo realmente importante es analizar todos los hechos y/o fenómenos que llamen nuestra atención sólo

porque están ocurriendo frente a nuestros ojos. Así el trabajo de campo en el juego *League of Legends* estuvo basado en la idea de que más que tratarse de un simple marco ficcional, se trata de un mundo en sí mismo con sus normas de comportamiento e interacción, donde se mezcla lo online y offline en un flujo continuo en el que se articulan objetos, personas y lugares.

No era de mi interés simplemente observar como un agente externo y distante, sino más bien involucrarme activamente en el juego, buscar generar complicidades con lo que pudiera notar fenómenos particulares, mismos de los que posteriormente surgió lo que identifiqué como una tensión teórica del videojuego como deporte. En principio casi todo lo que ocurría ahí me parecía ajeno, extraño y por supuesto interesante sin embargo con el paso del tiempo pude establecer un cierto orden a las conversaciones y explicaciones -en principio aparentemente sin importancia- que los jugadores hacían sobre el juego.

Con esto fue posible identificar temas clave que aparecían recurrentemente, por ejemplo sobre el lugar que ocupan las mujeres jugadoras y las explicaciones de por qué debían jugar de cierta manera, cuestión que nos remite a una diferenciación de género construida desde una perspectiva eminentemente masculina, heteronormada y donde ocurre una constante disputa que conlleva relaciones de poder y dominación en los entornos digitales del juego. Otro tema, enlazado con la diferenciación de género, era el problema de cómo comenzar una carrera profesional como jugador, asunto que explicaré a más detalle en el presente texto.

Mi participación en el campo no siempre fue productiva, durante ciertos periodos de tiempo mis charlas con los jugadores eran cortas y bastante superficiales en parte porque los jugadores no suelen hablar de otra cosa que no sea de lo que ocurre en las partidas. En otras ocasiones mi inexperiencia en el juego y tener un bajo puntaje, atraía la atención de los jugadores, pero de forma negativa, es decir me hablaban pero sólo para regañarme y atacarme. Ningún jugador inicia una partida con la idea de perder o de simplemente divertirse, el carácter agónico o competitivo del juego hace que todos asuman una actitud donde se debe ganar a como dé lugar. Así que estos desencuentros fueron de gran ayuda para comprender que los jugadores buscan algo más que simplemente pasar el rato jugando. Pagar la renta de una computadora para entrenar supone una aproximación radicalmente distinta a la de jugar, así se pasa tiempo revisando puntajes, estadísticas del desempeño propio y de otros en línea, mirando las repeticiones de partidas pasadas para notar errores y mejorar la lectura del juego, buscando tutoriales y comentando qué decisiones se deben tomar en ciertos momentos clave del juego, asistir a torneos locales, programar sesiones de juego solos o en equipo, contratar entrenadores y analistas, etcétera. Se trata de prácticas cotidianas donde se construyen nuevos significados de las máquinas, del juego y de sí mismos donde parece excederse un principio fundamental del juego: separarnos de la vida productiva. Con esto

comienza a perfilarse la articulación de una red sociotécnica que permite a los jugadores mover los límites entre la noción de juego y deporte.

Tres situaciones concretas en la transición del videojuego a deporte

Tener control sobre el videojuego

Mis primeras incursiones en campo me enfrentaron a familiarizarme con las expresiones de los jugadores, este amplio repertorio de palabras y expresiones representa también otra forma - eminentemente lúdica- a la que los usuarios recurren para hablar sobre el juego. Revisemos por ejemplo este breve intercambio entre dos jugadores que ocurrió durante una de mis visitas a un *gaming center* en la Ciudad de México:

- A. -Ya te mataron, ¿ya ves? Por eso no me gusta jugar contigo
- B. -Tengo *lag* en esta tostadora

¿De qué están hablando los jugadores en este diálogo? Además de la molestia causada por perder, hablar de *lag* es referirse a un retraso que se produce en algún proceso de telecomunicación, en este caso de transmisión de paquetes de información al servidor del juego. Tener *lag*, por lo tanto, hará que el personaje en la pantalla no responda en tiempo real, sino con lentitud, variando el tiempo dependiendo de la situación del servidor así como también del hardware y software que tenga el usuario; esto significa que la experiencia de juego se ve modificada por una gran cantidad de actores que a veces pueden ser manipulados por el jugador.

Los jugadores reconocen plenamente la agencia que tienen las máquinas en su desempeño, es común que escuchemos a los jugadores debatir sobre la configuración de sus computadoras para hacerlas más rápidas y que no afecten sus partidas. No sirve de nada ser buen jugador si -como se menciona en el diálogo- se tiene una "tostadora", es decir una computadora que no tiene los requerimientos técnicos mínimos para ejecutar un juego, se les llama así porque cuando la máquina no tiene un procesador para esa tarea, éste suele calentarse lo que a la larga hace que la computadora se apague repentinamente o comience a responder lentamente. De tal forma que la respuesta de B es una manera de justificar su pérdida de control en el juego sobre un actor no-humano, la máquina.

Esta frase pone en evidencia el papel central que tienen las máquinas y la conexión a Internet en cómo se juega, simultáneamente debemos notar que se espera mantener la impresión de que se es buen jugador sólo que no se está en igualdad de condiciones para llevar a cabo la competencia. Cuando escuché esto pensé inmediatamente que los jugadores -como señala Díaz Cruz (2007)- habían dejado de exiliar a los objetos, de hecho los consideran constitutivos de

su desempeño como jugadores. No se puede ser jugador si no hay una máquina con la que establezcamos un lazo y no podemos pensar a los jugadores sin los objetos (y prácticas) que los transforman.

Cuando el jugador culpa al *lag*, aunque bien puede ser pretexto en cualquier situación donde este se equivoque, es una forma de hacer visible parte de una red de artefactos tecnológicos, cuestión que para cualquier otro usuario puede pasar completamente desapercibida. Se trata de un ejercicio reflexivo donde los objetos forman parte de lo que hacemos, de nuestra capacidad dentro del juego. Ser un jugador entonces no sólo es conocer las mecánicas y reglas para participar sino también conocer las características de las máquinas, de tal forma que tengamos la mayor cantidad de control sobre todos estos elementos a fin de poder vencer a los oponentes.

Este interés por tener la mayor cantidad de control hace que los jugadores mejoren sus habilidades técnicas, por ejemplo aprendiendo sobre toda clase de detalles sobre el *hardware*. En algunas de mis conversaciones encontré jugadores que preferían armar desde cero sus máquinas, elegían desde la tarjeta madre de la computadora, el gabinete del CPU, el sistema de enfriamiento, tarjetas de video y audio, así como la elección de todos los periféricos: monitores, teclados y *mouses*. Había quien invertía también en un *router* con ciertas características para mantener una conexión estable a Internet y evitar rezagos durante los juegos. Con esto los usuarios tienen la idea de que conocen a profundidad sus computadoras y pueden identificar con facilidad qué podría estar fallando durante sus partidas.

Una vez resuelta la cuestión del *hardware* sigue tener mayor control de lo que ocurre en el juego con *software* especializado. Los jugadores suelen utilizar un amplio catálogo de servicios y aplicaciones para esto, algunos recurren a servicios de comunicación en tiempo real como *Discord* con lo que el equipo agiliza la toma de decisiones y de estrategias durante las partidas. Para asegurar una victoria no basta con mantener comunicación con el equipo, los jugadores recurren a la revisión estadística de los jugadores con aplicaciones como *op.gg* donde se muestra el historial de partidas de cualquier jugador; esto permite que desarrollen la habilidad de predecir el comportamiento de sus adversarios en función de una gran cantidad de datos y gráficas que nos remiten directamente a una racionalidad del juego y de la cuantificación de todos los actos que los jugadores lleven a cabo.

Mejorar estos puntajes y valores del juego significa desarrollar una capacidad reflexiva sobre qué se hace bien o mal en momentos decisivos durante las partidas, para esto se recurría a *RiftAnalyst* un servicio que permite grabar las partidas para su consecuente análisis, lo cual puede hacerse de forma individual o en equipo. Sin embargo, también encontramos jugadores que contratan a entrenadores y analistas para realizar esta tarea ya sea de forma presencial o en línea. Quien no puede pagar a un entrenador o analista recurre a plataformas como *Twitch* y *Youtube* donde siguen a jugadores profesionales

que transmiten o suben sus partidas. Ahí los jugadores pueden incluir formas de leer situaciones que ocurren en las partidas, términos, ideas y estrategias de otros.

El principio fundamental de *League of Legends* es destruir la base enemiga, lo cual puede lograrse matando a los contrincantes y eliminando los obstáculos para llegar a esta, sin embargo, los jugadores que aspiran a un mayor control desarrollan estrategias de ataque para obtener más puntos, distinguen momentos del juego en relación al tiempo, revisan las características de los personajes y los cambios en sus habilidades -que también pueden cuantificarse y graficarse-.

¿Por qué es importante este interés por tener la mayor cantidad de control sobre el juego? Cuando observamos a los jugadores frente a sus pantallas es necesario saber que cada uno asume una postura distinta ante el juego, me interesa destacar a los jugadores que aspiran a un mayor control porque esto revela la importancia que tienen los puntajes y los rangos que se crean dentro del juego, podríamos decir que tener control significa divertirse porque se asegura la victoria de una partida. Paralelamente tener un historial de partidas con puntajes altos permite a los jugadores monetizar su experiencia en el juego, a veces siendo contratados por equipos profesionales u obteniendo patrocinios de empresas dedicadas a la tecnología.

El rango y las aspiraciones de los jugadores

League of Legends ha desarrollado una jerarquía para organizar a los jugadores de menor a mayor puntaje dentro del juego. Cada rango está dividido en 4 subcategorías -excepto en los últimos tres- por lo que tenemos el siguiente orden: Hierro, Bronce, Plata, Oro, Platino, Diamante, Maestro, Gran Maestro y Challenger o Retador. Para subir de nivel, por ejemplo de Hierro a Bronce, es necesario que pasemos cada subcategoría desde Hierro IV a I para así jugar 4 partidas clasificatorias donde se define si subiremos o no de rango. El proceso para esto es largo y puede volverse tedioso, puesto que buena parte de nuestra clasificación depende de los elementos que antes he señalado sobre el control del juego, así como del trabajo de equipo que se desarrolle, muchas veces, con jugadores que se asignan aleatoriamente.

Esto explica por qué nuestro rango se convierte en un elemento importante al momento de presentarnos ante otros jugadores, de alguna forma nos distingue y refleja nuestra experiencia como jugadores. Por otra parte, no subir de nivel puede convertirse en una fuente de ansiedad y frustración que suele sobrellevarse con chistes y bromas al respecto, de aquí que muchos memes incluyan frases como "es hora de dejar de manquear" (que juega como si no tuviera manos), "ya es hora de salir de bronce", "ir directo a *platinoob*" (una mezcla de las palabras platino y noob, es decir novato).

Siguiendo la idea de Ortega y Rodríguez (2011) sobre los rituales de reconocimiento, podemos pensar que esta jerarquía se integra en una dinámica de intercambio de reconocimiento simbólico: los usuarios esperan cierto nivel de juego dependiendo del rango y suelen felicitar a otros si el desempeño del equipo ha sido satisfactorio. Así los jugadores intercambian este crédito simbólico ya sea a través del chat que ofrece el juego durante y después de las partidas o, también de manera presencial. Es común escuchar que los usuarios felicitan a otros por ser jugadores excepcionales o por haber manejado al personaje de formas novedosas; sin embargo debido al alto grado de competitividad que existe también notaremos que los usuarios pueden hostigar y molestar a otros como una forma de minimizar sus habilidades y capacidad para jugar. Cuando lo "divertido" es ganar, perder se convierte en una fuente de frustraciones e incluso molestia y enojo.

Los rangos generan intercambios simbólicos, pero también económicos, una búsqueda rápida en el sitio de mercado libre o ebay nos mostrará la compra/venta de cuentas con rangos altos o usuarios que ofrecen servicios de asesoría y coaching, donde jugadores más experimentados son contratados para dar consejos personalizados por una suma de dinero. Existe también el servicio de *eloboost*, donde un jugador experimentado entra a la cuenta de uno de menor rango y lo ayuda a subir de nivel, es decir, juega por él. Esta práctica es considerada "ilegal y antideportiva" de acuerdo con el reglamento que *Riot Games* redactó para *League of Legends* y es castigada con la suspensión de la cuenta por cierto tiempo. Como he mencionado anteriormente, para la mayoría de los jugadores ser mejor en *League of Legends* es un tema fundamental si no es que el más importante. La tarea que esto supone demanda mucho tiempo, esfuerzo y, si visitas regularmente los *gaming centers* o cibercafés, dinero.

La profunda relación que se establece entre jugador y máquinas, así como la aspiración a un control total de los elementos que afecten nuestro desempeño durante el juego se mezclan con el objetivo de ganar las partidas, el respeto y reconocimiento de los otros y el ganar dinero de la experiencia que hemos construido en el juego. Lo agónico figura aquí como un elemento fundamental del juego y estimula un interés sobre los artefactos tecnológicos y su manipulación, se les reconoce como agentes activos y constitutivos de los jugadores a tal punto que el juego adquiere un rasgo de seriedad y disciplina similar al de cualquier entrenamiento deportivo.

Sin embargo, algunos jugadores descubren que existe la posibilidad de que nunca lleguen a jugar profesionalmente por más esfuerzos que se hagan para mejorar sus puntajes. Esto los lleva a buscar otras formas de integrar el juego con sus aspiraciones profesionales, por ejemplo, creando colectivos de jugadores para producir contenido para la comunidad, organizar torneos, encuentros, concursos y demás actividades relacionadas al juego, aunque no necesariamente a participar en un equipo profesional.

Esto me llevó a involucrarme en diversas actividades que tenían como tema central los videojuegos, una de estas fue participar como parte del staff de un grupo universitario que buscaba proponer los juegos de video como una actividad que pudiera ser reconocida por una universidad del país. El grupo universitario consiste en un pequeño colectivo de jugadores que en septiembre de 2016 comenzaron a reunirse con la intención de realizar actividades -que ellos consideran extracurriculares- como torneos, concursos y encuentros en *gaming centers* de la ciudad sin que esto genere algún reconocimiento académico o de práctica profesional. Con esto el colectivo mantiene contacto con jugadores, *casters* (comentaristas de partidas), patrocinadores de empresas de cómputo y jugadores profesionales, además, suelen involucrarse regularmente en torneos semiprofesionales como la liga universitaria o el campeonato intercolegial universitario.

Uno de los temas más debatidos del grupo universitario era demostrar que jugar podía ser útil académicamente, esto supone por un lado modificar estereotipos y creencias alrededor de los videojuegos, pero también construir y proponer perspectivas alternativas sobre quiénes son los videojugadores y qué hacen. Para esto se hablaba continuamente de lograr que las instituciones educativas reconocieran a los videojuegos como deporte electrónico, con lo que era posible incluir las ideas de disciplina, entrenamiento, dedicación, esfuerzo y en última instancia trabajo.

Algunos de los argumentos del grupo incluían que en universidades de otros países -principalmente europeas y estadounidenses- hay una preocupación por impulsar los deportes electrónicos de forma más "profesional", de hecho en muchos de estos proyectos institucionales se otorgan becas a los jugadores que mejor se desempeñen como una forma de estimularlos a mejorar su rendimiento académico y deportivo. En México proyectos como U-League, CIM (Campeonato Intercolegial Mexicano) o LCE (Liga Colegial de Esports) son evidencia de la creciente participación de estudiantes universitarios en la organización de torneos internos para jugar diversos títulos, vale mencionar que en muchos casos los equipos se sienten orgullosos de poder representar a sus instituciones en dichos eventos.

Para lograr que la universidad reconozca el juego como deporte y actividad extracurricular requería que el grupo universitario mantuviera una actitud de seriedad y formalidad en todo momento. Las actividades que organizan se intentan llevar a cabo con una actitud políticamente correcta donde se evitan los comentarios misóginos, ofensas, chistes pesados y groserías que -paradójicamente- caracterizan parte del ambiente cotidiano de los jugadores, lo que significa nuevas formas de apropiación y resignificación del acto de jugar. Esto es así porque el grupo está consciente de que está representando a la universidad y, para ganar el apoyo de esta, es necesario adecuar su comportamiento donde se conjuguen los valores de ser universitario y jugador.

Durante una de las reuniones que se llevó a cabo a través de la aplicación *Discord*, los fundadores del grupo presentaron su proyecto con los objetivos de estimular e inculcar los valores competitivos y profesionales para los estudiantes. En este discurso los videojuegos sirven para disciplinarse, ser mejores sin perseguir necesariamente una victoria en la partida sino para lograr sinergia en el trabajo en equipo, aquí el videojuego adquiere elementos de normalización, control e incluso de compromiso ético y moral. Así se comprende por qué los jugadores de este grupo invitan a los miembros a no hacer chistes o comentarios que puedan incomodar a otros, a esto ellos lo llamaban una “cultura de no flameo” o de no agresión, con lo que la comunidad genere redes de apoyo y pueda ayudarse mutuamente a mejorar.

Ubicar a nuevos jugadores y apoyarlos para que pudieran competir en torneos más grandes o profesionales suponía otro de los objetivos del grupo universitario, con esto apareció el tema de la complicada situación laboral a la que se enfrentan no solo como estudiantes sino también como jóvenes en este país. Emplearse como jugadores profesionales les ofrece oportunidades de crecimiento laboral, personal y profesional, aquí el apoyo de las instituciones se volvía fundamental porque el respaldo de la universidad representaba un apoyo donde se validaba que el juego no era una actividad de ocio, sino una disciplina deportiva tan seria como cualquier otra.

El proyecto requiere que los colaboradores del grupo asuman su participación como parte de una actividad formal, se espera que los miembros del grupo se incluyan en los valores, misiones y visiones del proyecto donde no hay líderes identificados, sino más bien una red donde todos pueden colaborar y apoyarse a alcanzar metas planteadas. Ya que se trata de un proyecto universitario era necesario que los estudiantes mantuvieran una postura crítica y seria sobre los videojuegos, que hubiera construcciones argumentativas sólidas. Por ejemplo, quienes se dedicaban exclusivamente a producir contenidos, era necesario que supieran referenciar en formato APA, hacer citas correctamente con la finalidad de evitar el plagio; también se fomentaba adquirir software y hardware original para no estimular la compra de piratería; igualmente se pedía mantener una actitud de respeto hacia los demás compañeros. Toda esta serie de normas actitudinales -como he mencionado antes- contrastan con lo que encontramos en los *gaming centers* y en las mismas comunidades de jugadores de *League of Legends*. Ahí las burlas, los comentarios hirientes u ofensivos -también llamado *trash-talk* (Taylor, 2011)- circulan cotidianamente y de hecho forman parte de las charlas entre jugadores. Sin embargo mantener una distancia con estos comportamientos forma parte de una especie de reconstrucción identitaria de los videojugadores que suelen ser vistos como socialmente aislados, hostiles o apáticos. Estas prácticas por otra parte nos ayudan a distinguir los elementos que van transformando el juego de tal forma que parece adquirir lo que Hamayon (2016) llama un carácter mítico fundamental en los deportes.

Deportivización del videojuego

En estos fragmentos de mis hallazgos durante el trabajo de campo se hace evidente un cambio donde el videojuego no es ya una actividad puramente lúdica, de hecho, adquiere rasgos mucho más racionales e, incluso, reflexivos sobre las prácticas de los jugadores donde el disciplinamiento, el control corporal y el análisis de resultados aspira a concebir los videojuegos como una actividad deportiva. Este proceso -como veremos- no es casual ni fortuito, de hecho, podemos encontrar algunos antecedentes que nos permiten comprender la compleja relación entre la industria de los videojuegos y deportiva.

Brookey y Oates (2015), en su introducción al libro *Playing to win: Sports, videogames and the culture of play*, señalan que los primeros juegos exitosos fueron simulaciones de deportes como es el caso del Pong. Los autores enfatizan la importancia de los simuladores de fútbol, basquetbol y hockey para el establecimiento del mercado masivo de los videojuegos, de hecho, se hace evidente que "central al éxito inicial de los videojuegos, los juegos de simulación deportiva tienen un lugar importante en la historia de todos los sectores del mercado de los videojuegos desde las máquinas de arcade, las consolas y los juegos portables" (Brookey & Oates, 2015, p. 2). Es claro que la industria de los videojuegos ha lanzado una infinidad de simuladores deportivos con lo que generan una relación fuerte con marcas, franquicias y la industria de los deportes en general. Es difícil dejar de notar que los deportes en la actualidad están impregnados por los videojuegos y que cada vez resulta más complicado separar a las dos industrias.

Los videojuegos -que comenzaron como representaciones abstractas- son cada vez más realistas, dinámicos y narrativamente más complejos, situación que les permite ser culturalmente más expresivos. Debemos mantener presente que la relación entre deportes y videojuegos requiere que consideremos aspectos culturales y sociales más específicos, por ejemplo, las relaciones laborales y la construcción de la masculinidad a través de los dispositivos y los juegos, aspectos que deben leerse en la clave particular de cada contexto en que son consumidos, sin embargo es importante tener presente que las dos industrias -deportiva y de los videojuegos- establecen prácticas de control sobre la producción y distribución de sus contenidos y productos que van desde ropa, calzado, juguetes, etc.

Este aspecto comercial de los videojuegos supone una preocupación para el grupo universitario que busca introducirse en esta compleja red mercantil, puesto que permitiría abrir oportunidades laborales para ellos como jugadores. El grupo universitario intenta comprender todos los mecanismos mercadológicos para aprovecharlos a su favor, para ellos está claro que puedes trabajar no sólo como jugador, sino también como organizador, streamer,

diseñador, comentarista, editor de video o fotografía, etc. Sin embargo, obtener un trabajo bien remunerado relacionado a los videojuegos supone adaptarse a modelos laborales que bien pueden ser extenuantes y, en ocasiones, mal pagados debido a que muchos no cuentan con contratos formales, por lo que su situación laboral suele ser ambigua y extremadamente flexible. La industria de los videojuegos en general sabe que cuenta con una gran cantidad de jóvenes ansiosos y dispuestos a trabajar largos periodos de tiempo, a veces por salarios menores a los que se ofrecen regularmente. Oates y Brookey (2015) explican que este peculiar caso de explotación laboral ocurre también en empresas desarrolladoras de software y videojuegos, donde los jóvenes empleados a veces se ven obligados a trabajar más de 40 horas a la semana sobrepasando las 8 horas reglamentarias, generando así un agotamiento que lleva a las empresas a reemplazar a los empleados con nuevos jóvenes ansiosos por trabajar en la industria. Es probable que los miembros del grupo universitario no consideren este panorama -por momentos desolador- debido a que existe una incertidumbre laboral generalizada, ahora más que nunca los jóvenes se preguntan las posibilidades de tener un trabajo formal y más o menos estable. El panorama es tal que el videojuego aparece como una alternativa laboral que puede ser formal si se logra el apoyo de instituciones educativas que la regulen y, si además se asumen actitudes éticas y morales que construyan una imagen profesional de los videojugadores.

Concebir el videojuego como deporte electrónico por otra parte intensifica una masculinización de los videojuegos que de por sí ya estaba presente. Newman (2015) identifica que la centralidad de los deportes como tema recurrente en los primeros videojuegos, así como la concepción de las consolas de juegos como una forma de reconstruir a la televisión en una forma cultural participativa modificó la identidad del medio. El autor explica que "los primeros juegos remediaron formas de entretenimiento y recreación que ya estaban establecidos como masculinos, tales como la competencia profesional deportiva" (Newman, 2015, p. 42). Los videojuegos de deportes se presentaban como nuevas formas de hacer cosas que ya sabíamos, además que iban cargados de otros imaginarios masculinos como el gusto por la "alta tecnología" y el entretenimiento competitivo.

Los videojuegos que simulan deportes suelen ser una extensión de los imaginarios alrededor de los atletas, a pesar de que los videojuegos se piensen como opuestos a la actividad física, las representaciones deportivas en los juegos producen una asociación con el performance físico masculino. De hecho, explican Oates y Brookey (2015), los avatares en los videojuegos son capaces de habilidades físicas extraordinarias que engloban fuerza, agilidad y flexibilidad, pero sólo tienen esta capacidad cuando los jugadores los manipulan exitosamente a través de los dispositivos. Así la actividad no-atlética de estar sentado presionando botones se convierte en una expresión de superioridad masculina, de control o dominación; la representación digital del atleta ganador

es gracias al jugador, quien de forma vicarial experimenta el performance de la masculinidad. Todos estos elementos pueden ayudarnos a comprender parcialmente por qué los hombres suelen ser reacios a aceptar a jugadoras en sus equipos sin que esto signifique que están en una condición de desventaja.

Newman (2015) explica que, en los años 70's en Estados Unidos, los videojuegos tuvieron que reinterpretarse para poder pensarse como actividades competitivas similares al billar o el tiro al blanco más cercanas a los deportes. Esto permitió que se pensara el uso de la video-tecnología como una práctica más activa que ver televisión la cual se representaba como pasiva, de hecho la presencia de los deportes en los primeros videojuegos fue una de las razones por las que estos nuevos medios se adoptaron como activos, competitivos y por ende masculinos. No se trataba de sentarse y ver la televisión pasivamente, sino que ahora la audiencia podía transformar su televisión en un medio para competir activamente. Para Newman (2015) es claro que los videojuegos combinan una especie de tradición sobre el entretenimiento masculino con medios electrónicos y tecnológicos en general.

No bastó con adjudicar a los videojuegos un carácter activo y de control, poco a poco han ido volviéndose más complejos en su aspiración a emular fielmente la realidad, algunos de los videojuegos de deportes en la actualidad basan su jugabilidad en estadísticas sobre el desempeño de los atletas de carne y hueso de tal forma que la experiencia del videojugador puede cambiar en función de esta matematización que aspira a ser científica y racional. Con ello se espera que el juego sea -como explica Baerg (2008)- cuantitativamente real. Baerg (2008), en su análisis sobre el videojuego de fútbol americano Madden, explica que las expresiones científizadas del juego revelan una especie de poder sobre el número que sirve como un cuadro epistemológico a través del cual los jugadores pueden interpretar el realismo que tiene el juego. Por otra parte, la manifestación tecnológica de los deportes a través de un medio digital es ejemplar para pensar el nexo entre género, ciencia y deporte mediado. Aunque no todos los juegos aspiran a representar fielmente la realidad, este giro les permite agregar un aspecto científicista donde se incluyen datos, números, medidas y rangos.

En el caso de *LoL*, por ejemplo, subir o bajar de nivel depende del sistema de puntuación *Elo* desarrollado por Árpád Élo, se trata de un método matemático basado en cálculo estadístico que califica la habilidad relativa de los jugadores de deportes, aunque originalmente fue creado para ajedrez ahora se ha adoptado para otros juegos competitivos. Esta implementación ha permitido que aparezcan sitios como el mencionado *op.gg* que presentan gráficos con estadísticas en tiempo real del desempeño de los jugadores. Con esto queda claro que jugar implica también introducirse en este mundo de cálculo del riesgo en función de datos duros y no en función del instinto, emociones o sentimientos.

El enlace entre videojuegos, deportes y género ha tenido muchas causas (Newman, 2015), sin embargo y como hemos podido observar se trata de una dinámica continua y compleja que incluye tecnologías, representaciones, prácticas sociales y formas de comprender la identidad. Newman (2015) explica que:

la idea de que a través de la tecnología, uno puede jugar contra otros competidores de alto nivel, y que esta experiencia pueda ser como en los deportes *reales*, apela a una cultura masculina de logro y maestría física, de reconocimiento por estos logros. (p. 41)

Oates (2015), en su análisis sobre el juego Madden, explica que dicho título promueve una serie de fantasías hipermasculinas que se acompañan de diversas estrategias de mercadeo, constituyendo lo que el autor llama un “imaginario Madden” que incluye agresión, fuerza, habilidad, control y autoridad.

Sin embargo, el proceso de reinterpretación del videojuego a deporte electrónico supone establecer una diferencia entre el juego y el deporte, cuestión que para los jugadores y el grupo universitario sigue siendo imprecisa. Durante la presentación de objetivos para el staff del grupo se hablaba de distinguir deportes electrónicos de juegos competitivos, aunque no quedaban claras las características de cada uno. Voorhees (2015) intenta identificar algunos rasgos para pensar esta distinción, que es fundamental para guiarnos en esta transición.

Voorhees (2015) identifica el proceso de “deportivización” de los juegos digitales para reflexionar sobre la racionalidad neoliberal y las construcciones de masculinidades en la cultura occidental actual, este proceso ha permitido la creación de ligas nacionales, torneos internacionales y equipos de ciberatletas que son patrocinados por empresas sin embargo esto -explica Voorhees (2015)- es efecto de una hegemonía de la mentalidad deportiva. Para el autor *deportivizar* los juegos digitales permite la producción de un tipo de subjetividad masculina neoliberal que se caracteriza por la maestría tecnológica, la racionalidad económica, inteligencia, control y maestría física o corporal y el ennoblecimiento de la violencia en juegos que bien pueden ser considerados añados. El concepto de neoliberalismo utilizado por Voorhees (2015) puede por momentos ser problemático, puesto que parece ser exclusivo de la disciplina económica, sin embargo la perspectiva del autor se alimenta del trabajo de Foucault, específicamente de las lecturas del curso el nacimiento de la biopolítica de los años 1978-1979 en el Colegio de Francia; la lectura que Voorhees hace le lleva a destacar que ahí la noción de neoliberalismo busca plantear la posibilidad de que todo puede comprenderse “económicamente”, haciendo un cálculo del costo y beneficio. Es en parte por esto que el planteamiento de Voorhees (2015) debe recurrir obligatoriamente al concepto de gubernamentalidad para explicar los moldes que organizan y permiten la subjetivización, el proceso a través del cual las personas se convierten a sí

mismas en sujetos. La gubernamentalidad opera a distancia, no actúa directamente, sino que ayuda al establecimiento de condiciones que regulen los aspectos económicos, políticos o culturales de un sistema. De tal forma que para Voorhees comprender la construcción de los deportes electrónicos significa mantenerse atento a cómo el sistema social posibilita la creación de una nueva rendija o molde en el que se establece un rango de conductas, discursos, actos y prácticas que parecen coherentes en situaciones específicas y que, a base de prueba-error, establece la efectividad de dichas acciones, cuestiones que hemos podido observar cuando los jugadores hacen algo más que simplemente conectarse para jugar, pues pasan tiempo mejorando ciertos aspectos de su juego con la aspiración de iniciar una carrera profesional con los videojuegos.

Para Voorhees (2015, p. 67), la profesionalización de los juegos digitales hace uso de una racionalidad neoliberal como una tecnología del yo que produce un *Homo economicus*, un individuo que navega las posibilidades permitidas por el entorno material y cultural en busca de las probabilidades más ventajosas, para este sujeto es central pensar a través del costo y beneficio de cada acción potencial. Cobra un nuevo sentido pensar, por ejemplo, en el uso de datos duros para jugar (estadísticas, rangos y jerarquías), la identificación de momentos que existen en las partidas (juego temprano, juego medio y tardío), las técnicas que desarrollan los jugadores para alcanzar objetivos de forma más eficiente (por ejemplo, la técnica de *last-hiteo* durante el *farmeo*, es decir de dar el último golpe a los contrincantes para obtener más puntos, la optimización de recursos, la construcción de objetos para la *build* o construcción de habilidades de los personajes, etc.). En este sentido, Voorhees (2015) identifica la ubicuidad de la gubernamentalidad neoliberal en la profesionalización de los juegos digitales.

Para Voorhees (2015) el juego puede distinguirse en 3 formas -bastante cercana a la pensada por Hamayon (2016)-: Uno (play) caracterizado por el juego que estimula la improvisación y los actos libres, el segundo (gameplay) que plantea actos estructurados -aunque arbitrarios- que proveen de cierta convencionalidad, normas y reglas que controlan la dinámica del juego y, de acuerdo al autor, permiten también la transmisión y refinamiento cultural y una última forma (sportive play) que se caracteriza por la especialización de actividades, la igualdad de condiciones de competición, racionalización de los actos, burocratización de reglas, cuantificación de resultados y fetichización de los registros.

En el deporte los jugadores practican, se disciplinan y entrenan para ejecutar actos que llevados a cabo de manera específica les permiten alcanzar objetivos deseados, aquí las reglas cobran importancia porque estas legitiman la racionalización del juego, lo que simultáneamente hace evidente el esfuerzo que hace cada jugador para profesionalizarse y promoverse. Hamayon (2016), explica que habremos de prestar atención a qué juegos logran convertirse en

deportes, -con lo que adquieren simbólicamente una especie de superioridad mítica- sin embargo, podemos distinguir que las ideas de entrenamiento, competencia y profesionalización pertenecen exclusivamente al reino del deporte y no del juego reglamentado (*game*) ni del juego (*play*).

El juego deportivo implica, por lo tanto, un conocimiento profundo del cuerpo, del estado mental de los jugadores a través de años de estudio y ejercicio reflexivo con la finalidad de tener el mayor control sobre los actos. Situación que intenta aplicarse en el proceso de *deportivización* de los videojuegos, con esto tiene sentido pensar en la aparición de entrenadores y analistas de partidas de LoL o de iniciativas para crear universidades especializadas en dar clases sobre esports, como es el caso del proyecto *Playeek* de los españoles Pablo Valls, Daniel Blázquez y Carles Pons.

Hamayon (2016), plantea que el deporte incluye situaciones de performance, así como elementos rituales, aspecto que es discutido por Voorhees (2015), cuando señala que en la cultura occidental la masculinidad hegemónica está caracterizada por la fuerza física, la violencia, la dominación patriarcal sobre mujeres y niños, el individualismo y la heterosexualidad; para el autor el género masculino supone, además, una cierta sensación de las tensiones musculares y corporales, de aquí que cuando se estudia el deporte los cuerpos sean objetos y agentes de la práctica social, puesto que a través de éstos se visibiliza la masculinidad en la cultura. Por otra parte, esto explica por qué cada acto de los videojugadores constituye un ejercicio performativo que incluye una práctica reflexiva sobre el cuerpo y, de alguna manera, permite la construcción de una forma de masculinidad que se actúa mientras se juega.

Paralelamente podemos identificar que el deporte se constituye también por elementos de espectáculo y entretenimiento que en el juego están ausentes (Hamayon, 2016), ahí la construcción del espectáculo se centra en el cuerpo masculino hegemónico donde se evidencian los valores de cómo debe actuar un hombre, cómo lidia con la frustración, la ansiedad o cómo se sobrepone a desventajas y desafíos que se le presentan (Voorhees, 2015). Los nuevos artefactos tecnológicos ofrecen una nueva alternativa para la masculinidad, distinta al menos de la que encontramos en los deportes que requieren esfuerzo físico. Para Voorhees (2015) -igual que como lo plantea Thornham (2011)- los juegos digitales son una práctica corporal que permite a los jugadores navegar más exitosamente en el terreno social contemporáneo y, que requiere el conocimiento y control de los artefactos tecnológicos acompañado del ejercicio mental y lógico para leer lo que ocurre en la pantalla. Voorhees (2015, p. 83) rescata la reflexión de Taylor cuando explica que el performance de los ciberatletas "se inscribe en el cuerpo de los jugadores perfeccionando ciclos de acción a lo largo del tiempo, esta es una de las razones por las que los ciberatletas practiquen diariamente". Esto corrobora la idea de que los jugadores deben conocer las características técnicas de las máquinas, pero también las mecánicas del juego, herramientas, armas, mapas, los personajes,

comandos y cómo interactúan con lo que estén haciendo los demás jugadores, de tal forma que sea posible improvisar o renovar las formas de juego. Así es posible localizar la centralidad y el valor que tienen las manos y los dedos de los videojugadores a diferencia de, por ejemplo, las piernas para un corredor o un futbolista.

Este proceso de deportivización señalado por Voorhees (2015), adquirió nuevos sentidos cuando encontré durante mi trabajo de campo la tensión constante entre hombres y mujeres, así como los roles que debían asumir cada uno en el juego. El hostigamiento y acoso padecido por las mujeres videojugadoras es resultado de la creencia de que ellas no pueden jugar tan bien como un hombre, por lo que su presencia en los equipos puede verse como un agente contaminante igual que el de un jugador novato. Esto quiere decir que el afán por subir de nivel dentro de los rangos del juego, alimentado por la mecánica competitiva o agónica intrínseca del mismo, permite que los jugadores mantengan creencias sobre su propio performance del género antes, durante y después de las partidas, con ello permanece inalterable la idea de que los videojuegos son un terreno exclusivamente masculino

Este fenómeno en particular ha ganado cierta atención y ha sido abordado por académicos de diversas áreas, aunque vale destacar la perspectiva de Thornham (2011), por su estudio etnográfico sobre la forma en que consolas y videojuegos propician la determinación de normas y reglas, muchas veces establecidas por los hombres que los consumen, en el espacio privado. Desde esta mirada las consolas no sólo implantarían estos modelos de conducta, sino que también suponen una actividad corporal que implica un performance del género específico mediado por las experiencias tecnosociales. Las lecturas sobre el mundo virtual suelen estar atravesadas por una fantasía masculina así como por una construcción binaria de los géneros aun cuando suele pasar desapercibida. Aquí surge otra construcción binaria donde lo femenino se levanta como lo corpóreo, el terreno o la matrix a través de la cual el sujeto masculino viaja (Thornham, 2011, p. 3); dicha construcción reaparece cuando el cuerpo es negado, socavado o descartado en favor de una identidad incorpórea que puede -por ejemplo- experimentar su sexualidad sin consecuencias "reales", que puede acarrear distintas insinuaciones sexuales de una matrix femenina lista para ser penetrada, colonizada, dominada, explorada, etc. Estos ejemplos representan promesas de incorporalidad y fantasías de reincorporación a través de una especie de "autogénesis" donde el cuerpo imaginado es masculino (Thornham, 2011, p. 3).

Esto lleva a la autora a plantear la importancia de concebir los videojuegos siempre como actividades que están enraizadas en entornos sociales específicos, con situaciones socioculturales que deben ser analizadas detenidamente. La lectura de Thornham sobre los videojuegos revela cómo estos se encuentran incrustados en las culturas de tecnologías domésticas y en las dinámicas de poder de las casas, como ella misma lo expone: "Los juegos no

se juegan ni experimentan en un vacío, son contingentes sobre otras relaciones, y otras experiencias de juego que encuadran y producen la práctica y el significado de jugar” (Thornham, 2011, p. 8). Así resulta fundamental -por ejemplo- quién de la familia compra una consola o computadora y cómo decide cuál es su lugar en el espacio doméstico, así como las regulaciones de tiempo para su uso, el tipo de juegos o software que se compra para ser utilizado por los demás miembros de la familia, etc.

La perspectiva de Thornham nos da indicios de efectos que están relacionados con el desarrollo histórico de la relación entre videojuegos y deportes antes señalada, así como de la forma en que se articulan con prácticas cotidianas que ocurren en el espacio privado. Es particularmente interesante notar que los jugadores suelen integrar sus aspiraciones profesionales con los videojuegos con actividades escolares o laborales de forma paralela, de día van a la escuela o trabajan, pero durante la tarde/noche se conectan para entrenar. En muchos de los casos los jugadores -jóvenes y que viven aún en casa de los padres- deben asumir compromisos con la familia para poder mantener este ritmo que muchas veces no es bien visto. Se observa así que los juegos se incrustan en circunstancias distintas para cada usuario dependiendo de las dinámicas familiares particulares en cada caso.

Como podemos notar, la transición de videojuego a deporte supone la construcción de nuevos significados sobre diversos aspectos que se encuentran profundamente relacionados: las prácticas cambian y con ellas lo que pensamos, sentimos y decimos de eso que hacemos. Los jugadores adquieren una cierta necesidad por ser mejores, cuestión que responde en parte al carácter agónico de los videojuegos, con lo que se ve modificada la propia noción de quiénes son como videojugadores. Basta con pensar los clichés y estereotipos que circulan sobre los llamados *gamers*, *geeks* y los intentos que algunas comunidades tienen por replantearlos -como es el caso del grupo universitario-. La situación en la que se encuentra el proyecto del grupo universitario sintetiza una serie de problematizaciones bastante complejas sobre la profesionalización del juego, la situación laboral de los jugadores como estudiantes universitarios y la ejecución de performances que se ajustan a lo que Voorhees (2015), llama una tecnomasculinidad liberal.

Los jugadores interpretan de forma distinta su acercamiento al juego, puesto que no siempre tiene un fin puramente de ocio o entretenimiento. Por eso podemos distinguir entre el jugador que aspira a competir profesionalmente de aquél interesado en conseguir el apoyo de alguna institución para organizar otras actividades. Los deportes electrónicos no están del todo consolidados en nuestro país, los equipos profesionales que existen aún no cuentan con la visibilidad de la que gozan otros deportes como el fútbol o el béisbol, sin embargo es innegable que los jugadores hacen algo más que solo presionar botones frente a las pantallas. Los videojugadores de este siglo ven más cercana la posibilidad de construir una carrera profesional, donde la

imagen del jugador aislado se va transformando en una especie de emprendedor tecnologizado que requiere habilidades técnicas que mutan constantemente. La triada videojuego-deporte electrónico-trabajo, permite una reflexión conceptual sobre el problema fundamental del juego como objeto de investigación en vista de su presencia en la sociedad contemporánea de la mano con el uso de tecnologías digitales. Podemos plantear que en las prácticas cotidianas expuestas en el texto se gesta esa resignificación donde el juego se convierte en trabajo remunerado y en disciplina deportiva. El papel del dinero, aunque en principio parece alejado de la reflexión teórica del juego como objeto de investigación, nos permite dar sentido al compromiso de los jugadores y al proyecto de deportivización del mismo videojuego, de alguna manera nos remite nuevamente al valor del número, de las jerarquías y de las relaciones que se gestan entre los jugadores y la compleja red sociotécnica que se produce cuando el juego, como actividad lúdica eminentemente agónica, está profundamente relacionada con el deporte y el trayecto profesional de los jóvenes usuarios.

REFERENCIAS

- Apperley, T. (2009). *Gaming rhythms: play and counterplay from the situated to the global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Baerg, A. (2008). "It's (Not) in the Game": The Quest for Quantitative Realism and the Madden Football Fan. En Hugenberg, L., Haridakis, P. & Earnheardt, A. (2008). *Sports mania : essays on fandom and the media in the 21st century*. (pp. 218-228) Jefferson, N.C: McFarland & Co.
- Berens, K. & Howard, G. (2008). *The rough guide to videogames*. London New York: Rough Guides Distributed by the Penguin Group
- Bijker, W. (1995). *Of bicycles, bakelites, and bulbs : toward a theory of sociotechnical change*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Bijker, W. & Law, J. (1992). *Shaping technology/building society : studies in sociotechnical change*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Brookey, R. & Oates, T. (2015). *Playing to win: sports, video games, and the culture of play*. Bloomington: Indiana University Press.
- Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Bogota: Fondo de Cultura Económica.
- Codina, N., Munne, F. (1996). Psicología social del ocio y el tiempo libre. En Estramiana, J., Garrido, A. & Torregrosa, J. (1996). *Psicología social aplicada*. (pp. 429-450). Madrid: McGraw-Hill.
- Díaz, R. (2007). *Una propuesta para los estudios culturales de la tecnociencia*. pp. 313-340, UAM México.

- Hamayon, R., Simon, D. & Puett, M. (2016). *Why we play: an anthropological study*. Chicago: Hau Books.
- Hjorth, L. & Richardson, I. (2014). *Gaming in social, locative and mobile media*. Basingstoke: Palgrave Macmillan
- Huizinga, J. & Imaz, E. (2005). *Homo ludens : el juego y la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Morillas, C. (1990) Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego. *Enrahonar no. 16*, pp. 11-39. Recuperado el 12 de Septiembre de 2018.
- Morley, D. & Polo, M. (2008). *Medios, modernidad y tecnología : hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura*. Barcelona: Gedisa.
- Newman, M. (2015) The Name of the Game Is Jocktronics: Sport and Masculinity in Early Video Games. En Brookey, R. & Oates, T. (2015). *Playing to win: sports, video games, and the culture of play*. (pp. 23-44). Bloomington: Indiana University Press.
- Rodríguez Suárez, J., & Agulló Tomás, E. (2002). Psicología social y ocio: una articulación necesaria. *Psicothema, 14* (1), 124-133.
- Voorhees, G. (2015) Neoliberal Masculinity: The government of play and masculinity in E-Sports. En Brookey, R. & Oates, T. (2015). *Playing to win: sports, video games, and the culture of play*. (pp. 63-91). Bloomington: Indiana University Press.
- Taylor, N. (2011). Play Globally, Act Locally: The Standardization of Pro Halo 3 Gaming. *International Journal Of Gender, Science And Technology, 3*(1). Recuperado de <http://genderandset.open.ac.uk/index.php/genderandset/article/view/130>
- Thornham, H. (2011). *Ethnographies of the videogame: gender, narrative and praxis*. Farnham, Surrey, England Burlington, Vt: Ashgate.



“Los videojuegos como deporte. El caso de videojugadores en Ciudad de México” por Iván Flores Obregón es un texto registrado bajo una licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).