



UNIVERSIDAD DE CHILE

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA DE PREGRADO - CARRERA DE SOCIOLOGÍA

Después del juego:

Discursos de videojugadores sobre profesionalización, deportividad y la comunidad gamer en los E-Sports

Memoria de Título para optar al Título Profesional de Sociólogo

Autor(a):

Jose Miguel Musso

Profesor(a) guía:

Bernardo Amigo

Santiago de Chile

Octubre 2021

Índice

Agradecimientos	3
Resumen	4
Palabras clave	4
Introducción.....	5
A.- Las dificultades de investigar durante una crisis	6
B.- Estructura de la tesis	7
Antecedentes.....	8
A.- Historia abreviada de los videojuegos competitivos.....	8
B.- Los E-Sports en Chile.....	9
C.- Las transformaciones de 2019-2021	11
Definición del problema.....	13
Pregunta de investigación y Objetivos.....	16
Relevancia	17
Marco Teórico	20
A.- Representación, significación y valoración	20
B.- Carrer Construction Theory	21
C.- Aportes de Game Studies	22
C1 .- Profesionalidad y prestigio.....	22
C.2 .- La contradicción de la deportividad	24
C3.- Aceptación	26
C4.- Competitividad y vocación	27
Marco Metodológico.....	29
A.- Técnica de producción de la información	30
B.- Definición de la población y Mecanismo de Muestreo	31
C.- Características de la muestra.....	33
D.- Estrategia de Análisis	38
Capítulo I: Trayectorias y prácticas de los jugadores competidores.	39
A.- Trayectorias	40
B.- Las prácticas de juego y la competencia	47
C.- Participación en otras comunidades	53

Capitulo II: Discursos del jugador típico.	54
A.- Profesionalidad	55
B.- Deportividad	59
C.- Vocación.....	61
D.- Legitimidad.....	64
E.- Marketing y espectáculo	68
F.- Comunidad Gamer y el valor de los videojuegos.....	70
G: Discursos sociodemográficos específicos.	73
G-1.- Discursos Femeninos	73
G -2.- Discursos de mayores de 30 años	75
Capitulo III: Estructura de los discursos	76
Conclusión: Ideas, reflexiones y proyecciones.....	80
Bibliografía.....	83
Anexo I: Sobre la propuesta original de tesis	87
Anexo II: Cuestionario entrevistas escritas	90
Anexo III: Glosario de jergas de la comunidad Gamer	101

Agradecimientos

A mi madre, Genoveva, mis hermanas Macarena y Magdalena, y a mi hermano Sebastián, todos ustedes son mi sangre. A Rodrigo, amigo y padrastro, un hombre admirable. Sin ustedes no habría encontrado sentido a seguir avanzando.

A Gabriel, mi sobrino, y sus padres Jose y Ana, con quienes espero tener más oportunidades de compartir al otro lado de la crisis.

A mi difunto abuelo, quien partió entre el COVID y el Alzheimer, sin saber el impacto que tuvo en mi vida. Y a mi abuela, quien nos acogió y nos quiere sin restricciones.

A los Gamers y a los diseñadores de videojuegos. Los primeros son mi comunidad, los segundos fueron arquitectos de mi infancia y adolescencia.

A quienes participaron en este proyecto de manera desinteresada y honesta, especialmente al profesor Bernardo Amigo, quien me orientó y guio en este proceso.

A mi Chola y a mi Kitty, que me acompañaron y calmaron mis angustias y ansiedades con sus ronroneos. Una descansa en paz, la otra no me deja dormir.

A todo aquel quien lea esta tesis. Muchas gracias.

Resumen

La presente tesis corresponde a una investigación sobre los discursos de los jugadores y jugadoras de videojuegos competitivos respecto de los llamados E-Sports, o deportes electrónicos, termino comúnmente utilizado para hacer referencia a las competencias que ocurren en el marco de los videojuegos. Desarrollada a partir de un marco teórico de carácter comprensivo, que articula elementos de la Teoría de las Representaciones Sociales, los Game Studies y la Career Construction Theory (CCT), esta investigación busca dar cuenta de diferentes tipos de discursos que es posible hallar en los jugadores y jugadoras, de manera de poder proponer una caracterización y construir categorías propuestas desde los discursos encontrados. En línea con lo descrito, la investigación se propone en un plano descriptivo y es de carácter cualitativo, en la cual a través de entrevistas se reconocen las significaciones sobre las trayectorias profesionales de jugadores y jugadoras de E-Sports.

Palabras clave

E-Sports, Game Studies, Investigación de Discursos, Career Construction Theory.

Introducción

Las recientes transformaciones tecnológicas y societales, son un rasgo característico de las sociedades de la información, que se sostienen y reproducen mediante la prevalencia de estas. Y si bien algunos ven el desarrollo de estos espacios de forma optimista, existen profundas críticas respecto de las desventajas de estas transformaciones en las sociedades contemporáneas. Algunos han llegado incluso a considerar que este tipo de fenómenos no hace sino expandir las desigualdades sociales a las cuales las personas estamos expuestas (Crovi, 2002).

Independiente de la carga valórica que uno asocie con el avance de la tecnología, es importante reconocer que este fenómeno ha significado cambios en las formas de pensar y ver la realidad social, construyendo novedosos mecanismos y espacios de interacción que solo se pueden sostener en la medida que estos avances permanezcan como la norma. De esta manera, gracias al desarrollo tecnológico surgen nuevas ideas, nuevas prácticas y nuevos grupos sociales, impulsando el desarrollo de formas de organización social nuevas en diferentes ámbitos de la vida de los individuos. Una de esas innovaciones responde al desarrollo de trabajos que solo tienen cabida gracias al acceso a internet, como son los creadores de contenidos virtuales (Bloggers, Youtubers e Influencers), o los gestores de redes y comunicadores sociales (Community Managers, Networkers).

En un punto intermedio entre los trabajos tradicionales y estos nuevos trabajos digitales, se encuentran quienes aprovechan las posibilidades de estos espacios para realizar actividades que existían con anterioridad. La “Cultura Maker”¹, las enciclopedias virtuales, los emprendimientos tecnológicos, las aplicaciones, o el desarrollo de carreras de diseño de software y hardware, son ejemplos donde de vinculación de la bibliotecología, la administración y la ingeniería con los avances tecnológicos de la época.

¹ El termino Cultura Maker responde a un conjunto de prácticas sociales asociadas a producir y compartir a partir del conocimiento respecto de determinadas herramientas comunicacionales, objetos u productos desarrollados y producidos por los mismos usuarios. Incluye, aunque no se limita a, los grupos de consejos de “hágalo usted mismo” (DIY por sus siglas en ingles), comunidades de resolución de problemas de forma colaborativa como el discontinuado foro Yahoo Respuestas, o programas de apoyo a proyectos mediante Crowd Founding.

En ese contexto, este trabajo busca explorar los distintos discursos que se socializan alrededor de una de estas nuevas profesiones, concretamente las Competencias Profesionales de Videojuegos, actividad que conjuga elementos propios de la cultura deportiva, con los avances en las tecnologías digitales. La investigación propone que la aparición del juego profesional a nivel competitivo constituye una nueva dimensión o expresión de la deportividad, y como tal, ésta genera discursos variados entre los jugadores y jugadoras toman parte en este tipo de actividades. De esa manera, el poder tomar parte en el periodo de profesionalización de la comunidad gamer, sería reflejo de una transformación significativa en el valor y el significado que se le otorga a la actividad.

A.- Las dificultades de investigar durante una crisis

Cabe considerar que esta tesis es producto de su contexto. Siendo escrita en el periodo comprendido entre julio de 2019 y octubre de 2021, los procesos del estallido social, así como la pandemia de COVID-19 llamaron a volver a problematizar varios elementos de la propuesta original, ateniéndose a las transformaciones que se vieron en la población de estudio, así como del contexto en que se tuvo que realizar el trabajo. La investigación original, que exploraba las trayectorias de profesionalización de jugadores competidores en Chile a través de la realización de entrevistas y proyectos de vida, fue reemplazada para ser más apropiada a las condiciones materiales y sociales de Chile tras la crisis económica, política, social y sanitaria de los últimos años. Tanto la problemática original, como las decisiones metodológicas y teóricas propuestas inicialmente tuvieron que ser reemplazadas por otras nuevas, de tal modo que algunos elementos que se consideraron como importantes debieron ser descartados, otros más, agregados, y muchos fueron reinterpretados a la luz de esta nueva propuesta. Los detalles de la propuesta original, así como una descripción del plan original de trabajo, se pueden encontrar en el anexo I, el cual se recomienda revisar previamente a la lectura de los marcos teórico y metodológico, ya que permite contextualizar algunas decisiones de esta investigación.

Esta tesis se construyó con referencia a la propuesta anterior, de manera que algunos elementos centrales tienen continuidad, como el foco en los E-Sports, o videojuegos competitivos como temática alrededor de la cual se observan fenómenos nuevos, y sobre la cual se construyen significaciones y valoraciones específicas. Por lo mismo, algunos elementos de la investigación fueron heredados y reutilizados en este nuevo proyecto, con todo lo que ello significa.

B.- Estructura de la tesis

En la primera sección, se exponen en líneas generales los antecedentes disponibles respecto del fenómeno de los E-Sports en general, y del desarrollo del fenómeno del gaming competitivo en Chile en lo particular. Luego, se describe brevemente una problematización del fenómeno, intentando circunscribir sus características desde un marco sociológico a partir de la bibliografía disponible, la cual luego es sintetizada en la forma de una pregunta y objetivos. A continuación, se pasa a justificar la investigación a partir del sentido y propósito de este trabajo en el contexto social presente, y cuáles son los aportes que este puede entregar a los actores involucrados.

En el apartado del marco teórico, se presenta una articulación conceptual del fenómeno a partir de los elementos teóricos que se abordarán como partes de los discursos analizados: el concepto de representación social, las significaciones y valoraciones, la Career construction theory, y los aportes realizados por los game studies para comprender las particularidades de este fenómeno. Posteriormente, el marco metodológico presenta los aspectos técnicos de la investigación y considera las acciones y supuestos que se tienen en cuenta en relación con el problema y el marco teórico propuesto.

Posteriormente, se realiza una breve exposición de los hallazgos obtenidos durante el trabajo, en la forma de una descripción de los discursos obtenidos, poniendo énfasis en los procesos comunes, las regularidades y las diferencias que se encuentren en ellos, así como las prácticas específicas en que se enmarcan estos discursos. A continuación, se realiza una caracterización de los jugadores y jugadoras desde sus discursos, de manera de dar cuenta de cuáles son los diferentes discursos que se encuentran respecto de la profesionalización de los E-Sports, conectando los elementos del marco teórico con los descubrimientos obtenidos en la recolección de la información. Luego, se discutirá las relaciones de estos elementos desde la perspectiva de las significaciones y valoraciones que los jugadores y jugadoras asignan al proceso de profesionalización, de manera de describir los sentidos comunes de los jugadores y jugadoras de videojuegos.

Finalmente, en las Conclusiones, se realiza un breve resumen general del trabajo realizado, que pone énfasis en presentar perspectivas y eventuales preguntas que buscan expandir nuestro conocimiento, y que tendrían como punto de partida tanto los nuevos descubrimientos, como

otros elementos secundarios respecto del proceso de la investigación, pero que no son totalmente atingentes al problema de este trabajo.

Antecedentes

A.- Historia abreviada de los videojuegos competitivos.

El término “E-Sports” nace de la reducción de la expresión “Electronic Sports”, y es el término preferido para referirse a la actividad de jugar videojuegos de manera profesional en circuitos competitivos. Aunque el origen del término es poco claro, y la legitimidad de su uso está en constante cuestionamiento, Michael Wagner (2006) sitúa su nacimiento en paralelo a la formación de la Online Gaming Association (OGA), en el año 1999, y considera que se ha convertido lentamente en el concepto más asociado a la comunidad de Gaming competitivo². Para Wagner, estas actividades pueden ser entendidas como prácticas deportivas, caracterizadas por la utilización de las TICS como plataforma, las cuales permiten la realización de competencias donde se miden habilidades de carácter físico y mental (Wagner, 2006).

Esta actividad nace con las primeras competencias organizadas de videojuegos de carácter semiprofesional en la década de 1970 en EE. UU.³, y se fue expandiendo junto al crecimiento de la industria de los videojuegos. Actualmente, los principales focos de desarrollo de los E-Sports se encuentran en Asia, siendo Corea del Sur y Singapur los primeros países donde se han dado pasos para reconocer institucionalmente la actividad, equiparándola al deporte tradicional y profesional (Taylor, 2012). Otros países que han dado avances en esta dirección son EE. UU., Canadá y algunos países del norte de Europa, donde se presentan comunidades

² Si bien existen otros términos que disputan su legitimidad y tienen sutiles diferencias con la noción de E-Sports en cuanto lo organizativo, todos ellos serán trabajados de manera indistinta a lo largo de este escrito. Entre ellos se cuentan “Ciber-atletismo”, “juego competitivo”, “videojuego deportivo”, etc.

³ Considerado como el primer torneo de videojuegos, en el año 1972 se produjo una competencia entre estudiantes de Stanford y Harvard en el Laboratorio de Inteligencia Artificial de la universidad de Stanford, donde jugaron Spacewars compitiendo por el particular título de “Campeón del universo”. El ganador fue Bruce Baumgart estudiante de matemáticas en Harvard.

relativamente grandes y con altos niveles de organización. Estos países también cuentan con los ingresos económicos más elevados producto de este tipo de actividades (E-sport Earnings, 2019).

El desarrollo de la actividad ha tenido una trayectoria importante y acelerada, comenzando como una actividad de nicho sostenida en un interés compartido entre jóvenes de edad universitaria, para luego pasar a expandirse con la masificación de los videojuegos en salas de arcade, posteriormente de forma doméstica con la aparición de las consolas de sobremesa, y finalmente convirtiéndose en una actividad reconocida institucionalmente como profesional en algunas partes del mundo, proceso que no tardó más de medio siglo.

Es relevante entonces tomar en cuenta que el desarrollo de videojuegos con carácter y potencial competitivo constituye en sí mismo una parte de la industria del gaming, con condiciones y características que la destacan entre las demás ramas del desarrollo de videojuegos, ya que se debe ocupar de elementos que no son generalmente considerados por otras ramas de la industria, como el balance en la competitividad, la construcción de reglamentos, la gestión de eventos, y en general aspectos asociados a la comunidad del videojuego deportivo. Esta rama de la industria de los videojuegos se presenta como una de las que más beneficios económicos aporta en la actualidad: se proyectaron ganancias de 1.4 billones de dólares para el año 2020 (Newzoo, 2018), se estima que en 2013 más de 70 millones de personas vieron E-Sports mediante alguna plataforma especializada, y se produjeron competencias de nivel profesional con premiaciones que alcanzaron los 3 millones de dólares gracias a los sponsors (Warr, 2014).

Mas allá de lo anterior, la industria ha tendido a concentrarse en empresas clave de desarrollo de consolas y videojuegos, proceso que viene ocurriendo desde hace bastante tiempo, y que se ha cristalizado en la rivalidad de “los tres grandes”: Sony, Microsoft y Nintendo como las empresas centrales, ya que poseen tanto consolas propias (línea Play Station, línea X-BOX y línea Nintendo respectivamente) como también varios estudios de desarrollo y publicación de videojuego.

B.- Los E-Sports en Chile

En el contexto latinoamericano, no se suele entregar reconocimiento a este tipo de actividades, a pesar del alcance que tienen en la población, los elevados niveles de organización de las

comunidades de jugadores y jugadoras, y el interés de empresas a la hora de producir eventos y competencias. El abandono institucional se ha manifestado como inquietud constante entre los mismos jugadores y jugadoras, los cuales en variadas ocasiones han denunciado la falta de apoyo y las dificultades para el avance del deporte, situación que los medios chilenos han reportado en diversas ocasiones (Miranda, 2017; Henríquez, 2018).

A pesar de la carencia de reconocimiento oficial, en Chile se han dado pasos por parte de diferentes organizaciones para llamar la atención respecto del desarrollo de este campo. Entre los esfuerzos realizados, destacan los avances de equipos profesionales de fútbol para construir equipos de E-Sports que los representen en las ligas internacionales de videojuegos (Heselaars, 2018). De la misma manera, desde el año 2019, la red de televisión VIA X comienza a transmitir de manera regular en su canal VIA X 2 (antes conocido como VIA X HD) programación orientada a los E-Sports, constituyéndose como el primer canal de televisión chileno especializado en el tema.

El paso más reconocido para dar cabida a los E-Sports en espacios institucionales fue tomado por el Club Deportivo Universidad Católica al formar un equipo de E-Sports para las ligas latinoamericanas de League of Legends (LOL) y FIFA, proceso similar al que siguió luego el equipo O'Higgins de Rancagua. Por otro lado, se puede considerar la creación de la liga nacional de videojuegos de fútbol, bajo el alero de la Asociación Nacional de Fútbol Profesional (ANFP, 2018) como el paso más importante dado para reconocer la disciplina⁴, y que llevo a que, muchos otros equipos de la primera división conformaran sus equipos de E-Sports para competir en las ligas internacionales y nacionales de videojuegos.

Según algunos expertos de la industria, Chile se encuentra en una posición privilegiada en América Latina, al poseer una mayor estabilidad en las redes de conectividad, y una población

⁴ Cabe aclarar algunas particularidades respecto del caso específico de la ANFP y La Liga Chilena de FIFA. Si bien la ANFP no es productora de los eventos propiamente tal, si es una auspiciadora oficial y tiene un rol de difusión importante, a través del cual dicho circuito ha ganado un fuerte impulso en años recientes. Tómese por ejemplo lo ocurrido durante la pandemia de Covid-19 a principios del año 2020, donde se promovió que los canales deportivos transmitieran partidos del torneo virtual en reemplazo a Liga Nacional de futbol, con un éxito relativo.

interesada (Heselaars, 2018), estando en la posición 57 en cuanto a ganancias recibidas por E-Sports a nivel internacional, y quinto en América latina luego de Brasil, México, Perú y Argentina, con un número estimado de 330 jugadores y jugadoras profesionales compitiendo internacionalmente al año 2019 (E-sport Earnings, 2019).

Sin embargo, a pesar de su crecimiento, el fenómeno del videojuego competitivo sigue siendo considerado “de nicho”, con un bajo nivel de profesionalización y un menor reconocimiento social en comparación al que recibe en otras partes del mundo. La explosión de los E-Sports en los últimos 5 años, ha aportado a la construcción de una comunidad que está delimitada por su particular intersección entre el ocio, el trabajo y el deporte, y que abre la posibilidad de preguntarse respecto de la significación y valoración de los E-Sports, a partir de la experiencia de jugar competitivamente.

De esta manera, las competencias de videojuegos han ganado terreno en el ámbito nacional, contenidas mayormente en ligas semiprofesionales que luego desembocan en eventos competitivos, apoyados mayormente por empresas provenientes del mundo de la venta de tecnología. Comerciantes de piezas de computadores, productoras de eventos, empresas asociadas a la cultura geek, empresas de telecomunicaciones, Gaming Houses⁵, vendedoras y diseñadoras de productos deportivos y marcas de alimentos chatarra (sobre todo bebidas energéticas) suelen ser los principales promotores de la actividad en eventos importantes. Los eventos más pequeños son, en general, autogestionados por los mismos participantes, o empresas dedicadas.

C.- Las transformaciones de 2019-2021

Ha existido muy poca producción científica respecto del efecto que los recientes eventos han tenido en los E-Sports, especialmente en el caso chileno. Por esta razón la mayor parte de la información disponible corresponde a análisis de marketing de diferentes centros financieros,

⁵ Las Gaming Houses son instancias en las cuales un grupo de jugadores y jugadoras profesionales, comúnmente vinculados contractualmente con un equipo, se mudan por temporadas a casas arrendadas que son acondicionadas específicamente para el entrenamiento y la competencia de videojuegos, con computadores de alta gama y acceso a internet de alta velocidad. Suelen convivir en periodos relativamente cortos de tiempo, y comúnmente son administradas por un entrenador o la empresa que gestiona el equipo.

y están orientados a explorar las posibilidades de mercado que implica el incremento del tiempo en casa, y promover la inversión y la participación de empresas en estas actividades.

La situación más destacable responde a la suspensión de eventos masivos orientados a presentar y mercantilizar los videojuegos, particularmente la Electronic Entertainment Expo (E3) que no se realizó el 2020, y que tendrá un formato exclusivamente online en 2021. Esto ha provocado que el mercado de los E-Sports pierda uno de sus principales mecanismos de publicidad y de interacción y retroalimentación por parte de los Gamers. Pese a lo anterior, la tendencia es a un crecimiento acelerado de la industria, donde se estima un crecimiento estimado de entre el 15-20% de las ganancias en 2020, superando al cine y los deportes como fuentes de entretenimiento a nivel mundial (Witkowski, 2021), probablemente debido a los confinamientos que llevaron a la población a buscar mecanismos de entretenimiento que no signifiquen salir de sus hogares.

A nivel de la industria, las diferencias más destacables se han dado en las condiciones laborales. El paso a formas de trabajo remota ha provocado retrasos en los procesos de diseño, publicación y actualización de alrededor de un 44% de los proyectos activos durante el 2020 de acuerdo al 34avo informe de Estado de la Industria del Juego (Business Wire, 2021), lo cual ha afectado el cumplimiento de metas y los ritmos a los cuales se solía mover la industria. Estos retrasos han sido de diversa duración: las actualizaciones han tardado días, o a lo más semanas, en ser distribuidas, mientras que juegos completos han sufrido atrasos de varios meses. Con todo, esto no afectó mayormente a los E-Sports, más que en desordenar levemente el comienzo de algunos torneos y temporadas, y en las actualizaciones regulares de los juegos.

En el caso de las competencias de los E-Sports, la pandemia provocó una leve desaceleración en su crecimiento: de 12,3% de crecimiento en 2018-2019, a un 11,7% en 2019-2020 (Influencer Marketing Hub, 2020). Con todo, la situación internacional conllevó un cambio importante en cómo se desarrollaban las competencias, principalmente en las grandes ligas, donde los eventos masivos de cierres de temporada fueron reemplazados por equivalentes virtuales, o en algunos casos, suspendidos. Las competencias de menor escala ya funcionaban de manera remota, por lo cual no hubo mayores alteraciones en ese sentido.

En el caso particular de Chile, no existe una cantidad suficiente de información para dar cuenta del estado de la disciplina, posiblemente por lo reciente de las crisis que nos afectan, sin embargo, hay algunas tendencias que cabe la pena destacar. De acuerdo a Publimark (2020) las compras de videojuegos aumentaron un 100% en el momento en que se decretaron las primeras cuarentenas, y un 239% en agosto tras el comienzo de los desconfinamientos. De igual manera, empresas de telecomunicaciones reportaron un incremento de un 34% en el uso de datos para videojuegos online durante abril (Jiménez, 2020). Estas tendencias concuerdan en general con lo reportado en otros países, donde la pandemia provocó un aumento en el consumo de entretenimiento digital en general. Es imposible distinguir, en todo caso, si este aumento refiere específicamente a los E-Sports o al consumo individual de videojuegos, pero sí da cuenta de un mayor uso, y eventualmente de un mayor acceso, que el que se tenía con anterioridad a la pandemia.

Definición del problema.

Como se mencionó en la introducción, el avance de las TICs ha permitido el surgimiento de nuevas formas de trabajo que son posibles solo en el contexto de estas tecnologías. Estas son significativas para una porción concreta de la población, y pueden entenderse como actividades laborales en proceso de formación, con comunidades que delimitan dichas actividades en términos de su rol en la sociedad. A esta transformación de las actividades que tienden a convertirse en trabajos, se lo llama tradicionalmente “profesionalización”.

Bernard Barber (1963) propuso que el estudio de la profesionalización debería ser una de las temáticas centrales de la sociología de las profesiones o del trabajo, acuñando el nombre “*profesiones marginales*” para referirse a las actividades que se encuentran en las etapas iniciales de este proceso. Estas profesiones destacan por la falta de homogeneidad en el nivel de conocimiento y organización necesarios para que un practicante pueda constituirse como profesional.

En este contexto, se vuelve destacable que los mecanismos a través de los cuales se valora y significa la profesionalización de los E-Sports no parecen evidentes en Chile, a pesar de que se comienza a evidenciar el proceso de profesionalización de la actividad de manera cada vez más acelerada. Esta vaguedad en la valoración no solo se da entre jugadores y jugadoras

profesionales y competidores frecuentes, sino que también ocupa un espacio temático importante entre quienes juegan por gusto personal de manera regular, y en menor medida quienes juegan de manera ocasional⁶, o que consumen streamings dedicados a este tipo de actividades.

Para los jugadores y jugadoras profesionales, existe la posibilidad de resignificar algunas dimensiones del trabajo y el deporte al desempeñarse profesionalmente en el deporte digital, como un paralelo a otras ramas del deporte, y que, con los alcances del caso, daría cuenta de cómo las transformaciones tecnológicas que la sociedad chilena ha enfrentado en los últimos años han repercutido en la forma de pensar de los jóvenes, y en sus concepciones sobre el trabajo.

Cuestionarse respecto de los discursos sobre los E-Sports, en ese sentido, conlleva poner en discusión las visiones de futuro que los integrantes de la comunidad Gamer en particular dan a esta actividad, al ser el grupo que tiene una mayor exposición a - y conocimiento de - la misma. Desde una perspectiva un poco más profunda, se busca poner en análisis la dialéctica de Trabajo y Ocio a partir de la manera en que los miembros de la comunidad analizada significan una actividad que se encuentra en el límite de ambas, configurando un espacio profesional en la actividad misma de jugar y uno de ocio en una actividad profesional.

El significado y valor entregados a la actividad refiere a como el proceso de profesionalización ha afectado a los miembros de la comunidad gamer al plantear una posibilidad nueva de desarrollo. En otras palabras, estos discursos refieren a los contenidos y sentidos que los jugadores y jugadoras entregan a los E-Sports, y por extensión, a su propia situación como gamers y miembros de una comunidad de intereses.

Desde la psicología laboral y del deporte, se sabe que la posibilidad de estructurar un discurso respecto de la carrera profesional permite la construcción de una identidad compartida entre

⁶ En la comunidad gamer se suele llamar a quienes juegan de manera ocasional como “casuales” en contraposición a los “gamer hardcore”, sin embargo, esta terminología contiene una leve carga valórica, en tanto que lleva a algunos gamer a descalificar a “los casuales” por no ser “gamer de verdad”. Por lo anterior se decide referirse a ellos como “jugadores y jugadoras ocasionales” y a quienes juegan constantemente como “jugadores y jugadoras regulares”.

los deportistas aficionados (Ryba, Ronkainen y Selänne, 2015; Álvarez-Pérez y López-Aguilar, 2018). Según estos estudios, la profesionalización de una actividad deportiva derivaría de una narrativa colectiva que valide la profesionalidad de estos, mientras que la formalización de la actividad implicaría la socialización de esta narrativa y la acotación y formalización del deporte organizado, permitiendo así que se presente como un trabajo.

Sin embargo, el caso de los E-Sports presentaría la complejidad de no resolver totalmente cuales elementos son considerados como sustantivos para su profesionalidad. Autores como T. L. Taylor (2012) dan cuenta de cómo, en el caso de los E-Sports, los jugadores y jugadoras se encuentran aún en la formación de una identidad comunitaria, tensionada por la ausencia de determinaciones claras y compartidas respecto⁷. Por otra parte, Kopp (2017), explica que los aspectos comunicacionales⁸, monetario, formal y profesional conforman la base sobre la que se construye la identidad gamer, dado que estos elementos se hayan en el núcleo de las prácticas de quienes juegan videojuegos de manera competitiva, mostrando una contrapropuesta a lo que plantea Taylor: en este caso, la identidad ya estaría conformada, pero no estaría lo suficientemente socializada y aceptada para constituirse como una eventual carrera profesional.

Independiente de la perspectiva, ambos autores concuerdan en un factor clave: no existe una identidad entre quienes juegan videojuegos, o bien esta no es compartida por todos y, sin embargo, existen comunidades y organizaciones alrededor de la actividad que tienden a congregarse a un grupo social determinado, que la interpreta bien como un posible trabajo o una forma compleja de entretenimiento deportivo.

Esta contradicción parece relevante para entender la situación de los E-Sports en Chile, dado que en la región se produjo un crecimiento acelerado y continuo de una actividad que aún no se encuentra en un estado de organización y profesionalización que permitan su estabilidad. Esta percepción de una disciplina frágil podría ser compartida tanto por jugadores y jugadoras profesionales, quienes destacan que los talentos y competidores deban migrar a países más

⁷ El detalle y contenido de estas contradicciones se explica en detalle en el Marco Teórico.

⁸ El aspecto comunicacional de los E-Sports está asociado, parcialmente, al desarrollo de los fenómenos de Streaming en plataformas tales como Youtube o Twitch (Kopp, Pp. 11), otro proceso que ha tenido un crecimiento acelerado y que es de un género similar al de los E-Sports.

desarrollados para hacer carrera, pero también entre amateurs y no competidores, quienes consideran que no es bueno darle importancia a una actividad insegura económicamente, desembocando en discursos disímiles dependiendo de qué tan comprometido este un jugador con llevar adelante una carrera profesional. En dicha diferencia se concentra esta investigación, que busca definir cuáles son los discursos de los jugadores y jugadoras respecto de los E-Sports como disciplina laboral y deportiva, y vincular dichos discursos con la manera en que los jugadores y jugadoras toman parte en la comunidad.

A modo de síntesis, el desarrollo de nuevas tecnologías ha permitido el surgimiento de los E-Sports como una actividad laboral en vías de profesionalizarse. Esto genera una variedad de discursos entre los miembros de la comunidad Gamer, los cuales pueden ser favorables o desfavorables a los E-Sports, y que están enmarcados en las contradicciones sobre la identidad comunitaria de los jugadores y jugadoras de videojuegos.

Con lo anterior, es posible pensar que la pandemia y las transformaciones que ha significado en el acceso y uso del entretenimiento digital, haya favorecido la incorporación de nuevos miembros a la comunidad, llevando a la aparición de nuevos discursos, o bien a la transformación de discursos anteriormente existentes. Dicho eso, es importante declarar que este trabajo no toma la pandemia como un factor en el análisis, pero sí como un elemento contextual importante a la producción de los discursos analizados.

Pregunta de investigación y Objetivos.

De acuerdo con la problematización anterior, el tema central de la investigación consiste en caracterizar los discursos de jugadores y jugadoras de videojuegos respecto a los E-Sports, a partir de los significados y valoraciones que estos mismos tienen sobre la actividad de jugar de manera profesional.

Se propone, entonces, la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo valoran y significan la profesionalización de los E-Sports los jugadores y jugadoras de videojuegos competitivos en Chile en el año 2020?

A partir de dicha pregunta, se obtiene el siguiente objetivo general: “Identificar y caracterizar las valoraciones y significaciones de los jugadores y jugadoras de videojuegos competitivos

respecto de los E-Sports.”.

Finalmente, dicho objetivo general se puede desagregar en los siguientes objetivos específicos:

1. Describir los discursos y prácticas de jugadores y jugadoras de videojuegos competitivos en Chile.
2. Identificar en dichos discursos y prácticas las significaciones y valoraciones que los jugadores y jugadoras atribuyen a los E-Sports.
3. Construir categorías de jugadores y jugadoras a partir de los sentidos y valoraciones que entregan los E-Sports.

Relevancia

La relevancia de esta investigación se da en 3 niveles principales: por un lado, la importancia de observar un proceso en el momento en que está ocurriendo en cuanto a una transformación actual y significativa; segundo por el rol de la importancia de problematizar y observar las posibles disciplinas laborales y deportivas que se comienzan a gestar, en cuanto actualizan aspectos centrales de la sociedad como son el mercado laboral y el del entretenimiento; y por otro la importancia social de reconocer los discursos sobre lo profesional a luz de las condiciones laborales y contractuales de los jugadores profesionales de videojuegos.

Respecto de lo primero, es importante considerar la expansión de los videojuegos y de los E-Sports en el contexto chileno en los últimos años, el cual como se comentó en los antecedentes, se incrementó en el contexto de la pandemia. Pocas veces es posible observar un fenómeno en su desarrollo y expansión con tanta relevancia como en este, dado el impacto que estas transformaciones pueden tener en el mediano y largo plazo en las dinámicas de socialización a través de la tecnología, en este caso de manera obligada por las transformaciones que estamos sufriendo. En ese sentido, este trabajo busca construir un vínculo entre las transformaciones recientes y las futuras, observando el proceso de desarrollo de una actividad en el momento mismo en que esta se desarrolla.

En segundo lugar, diversos autores se han referido a la relevancia de estudiar ya sea las profesiones emergentes o los E-Sports. Según explica Barber (1963), las preocupaciones morales, intelectuales y prácticas respecto de la profesionalización no son solo de interés

disciplinario, sino que nacen del problema de reconciliar el interés colectivo y el interés individual en las sociedades modernas. Desde esa perspectiva, estudiar las profesiones emergentes o marginales, como son descritas por el mismo Barber (Ibid.), nos permite visualizar las transformaciones culturales que tienen lugar al redefinir ciertas cuestiones básicas sobre la vida de los individuos. En el caso de esta tesis, los discursos relativos a las prácticas y valores de lo profesional, son ejemplos concretos en que se pueden visualizar esas transformaciones.

Por otro lado, Taylor (2012) propone que el estudio de los E-Sports “(...) nos lleva al corazón de cuestiones sobre la naturaleza y estatus del juego en computadores, las posibilidades para (y limitaciones de) nuevas formas de deporte en esta época de los medios digitales, y los desafíos enfrentados por la subcultura del gaming en cuanto ellos (con frecuencia de forma ambivalente) se encuentran alejados del mainstream” – (traducción propia)

Duek (2014), por su parte, indica que el desarrollo de los videojuegos, en su asociación con otras prácticas, permite analizar los discursos dominantes sobre aspectos socialmente relevantes, es decir, permite ver los procesos detrás de una transformación donde “un juego” se convierte en “algo más que un juego”.

De las perspectivas de los autores anteriores, se puede extraer lo siguiente: Investigar respecto de los E-Sports es relevante, ya que permite dar luz a como se da el paso de una actividad no profesional a una profesional en un espacio donde lo profesional y lo deportivo siguen considerándose un nicho.

En tercer lugar, la relevancia social de esta investigación radica, en conocer el estado de esta actividad en Chile y cómo ello se relaciona con la industria de los videojuegos y los medios de comunicación, esto podría permitir el diseño de políticas públicas y acciones privadas para impulsar el desarrollo de los E-Sports de manera segura para sus practicantes, en un contexto en que la incertidumbre y las condiciones precarias de trabajo son la norma.

Si bien esto último parece resultar inocuo, la opinión de expertos es que el desarrollo de este tipo de políticas en países de Asia y el norte de Europa es un ejemplo de cómo se manifiesta una nueva comprensión de la deportividad por parte de los actores involucrados (Taylor, 2011). De acuerdo a las entrevistas preliminares realizadas para este diseño y otras realizadas por

medios de comunicación a los importantes jugadores nacionales ZeRo y Kane BlueRiver⁹ (Miranda, 2017; Henríquez, 2018), los gamer profesionales consideran que las relaciones contractuales y laborales que se establecen entre ellos y las marcas carecen de resguardos legales importantes en relación a sus derechos laborales. La inestabilidad y la poca protección a la que están enfrentados constituyen una situación grave al no existir un marco legal adecuado que permita evitar abusos contra los jugadores y jugadoras profesionales.

“Los contratos son deportivos, a muy corto plazo porque las temporadas de ciertos juegos son cortas (...) en un año en una liga de E-Sport tienes no sé 4 temporadas o 5 temporadas, entonces los contratos son a 2 o 3 temporadas, son a meses, porque siempre van a haber personas que van a querer tu lugar y si ven que esa persona igual es buena y jugaría gratis quizás, mejor no te renuevan y contratan a otro, y no siempre te pagan imposiciones ni te dan gastos médicos, muchos están con boleta. Algunos lo hacen, pero a veces es casi como por buena onda” comenta Carlos¹⁰ (26 años) un entrenador de Fútbol y capitán de un equipo de E-Sports que ha competido en Chile y Europa.

Se puede argumentar que este tipo de abusos persisten gracias a la indiferencia y poco conocimiento que se tiene respecto de esta actividad. Es importante investigar los discursos respecto de los E-Sports en este sentido, ya que permiten poner en perspectiva lo que se sabe y lo que se acepta respecto de la disciplina en su condición como profesión en formación y, en consecuencia, poder crear regulaciones apropiadas y realistas, así como para denunciar las condiciones negativas en que muchas veces se desempeña la actividad.

⁹ ZeRo y Kane BlueRiver son los seudónimos de 2 de los competidores chilenos más exitosos en E-Sports. ZeRo (24 años) fue campeón mundial de Super Smash Bros desde 2014 hasta 2018, año en que se retiró, y amasa un valor neto de cerca de 100 millones de pesos, mientras que Kane BlueRiver es un jugador de juegos de pelea, 2 veces campeón mundial (2015 y 2019) y quien tiene una trayectoria en juegos competitivos desde el año 2011 amasando más de 8000 dólares en ganancias (E-sport Earnings, 2018). ZeRo se retiró reciente de la vida pública luego de acusaciones de conductas sexuales inapropiadas.

¹⁰ Para proteger la privacidad de los entrevistados, en los casos en que ellos lo declararon, se optó por referirse a ellos a través de su Nickname en el escrito, y por su nombre en el caso de quienes autorizaron su uso. Para quienes no se declararon a favor de ninguna de ambas, se utilizará el Nick en caso de estar disponible. Tres de los entrevistados serán llamados “anónimo” dado que no entregaron respuestas a ninguna de las preguntas.

Marco Teórico

Entendiendo que el interés de esta investigación es observar las valoraciones y significaciones de los Jugadores de los E-Sports, es necesario definir los límites y alcances de estas dimensiones. Para este caso, se entenderá que tanto las significaciones como las valoraciones responden a formas de representaciones sociales (Moscovici, 1979). En esta teoría, las representaciones sociales constituyen conocimientos compartidos de sentido común, usados por los miembros de un grupo para simplificar y facilitar los intercambios, comunicaciones e interacciones entre los individuos, y que generalmente usan el contexto en que son generadas como referencia para dar contenido y sentido a aspectos complejos de la realidad (Ibid.).

A.- Representación, significación y valoración

De acuerdo a Gilberto Pérez (2002), la teoría de Moscovici se caracteriza por los siguientes 5 elementos: 1) Se presenta como un estudio de una forma de conocimiento asociada específicamente a las sociedades modernas. 2) Propone que estas representaciones constituyen un fenómeno colectivo que constituyen determinadas experiencias, pensamientos y acciones de los individuos. 3) Propone que estas son racionales e irreductibles. 4) Propone que estas se desarrollan a través de relaciones dialógicas y de intercambio de significados. 5) Propone que estas poseen un cierto nivel de estructuración interna.

Ahora bien, el mismo autor recalca que si bien representaciones y significaciones pueden ser confundidas como equivalentes conceptuales, un análisis más detallado de las implicaciones de cada concepto revela una distinción fundamental: donde las significaciones son una institución social (en el sentido de que corresponden a creaciones anónimas e impersonales desarrolladas y transformadas a lo largo de la historia de una sociedad), mientras que las representaciones serían las modificaciones del sentido común de un grupo, de una escala menor en cuanto solo hace referencia a un grupo específico y a un objeto específico, vinculado con significados que tienen historicidad y que ya están institucionalizados en la sociedad, de manera que las significaciones constituirían la posibilidad de ser de una representación (Perez, 2014).

Si bien esta perspectiva es coherente, cabe comentar que al menos desde el lenguaje establecido por la teoría de Moscovici, así como desde la historia cultural a través de autores como Roger Chartier (2006), el concepto de representación tiene una condición histórica claramente

definida: tal como explica Mora (2002) las representaciones sociales comúnmente son comprendidas en el marco de la respuesta de un grupo a su contexto, es decir, surgen en el proceso de transformación y cambio del contexto en que se desenvuelve un grupo determinado, de manera tal que en cuanto estén sus condiciones de aparición (existencia de información dispersa, focalización del objeto y presión del grupo hacia el individuo para que se genere la inferencia) queda determinado no solo su contenido, sino su complejidad y su posibilidad. Finalmente, la significación de un concepto remite en este caso no tanto a la condición de ser de una representación, pero si constituye la institucionalización de las mismas que se transforman en su trayectoria histórica. Dicho en otras palabras, una Significación correspondería a una representación social que, habiendo surgido en un contexto específico como transformación del sentido común, logra estabilizarse a lo largo del tiempo e institucionalizarse como un mecanismo de interpretación del contexto a lo largo de la historia.

De esta manera, el concepto de significación será entendido como los contenidos que se asocian a un elemento desde una perspectiva relacional, asimilable al lenguaje, que distingue “significados” de “significantes”, y que da cuenta de relaciones simbólicas entre aspectos de los discursos. Por su lado, las valoraciones serán entendidas como las representaciones que tienen como referencia una escala de valor que distinga algo “positivo” de algo “negativo”, y que por extensión constituya una perspectiva que organice los significados y permita contrastar y seleccionar unos sobre los otros. Con lo anterior, al decir que las valoraciones y significaciones constituyen, para fines de este trabajo, dimensiones de las representaciones sociales: respectivamente, la “actitud” y la “información” (Moscovici, 1979; Mora, 2002).

B.- Career Construction Theory

Ahora bien, tomando como punto de partida el enfoque *Carrer Construction Theory* (CCT), se puede observar la constitución de un proyecto profesional como una forma de negociación de sentidos, haciendo una analogía entre lo que propone Moscovici, y los procesos descritos por la CCT. El enfoque CCT considera que, en las sociedades contemporáneas, las estructuras laborales abandonaron pautas normativas que buscan la linealidad y el ascenso en una estructura jerárquica definida, siendo reemplazadas por discursos centrados en la trayectoria individual y la construcción autónoma de una carrera, centrada en el desarrollo autónomo y no en la dependencia de una organización determinada (Savickas et al., 2009). En el desarrollo de

actividades de carácter profesional se produce una nueva “representación social” en cuanto la institución de lo profesional se transforma al enfrentarse a un contexto nuevo. Por su lado, las investigaciones de Ryba, Ronkainen y Selänne (2015), y de Álvarez-Pérez y López-Aguilar (2018) dan un ejemplo de aplicación directa del enfoque en los deportes, mientras que las investigaciones de Devis, Martos y Sparkes (2010), D’Angelo (2000) y Ribeiro (2015) muestran perspectivas derivadas del modelo CCT, cercanas temáticamente, y que agregan los factores sociales y comunitarios.

A partir de lo anterior, se puede argumentar que la perspectiva CCT reconoce que las carreras se construyen desde las prácticas e intereses personales de cada individuo y las significaciones colectivas sobre la actividad, de manera que constituyen una relación dialógica entre las expectativas de quienes realizan una actividad y la respuesta del contexto.

Aedo (2011) describe 3 elementos que permiten observar en la práctica como estas 2 dimensiones actúan como elementos en constante negociación en la formación de un “proyecto de vida”: las metas (o vías de acción), los recursos (condiciones anteriores que retroalimentan la factibilidad del plan) y las expectativas (objetivos de largo plazo que se articulan alrededor del estado futuro deseado) son construidas en referencia no solo a las expectativas singulares de un individuo, sino también, a las expectativas que su contexto coloca sobre el individuo.

C.- Aportes de Game Studies

Ahora bien, entendiendo que este trabajo busca explorar las significaciones y valoraciones que los competidores tienen sobre los E-Sports, los aportes teóricos de Taylor (2012) y Ortiz (2019) (ambos sociólogos que han estudiado a profundidad el fenómeno de los E-Sports desde metodologías etnográficas, y que han descrito en detalle las características de las comunidades de E-Sports) son relevantes puesto que dan cuenta de elementos específicos sobre estas áreas que se encuentran en situaciones de disputa a nivel de la comunidad, y por extensión son puntos de partida teóricos relevantes para describir las significaciones y valoraciones de esta comunidad sobre la actividad que realizan.

C1.- Profesionalidad y prestigio

Taylor (2012) considera que la posibilidad de ganar dinero, el reconocimiento de la actividad y el imperio del reglamento, son los principales elementos que permiten a los jugadores y

jugadoras de E-Sports construir un sentido de profesionalidad. Esta perspectiva es bastante acorde a la tradición weberiana, para la cual “[la profesionalización es] especificación, especialización y coordinación que muestran los servicios prestados por una persona, fundamento para la misma de una probabilidad duradera de subsistencia o de ganancias” (Weber, 1987. Pp.111).

Ambas perspectivas definen el prestigio como un elemento central y diferenciador del ámbito profesional. Ahora bien, Lobera y Torres Albero (2014. Pp. 222) han demostrado que las personas interpretan el “prestigio profesional” como una suma de la educación y los ingresos, y no como condición moral de una profesión. El prestigio toma como punto de partida el conocimiento practico-teórico de los sujetos en comparación con quienes practican la misma actividad de manera informal, gratuita o sin poseer estudios, por lo que la adscripción profesional a través de la ganancia económica estaría asegurando un cierto nivel reconocimiento al individuo. De este modo, no sería correcto considerar que los aspectos descritos tanto por Taylor (2012) y Weber (1987) correspondan a elementos distintivos.

Por su lado, Freidson (1986), explica que lo profesional se ve definido por una articulación particular de conocimiento y práctica, sin hacer ningún tipo de referencia al prestigio o a las ganancias económicas. Para él, cada actividad profesional requiere de diferentes niveles técnicos y teóricos que definen su valor: un médico requiere de educación universitaria, posgrado si es un especialista, y de mucho entrenamiento practico para poder ejercer; un piloto de avión requiere de horas en simuladores y en vuelos controlados, y conocimientos de mecánica y en menor medida de geografía; un artista del espectáculo requiere estudios vocacionales y una práctica relativamente menor, aunque constante.

Cabe preguntarse si estas perspectivas son suficientes para entender el fenómeno aquí estudiado. La existencia de diversas perspectivas teóricas respecto del proceso de profesionalización da cuante de que es un tema que aún no está resuelto del todo a nivel sociológico, y por lo mismo es necesario tener atención con la perspectiva propuesta por Taylor (2012). Autores como Hualde (2000) consideran que la sociología latinoamericana no ha logrado desarrollar un marco analítico propio sobre el fenómeno de la profesionalización, considerando a partir de Abbott (1989) la existencia de 4 grandes enfoques sobre lo profesional

derivados de teorías provenientes de la sociología europea y estadounidense (Funcionalismo, Estructuralismo, Teoría del monopolio profesional y Culturalismo).

Este trabajo, tanto por su orientación metodológica como teórica, se apoyará en la última de estas perspectivas, la profesionalización es vista como una actividad restringida, asociada a un conocimiento especializado y a prácticas concretas, de aprendizaje difícil y de carácter reservado, asociado al prestigio y que responde a mecanismos culturales enraizados en discursos compartidos, que se sustentan en la especialización y la división del trabajo (Hualde, 2000).

C.2.- La contradicción de la deportividad

T. L. Taylor (2012) explica que el debate de los E-Sports respecto de la deportividad se da en 2 niveles concretos, el primero sobre la categoría de deporte en general y su validez para la actividad, y en caso de ser considerado como deporte, un segundo nivel se da la cuestión de si todos los videojuegos competitivos cumplen con las condiciones para ser reconocidos en esta categoría.

El primer nivel se puede definir de acuerdo a la revisión de Taylor (2012) por los argumentos que proponen a los E-Sports como deporte. Se pueden describir 2 grandes argumentos:

1. El argumento de la corporalidad y la materialidad: desde esta perspectiva el carácter deportivo de los E-Sports viene dado porque cumple con las condiciones de corporalidad y materialidad que se esperaría de un deporte de alto rendimiento, aun cuando este tipo de esfuerzo físico sea menos notorio y extensivo que en el caso de los deportes tradicionales. Aspectos como los reflejos, la coordinación mano-ojo, el control de la respiración, la velocidad, la gestión del estrés, y otros aspectos corporales tienen una importante presencia en la participación competitiva en E-Sports, y permiten diferenciar el juego competitivo o profesional, del juego por mero entretenimiento¹¹.

¹¹ Con el fin de dar cuenta del aspecto corporal se suele mencionar a los jugadores profesionales y sus habilidades de velocidad y coordinación a partir de una medición llamada “Actions per Minute” (APM). Para revisar un ejemplo y una breve explicación en la voz de competidores profesionales, se recomienda este video: <https://www.youtube.com/watch?v=zmYhX8fjmo8>

2. El argumento del imperio de las reglas: de la misma manera en que los deportes profesionales están regulados por reglas establecidas que ordenan y resuelven conflictos respecto de la legitimidad de determinadas estrategias y acciones, los E-Sports tienen una fuerte vinculación con la necesidad de respetar reglamentos establecidos en los torneos que tienden a asegurar una competición justa y equilibrada, y el trato respetuoso y deportivo entre los competidores.

Estos argumentos se enfrentan a contraargumentos relativos a la condición de los E-Sports como “juegos” en primera instancia, entendiendo que la mayoría de las actividades lúdicas comprendidas como “juegos” tienen reglas preestablecidas sobre las cuales los jugadores acuerdan su participación, y por otro lado, que las condiciones de corporalidad más amplias mostradas en los deportes tradicionales implican mucho más que los E-Sports, donde solo se utiliza poca corporalidad, o una muy limitada a funciones específicas.

El segundo nivel de debate se puede describir en relación a la siguiente pregunta “¿*pueden tener el mismo nivel de deportividad juegos en que se compite de diferentes maneras?*”. Para este nivel, es necesario considerar que el tipo de juego comúnmente comprendido como E-Sports responde a una categoría específica de juegos multijugador, comúnmente de género MOBA o Shooter, con un importante componente estratégico. Juegos de otros géneros, por ejemplo, juegos de Pelea o juegos de Estrategia en tiempo real tienen condiciones de competición diferentes, en términos de la cantidad de participantes, la existencia o no de equipos, y otros aspectos que determinan la competencia.

De la misma manera, existen otros “tipos” de competencias en los videojuegos, en las que se puede nombrar el caso de los Speedrun¹², que son competencias de velocidad para cumplir con determinados objetivos dentro del juego. En ese sentido, la discusión se da en si todo juego competitivo es E-Sport, y si toda competencia de videojuegos es un E-Sport.

¹² Los Speedrun son un sistema de competencia por sí mismo, y que por sus condiciones propias no es considerado parte de los E-Sports. No suelen organizarse de manera competitiva en torneos, sino que los jugadores graban sus “runs” y estas son subidas a plataformas de internet donde un equipo evaluador voluntario se asegura de que se cumplan con los estándares, para luego tomar un lugar en la tabla de posiciones, que es permanente.

De acuerdo a Miguel Ortiz (Ortiz, 2019), el carácter deportivo de los E-Sports en Chile es un proceso complejo y de constante co-construcción entre participantes, público y compañías. Apoyándose en trabajos anteriores, el autor citado explica que el factor central en la constitución de la deportividad es la suficiencia de actividad física realizada por los competidores, a la vez que se reconocen factores como la competitividad, el imperio de las reglas y la oficialidad de la actividad como factores desde los cuales se puede construir una condición de profesionalidad de los E-Sports. Respecto de esta noción de “fiscalidad”, en los E-Sports pareciera ser transferible entre el jugador y su avatar o personaje, donde el jugador realiza comandos que tienen un factor de corporalidad sumamente relevante, pero concentrado en acciones concretas, mientras que su avatar actúa como un sustituto o un cuerpo que “encarna” las intenciones del jugador. Un último elemento deportivo responde a la legitimación de la actividad a través de su “deportificación”, que estaría mediado por las instancias en las cuales los E-Sports toman lugar, como torneos, así como por el ensamble que tiene lugar entre los actores que participan en estas instancias.

C3.- Aceptación

Por aceptación en este caso, se entenderá la comprensión colectiva que se tiene respecto de las posibilidades de los E-Sports de obtener visibilidad y reconocimiento, en otras palabras, de ser “aceptados” por la sociedad y comunidades en que intentan arraigarse. Por lo mismo, la noción de profesionalidad como referente en el discurso se convierte en central en este nivel.

Con todo el ya descrito debate sobre lo profesional, su relación con la aceptación parece ser un elemento importante en términos de poder estructurar la identidad de la comunidad de los E-Sports, a pesar de las complejidades propias de los deportes al momento de definir su profesionalidad: la educación formal no constituye un prerrequisito en la mayoría de los deportes, pero sí lo constituye la práctica y el entrenamiento (aun cuando estos por su propio carácter no son siempre reportados), de manera que no existe un marcador de profesionalización en términos credenciales, y solo se puede constituir como profesional a partir del prestigio obtenido desde el desempeño, y la adscripción a organizaciones.

Una posible perspectiva para aproximarse a la medición del prestigio se relaciona con las transformaciones del deporte producto de la intervención en los medios de comunicación promoviendo la idea de que la calidad profesional adquiere un carácter mediático, es decir, el

prestigio de un deportista se materializaría en su relación con marcas y sponsors, los que a su vez buscan deportistas de alto desempeño, construyendo así un circuito profesional a partir de la vinculación con el espectáculo deportivo.

En este caso es importante tener en cuenta que los medios construyen relatos que, en algunas ocasiones, son representaciones simplistas y poco realista del trabajo. Por ejemplo, Vaillant (2007) explica brevemente que uno de los factores que aportaron a una crisis de la identidad del profesorado radica en el tratamiento poco realista que los medios de comunicación hacen respecto de la enseñanza (Pp. 13). De este modo, la representación que los colectivos tienen respecto de determinados empleos está íntimamente relacionada con la manera en que los diferentes grupos profesionales son presentados en la prensa y los medios de comunicación, constituyéndose como entidades que permiten a los observadores construir una opinión respecto de ciertos trabajos.

La ya citada Taylor (2012) explica la importancia de los medios en los E-Sports:

“Fuera del mundo de los E-Sports, estas historias son solo una de tantas ofertas que el lector encuentra un día cualquiera, novedades de las que hablar durante la semana. Pero entre los E-Sports, estas historias pueden circular como legitimadoras y cuentos aspiracionales, señales de que el gaming profesional está alcanzando el Mainstream” (Taylor, 2012).

En este sentido, el rol legitimador de los medios y de la industria del espectáculo deportivo tienen un rol importante en la construcción de un relato sobre la validez y la aceptación de los E-Sports como una actividad profesional.

C4.- Competitividad y vocación

En un sentido general, se entenderá por vocación la capacidad de los jugadores para motivarse de manera autónoma al desarrollo de una carrera profesional asociada a la práctica de esta actividad en particular. En ese sentido, el compromiso y la participación en diferentes comunidades será utilizado para la comprensión de este elemento discursivo concreto, el cual es descrito por Taylor (2012) como un equilibrio complejo, dado que, de acuerdo a sus investigaciones, los E-Sports se colocarían en un punto intermedio entre la acción de jugar por ocio y la de trabajar.

Si bien los jugadores tienen una capacidad compleja para expresar prácticas que dan cuenta de un nivel concreto de organización del tiempo, y de fascinación con una actividad por largo tiempo en un sentido continuo en los entrenamientos, y en un sentido de más grande escala a lo largo de la carrera profesional que dure años. Taylor explicará esta situación como el “pánico moral a que el juego se convierta en un trabajo” (Taylor, 2012) en el sentido tradicional de la palabra, a pesar de que si se puede considerar como una ocupación seria y una fuente de entretenimiento.

La relación conceptual aquí es interesante en términos de la dicotomía establecida entre el ocio y el trabajo: ambos espacios parecieran sintetizarse en una configuración particular, en la cual se realiza de manera seria y profesional una actividad considerada simultáneamente como una actividad ociosa. Mas que una contraposición clara entre ambos espacios, pareciera establecerse una suerte de eje conceptual, sobre el cual se desarrolla una solución específica donde se trabaja al jugar y se juega al trabajar. Los mecanismos desde los cuales se resuelve esta contradicción son variados, y la especificidad de las diferentes soluciones tiene un rol en la valoración que se da los E-Sports, en cuanto la posibilidad de establecer un punto de equilibrio o de encuentro entre 2 espacios comúnmente visto como aislados, da cuenta de una toma de posición que supera la dicotomía del juego y el trabajo.

En ese respecto, el carácter competitivo del juego permitiría comprender la relación entre los extremos del Ocio y el Trabajo como una dimensión más que como una dicotomía aislada. La “seriedad” o la relevancia que se dé al aspecto competitivo de los E-Sports podría ser un elemento de utilidad que distinga puntos donde la actividad es lo suficientemente entretenida para ser ociosa, pero también lo suficientemente relevante como para ser profesional. En el ya citado trabajo de Ortiz (2019) se estableció que la competitividad es uno de los factores desde los cuales se construye la idea de lo deportivo, pero además el nivel competitivo de los eventos analizados por el sociólogo citado, dan cuenta del uso de la idea de competitividad como referente para establecer la seriedad y el interés que se tiene en determinados eventos:

*“A partir de la cibercultura gamer y la **lógica de competición** de alto rendimiento, emerge un espacio construido por los diversos actantes de la escena y legitimada por el sentido de **pertenencia común**” (Ortiz, 2019, Pp.26, negritas agregadas para destacar).*

El otro aspecto que podría ser considerado como relevante se da en términos de las prácticas de juego y de preparación, donde a través del entrenamiento, el estudio, la planificación estratégica y otras prácticas propias del deporte profesional son usadas como punto de referencia para establecer el aspecto diferenciador entre los 2 espacios, tomando una posición concreta que permite diferenciar y juego para profesionalizarse (el entrenamiento) y el juego por entretenimiento.

Realizar esta toma particular de posición viene aparejada, según Taylor, de un costo específico que no todos los jugadores están dispuestos a enfrentar: el incorporarse a una comunidad particular, diferente de la que inicialmente permitió el ingreso a la actividad (Taylor, 2012). De esta manera, este elemento tiene un componente de identidad y de práctica importante, ya que implica trasladar una acción determinada de un contexto familiar (en el sentido de conocido) y cómodo, a un espacio completamente nuevo, que cambia el sentido de la acción. Por ejemplo, implica desplazar la práctica del juego en las tardes y noches con amigos a través de internet, a sesiones de entrenamiento con regularidad en su ocurrencia, de una duración establecida y con una estructura dirigida por un entrenador¹³.

Marco Metodológico

A partir de la clasificación de Cottet (2006), en la medida en que el objeto de estudio corresponde a una narración comunitaria particular, se puede decir que ésta constituye una investigación social de discursos. De ello se pueden extraer algunos lineamientos respecto de las decisiones metodológicas del trabajo.

Puesto que la articulación del objeto se posiciona a nivel discursivo (lo que se dice respecto de...), la información producida debe ser entendida como palabras, frases, conceptos, ideas, etc., que expresan las representaciones colectivas del grupo. Estas se manifiestan en el marco de una narración relativamente coherente, y que permite evidenciar de forma paralela tanto el

¹³ Respecto de la presencia de entrenadores, lo normal es que estos guíen a equipos cuando ya están en su etapa de desarrollo competitivo. En los momentos iniciales, es común que los jugadores guíen sus propios entrenamientos.

contenido, como su relación con las prácticas sociales inscritas en el discurso y la comunicación de los participantes de la investigación.

Esta manifestación de representaciones colectivas no necesariamente es literal, sino que tiene un fuerte componente interpretativo. La condición emergente de elementos de la narración, exige la utilización de una técnica que permita analizar el sentido de un discurso, tomando como punto de partida elementos superficiales y textuales.

En este contexto, la recomendación de Kopp (2017) de la utilización de técnicas de investigación basadas tanto en la perspectiva de los actores como en la experiencia del juego para investigar a la comunidad gamer, no es baladí. Es necesario tener en cuenta que estos discursos se vinculan con prácticas específicas que cambian a lo largo de la trayectoria de cada jugador: cuanto, cuando y como juego, así como con quienes y por qué.

Siendo este el caso, la perspectiva metodológica seleccionada responde necesariamente a una aproximación de carácter cualitativa y comprensiva. Con lo anterior, este estudio tiene pretensiones fundamentalmente descriptivas, dadas las condiciones de la muestra y de la población, que imposibilitan realizar generalizaciones a partir de los hallazgos.

Los contenidos y preguntas para este tipo de trabajo se sostienen en 2 supuestos básicos: 1) en el proceso de realización de entrevistas, es posible establecer una relación de confianza entre el entrevistador y el entrevistado, facilitando la expresión clara de los sentidos relevantes a la investigación; y 2) existe un manejo adecuado por ambos participantes de un lenguaje común, compuesto en parte por jergas y expresiones propias¹⁴ de un grupo, y que no necesariamente son reconocidas por todos los miembros de la sociedad. En la medida en que estos supuestos no se puedan asegurar, el diseño sería incapaz de producir una comunicación efectiva entre el investigador y el grupo estudiado.

A.- Técnica de producción de la información

En línea con lo anterior, se optó por la realización de entrevistas estructuradas como la principal herramienta de producción de información. Esta herramienta se caracteriza por permitir un

¹⁴ El anexo III corresponde a un breve glosario de términos de la jerga Gamer con definiciones genéricas escritas por el autor, diseñadas para facilitar la comprensión de algunos conceptos.

cierto nivel de flexibilidad a los participantes a la hora de responder a preguntas y temáticas definidas, y por permitir la articulación de un set de experiencias y representaciones a través del uso del lenguaje, tanto verbal como no verbal (Gaínza, 2006).

Tomando en consideración el contexto de producción de este trabajo, es necesario destacar la dificultad para realizar entrevistas personales, en cuanto las transformaciones en la gestión del tiempo, y el distanciamiento social, implicaron que esa estrategia fuera inviable. En su lugar, se propuso utilizar un breve cuestionario que fue aplicado en 6 grupos de Facebook dedicados a comunidades de videojuegos competitivos específicos y de diferentes géneros (dos comunidades de Dota II, una de League of Legends, una de Counter Strike: Global Offensive, una de Mortal Kombat XI y una de Age Of empires II, correspondientes a los géneros de MOBA, MOBA, Shooter en primera persona, Peleas y Estrategia en tiempo real respectivamente).

Las variables sociodemográficas elegidas para seleccionar a la población de estudio fueron Genero, Edad y Nacionalidad. En el cuestionario se agregan preguntas referentes a varias dimensiones del tema estudiado: la valoración de los E-Sports, la trayectoria de los jugadores y jugadoras, las experiencias subjetivas sobre el juego, opiniones de otras personas respecto de la actividad, etc. De esta manera, se abordan los aspectos sociales y personales de los discursos de los jugadores y jugadoras de videojuegos, así como se obtiene una idea general del contexto de dichos discursos. El detalle del cuestionario se encuentra en el Anexo II.

B.- Definición de la población y Mecanismo de Muestreo

La comunidad estudiada es intermedia entre los jugadores en general y los gamer profesionales. Según E-sport Earnings (2019) existirían alrededor de 310 jugadores y jugadoras profesionales de nacionalidad chilena, que han obtenido ganancias económicas en competencias nacionales e internacionales, mientras la comunidad gamer, mucho más difícil de definir, ha sido estimada entre dos y siete millones de jugadores y jugadoras en territorio nacional en varios estudios académicos y de mercado.

Considerando que el universo del trabajo consiste en jugadores y jugadoras competitivos, es notoria la poca información disponible asociada específicamente a este grupo, lo que redundo en la inexistencia de un dato concreto respecto de su número. Por otro lado, el grupo que

interesa a este estudio no está reconocido a nivel institucional, y por ende no se dispone de ningún mecanismo formal que permita construir categorías de jugadores y jugadoras ni al cual recurrir para tener acceso a los entrevistados.

Por estas dificultades, es imposible establecer un tamaño muestral ideal, ni un mecanismo de muestreo sofisticado, ni es posible delimitar cuotas específicas relativas a las características sociodemográficas de la comunidad, y solo se puede organizar la muestra a partir del principio de saturación (Canales, 2006). Se optó, entonces, por la construcción de una muestra de carácter teórica, que permita asegurar la participación de individuos que representen de manera apropiada las características de la población. En base a la información disponible, se optó por una muestra que incluyera hombres y mujeres, de 18 años o más, que participen en juegos de carácter competitivo, y que sean parte de comunidades chilenas de jugadores de videojuegos con independencia de su nacionalidad (E-Sports Earnings, 2018; Kopp, 2017; Publimark, 2020; Taylor, 2012 Griffiths, Davis y Chappell, 2004; y Mieres, 2019).

Sin desmedro de lo anterior, es importante tomar en cuenta que la dificultad de acceder a grupos que se alejen de esta categoría en cualquiera de sus niveles puede atribuirse a las condiciones en las que se construyó la muestra: al acceder desde comunidades chilenas específicas en redes sociales, se estrecha la participación de personas de mayor edad, de extranjeros, y de mujeres, quienes tienden a no tomar parte de estas comunidades, y buscan participar en comunidades específicas (como es el caso de la Asociación de Mujeres en la Industria de los Videojuegos) o bien no participar en estas comunidades por razones como la brecha digital o no residir en Chile. Para fines de orden y para no afectar el cumplimiento de los objetivos, se optó por dejar su análisis separado del resto, puesto que tiene un carácter necesariamente exploratorio, dado el bajo nivel de participación relativamente menor de dichos grupos, y porque sus características específicas dan cuenta de discursos particulares que agregan elementos nuevos al análisis. Por lo mismo, una posible extensión o complemento a esta investigación podría encargarse de capturar más en profundidad las valoraciones y discursos de estos grupos¹⁵.

Para saturar la información de los jugadores y jugadoras, y en consideración de las situaciones nacionales de octubre de 2019 y marzo de 2020, la muestra fue obtenida a través del

¹⁵ Esto se comenta con más detalles en las conclusiones

cuestionario de entrevista, publicado y compartido en redes sociales, apuntando a comunidades de jugadores y jugadoras de videojuegos que poseen cierta trayectoria competitiva¹⁶.

C.- Características de la muestra

En lo que sigue se hace una descripción general de las características de la muestra a partir de las variables sociodemográficas de género, edad y nacionalidad, y como de las formas generales de consumo de juegos competitivos, las que se agregan dada las diferencias existentes entre los distintos géneros y formatos de competencia.

Tabla 1: Distribución de la Muestra por Genero

	Hombres	Mujeres	Otro ¹⁷	Total
Número	62	6	3	71

Fuente: Elaboración propia.

La participación de mujeres y la diversidad sexual no suele ser muy alta en comunidades de videojuegos, situación que debe ser considerada para comprender las características de esta población. Diversas investigaciones muestran que las mujeres constituyen al rededor del 30% al 45% de los miembros de la comunidad Gamer en total, pero que este número cae considerablemente en la medida en que nos movemos hacia el juego competitivo, donde la proporción es de 1 mujer cada 20 hombres (Mieres, 2019). En esta investigación la relación de la participación de mujeres frente a hombres es de alrededor de 1 mujer cada 11 hombres, lo que da cuenta de una población compuesta por jugadores en una situación media de profesionalización.

De acuerdo a la investigadora Rocío Mieres (2019) alrededor del 23% de las mujeres chilenas que juegan videojuegos participa en comunidades online mientras el otro 77% decide no participar en instancias colectivas de la comunidad gamer; al mismo tiempo, un 12% juega de manera cooperativa con otros jugadores y jugadoras online, y alrededor del 45% prefiere jugar

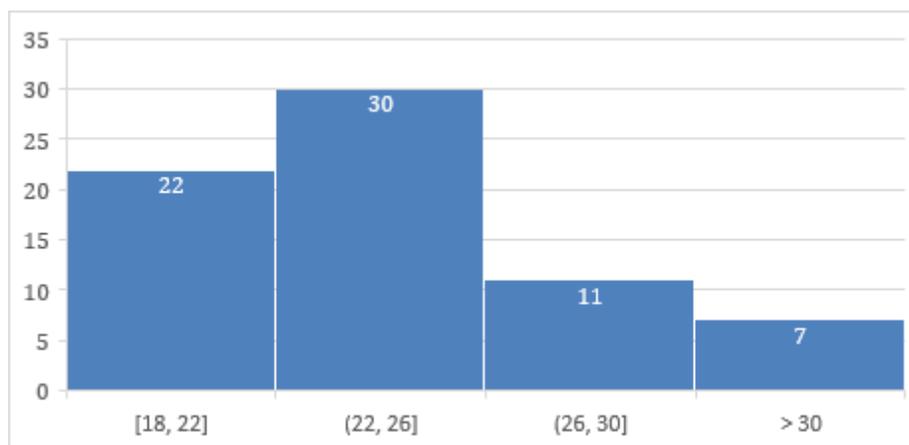
¹⁶ El cuestionario se encuentra en el Anexo II.

¹⁷ Respecto de este valor, es importante comentar que 2 de los 3 dieron respuestas de insultos o bromas, en un intento de boicotear el proceso. No serán retirados de la muestra ya que, a pesar de lo mal intencionado de sus respuestas, entregaron información útil para el resto del trabajo.

solo de manera single player. Al preguntarles a las jugadoras porque juegan solas, la respuesta más común es que se generan dinámicas negativas en torno a ellas, principalmente respecto de hombres que de manera unilateral critican el estilo de juego y la capacidad de las mujeres jugadoras. Además, se reconoce una masculinidad toxica institucionalizada entre ciertos grupos de gamer, donde insultos, comentarios sexistas y homofóbicos, y el acoso son recurrentes¹⁸: 2 de cada 3 mujeres declara haber sido acosada mientras jugaba, llegando en los casos más graves a instancias en que son perseguidas y molestadas en sus redes sociales y otros perfiles, e incluso en casos extremos fuera de ambientes digitales.

En el caso de la edad, la muestra da cuenta de una población más bien adulto-joven, donde 63 de los 71 participantes tiene entre 18 y 30 años. Siete participantes tienen más de 30 años, de los cuales solo uno tiene más de 40 años. Uno de los entrevistados no respondió la pregunta. La moda de la edad es 24, y el promedio de edad es 24,9 años. En este caso, la distribución de edad corresponde a la esperable respecto de la información disponible: de acuerdo a E-Sports Earnings (2018), la mayoría de los jugadores tienen entre 15 y 30 años, y una minoría de ellos salen de ese rango etario.

Gráfico 1: Distribución de la muestra por edad Agrupada



Fuente: Elaboración propia.

¹⁸ Un ejemplo tristemente destacable es la recurrencia de amenazas de violación o de femicidio, así como el acoso de corte sexual hacia jugadoras mujeres, y mujeres asociadas al mundo del gaming en general. Periodistas en distintas partes del mundo han denunciado estas situaciones, siendo la más destacada la periodista canadiense Anita Sarkeesian, quien también ha sido amenazada en varias ocasiones.

Al respecto de la nacionalidad se observa que la amplia mayoría de la población corresponde a chilenos y chilenas, y solamente dos entrevistados son extranjeros, mientras que 2 participantes deciden no responder la pregunta sobre su nacionalidad. Es imposible diferenciar si ellos corresponderían a migrantes o residentes extranjeros que participan en comunidades chilenas, pero el que estos jugadores extranjeros formen parte de comunidades chilenas es una muestra de que están en constante interacción con la comunidad nacional, y que probablemente jueguen junto a chilenos y estén expuestos a los mismos discursos. Dado que su presencia en la muestra es muy pequeña, no es posible asegurar que su permanencia introduzca sesgos, razón por la cual se optó por mantenerlos como parte de la muestra, en la situación de un grupo que, aunque particular en cuanto a su relación con los demás, sigue formando una parte de la comunidad de jugadores de videojuegos competitivos en Chile.

Tabla 2: Distribución de la Muestra por nacionalidad

Nacionalidad	Número
Chileno	67
Peruano	1
Venezolano	1
NS/NC	2
Total	71

Fuente: Elaboración propia.

Respecto de la participación en juegos de carácter competitivo, se estableció categorías, asociadas a géneros específicos de videojuegos que comúnmente tienen elementos competitivos y circuitos de competición específicos. Los participantes fueron consultados respecto de en cuáles de los géneros participan, pudiendo declarar tantos géneros competitivos como fuera relevante. De igual manera, esta información fue cruzada con los juegos específicos mencionados, en otra pregunta, de manera de poder ajustar la distribución en el caso de juegos que son más difíciles de caracterizar dentro de un género concreto.

La categoría Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)¹⁹ es la que recibe la mayor cantidad de

¹⁹ Este género de videojuego destaca por ser altamente competitivo y por tener características de diseño concretas:

1) Comúnmente son juegos cooperativos de equipos de entre 3 a 5 jugadores, que compiten entre sí. 2) El objetivo

menciones, seguido por los juegos Shooter (disparos en primera o tercera persona). Estos 2 géneros en particular son los que suelen tener circuitos profesionales más desarrollados, al ser los que tienen un mayor carácter competitivo. Como casos emblemáticos de estos juegos se puede mencionar a Dota 2 por parte de los MOBA, y a Counter Strike y sus derivados para el caso de los Shooter.

Los juegos de Estrategia, Peleas y Deportes, corresponden al segundo grupo de menciones, compuesto por géneros de videojuego más clásicos, que tienen importantes componentes competitivos, pero que también permiten jugar de manera single player. Ejemplos de estos juegos serían Age of Empires II para los juegos de Estrategia, la serie Mortal Kombat para los juegos de pelea, y la serie FIFA para los deportivos.

Tabla 3: Distribución de la Muestra por Tipo de juego

Género	Número
MOBA	48
Shooter	40
Estrategia	21
Deportes	19
Peleas	15
Música y Ritmo	8
Puzzle o Arcade	5

Fuente: Elaboración propia.

Los juegos con menos menciones como los de Música, y los de Puzzle-Arcade suelen tener un carácter mucho menos competitivo, con la excepción de algunos juegos asociados a franquicias específicas como Tetris o Guitar Hero, pero corresponden a un espacio más bien reducido.

Finalmente, respecto a la profesionalidad, se observará desde las categorías “Profesional”, “Semiprofesional”, “Amateur” y “Jugador Ocasional” en la muestra, con el objetivo de

suele ser derrotar al equipo contrario, donde la modalidad dominante es “Captura la base”, aunque existen otras como “Captura la bandera”, “Eliminación”, “Escolta” o “Control de territorio”. 3) Cada jugador controla solo a un avatar en el juego, llamado comúnmente “Héroe”, algunos juegos permiten cambiar de Héroe durante la partida. 4) Los héroes tienen habilidades específicas y propias a cada personaje que van desarrollando durante el juego, la coordinación de las habilidades incorpora la cooperación y el trabajo en equipo como elemento estratégico. 5) En su construcción tienen elementos de un juego de estrategia y de juegos de RPG o Shooter según el caso.

observar jugadores y jugadoras en diferentes puntos de su trayectoria.

Esto muestra una clara prevalencia de los juegos competitivos, y un nivel de consumo relativamente diversificado, donde la mayoría de los participantes nombran al menos 2 o 3 géneros de juego diferente. Entre quienes se consideran profesionales, la cantidad de géneros de juego tiende a ser menor, dando cuenta que ellos se suelen especializar en una franquicia o juego determinado.

Finalmente, la distribución de los diferentes niveles de profesionalidad en la muestra se presenta en la siguiente tabla.

Tabla 4: Distribución de la muestra: profesionalidad

	Número de jugadores y jugadoras
Profesional	6
Semiprofesional	21
Amateur	31
Ocasional	13
Total	71

Fuente: Elaboración propia.

Lo más destacable de esta distribución es la poca participación de jugadores profesionales en el cuestionario. Por lo anterior, estos casos se complementarán con la información obtenida en las 6 entrevistas realizadas en el marco de la propuesta original de este proyecto, la cual como se comentó anteriormente, fue reemplazada por la construcción actual de la investigación²⁰. El grueso de la muestra se identifica como jugadores amateurs y semiprofesionales, siendo un total de 52 jugadores, mientras 13 se consideran jugadores ocasionales.

Con todo lo descrito hasta el momento, es necesario dar cuenta de que la relativa homogeneidad de la muestra: La mayoría de los participantes de la investigación son hombres, chilenos, entre 20 y 25 años, que juegan MOBAs y Shooters a un nivel amateur o semiprofesional, lo cual es coherente con la información demográfica, y destaca la participación de mujeres, extranjeros y

²⁰ La pauta de dichas entrevistas se encuentra en el Anexo I

adultos de más de 30 años en cantidades que pueden ser consideradas aceptables de acuerdo a la información disponible (E-Sports Earnings, 2018; Kopp, 2017; Publimark, 2020; Taylor, 2012 Griffiths, Davis y Chappell, 2004; y Mieres, 2019).

D.- Estrategia de Análisis

Respecto del análisis de la información, se propone una metodología de Análisis de Contenido Cualitativo, enfocada en una revisión de las entrevistas a partir de categorías construidas a priori, a partir del marco teórico. Para el caso de las preguntas relacionadas con la descripción demográfica de los participantes, solo se aplicará la estadística descriptiva con el objetivo de entregar un perfil generalizado de la muestra.

Para operacionalizar este análisis, se recurrió a la estrategia de análisis estructural del discurso (Martinic, 2005). Esta estrategia busca ordenar los elementos codificados dentro de múltiples categorías, y reconocer las relaciones que se establecen entre ellas, dando cuenta de la (o las) estructuras latentes que se encuentran en el discurso. Esta aplicación determinada del análisis de contenido responde a un análisis de tipo semántico (Andréu, 2000), el cual se caracteriza por construir una matriz de sentidos desde la cual se realiza el análisis, permitiendo reconocer elementos literales y latentes en el contenido de cualquier texto.

Las variables de análisis (los temas o dimensiones del discurso) se construyeron de manera inductiva y deductiva, considerando tanto los elementos discutidos en el marco teórico como elementos nuevos que fueron extraídos desde el trabajo mismo con la información obtenida.

Estas variables corresponden a:

1. Profesionalidad: obtenida desde el marco teórico, corresponde a las opiniones y discursos sobre el carácter profesional de los juegos competitivos, ya sea negando, aceptando o promoviendo la noción de que los E-Sports corresponden a una disciplina profesional, y en qué sentido.
2. Deportividad: obtenida desde el marco teórico, corresponde a las opiniones y discursos sobre el espíritu deportivo de los E-Sports, y cuales características de este son o pueden ser deportivas.

3. Vocación: obtenida desde el marco teórico, responde a la cuestión de que tan vinculado está cada jugador con los E-Sports, y cual carácter le entrega a los mismos en la dualidad de juego y trabajo, o bien si se considera una actividad sui generis.
4. Legitimidad: obtenida desde el marco teórico, responde a la cuestión de que tan aceptados son los E-Sports por la sociedad en general, que tanto deberían aceptarlos y cuáles son las causas o consecuencias de esa aceptación.
5. Marketing y espectáculo: extraída de los discursos en conjunto con el marco teórico, responde a la cuestión del marketing y el rol de las empresas a la hora de participar en los E-Sports.
6. Valor del juego: extraída desde los discursos, responde al valor que los jugadores competitivos dan al juego en general, no necesariamente competitivo, y cuales consecuencias tienen los videojuegos a la hora de pensar los E-Sports como disciplina.

Estas variables corresponden a las dimensiones del discurso que se analizan en los capítulos de resultados de esta tesis. Dicho análisis se realizó comparando los discursos de los jugadores y evaluando cuales patrones compartidos emergían en la toma de posiciones respecto de cada variable. Luego estas posiciones fueron categorizadas como positivas o negativas en relación a la variable observada, de tal manera que una postura como “los E-Sports no son profesionales” sería una posición negativa sobre la profesionalidad.

Capítulo I: Trayectorias y prácticas de los jugadores competidores.

Para comprender el contexto dentro del cual tomaron forma los diferentes discursos de los jugadores y jugadoras de videojuegos, es necesario establecer la trayectoria de los entrevistados, de manera de tener un marco referencial claro que constituye la base desde la cual se forman las significaciones y las valoraciones de los jugadores y jugadoras. Por lo anterior, en el transcurso de este capítulo, se reconstruirán las trayectorias generales de los entrevistados, poniendo énfasis en los elementos comunes que estos tienen y como estos elementos se articulan con el marco teórico propuesto.

Cabe destacar que esta caracterización es un paso anterior al análisis de discurso, sobre el cual se exponen los principales hallazgos directos de las entrevistas, es decir, es una descripción de la información obtenida en las entrevistas, con una breve discusión en cada caso.

En particular en este punto, los elementos de la Identidad Gamer; el concepto de profesionalización; y modelo CCT son sustanciales en cuanto son la base analítica sobre la que se interpretará el discurso expuesto por los entrevistados, mientras que los elementos del deporte profesional y los espectáculos deportivos se constituyen informantes del contexto en que dichos discursos tienen lugar, así como también para apoyar la interpretación de aspectos más específicos del discurso.

Dicho lo anterior, los discursos concretos de los jugadores y jugadoras sobre los E-Sports serán caracterizadas posteriormente en un capítulo independiente, donde se retomarán estos elementos para explicar las diferencias que se reconocen entre los jugadores y jugadoras entrevistados, con el objetivo de construir las caracterizaciones de los diferentes discursos.

A.- Trayectorias

Un patrón recurrente entre los jugadores y jugadoras de videojuegos es el considerarse Gamer, o como mínimo jugar videojuegos de manera regular con anterioridad a las competencias. La tendencia es que comiencen en su infancia o su juventud temprana, normalmente antes de cumplir 10 años, siendo 7 años el punto de partida más común. Los casos más tardíos de inicio en los videojuegos no suelen superar los 18 años, mientras los más precoces pueden retroceder hasta los 5 años.

Por lo general, el juego es iniciado como un mero mecanismo de entretenimiento o de convivencia con familiares y personas cercanas, y solo una vez que los videojuegos conforman parte importante de su vida, es cuando surge la posibilidad de convertirse en jugadores y jugadoras profesionales.

“Yo empecé a jugar a través de mi viejo, mi viejo estudió informática y todo ese tema... eh... bueno el empezó más menos cuando yo tenía cerca de 14 años, y yo ya esa edad empecé a jugar. (...) Cuando cumplí, ya, 18 años, a esa altura yo jugaba varios juegos, y ahí me involucré en mi primer equipo” – (Carlos, 26 años).

En el lenguaje de Aedo (2011), los Competidores de E-Sports consideran su estatus como jugador de videojuegos como un recurso, una circunstancia de base a partir de la cual los jugadores y jugadoras comienzan a articular sus proyectos de vida. Esto implica que el jugar

videojuegos no es visto como una meta en sí misma, sino que, desde sus sentidos comunes, se constituye como una circunstancia que puede evolucionar en un posible proyecto profesional.

Por lo demás, el paso que existe entre la condición fundamental de jugador y la posibilidad de proyectarse de manera profesional no está libre de resistencias, comúnmente externas. La más importante es la falta de apoyo tanto de organizaciones como de personas cercanas al jugador, quienes comúnmente no apoyan o no ven viable la posibilidad de hacer carrera en las competencias, en parte debido a que el aspecto profesional de los E-Sports se encuentra siempre invisibilizado y son vistos solo como juegos.

La expresión “la familia no lo entiende” es una fórmula común que los jugadores y jugadoras usan para explicar esta relación que se establece con su entorno, dando cuenta de que la opinión de sus familias hacia los videojuegos es, en una primera instancia, mayormente negativa. Con todo lo descrito, este discurso suele cambiar al enfrentarse a las primeras ganancias de los jugadores y jugadoras que dan el paso hacia la profesionalización, donde si bien no necesariamente se pasa a un apoyo total, como mínimo existe un cierto nivel de aceptación resignada ante la posibilidad de ganar dinero o beneficios.

“Es un tema que a cualquiera que se lo comentas, más del 80% va a coincidir, la familia nunca te apoya, es super difícil, cachay... imagínate que yo empecé con esto con mi papá, y ni mi papá lo logra entender, cachay hasta que él ve ingresos y me dice, ya puta dale no más” – (Carlos, 26 años).

Entre quienes no buscan proyectarse en el mundo de las competencias profesionales, este discurso puede tomar distintas formas. Para algunos de los entrevistados este tipo de conflictos afecta de manera negativa su relación con su entorno cercano, llevándolos bien a romper vínculos con su contexto, o a abandonar toda posibilidad de proyectarse profesionalmente en la actividad.

“[mi familia dice] Que es una pérdida de tiempo. Que dedico demasiadas horas a algo que no me va traer beneficios futuros. He perdido novias por los juegos también.” – (dMM, 24 años)

Desde la perspectiva de CCT, el que las familias consideren a las competencias como una actividad con poca proyección, sin futuro o como una “pérdida de tiempo” actúa como factor que limita las posibilidades de los jugadores al proyectarse en esta actividad, muy en línea con

lo que se ha comentado en torno a Taylor (2012) respecto del rol de la aceptación en la constitución de la identidad comunitaria de los jugadores y jugadoras de videojuegos. Ahora bien, esta resistencia inicial de la familia comúnmente se contrapone con la opinión de amigos, o en general, de personas que también forman parte del mundo Gamer, quienes apoyan a los jugadores y jugadoras amateur en etapas tempranas de sus carreras.

“Desde un comienzo fue por “apañar” a mis amigos para completar el equipo -este consiste de 5 jugadores-, pero con el tiempo, nacieron otros motivos para jugar en competitivo... como, por ejemplo: Reforzar el trabajo en equipo -que es perfectamente replicable a la vida “real, trabajar estrategias y tácticas para lograr un objetivo, entre otros.” - (@Tech8, 24 años)

Otro elemento que comúnmente es mencionado por los competidores en diferentes niveles de sus respectivas carreras, y que actúa como factor que dificulta dar el paso hacia el juego en nivel profesional, es la existencia de barreras técnicas relacionadas tanto con el acceso a consolas o computadores que tengan condiciones para poder competir de manera apropiada, como una conexión a internet que permita jugar sin encontrarse con problemas de rendimiento o lag²¹.

“(lo técnico) si es un gran obstáculo, además que el alto costo de los equipos y consolas hacen más difícil esto” (Cesar, A.K.A. GranMaster BuggenHaggen, 44 años, campeón internacional de Mortal Kombat).

Comúnmente, los jugadores y jugadoras que logran superar las resistencias externas mencionadas, y otras internas como la falta de motivación o de tiempo, dan el paso hacia la profesionalización a través de la conformación de proyectos colectivos, comúnmente con amigos o conocidos que, o bien reconocen sus capacidades y los instan a competir, o bien los presentan en grupos y comunidades de jugadores y jugadoras. Este apoyo mutuo los impulsa para tomar parte en torneos y a acercarse con más frecuencia a instancias competitivas,

²¹ En este contexto, Lag se refiere a una distancia temporal entre la realización de un input al videojuego, y que dicho input sea recibido por los servidores o el computador rival. La diferencia temporal se manifiesta de varias maneras, pero afecta al juego de manera negativa porque produce estancamiento o repetición de las acciones, o que el jugador realice una acción y que esta no sea ejecutada por el tiempo de respuesta del sistema. Generalmente ocurre por diferencias en las velocidades de subida de las conexiones, lentitud en el procesamiento u problemas similares.

alimentando un sentimiento de competitividad que es comúnmente citado por los competidores semiprofesionales.

“antes jugaba COD²² por diversión, pero siempre tenía esas ganas de ganar más. Con el tiempo mejoré a un punto en que inicié en el mundo competitivo (...) los fines de semana con mi equipo por lo general asistíamos a algún torneo realizado por una organización, no recuerdo el nombre ahora, a todo esto, sin premios económicos en algunos ya que se jugaba el prestigio del equipo y jugadores.” – (Spvrih, 21 años).

De esta manera, es frecuente escuchar en los relatos de los jugadores y jugadoras como fueron organizándose inicialmente en grupos de amigos que compartían intereses, dando los primeros pasos para comenzar una carrera profesional o semi profesional.

El proceso de constituir un equipo sirve como un segundo umbral que se debe superar apunta de ensayo y error, y es frecuente que, quienes juegan en E-Sports colectivos, tengan una muy alta rotación en las primeras etapas de sus carreras. Con lo anterior, es probablemente donde se frustran la mayoría de los intentos de profesionalización de quienes quieren seguir por esa ruta. Entre los entrevistados, 46 de ellos no han participado en equipos de carácter competitivo, o lo han hecho solo de manera incidental y amateur en equipos conformados por amigos que no logran profesionalizarse.

Entre los entrevistados que lograron conformar equipos o vincularse a equipos existentes de manera semiprofesional o profesional, el número de equipos promedio en que participaron es de 3, antes de poder establecerse. Solo una participante mujer logro participar en un equipo amateur con amigos. Esta rotación se produce mayormente por obstáculos internos, ya que la necesidad de ser regulares y responsables con el tiempo de entrenamiento y la participación en las competencias es visto como fundamental, y sumado a la falta de motivación, las responsabilidades fuera de los juegos y las rencillas en el equipo producto de los desacuerdos internos, el efecto negativo de la participación tiene consecuencias en los jugadores y jugadoras.

²² Call of Duty, Shooter en 1era persona

“Mira yo empecé jugando competitivamente en enero... en febrero del 2018, en PUBG²³, Ahí armamos un equipo con unos amigos que jugábamos siempre. Ese fue nuestro primer equipo y posteriormente ya nosotros mismos creamos una E-Sport, un equipo E-Sport y su nombre era “Absolute Force”” (Joel, 22 años).

Una consecuencia común de esto es la aparición de jugadores y jugadoras que deambulan entre varios equipos con estancias cortas y relativamente exitosas en periodos cortos de tiempo. Estos jugadores y jugadoras, pese a que comúnmente tienen buenos resultados y un rendimiento aceptable en la mayoría de sus equipos, tienen una tendencia a abandonar proyectos colectivos y perseguir carreras más individualistas. Se los suele nombrar de varias maneras: “lobos solitarios”, “vagabundos”, “errantes” entre otros epítetos que describen el carácter de estos jugadores y jugadoras.

Pero una consecuencia más común es la frustración de los proyectos profesionales en los E-Sports, ya que se desarrolla una sensibilidad particular de lo que significa someterse a regímenes de competencia y las posibilidades de obtener ganancias económicas en el contexto nacional, las que son percibidas como bajas e inestables. De esa manera, se opta por desarrollarse profesionalmente en otras direcciones, desplazando el juego a un lugar secundario en su proyección, sin abandonarlos completamente.

“No me proyecto, lo hago como hobby, uno que me importa mucho, pero no busco ganarme la vida con esto (...) sigo conservando mi trabajo, lo que conlleva a mucho tiempo dedicado a otras cosas” – (Murphydotnet, 38 años)

De esta manera, se puede decir que, quienes juegan de manera amateur, deben enfrentarse a 2 grandes instancias antes de comenzar una carrera de manera profesional: primero superar los obstáculos externos colocados por la desaprobación del entorno y las barreras técnicas del juego; y luego superar el “valle de la muerte” que significa el fracaso sucesivo de intentos iniciales de profesionalización. Se podría asumir que es en este nivel, donde maduran los discursos de los y las profesionales respecto de las competencias de E-Sports, dado que es donde se cruzan los relatos iniciales construidos en etapas tempranas, con la experiencia

²³ Player Unknown Battle Ground, Shooter en primera persona en formato Battle Royal.

práctica de dar los primeros pasos hacia una profesionalización mayor, sin embargo, es necesario agregar un factor más: la victoria y el reconocimiento.

En efecto, las instancias descritas como las “más importantes” por los entrevistados en términos de sus trayectorias como jugadores, tienen en común el actuar como reconocimientos a su habilidad y esfuerzo, asegurando una cierta forma de pertenencia dentro de la comunidad de quienes juegan videojuegos competitivos de manera regular. Al respecto uno de los entrevistados sintetizó varias experiencias que le fueron significativas:

“Cuando me he reunido con amigos que he conocido por Internet. Cuando he competido en torneos importantes. Cuando he sido reconocido en los videos de highlights. Cuando me han estado viendo más de 150 personas en twitch jugando semis o finales.” – (aur1, 24 años).

En general, es posible indicar que, cuando un equipo logra estabilizar sus miembros y desarrollar una dinámica estable y funcional, sus jugadores y jugadoras suelen considerarse a sí mismos competidores, ya sean semiprofesionales o profesionales. El equipo cumple una función estructural importante, en cuanto no solo constituye un punto de referencia, sino que además es la primera instancia en que los jugadores y jugadoras reciben reconocimiento de otros miembros de la comunidad. Es la primera gran señal de aceptación para quienes buscan seguir en esta trayectoria, pero no por eso, es definitiva en términos de asegurar por sí mismo el desarrollo de una carrera profesional.

“Ganar el primer torneo marca un antes y un después en tu vida como competidor la experiencia es impresionante” – (nico, 18 años).

Naturalmente, lo descrito en esta sección no aplica para quienes participan en E-Sports de un jugador, como los juegos de Pelea o de Estrategia en tiempo real, quienes tienen una situación más peculiar, que se asemeja más a la de los “lobos solitarios”. En su caso, el reconocimiento se da en las primeras participaciones formales y exitosas en los torneos.

Con lo anterior, los torneos y ligas tienen varios niveles de involucramiento y de posibilidades de ganancia, por lo que la participación en ellos es siempre visto como un punto importante de desarrollo. Lo llamativo en este sentido es que incluso quienes juegan solo de manera casual a juegos competitivos tienen algunas instancias de experiencia en torneos: de los 74 entrevistados, solo 8 dicen no haber participado nunca en un torneo. La mayoría declara haber

participado en al menos 1 torneo a lo largo de su vida, y sin considerar los casos extremos, el promedio de torneos en los que han participado es de alrededor de 9. Los jugadores que declaran mayores participaciones lo hacen en números de alrededor de 150 torneos, lo que da cuenta del pequeño tamaño en general que tienen los torneos en este nivel. Cabe destacar que la participación femenina en torneos es significativamente menor, en cuanto estas declaran haber participado, en promedio, solo en 2 torneos.

Los torneos online se presentan como los más comunes, y de acuerdo a lo declarado, 65 de los entrevistados han participado en torneos en este formato. La participación cae sustancialmente en comparación con los torneos presenciales, donde solo 39 entrevistados han participado. Respecto a torneos internacionales, tanto online como presenciales, el número de los participantes es de 26. Los números anteriores permiten visualizar, en general, el estado general de los torneos a nivel nacional, donde la mayoría de los realizados se realizan de manera online, con competidores amateur.

Por otro lado, es necesario hacer mención al sistema de categorías que muchos juegos tienen integrado como parte de su diseño. En dicho sistema, los jugadores van ascendiendo entre categorías en la medida que compiten de manera on-line, que inicialmente fueron establecidos como sistemas para asegurar la competencia justa entre jugadores del mismo nivel y habilidad: a partir del desempeño del jugador, se le asigna un puntaje, a partir del cual se generan categorías, las que son usadas como referencia para el emparejamiento en las partidas, de manera de asegurar que la competencia sea justa y no compitan profesionales con jugadores menos experimentados²⁴. Muchas veces, estos sistemas son vistos como formas internas de competencias y de torneos de categorías, además de ser interpretados como una demostración de la habilidad del jugador.

²⁴ Uno de los sistemas más conocidos, aunque claramente no el único, es el sistema de Ranking de League of Legends, donde se asignan 9 niveles: hierro, bronce, plata, oro, platino, diamante, master, grand master y challenger, donde los primeros niveles están también subdivididos en categorías numéricas, por ejemplo, bronce III, bronce II, bronce I, plata V, etc., donde se debe jugar partidas rankeadas o “Ranked”, para ganar o perder LP (league points) y así poder moverse entre las categorías. Los LP también han sido llamados de otras maneras, donde destaca el termino Elo, usado en ajedrez, que sirve como base para este sistema, aunque adaptado a las características de los E-Sports.

Se puede asegurar a partir de lo anterior que, si el ser gamer es visto como un “recurso”, en cuanto se constituye como una condición anterior desde la cual se proyecta un eventual “proyecto de vida” (Aedo, 2011), las metas estándar para quienes quieren profesionalizarse serían: superar los obstáculos externos (resistencia de la familia, condiciones materiales, etc.), superar los obstáculos internos (motivación, falta de tiempo, efectos psicológicos de la competencia), participar en un torneo, formar parte de un equipo y ganar en una competencia. De esta manera, la superación de esos umbrales permitirá satisfacer la expectativa de jugar videojuegos competitivos de manera profesional.

Para quienes no buscan profesionalizarse, la expectativa constituye solo el participar en instancias competitivas, por lo cual la conformación de un equipo es mucho menos relevante, a menos que sea para fortalecer la experiencia de jugar con amigos, mientras que la victoria es vista como una instancia deseable, pero no necesariamente como una necesidad para validar sus condiciones como jugador o jugadora.

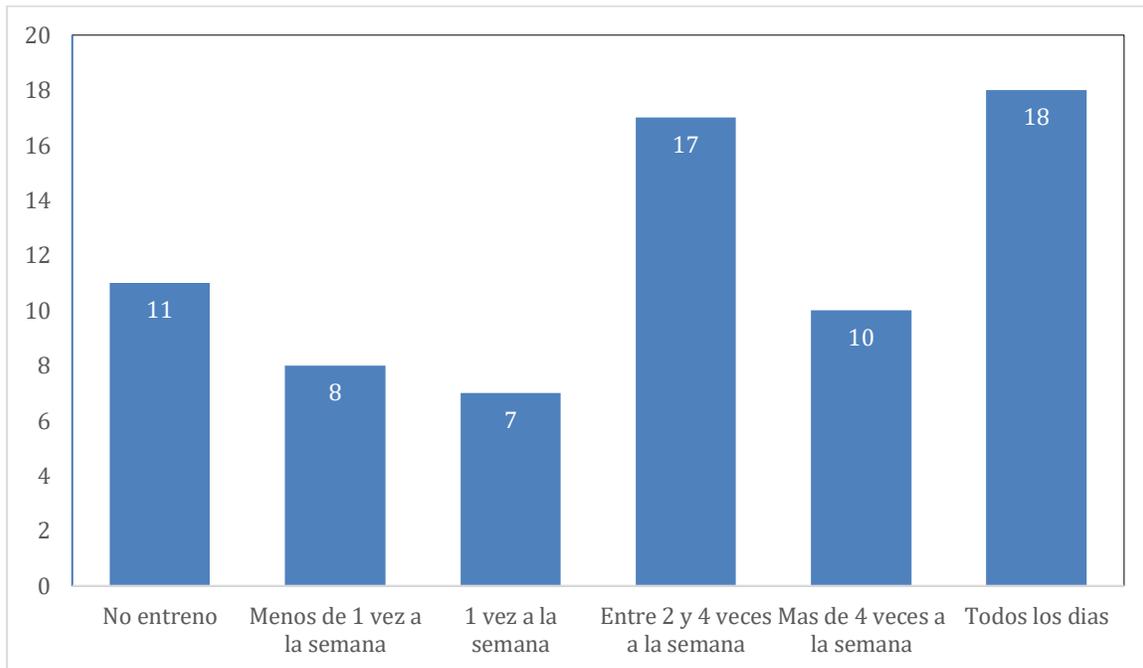
B.- Las prácticas de juego y la competencia

Respecto de las prácticas concretas de juego, es necesario establecer ciertos patrones comunes, antes de explorar las dinámicas que se dan en el contexto de las competencias.

Entre los entrevistados, 50 de ellos declaran jugar de manera diaria, mientras en los demás el promedio es de 4 días a la semana. Los tiempos varían tremendamente dependiendo de la situación, 1 a 3 horas parece ser lo normal en los días entre semana, y 4 a 6 horas los fines de semana, o los días donde disponen de más tiempo, como días libres, feriados, o periodos de cesantía. Casos extremos llegan a las 8, o incluso 15 horas de juego, aunque estas respuestas son cuestionables, tomando en cuenta que fueron entregadas por individuos que contestaron con insultos en otras instancias de la entrevista, y por individuos mucho más jóvenes que los demás.

Respecto de los entrenamientos, la frecuencia es la siguiente:

Gráfico 2: Frecuencia reportada de entrenamientos



Fuente: elaboración propia.

La regularidad de los entrenamientos concuerda en general con los tiempos de juego que fueron comentados, siendo común entrenamientos diarios o como mínimo 4 veces a la semana. Los tiempos de entrenamiento varían, pero por lo general caen en el rango de 1 hora, a poco más de 2 horas (37 de los entrevistados caen en esta categoría). Entrenamientos de menos de 1 hora, aunque menos prevalentes, siguen siendo una práctica común en 26 de los entrevistados. En el caso de las mujeres, los entrenamientos son menos en cantidad y duración, con una frecuencia de una a dos veces por semana, y con una duración promedio de unos 45 minutos.

Las formas de entrenamiento mencionadas son las siguientes:

Tabla 5: Menciones de prácticas de entrenamiento

Actividad de entrenamiento	Menciones
Jugar partidas	59
Ver partidas de otros jugadores	51
Revisar guías estratégicas	46
Ver videos de estrategias	46
Imitar profesionales	41
Ver sus propias partidas anteriores	28
Preparación física y/o psicológica	27
Preparación mediante la relajación	22

Fuente: Elaboración propia.

Lo que se observa en este caso, es que las practicas más comunes responden al juego, el estudio y la imitación de jugadores referentes, mientras que actividades de autocrítica, y preparación física y psicológica son menos comunes en un entrenamiento. La forma de entrenamiento menos común consiste en la solicitud de ayuda o consejo a otros jugadores.

En términos del estudio estratégico de los juegos, lo más común es recurrir a la revisión de estrategias de otros, ya sea a través de guías y videos orientados a describir estrategias de juego, o bien a través del análisis de otros jugadores y su imitación.

Esto concuerda con una tendencia declarada a interpretar la estrategia colectiva de manera individual, y actuar en base a su comprensión de la misma, bien suscribiendo a la estrategia que utiliza el equipo, o bien actuando por cuenta propia según su propio juicio estratégico. Con todo, la estrategia colectiva siempre es más valorada que actuar en solitario, ya que asegura mejores posibilidades de ganar, al repartir de manera estratégica roles y funciones dentro del equipo²⁵.

“Líder tanto fuera como dentro de la cancha. Prefiero estrategias individuales debido a que soy entryfragger²⁶, por lo que mi rol es desbalancear rápidamente la ronda a nuestro favor. Pero es una jugada individual acorde de la intención del colectivo. Se juega a comunicarse y leer las rondas, pocas cosas prefabricadas, se toca el mapa para ver que hacen los rivales. A partir de esa toma de información se actúa” – (aur1, 24 años).

En el caso femenino, es más común (aunque no por eso necesario) que su rol quede relegado al de seguidor, comúnmente utilizando estrategias de Support o Healer²⁷, aunque intentando siempre mantener el orden de una estrategia colectiva²⁸.

²⁵ En general, los roles se reparten dependiendo del juego, pero una triada común es la división entre Tank, DPS, y Support. Mas detalles en el Anexo III.

²⁶ En juegos como Counter Strike que tienden al realismo y no tienen aspectos fantásticos, el Entry Fragger o “Punta de lanza” es un jugador que se adelanta a su equipo con la intención de obtener la primera baja a su favor, de manera de poner a su equipo en superioridad numérica y abrir camino al objetivo.

²⁷ Ver Anexo III

²⁸ Con los alcances necesarios, es posible reconocer una cierta dinámica de poder preestablecida en este tipo de instancias, la cual tiende a ser una reproducción de la lógica de las mujeres como sujetos más débiles que deben ser protegidos y tener roles de cuidado. Explorar esta arista supera, en todo caso los alcances de este trabajo.

“[juego como] *Support, hago caso al resto e intento ver otras formas de estrategias*” – (Frufru, 26 años).

En este sentido, la mayoría tiende a interpretar la estrategia colectiva del equipo, si le convence, la siguen, sino actúan como agentes independientes dentro del esquema de juego. A pesar de lo anterior, la tendencia general es que se respete una suerte de acuerdo tácito, sobre todo cuando los equipos no son emparejados por los sistemas, sino elegidos por los jugadores, donde se confía en la capacidad de todo el equipo para interpretar la estrategia del colectivo de manera, de tomar decisiones en conjunto, bien a través de comunicación por micrófono o por chat. Solo cuando la estrategia es fallida, o un jugador comienza a actuar de manera autónoma sin responder a la estrategia colectiva es donde comienzan a ocurrir problemas de organización y estrategia.

Lo anterior da cuenta de que, como toda instancia colectiva, los E-Sports no están exentos de conflictos. Los mecanismos a través de los cuales estos conflictos se enfrentan suelen ser bastante dialógicos, pero no es extraño que terminen llevando a choques de personalidad, enfrentamientos y conflictos de intereses en los equipos, y en menor medida entre los jugadores y jugadoras particulares.

El sentimiento compartido entre los entrevistados es que las relaciones dentro de una comunidad dependen mucho del juego. Ciertas comunidades son más tóxicas que otras, lo que se agudiza en contextos competitivos, y da lugar a la aparición de personajes indeseables. Generalmente se pueden reconocer 2 tipos de indeseables (como mínimo), los que corresponderían al “Troll” y al “Flamer”.

El primero de estos jugadores sería aquel que, bien por molestia con el equipo o solo por ser intencionalmente desagradable, comienza a jugar intencionalmente mal, perdiendo el tiempo, no cumpliendo su rol en la estrategia o simplemente actuando en contra de su equipo. El flammer, o rager²⁹, corresponde a los jugadores que reacciones de manera violenta y agresiva ante el fracaso o la dificultad de jugar, y suelen gritar o insultar a los miembros de su equipo por no poder jugar de la manera que el interpreta como la correcta.

²⁹ Para una descripción más detallada de lo que es un flammer, revisar el Anexo III

La mayoría de los jugadores atañen este tipo de reacciones a la suma del ego de los jugadores y la poca tolerancia a la frustración, lo que desembocaría en reacciones negativas hacia los propios compañeros y un sentimiento de “derecho” pasado a llevar por la percepción subjetiva de ser mejores jugadores que los demás. Al respecto de la comunidad, uno de los entrevistados, campeón internacional de Mortal Kombat indica:

“El ambiente es bastante hostil ya que todos se creen superiores a los demás, falta humildad de los jugadores” - (Cesar, A.K.A. GranMaster BuggenHaggen, 44 años).

En este sentido, pareciera darse en parte de la comunidad una forma de rechazo al otro producto del carácter competitivo de la actividad, de considerar al otro como un obstáculo que superar más que como un compañero en el equipo, lo que se ve incrementado cuando el jugador no se apega a las características que se desean. Es en este nivel donde el rechazo a los jugadores se convierte en un rechazo indeterminado hacia un colectivo, que es visto como una fuerza que actúa en contra del desarrollo del jugador.

Grupos que comúnmente son atacados por esta porción de la comunidad incluyen niños y mujeres, quienes suelen ser vistos en una posición de inferioridad respecto de los demás jugadores.

“La comunidad gamer es tan amplia que estadísticamente hablando siempre habrá algo que moleste. A mí me molestan los neo progresistas y los niños en general.” - (Anónimo 2, 28 años)

El machismo y el rechazo hacia comunidades específicas es un problema que es bastante estudiado en términos de la masculinidad tóxica y del machismo institucionalizado que existe entre los jugadores de videojuegos. La ya mencionada investigación de Rocío Mieres (2019) respecto de mujeres jugadoras de videojuegos da cuenta de diferentes mecanismos desde los cuales las mujeres gestionan esta forma de relación. Una estrategia común es la llamada “Gender Swapping”³⁰, en la cual las jugadoras crean cuentas con nombres de usuario que no denotan su género, de manera de poder evitar el acoso y la relación de poder que se les impone:

³⁰ En otros contextos, ha habido casos de Gender Swapping invertidos, donde hombres se colocan nicks femeninos para poder recibir ventajas dentro del juego por parte de otros hombres que intentan coquetear a través de entregar beneficios o apoyo en los juegos. Esto es más común en otros tipos de juegos online, como los MMO RPG que, al no ser competitivos, permiten este tipo de aprovechamientos. Mas allá de lo anecdótico, el que jugadores

“Me pasaba antes que recibía mucho hate por ser mujer, pero desde que uso nicknames asexuados nunca tuve problemas. (...) Como mujer me molesta el machismo que aún existe en estos tiempos, la mujer tiende a ser marginada por estar en un ambiente "de hombres" pero hombre y mujer pueden tener el gusto por jugar y tener este hobby o trabajo” - (Touya Todoroki, 24 años).

Es por este mismo machismo institucionalizado, que es difícil encontrar mujeres que jueguen de manera profesional en muchos circuitos a nivel internacional. Mieres (2019) establece la relación en una diferencia de 20 a 1 a favor de los hombres, lo que da cuenta de un problema significativo de inequidad de género. Estrategias y soluciones a este problema superan las posibilidades de este trabajo, pero al constituirse como una realidad que incomoda y desagrada a mujeres que juegan de manera regular, es necesario como mínimo declarar y denunciar la ocurrencia de este tipo de circunstancias.

Por lo general, las herramientas dialógicas son preferidas para resolver conflictos, esto es, se suele promover la conversación entre los miembros del equipo, más que otras estrategias más institucionales dentro de los juegos como son las dinámicas de reporte a los jugadores desagradables, o el silencio obligado a través de la plataforma (mutear). Esto último ocurre a pesar del intento de las empresas desarrolladoras por fomentar el uso de este tipo de herramientas.

De acuerdo a lo declarado, las instancias para resolución de conflicto suelen ser con posterioridad a las partidas, o en caso de formar parte de un equipo establecido, a través de reuniones en las cuales se plantean las diferencias de manera constructiva.

“Conversando directamente, aclarando los errores o el problema, si no hay solución o interés por parte de alguien de solucionar el problema, se corta de raíz, sacando al jugador en el peor de los casos. Por más bueno que sea un jugador, si su actitud no aporta, no sirve para un equipo.” – (DreamcatcheR, 22 años).

Junto a lo anterior, otra tendencia mostrada por parte de los jugadores es a no tomar parte en este tipo de instancias. Es aparentemente común que los miembros de un equipo sigan jugando

obtengan ventajas por tener nicknames de mujer da cuenta de lo institucionalizado que está el machismo en estas comunidades.

a pesar de la presencia de conflictos entre los jugadores, lo que lleva a una suerte de aislamiento deliberado e intencional:

“asumo que es desde un punto de vista de que están discutiendo, en ese punto no hay mucho que se pueda hacer realmente, hay mucho ego en el mundo del gaming, realmente prefiero no meterme mucho y seguir concentrado jugando” – (Rycta, 28 años)

Con lo demás, el sentimiento compartido de victoria o derrota es otro elemento destacable, que puede sintetizarse en la expresión “se pierde como equipo, se gana como equipo”, la cual describe una forma concreta de colaboración entre los jugadores. Este último punto es interesante en el contexto de lo descrito más arriba respecto de “el otro como obstáculo”, al parecer estas 2 formas concretas de participación colectiva estarían compitiendo no solo como practica sino como discurso, razón por la cual será agregada como variable en el análisis de los discursos y su caracterización, bajo el nombre de “comunidad”.

C.- Participación en otras comunidades

Respecto de cómo son las instancias de participación en otros espacios tanto de la comunidad gamer o como espacios ajenos a ellos, 46 de los entrevistados indica no participar en actividades comunitarias de ningún tipo, y entre quienes participan, las actividades deportivas tienden a ser las más comunes con 16 menciones. La participación en grupos políticos, artísticos o religiosos es significativamente más baja, con 5, 3 y 3 menciones respectivamente. Esta tendencia cambia de manera sustantiva en las comunidades que son relativas a los videojuegos: 50 de los entrevistados indica participar en alguna comunidad relativa a los videojuegos con algún nivel de regularidad. En este caso, la participación parece organizarse alrededor de 3 grandes categorías.

La primera de ellas corresponde a la participación en comunidades virtuales alojadas en redes sociales, principalmente Facebook, en la que las actividades se concentran en la conversación, intercambio de estrategias, búsqueda de equipos e intercambio de elementos relativos al juego, generalmente Skins³¹.

³¹ Revisar anexo III

La segunda categoría responde a mecanismos de transmisión de partidas, comúnmente centradas alrededor de Youtube y Twitch, en las cuales los jugadores suben videos de sus partidas, o realizan streams en directo. La tercera categoría se suele realizar en conjunto con esta, aunque no es excluyente, y corresponde a la participación en foros y salas de chat. La plataforma más común en este respecto es Discord, que permite realizar servidores privados de chat, en los cuales se puede comunicar de manera escrita y mediante el audio de micrófono, y es considerada una de las herramientas más útiles para los jugadores, ya que puede mantenerse en segundo plano y funcionar de forma simultánea al juego.

Con lo anterior, la mayoría de los jugadores indica no estar muy informado ni interesado respecto de cómo la comunidad es representada en la prensa, ni en la perspectiva de expertos que opinan respecto del fenómeno. Tiende a haber una visión dualista respecto del tratamiento que sienten recibir: asumen apoyo universal de expertos (sobre todo de aquellos que están más informados e involucrados en el tema, como psicólogos y periodistas), o bien asumen que se aplica inmediatamente un sesgo negativo.

“Lo ven como algo innovador, y es verdad, son los nuevos deportes, donde demuestras algo más una habilidad física, solo que no lo toman en cuenta como deberían” – (lushobarria, 20 años).

“En general le tienen miedo. Hay un desconocimiento total por parte de los especialistas, más allá de condenarlo. Un análisis muy de la visión de 1980, considerando a la tecnología como un enemigo.” – (wololo, 33años).

Capítulo II: Discursos del jugador típico.

En este capítulo se describirán los discursos encontrados, enfocados principalmente en las 4 variables que fueron establecidas a priori en marco metodológico, la ya descrita variable de “comunidad” que refiere al sentido de pertenencia a una comunidad más amplia, y una sexta y última variable extraída directamente de los comentarios de los entrevistados, relativa a la percepción del marketing como favorable o desfavorable para los E-Sports.

Las descripciones se harán en referencia a solo una variable por vez, aunque por la manera en que fueron expresadas es posible encontrar puntos en los cuales se expresa de manera

simultánea un discurso que aborda 2 más o más variables. Por lo anterior, es necesario destacar que los cruces entre los discursos y la manera en que se pueden articular y estructurar posiciones entre las diferentes variables se abordara en el siguiente capítulo para grupos específicos que dan cuenta de discursos propios.

Las tendencias que se presentan aquí, y en el capítulo siguiente, deben ser entendidas en el nivel exploratorio y descriptivo de este trabajo. No fueron obtenidas desde un mecanismo de análisis estadístico, sino desde regularidades que derivan del contenido y el carácter de los discursos entregados por los entrevistados, y por lo mismo, es necesario advertir que hace falta un análisis más extensivo para poder extrapolar estas tendencias hacia una comunidad más generalizada. El interés descriptivo de esta tesis es una consecuencia directa de su contexto productivo en la pandemia de Covid-19, del marco metodológico utilizado y, además, de la poca cantidad de información disponible sobre la comunidad sobre la cual se está trabajando (ausencia de padrones o censos, poca disponibilidad de literatura especializada, la cual se encuentra comúnmente en otros idiomas, etc.). Al respecto Ortiz (2019) comenta, a partir de la información recopilada por Carrillo Vera (2016) que las publicaciones académicas sobre los deportes electrónicos no comenzaron a desarrollar un campo de estudio consistente hasta comienzos de la década de los 2010, siendo el año 2013 el año en que se presenta la mayor cantidad de publicaciones al respecto, concluyendo que es un campo de estudios que aún se encuentra en una etapa temprana.

Para cada variable se describirán las distintas posturas extraídas de los discursos de los jugadores, y se les asignará un nombre para caracterizar y categorizar de manera taxonómica los discursos.

A.- Profesionalidad

Como se explicó en el capítulo anterior, los jugadores y jugadoras suelen constituirse como “gamer” o como jugadores de videojuegos con anterioridad a las competencias, pero aun con lo anterior, es muy común que participen en diferentes formas de competencia más o menos profesional. A partir de lo anterior, la contradicción entre Juego no profesional y Juego profesional descrita por Taylor (2012) toma un matiz interesante en los jugadores y jugadoras, quienes parecieran transitar con cierta libertad entre los 2 espacios: debido a su status como gamer, independientemente de su condición de competidor, no se ven constreñidos por un

discurso dominante respecto del nivel y la condición de profesionalidad de los E-Sports. Las diferentes posturas que se conforman respecto de la profesionalización de los E-Sports serán observados en referencia a nivel de profesionalidad, y los elementos de la actividad que permiten asegurar su pertenencia o no a la categoría de “profesión”. Es posible deducir al menos 3 posturas específicas en relación a esta variable.

La primera de estas posturas discursivas, es aquella en que los E-Sports son vistos como una actividad intrínsecamente profesional, donde las condiciones de la competitividad y el esfuerzo que es necesario para poder llevar adelante una carrera profesional, son reconocidas como factores que justifica la profesionalidad de la disciplina per se: la relevancia subjetiva que se da a la remuneración, al entrenamiento y al estudio de estrategias es visto como una condición suficiente para poder valorar a los E-Sports como una disciplina profesional. A partir de la definición de profesionalización que se estableció en el marco teórico, es posible describir en general este discurso como uno en que los aspectos técnicos son valorados por encima del prestigio recibido por los jugadores al participar en este tipo de actividades. Con todo, parte de este discurso considera que la profesionalidad de la disciplina estuvo en el pasado enfrentada a una perspectiva colectiva desfavorable. La forma en que se percibe de manera externa a la actividad en la actualidad es, para estos jugadores, mucho más positiva, con una mayor disposición a aceptar de forma más amplia la posibilidad de seguir una profesión en los E-Sports. Esto concuerda con lo propuesto por el modelo CCT, respecto de la necesidad de utilizar referentes colectivos para poder valorar una posible carrera y su proyección a futuro. Para este grupo, el principal conflicto no ocurre en términos de la calidad profesional, sino en términos de la manera en que los E-Sports se abrieron un espacio en la sociedad, logrando un de reconocimiento social incipiente, pero lo suficientemente positivo y generalizado como para justificar su validez como un proyecto. Esta postura se diferencia de las demás al constituirse desde la perspectiva de un proceso de profesionalización terminado, o como mínimo bastante avanzado, en el cual el prestigio comienza a ser redituable para parte de los competidores, lo que demuestra que la actividad no necesitaría transformarse de manera significativa, sino continuar por el mismo camino, de manera de poder profundizar aún más el reconocimiento, proceso que generalmente es visto de forma optimista. Debido a estas características, este discurso será referido como “optimismo profesional”.

“De a poco me he dado cuenta que [periodistas y académicos] van abarcando el tema más seriamente, lo cual es genial para promoverlo como realmente un trabajo profesional, deportivo” – (Fergus, 24 años).

“Pues muchos no los toman en serio y otros sí, yo solo puedo decir que cuando te pagan por algo, deja de ser un simple juego y se convierte en un trabajo. Pero tal y como los deportistas, tienes que entrenar, sacrificar mucho, incluso estudiar.” – (Marshal, 19 años).

Una segunda postura es más bien crítica respecto de la profesionalización de los E-Sports en el contexto chileno, argumentando que la calidad de los jugadores, así como el nivel competitivo nacional es muy bajo en comparación con el desarrollo de la actividad en otros países. Para los adherentes de esta postura, la necesidad de mejorar la calidad de los jugadores es el principal obstáculo a la profesionalización, por lo que la necesidad de Sponsors o el reconocimiento colectivo y el prestigio asociado al deporte competitivo quedan subsumidos a actividades que puedan aportar a mejorar el nivel de los jugadores. Pero lo anterior no significa que el rol de organizaciones y gestores de torneos y ligas deba ser ignorado, por el contrario, su actuación es central en las actividades desde las cuales se puede profesionalizar a los E-Sports, debido a que, al mejorar la inversión y la calidad de los torneos, de cierta manera se puede asegurar que la calidad de la escena sea mejor, con competencias donde los premios son más elevados, y por lo mismo la competitividad aumenta, haciendo prosperar solo a los jugadores más aptos. Con todo, lo central sigue siendo la calidad de los jugadores más que los torneos, por lo cual es en cierta forma justificable el poco reconocimiento y el poco auspicio, ya que se competiría en un contexto menos favorable, que obliga a los jugadores a mejorar para poder desarrollar una generación de buenos jugadores que puedan colaborar con sponsors e inversores para fortalecer, ahora sí, los torneos y la visibilidad de la actividad. La comparación en estos niveles suele hacerse con países como Perú y Brasil, y en menor medida con E.E.U.U. y Europa, en los cuales se reconoce una calidad competitiva superior a la chilena, lo que actuaría como catalizador a la profesionalización de esos países. En este caso, el aspecto profesional central también es la capacidad técnica, pero se tiene una relación negativa con esta, reconociendo en todo caso, que los primeros pasos hacia una profesionalización ya se hicieron, y que no se puede avanzar seriamente a un estadio superior de profesionalidad, en la medida en que la

calidad de los jugadores es deficiente. Por lo mismo, este discurso será referido como “crítica profesional”.

“Siento que Chile tampoco se merece tanto auspicio como alegan, el nivel en el país es muy inferior en comparación a países vecinos (...) se necesita mejorar la competencia primero”. – (Maeglor, 25 años).

“(…) no hay buenos equipos profesionales que destaquen en Chile.” (POGGERS INC., 23 años).

La última postura es la menos frecuente a la vez que es el más fatalista, ya que se enfoca en considerar que los E-Sports, independiente de la situación actual, constituyen un proyecto profesional poco viable. El razonamiento de fondo se concentra en la poca estabilidad y la corta duración de las carreras profesionales, provocando una suerte de negociación desequilibrada, donde se debe hacer un sacrificio tremendo en términos de tiempo, para obtener beneficios que no durarán lo mismo. En ese sentido, la profesionalización no es vista ni como necesaria ni como beneficiosa, por el contrario, seguir un proyecto poco realizable y que requiere de mucho sacrificio es visto como el productor de consecuencias negativas profundas, asociadas a la inmadurez, el aislamiento, y la poca preparación ante la vida. Con lo anterior, esta postura será llamada “fatalismo profesional”.

“no es algo con lo que me pueda ganar la vida (...) Le dan mucha importancia a algo que les servirá por 5 años dependiendo de lo competitivo que sea, después de eso deberán asumir que deberán socializar y reintegrarse desde cero” – (apruebo, 20 años).

“esa wea es pa flojos culiaos” – (Anónimo 3)

A partir de estos discursos se puede observar una tendencia a observar el concepto de profesionalidad desde las ventajas y desventajas que implica para la comunidad, asociado a un cálculo estratégico respecto de cuan válido y deseable es satisfacer esa expectativa, y cuáles son las metas al corto plazo que es necesario establecer para poder avanzar en dicho camino, o por el contrario, si no es un camino deseable para la comunidad, y por extensión es mejor mantener una perspectiva no profesional de la actividad.

B.- Deportividad

Respecto de la deportividad, pareciera mostrarse en general una aceptación más o menos universal del carácter deportivo de los E-Sports, solo 4 participantes negaron dicha condición, y 13 se mostraron indecisos al respecto. Las diferencias entre las posiciones presentados concuerdan con esos grupos, por lo cual el foco en la descripción será colocado en las razones que hacen cada grupo se asiente en torno a su posición frente a la deportividad de los E-Sports.

El primer grupo, al que me referiré como “deporte sui generis”, plantea una perspectiva en la cual los E-Sports constituyen un deporte por mérito propio, pero que se diferencia en virtud de los aspectos físicos que se suelen asociar a los “deportes tradicionales”, que corresponde al termino con que se refieren a formas típicas de deportividad. Por ser de un tipo diferente, normalmente asociado al avance tecnológico y al desarrollo, suelen ser vistos como “innovadores” o “nuevos”, adjetivos que tendrían en este caso una carga valorativa positiva respecto de lo tradicional. El aspecto intelectual suele ser colocado como un factor relevante para describir las ventajas que los E-Sports tendrían en comparación con otros deportes que serían más “físicos”. Otro aspecto destacado con regularidad es el esfuerzo en términos de tiempo que implica la participación en las competencias, el cual es valorado como superior al que se usa en otros deportes. La suma de los elementos descritos concluye en que los E-Sports como categoría Sui Generis, moderna e intelectual, sean descritos en una condición de igualdad (con menos frecuencia también de superioridad) respecto de los deportes tradicionales. Las comparaciones con otros deportes recurren naturalmente a 2 referentes “la pelota” y el ajedrez, pero por razones diferentes. La comparación con el futbol se hace en términos de la preparación y el carácter organizacional que se despliega en los videojuegos, así como la dependencia de organizaciones externas y espacios propios para su desarrollo, mientras que la comparación con el ajedrez se da en términos de comprenderlo como un deporte intelectual Sui Generis, cuya practica comparte elementos con los E-Sports.

“Por mi experiencia como jugador de Ajedrez nivel maestro, es que los E-sports te llevan a las mismas dinámicas de pensamiento de este juego de salón” - (thorfenix, 30 años).

“Lo ven como algo innovador, y es verdad, son los nuevos deportes, donde demuestras algo más una habilidad física”- (Lushobarria, 20 años)

“[la gente] no lo ven como algo igual o mayor a un deporte tradicional, siendo que las horas que le deben dedicar los profesionales a veces son mayores a las que le dedica un profesional de deporte tradicional.”- (VISIONARI, 21 años)

La segunda postura encontrada responde a quienes demuestran diferentes niveles de duda o de cuestionamientos a la deportividad de los E-Sports, entre quienes los E-Sports son vistos como una actividad mucho menos deportiva, que no requiere de mucho compromiso (contraste significativo respecto de la categoría anterior), y que solo es considerada como importante entre quienes quieren dedicarse a jugar videojuegos de manera más profesional. A pesar de lo anterior, esta perspectiva no es negativa ni pesimista, sino que considera que es apropiado que los E-Sports se mantengan en esta categoría, ya que al no cerrarse en comprender los E-Sports como deportes, se da mucha más libertad a los jugadores y competidores. En ese sentido, los E-Sports actuarían como una herramienta para fortalecer la comunidad “gamer”, o como se quiera referir a la actividad de jugar videojuegos de forma regular. Aquí la comparación con los deportes tradicionales se hace de manera más condicional: se reconocen aspectos compartidos, pero en última instancia los E-Sports son una categoría que tiene menos importancia y menos valor. El abandono o el rechazo de partes de la sociedad que no “les interesa” es visto de manera más bien neutral ya que, desde su perspectiva, no afecta de manera negativa al desarrollo de la actividad, y entre quienes desean continuar jugando lo harán con indiferencia de la opinión y el recibimiento colectivo. Por ello, este grupo demuestra una cierta valoración positiva a la distinción entre quien juega y quien no, en la cual es bueno y correcto que sean entendidos como grupos diferenciados, pero sin asumir una posición de superioridad en ningún caso. Por lo anterior, este grupo será denominado “semi deportivo”, debido a su diferencia con el último grupo.

“son como un deporte en el que no requiere mucho tiempo y esfuerzo” – (Iya, 25 años)

“Para ese grupo va esa categoría de e-sport, por eso tiene que ser propio de internet, porque aquí puedes elegir lo que vez y lo que te interesa. Fuera de ese grupo, el torneo profesional no va a importar” – (Raslerpls, 27 años)

“es parecido al futbol, pareciera ser para todos, pero hay un número importante que le desagrada o que simplemente no le interesa” – (ElGatoVolaor, 24 años)

La tercera postura, mucho menos prevalente, consiste en negar la condición de deportividad de los E-Sports, la cual se hace desde una postura más bien moralista respecto de lo que significa el deporte. Para este grupo, la búsqueda de la deportividad de un esfuerzo cínico, movilizado por la necesidad de obtener ganancias económicas, y no responde a una necesidad ni a una condición deseable respecto de la situación de la disciplina. Serán referidos como “no deportivos”

“¿estai más weon? es obvio que el concepto "deporte" es netamente por una meta monetaria”
– (Anónimo 3)

Con todo, lo interesante en este caso es que el concepto del espectáculo deportivo propuesto en el marco teórico como un elemento estructurante del discurso sobre lo deportivo y en particular sobre el deporte profesional, parece estar siempre en un segundo plano. Como se verá más adelante, el rol del marketing y el espectáculo tienen más relación con la masificación de la actividad, pero no con su condición como deporte, la cual depende fundamentalmente de una comprensión valórica o moral del concepto “deportivo”, asociada a valores como el esfuerzo, el compromiso, el gusto por la actividad y la pureza de las intenciones, más que una asociación con aspectos prácticos y relativos a la manera en que se realiza la actividad. En línea con lo propuesto por Ortiz (2019), la condición de deportividad tendría como punto fundamental una construcción colectiva, pero la diferencia al agregar el concepto de profesionalidad al término, implicaría una concepción valorizada de la misma, que implica la adopción de ciertos principios y valores específicos que permitirían establecer la condición de “deportividad” de la actividad. La diferencia puede explicarse en términos de las poblaciones y objetos analizados: el presente trabajo se enfoca en la comunidad que participa en videojuegos competitivos con indiferencia de su participación en la “escena gamer”, mientras los aspectos que articulan el espacio de la deportividad (jugadores, juegos, compañías y públicos) corresponden a una perspectiva situada de manera distinta.

C.- Vocación

Respecto de este concepto, la noción de Taylor del “pánico moral a que el juego se convierta en un trabajo” (Taylor, 2012) parece no estar presente de manera tan latente entre los entrevistados. En específico, es notoria la aceptación generalizada de los E-Sports, tanto como trabajo (66 de los entrevistados lo reconoce), pero también como deporte (56 de los

entrevistados considera a los E-Sports como un deporte), sin que ello implique una pérdida en la calidad de la experiencia. La contraposición se realiza más bien entre el juego por ocio y el juego competitivo con independencia de su condición como trabajo, e incluso con lo anterior, el juego por ocio tampoco es visto desde una perspectiva negativa, y la valoración que se tiene del mismo pareciera encontrarse en un nivel separado, relativo al valor del juego en general como forma de entretenimiento y relajación. Esto remite a la discusión realizada sobre la condición de jugador como un “recurso” que antecede la posibilidad de desarrollarse profesionalmente como competidor, lo que, aunado a las respuestas de los competidores, lleva a concluir que la contraposición que se estableció inicialmente, desde determinaciones totalmente separadas de trabajo y ocio frente a la competitividad como punto de intersección entre los 2 espacios, es insuficiente. En su lugar, pareciera que la condición de lo competitivo como expresión de un interés por jugar “más seriamente” o como mínimo en un registro distinto, actúa como un sustituto a la idea de la vocación. De esa manera, jugadores y jugadoras que “compiten” se encontrarían en un espacio diferenciado de quienes “juegan”, el cual no es necesariamente superior en su valoración y reconocimiento, pero si comprendido como una articulación diferente tanto en “como jugar” y en “qué tipo de juego”, siendo juegos de un jugador, enfocados en la historia o RPG juegos señalados como diseñados para jugar por ocio.

“Los e-sports son para gente competitiva, si prefieres una entretención más relajada o tranquila o que no requiera de tus 5 sentidos, mejor ve una peli o juega un rpg” – (aur1, 24 años).

Con todo, la idea de la competitividad sí genera opiniones divididas entre los jugadores y jugadoras entrevistadas, particularmente en lo referido a la manera en que la competitividad implica una forma diferente de juego.

Se presentan 2 perspectivas, la primera de las cuales es la “sana competitividad”, en la cual la idea de competir es asociada directamente con aspectos positivos, de desarrollo personal y técnico o como mínimo, sostenidos en la noción de que la competitividad es intrínsecamente positiva. Comúnmente la competitividad es planteada desde una perspectiva interna, como un factor que emana desde el jugador o jugadora más que desde la instancia misma de la instancia competitiva, la cual es considerado en buena medida como un medio para la satisfacción de un fin. Los aspectos positivos que se reconocen comúnmente tienen relación con la habilidad de

los jugadores y con el enfrentamiento a emociones negativas, actuando como una suerte de desahogo de la cotidianeidad. La competitividad no actuaría necesariamente como contraposición al juego por ocio, sino más como un registro alternativo de juego, donde el primero implicaría no competir, o como mínimo no hacerlo de la misma manera que cuando se juega con la intención deliberada de competir, pero sin elaborar de manera profunda donde se encuentra esta diferencia, más allá de un carácter experiencial de satisfacer la competitividad, por un lado, y de disponerse de manera distinta al juego.

“Me gusta competir contra alguien, soy competitiva” – (carlitttta, 25 años)

“[cuando] juego competitivo me siento un tanto nervioso, pero también es bueno porque me hace estar alerta” (Marshall, 19 años)

“me di cuenta de que mientras más jugaba, más mejoraba y el juego se ponía más difícil y me gustaba competir con otros” (Slim, 24 años)

“al principio fue para pasar el tiempo, pero luego me sumergí principalmente en los que son juegos pvp³² y como soy una persona competitiva siempre me gusta ese sentimiento de competir de otra manera, como jugar fútbol y basket en mi caso” - (Unlucky, 19 años)

Una segunda perspectiva se sostiene desde la “competitividad toxica”, y se concentra en pensar la competitividad como un factor intrínsecamente negativo respecto de los videojuegos. Mientras el grupo anterior utiliza la competitividad como un punto de satisfacción que permite transitar desde el ocio hacia un registro distinto de juego, que puede o no implicar verlo como un trabajo, para este segundo grupo, la competitividad es vista desde una perspectiva negativa, como la generadora de relaciones negativas y tóxicas entre la comunidad, así como un elemento que afecta a los jugadores, reforzando aspectos negativos del o la competidora. Aquí encontramos una sutileza respecto de lo que se describió en el capítulo anterior sobre el rechazo del otro al considerarlo como un obstáculo, ya que esa misma noción a veces es problematizada por los competidores en su diálogo interno como un elemento que afecta negativamente su experiencia de juego, tanto al percibirla en otros jugadores, como al expresarla personalmente, llevando a los jugadores de videojuegos a desligarse de ciertas comunidades y juegos ya que

³² Revisar Anexo III.

estas pueden estar afectándolos de manera negativa, al retroalimentar actitudes violentas, agresivas, y que demuestran baja tolerancia a la frustración.

“[La competitividad] Es una parte de mí que estoy tratando regular y en consecuencia borre ese juego que era el que más demandaba tiempo y atención” - (dMM, 24 años)

“el jugador chileno es muy agresivo y no le es fácil adaptarse a las limitaciones que requiere el profesionalismo” - (Raslerpls, 27 años)

“Me desagrada la toxicidad... que la competencia se lleve el lado amable de las personas y que siempre esté presente la sed de “ganar” ... siempre” - (@tech8, 24 años)

D.- Legitimidad

A partir de las respuestas recibidas, es posible percibir que este parece ser una temática muy central en términos de articular un discurso coherente, y por lo mismo, es uno de los temas más tratados y profundizados por los entrevistados. Parece ser un tema que se desprende directamente de la conformación de un sentimiento de comunidad entre los jugadores y jugadoras de videojuegos competitivos. A partir de lo discutido en el marco teórico, es posible reconocer la vinculación que se establece entre esta temática y la noción de “prestigio” desde la cual se derivarían las posibles construcciones de carrera de los participantes en el estudio, sin embargo, esta temática parece diferenciarse en 2 niveles distintos en su presentación y discusión, manifestado en ideas claramente diferenciadas respecto de la opinión general de la sociedad, lo que se podría llamar aceptación externa, y la aceptación de compañías y organizaciones que participan en la producción y gestión de eventos, torneos y ligas, lo que vendría a ser una especie de aceptación interna de la misma comunidad. Por esta razón, este punto y el siguiente serán tratados como unidades de conceptos diferentes en su análisis, a pesar de su vinculación y superposición.

Respecto de la aceptación externa, esta es planteada desde un posicionamiento complejo: los jugadores reconocen la existencia de discursos externos más o menos estandarizados (se comentó al respecto al final del capítulo anterior) frente a la cual ellos se posicionan, bien sea a favor o bien desde una perspectiva crítica a lo que es dicho por personas que no conforman parte de la comunidad, permitiendo que se articule un discurso en un nivel superior al anterior,

en el cual se expresan ideas más específicas sobre el carácter y valor de la comunidad gamer y de quienes se encuentran fuera de ella.

Si el discurso externo es percibido como negativo, nos encontramos con una dinámica concreta de rechazo o crítica a quienes entregan esa perspectiva. El contenido del discurso negativo externo comúnmente se relaciona con una percepción de los videojuegos como dañinos o negativos, asociados a la inmadurez, infantilidad y el fracaso, y por extensión la recepción de la profesionalidad de los E-Sports se presenta como un proyecto poco realista, poco más que un hobby que no interfiera con el cumplimiento de un proyecto más importante. Suele alojarse este discurso en grupos más cercanos, como son la familia o la pareja, o bien se lo suele asignar a individuos e instancias que tienen legitimidad social pero que “no conocen el mundo de los E-Sports”, y cuyo desconocimiento es indicado comúnmente como la falencia que lleva a este discurso negativo. Con lo anterior, la crítica se suele colocar en individuos concretos más que en instancias colectivas, aunque es común que esto se rompa en el caso de 3 grupos específicos, en un orden decreciente de relevancia: la prensa, los psicólogos y los políticos. Por otro lado, es común que no se presenten críticas a sus familias o entorno cercano por tener una idea negativa de los videojuegos, sino una breve referencia a la complejidad de la situación, acompañada de una breve reflexión respecto de la opinión de sus familiares, bien sea reconociendo que tienen un cierto grado de razón, o tomando acciones para terminar su relación con los videojuegos o su relación con su entorno. Se presenta una forma bastante particular de frustración o impotencia respecto de estos discursos, donde se manifiesta una necesidad de cambiar estas ideas, y de criticar a quienes las promueven. Por esto último, esta postura será referida como “defensiva”.

“[mi familia dice] Que es una pérdida de tiempo. Que dedico demasiadas horas a algo que no me va traer beneficios futuros. He perdido novias por los juegos también. (...) Por ahí he leído declaraciones de psicólogos que hablan de que un videojuego puede fomentar la agresividad. Para mí aquello no es correcto, toda mi vida he jugado videojuegos de shooters y jamás he sido una persona agresiva. Para mí ese fundamento no es correcto. Los videojuegos pueden ser herramientas de aprendizaje que cambien de forma radical las maneras de comprender una materia y en eso debería invertirse estudio y recursos.” – (dMM, 24 años).

“Lo último que vi fue una opinión del sociólogo Alberto Mayol, que decía que los videos juegos no era una forma elevada del desarrollo humano y la mente³³, creo que era algo así lo que dijo, pienso que está totalmente equivocado y solo demuestra lo alejado que se ha vuelto su pensamiento respecto a la realidad (...) solo demuestra su ignorancia en el tema, (...) [el ajedrez] es más aceptado por la opinión pública porque es más conocido, tarde o temprano pasara lo mismo con los E-Sports” - (thorfenix, 30 años).

“[en prensa] En general hay presente mucho adultocentrismo, adultos hablándole a otros adultos sobre algo que conocen superficialmente. Se ve muy presente el tema del dinero y no son cualidades similares a las deportivas” - (aur1, 24 años).

En segundo lugar, un grupo de videojugadores articula sus discursos sobre la aceptación desde la importancia y el rol del público que toma parte de los eventos, por lo cual es siempre visto, como una actividad más o menos aceptada. Para este grupo los E-Sports tienen una inconsistencia a la hora de establecer su público objetivo: en términos numéricos es reconocido como un evento de carácter masivo, en el cual todas las personas tienen las posibilidades tanto de competir como de visualizar, pero al mismo tiempo se da cuenta de un tipo de espíritu “de nicho” en la actividad, que se presentaría en la disparidad de la participación entre juegos distintos, la poca participación de competidores nuevos y el desinterés general de ciertos sectores de la población. En este caso la aceptación de los E-Sports está más extendida, pero el público en que se da cuenta de ésta es lo que resulta complejo de identificar, por lo cual no hay un discurso unificado respecto de la calidad de la actividad. Lo llamativo es la manera en que conviven estas ideas contrapuestas, que parecen establecer una diferencia entre 2 tipos de públicos, diferenciados principalmente por el interés en participar de manera más comprometida con los E-Sports. En ese sentido, se plantea una diferencia que concuerda con lo discutido en la sección anterior, donde se diferencia a quienes compiten en los E-Sports como un público más especializado que constituiría el núcleo real de la actividad, mientras existe un segundo grupo de jugadores que de manera más o menos indeterminada, no tiene un

³³ Se refiere a una publicación de Twitter en el contexto de una polémica en que el Diputado Renato Garín acusó a su par Giorgio Jackson de “mandar” a insultarlo a través de un videojuego. Al ser consultado, Alberto Mayol declara *“No creo en los juegos. No soy lúdico. Creo en la gente seria que dedica su tiempo a las más elevadas expresiones de la naturaleza humana. Eso no incluye los juegos”* (fuente: <https://twitter.com/AlbertoMayol/>).

interés específico en los E-Sports, sino en los videojuegos en general. La comparación de los E-Sports en Chile con el ámbito internacional se vuelve relevante para estos jugadores y jugadoras al establecer una forma concreta de competitividad, y permitir diferenciar cuáles juegos actuarían de manera masiva y cuáles actuarían de manera más local. A pesar de esta división, se da cuenta de una segunda diferencia en términos del tipo de juego, reconociendo que ciertos juegos tienen un mayor potencial que otros para actuar como focos de aceptación y atención por parte del público. Este grupo será referido como “ambivalentes”.

“[E-Sports son] *Para todo público, como dije anteriormente, no hay edad, nivel socioeconómico (...) solo unos pocos [eventos] logran llegar a esos torneos gigante a nivel internacional y siempre son los mismos jugadores, rara vez aparecen jugadores nuevos*” (blay, 23 años)

“*Creo que solo es para la gente que de verdad entiende del tema, sin embargo, si hay algún inversor interesado que le gustaría ampliar el mundillo, puede hacer que el resto de personas se interesen en los E-Sports haciendo más grande el público objetivo (...) A estas alturas ya son más masivos*” – (DeltaNiz, 19 años)

“[los E-Sports] *son para ciertas personas, no a todos les gustan los juegos como a mi o como a otros, es parecido al fútbol, pareciera ser para todos, pero hay un número importante que le desagrada o que simplemente no le interesa, depende mucho de que se juegue y la envergadura de éste, por ejemplo, es muy diferente jugar la mundial de lol a un campeonato regional de smash, pueden ser tanto masivos como de nicho*”³⁴- (ElGatoVolaor, 24 años)

“[los E-Sports son] *Para todos ... Depende del videojuego, en caso del lol sería un evento masivo y en caso del aoe sería de nicho*”³⁵ – (apruebo, 20 años)

Con lo anterior, cabe destacar la relevancia de los discursos externos entre quienes profesionalizarse desde la perspectiva del modelo CCT, en el cual estos generan el ambiente propicio para la creación de un proyecto profesional específico. Al observar tanto estos descubrimientos como lo comentado respecto de los obstáculos iniciales de los jugadores competidores, es posible hipotetizar que los jugadores que deciden no seguir una carrera

³⁴ Lol se refiere a League of Legends. Juego MOBA. Smash se refiere a saga Smash Bros, de peleas.

³⁵ AoE se refiere a Age of Empires, estrategia en tiempo real.

profesional producto de no presentarse discursos favorables en su contexto, mantienen en general un discurso muy elaborado respecto de la aceptación, de los E-Sports, y en general, mantendrán una relación positiva con los mismos, más allá de su imposibilidad para desarrollarse profesionalmente a través de ellos.

E.- Marketing y espectáculo

De manera análoga a la aceptación externa, la aceptación interna está concentrada particularmente en las relaciones que se establecen en la comunidad con miembros de otros grupos. En este caso, las empresas y sponsors actúan como promotores de los E-Sports tanto hacia el público general como hacia quienes juegan de manera regular. Entre los entrevistados, con independencia de su relación específica y de sus distintos niveles de profesionalidad, hay un acuerdo prácticamente unánime respecto de la importancia y el valor del marketing y de los espectáculos competitivos como herramientas que permitan sustentar a largo plazo la actividad. De esta manera se reconoce que existen 2 grandes posturas respecto de cuál es la importancia del marketing, siendo este el elemento que se disputa en la comunidad.

Por una parte, se presenta una postura que será llamada “marketing para la comunidad” en que el rol del marketing y de los espectáculos es análogo al de la prensa especializada, actuando todos estos espacios, en su conjunto, como un mecanismo de comunicación interno a la comunidad. El marketing y los eventos, en este contexto actúan como generadores de comunidad, instancia que es descrita más en detalle por Ortiz (2019), y el cual es entendido y valorado por los mismos competidores y participantes. El marketing actuaría como promotor a la participación, llamando a la participación al establecer más y mejores premios e instancias llamativas para los jugadores, en un contexto en que la autogestión de los torneos muchas veces marca su poca capacidad de generar espacios competitivos interesantes. De esta manera, el marketing y los eventos constituirían instancias en que la comunidad puede reproducirse y mostrarse para los mismos interesados, pero también como un mecanismo de visibilización en contra de los discursos percibidos como negativos, descritos en la sección anterior. En este sentido, los eventos son la instancia por excelencia, mientras que el marketing es el mecanismo desde el cual estas instancias se convierten en viables material y económicamente. El único punto negativo que se puede desprender del rol de estas instancias como generadores de comunidad, ocurre en el cruce con la postura que se nombró “crítica profesional”, en cuanto el

aumento de la visibilidad implica la participación de jugadores inexpertos y de menor nivel, lo que como se describió anteriormente es una situación que no es deseable.

“es un lindo espectáculo y da a conocer que realmente puede ser un deporte como cualquier otro” – (Cosmoz, 19 años).

“Son imperantes e importantes para cierto grupo de personas. En general siempre es bueno un poco en publicidad, aunque muchos juegos de llenan de jugadores inexpertos en un abrir y cerrar de ojos, y eso usualmente es una molestia” – (Anónimo).

“Como publicista si lo creo, el marketing y todo lo que genera es el principal motor para que sea un e sport” – (Gabrieldezka, 30 años).

“es donde encuentras más gente como tú y se forma una "hermandad" o club social donde más fanatismo se vuelve” – (Jagis, 23 años).

La segunda perspectiva enfoca la relevancia del marketing y de los eventos desde una perspectiva principalmente financiera, como el principal mecanismo de generación de ganancias para los competidores. En este caso, es a través de estas instancias que se capitalizan los E-Sports, por lo cual los mecanismos de comunicación se dan en otras instancias, como son los Streamings o las comunidades virtuales. Si bien esta postura no es necesariamente contradictoria con la anterior, es distintiva por la relevancia que se entrega al aspecto económico en la justificación del marketing en la competencia, más que en la construcción de una comunidad. A partir de lo anterior, la vinculación de las empresas a través del marketing es presentada como la más conveniente, ya que aportaría no solo a las ganancias de la empresa sino también al desarrollo de un mercado y a la posibilidad fáctica de constituir una carrera que sea beneficiosa para los competidores. Por esto, esta postura será referida como “marketing para la ganancia económica”.

“las compañías se pueden interesar, y apostar para así ellos generar ganancias nuevas. Todos ganan” - (Brian, 24 años)

“[son de utilidad] para que generen dinero y la industria sea rentable” – (DeltaNiz, 19 años)

“¿si no de donde sacarían dinero para pagarle a los jugadores?” – (TalmaRRR, 25 años)

“Genera mercado y donde hay mercado hay desarrollo” – (Ren Majestic, 29 años)

F.- Comunidad Gamer y el valor de los videojuegos

Respecto del valoración que los jugadores hacen sobre la comunidad gamer, es posible decir que está profundamente vinculada con la valoración que se da a los videojuegos en general. En este sentido, el correlato entre el valor de la comunidad y el valor de los juegos está fuertemente marcado por el sentido que se da a los juegos en cuanto un espacio en que se desarrollan actividades en 2 niveles: ya se comentó sobre los regímenes de acción que diferencian “jugar” de “competir”, pero existe un segundo nivel a la hora de jugar videojuegos, que se da en la razón y la importancia subjetiva de los videojuegos como una actividad de distracción, liberación de estrés, satisfacción del deseo competitivo, o simplemente como una actividad que genera felicidad y una sensación de libertad. En ese sentido, el hecho de que los juegos produzcan una sensación positiva es una tendencia mayoritaria, matizada en parte la manera en que se desarrolle la partida y como esta pueda afectar al jugador, en términos del nivel de estrés y de enojo que se puede desarrollar en la partida.

“Me siento súper bien, es como una terapia que me relaja” - (sin_fronteras, 22 años)

“me distraigo y eso me ayuda a sentirme mejor” - (DaiMavi, 18 años)

“Es emocionante, muy bien o muy mal dependiendo de cómo se desarrolle la partida” – (Mrblaz, 23 años).

“Poderoso, cuando gano y lastimoso cuando pierdo” (queteimporta, 34 años)

Con lo anterior, el valor y la importancia que se asigna a los videojuegos es también compartido. La gran mayoría considera a los videojuegos como una parte relevante de su vida, tanto en el presente como en sus proyecciones a futuro. Las razones de esta importancia varían desde la mera costumbre del juego regular, el aprendizaje personal, la nostalgia, la comunicación con otros, la proyección profesional, la superación de “etapas difíciles” o su carácter artístico y narrativo, pero la razón más común entregada responde a la importancia de los videojuegos como un mecanismo de escape saludable del estrés y el malestar de la realidad y la rutina, la mayoría, además, entrega más de una razón para describir la importancia de los videojuegos.

“cómo te digo es algo tan normal, que yo sé que siempre van a estar ahí los juegos” (Brian, 24 años).

“me ayuda a distraerme de las cosas del día y es un punto de encuentro con mis amigos” - (F4R40N, 20 años)

“Los videojuegos son bastante importante para mí, porque me permiten aprender de las personas... Culturalmente hablando” - (@tech8, 24 años)

“me han acompañado toda la vida, son algo con lo que no podría vivir, porque además de poder distraerme de la realidad con ellos también me hace valorarlos como arte” - (DeltaNiz, 19 años).

El concepto de “Gamer”, en todo caso es mucho más polémico. En general, es posible reconocer 4 discursos diferentes respecto de lo que implica formar parte de la comunidad Gamer.

Por un lado, hay jugadores y jugadoras que consideran que termino Gamer no les acomoda o no debiese ser importante. Se puede identificar una suerte de crítica de estos jugadores y jugadoras a la idea de que el “gamer” tiene una condición diferenciada respecto de otros individuos, no entrega ningún valor específico y no implica ninguna condición diferenciada más allá de describir a quienes juegan videojuegos. Dada la poca relevancia que se da al termino y lo escueta de la postura, se los denominará “gamer apáticos”.

“siento que es la palabra con la que describe la sociedad a quienes juegan, a mí no me significa mucho” - (aur1, 24 años)

“La palabra "gamer" siento que no me queda. Ya que para mí el jugar es tan común que es una actividad más del día a día. No me siento diferente a los demás solo por jugar videojuegos” - (Brian, 24 años)

“Nada no me hace ser nadie más” - (Carlittta, 25 años)

Un segundo discurso utiliza el epíteto de Gamer para distanciarse fundamentalmente de otras comunidades, con el objetivo de construir un nicho particular en el que desarrollarse a nivel personal, sostenida en el concepto de “competitividad” y en la idea de “desarrollo personal”, siendo este valor una parte importante de sus discursos y estando fuertemente relacionada con el perfeccionamiento de las capacidades individuales. Esta perspectiva es más común en jugadores y jugadoras profesionales, pero es en la etapa semiprofesional donde se encuentra la

mayoría de sus adherentes. En este caso solo jugar videojuegos no es suficiente, y la condición de “jugador casual” es insuficiente para adoptar el título de gamer. En este caso la vinculación concreta con los videojuegos tiene una carga positiva, en la cual el juego es interpretado como una actividad que va más allá de lo recreativo. Este grupo será referido como “Gamer purista”.

“El gamer está siempre jugando, siempre tratando de probar cosas nuevas (...) Tu no vas a ver nunca a un gamer que juegue menos de una vez a la semana (...) Tanto por gusto como por profesionalidad” - (Nicolás, 23 años).

“Alguien que le dedica horas de su vida a cualquier juego que le guste, pero que lo lleve al próximo nivel de jugador casual, que se involucre a tal punto de que lo vea como un deporte, algo así como a la par con practicar fútbol, basquetbol, tenis, etc.” – (Blay, 23 años).

“Pertener a una comunidad de gente que piensa que el videojuego es mucho más que un simple acto recreativo” – (DonFelipes, 25 años).

En tercer lugar, existe una categoría que define la condición de gamer desde la perspectiva contraria a lo anterior: el juego sería la condición básica y la única necesaria para poder formar parte de la comunidad. Es positivo al igual que el anterior, pero no requiere de una forma concreta de desarrollo para su disfrute. La caracterización del gamer entre estos jugadores tiende a ser particularmente amplia, y no se ve constreñida a ningún tipo de juego o plataforma específica, y de hecho denota un cierto rechazo a quienes consideran los juegos de otra manera. El carácter de entretenimiento y de disfrute de los juegos como mecanismo principal de ocio o de hobby es condición necesaria a la vez que suficiente para conformar parte de la comunidad gamer. Es la visión más extendida, aunque no por ello la dominante, y será referida como “gamer lúdico”.

“Jugador recurrente que tiene conocimiento normal-abundante en los videojuegos” – (Spvrh, 21 años)

“Jugar cualquier videojuego, INCLUSO SI ES EN EL CELULAR” - (Kolmogorov smirnov, 22 años)³⁶

³⁶ Mayúsculas en la respuesta original.

“Un jugador constante de cualquier tipo de videojuego, con conocimientos de varias plataformas” – (Makaveli, 26 años)

“Que te importe la cultura de los videojuegos, tecnología e informática” – (DaiMavi, 18 años)

Finalmente, un cuarto discurso recurre a la comprensión de la categoría “gamer” de una manera negativa, asociada a como es vista desde afuera, como un estereotipo de la actividad que es perjudicial para quienes juegan de forma regular. En estos discursos nociones como “obsesión” o “aislamiento” son frecuentes para describir aspectos negativos y tóxicos de la comunidad, lo cual hace del término gamer una instancia poco deseable, que debe ser abandonada o reconvertida en otra. Por esta razón serán referidos como “gamer renegados”.

“Estar sentado aislado de la vida real” – (apruebo, 20 años).

“alguien obsesionado con jugar” – (Iya, 25 años).

“Es un mal término acuñado y tiene una connotación ya más negativa que positiva, es un estereotipo de jugador. El gamer es la caricatura de un jugador de videojuegos.” – (Raslerpls, 27 años).

G: Discursos sociodemográficos específicos.

Los discursos presentados en este apartado responden a posturas desarrolladas y expresadas específicamente por grupos demográficos concretos. En ese sentido las variables de Género y Edad se vuelven importantes para identificar la presencia de posturas, ideas y tendencias propias que, a pesar de articularse con los discursos generales ya descritos, son lo suficientemente divergentes como para ser necesario su análisis de manera aislada.

G-1.- Discursos Femeninos

Con el fin de no sumir los discursos femeninos bajo los masculinos, riesgo presente tanto por la construcción de la muestra como por las características propias de la comunidad de videojugadores competitivos, se hará un breve repaso por las posturas entregadas por mujeres. Por lo mismo, es necesario reconocer que la cantidad de respuestas de mujeres es baja, por lo cual estas tendencias descritas deben ser tomadas con más cuidado. También es necesario declarar que el análisis de los mismos no puede ser tan profundo, por lo cual se recurrirá a las

categorías construidas anteriormente en algunos aspectos, y se profundizará en lo necesario donde corresponda establecer una característica distintivamente femenina en los discursos.

Respecto del aspecto profesional, el discurso predominante es el “optimismo profesional”, sobre todo en términos de establecer los E-Sports como una disciplina que ha avanzado en términos de ganar reconocimiento, pero que aún requiere de más apoyo y visibilidad. Lo mismo ocurre respecto del marketing, donde se da un total reconocimiento con la noción del “Marketing para la comunidad”.

“Alguien que se dedica en verdad a iniciar una carrera en torno a jugar, dedican horas y gran parte de su vida a perfeccionarse y ser mejor en lo que hace, más que un juego pasa a ser un trabajo (...) [a través del marketing] se da a conocer el rubro, y sirve para conocer a las personas que dedican su vida a esto” – (Touya Todoroki, 27 años).

Respecto de la vocación, el discurso más extendido es el de la “sana competitividad”, en la cual se presenta una presencia bastante extendida. Es destacable la no aparición de un discurso sobre la “competitividad toxica”: quienes no pertenecen a la categoría de la “sana competitividad”, simplemente no dan cuenta de una perspectiva específica sobre la vocación de los E-Sports, más allá de la distinción básica del “juego competitivo” y el “juego por ocio”. Algo similar ocurre con el aspecto deportivo de los E-Sports, el cual en general no es abordado en mucha profundidad más allá de establecer un acuerdo generalizado sobre la deportividad de la disciplina. Las respuestas en este sentido tienden a ser escuetas y claras, pero también a mostrar una postura tendiente a lo positivo. Es posible que la ausencia de discursos en estas temáticas sea indicativa de una reflexión diferente sobre el carácter y la relevancia de los E-Sports en general, mostrando una tendencia a aceptar los aspectos positivos de la disciplina, sin referirse a aspectos negativos o desagradables.

“Me gusta competir contra alguien, soy competitiva” – (carlitttta, 25 años)

Respecto de la aceptación externa se presentan tendencias específicas respecto de los discursos hacia las mujeres: la mayoría da cuenta de un nivel de aceptación un poco mayor de su entorno cercano, así como un desinterés generalizado por los discursos profesionales sobre los E-Sports, dando cuenta de una relativa independencia de las mujeres sobre su entorno. Pero esta aceptación externa del núcleo cercano choca con las relaciones que se suelen establecer

respecto de otros jugadores y de otros miembros de la comunidad, agregando un nivel nuevo a las dinámicas de aceptación interna de la comunidad. Estas se dan en términos de reconocer el machismo como un obstáculo específico, encontrado por las mujeres que busquen participar en estas instancias.

“[Familia y amigos dicen] *Que está bien... mientras no despreocupe mis responsabilidades está bien (...) pero por ser mujer de repente me siento discriminada porque [otros jugadores] creen que no sé nada de lo que hablo, siendo que no es así*”. – (Frufu, 26 años).

Finalmente, respecto de la caracterización de la comunidad, es importante destacar que todas las entrevistadas declaran la entretención y el relaxo como el aspecto fundamental que entrega valor a los E-Sports. De la misma manera, la idea del “gamer” está vinculada más a la noción del “gamer lúdico”, aunque siguen presentes los discursos sobre “puristas” y “apáticos” entre las mujeres entrevistadas, reproduciendo la misma tendencia encontrada en los jugadores de género masculino.

“*Nada no me hace ser nadie más*” - (Carlittta, 25 años)

“*Que te importe la cultura de los videojuegos, tecnología e informática*” – (DaiMavi, 18 años)

“*Alguien que se dedica en verdad a iniciar una carrera en torno a jugar, dedican horas y gran parte de su vida a perfeccionarse y ser mejor en lo que hace, más que un juego pasa a ser un trabajo*” – (Touya Todoroki, 27 años).

G -2.- Discursos de mayores de 30 años

El discurso de la “competitividad toxica” es predominante entre quienes tienen mayor edad, lo cual puede ser entendido en el contexto de la importante participación en juegos con sistemas de competencia individual a la vez que participan en competencias colectivas. Esta toxicidad es asociada comúnmente con inmadurez, la cual se ve reforzada por el anonimato y la poca capacidad autocritica.

“*mucha toxicidad de parte de los más jóvenes, que no saben enfocar su frustración al equivocarse ellos mismos*” – (Alucard, 32 años).

Por otro lado, el reconocimiento de la actividad en cuanto que profesional y deportiva es básicamente unánime, mostrando sobre todo una postura crítica del profesionalismo, y una deportividad suigeneris como los discursos predominantes en esos sentidos.

En lo relativo al colectivo de los gamer, las posturas predominantes son el purismo, el cual es asociado comúnmente a aspectos de crecimiento y desarrollo personal, y la postura apática. Expresiones asociadas a aspectos positivos de los juegos suelen rondar al primer grupo, quienes asignan un valor a los videojuegos incluso superior al reconocido en otros grupos.

“Prácticamente mi vida completa me ha ayudado a todo, mi desarrollo como persona y profesionalmente me han dado un temple formidable” – (GranMaster BuggenHaggen, 44 años).

“explorar todas las experiencias que nos puede ofrecer este medio de expresión tan vasto y maravilloso” – (queteimporta, 34 años).

Respecto de la aceptación externa, esta suele ser más diversa, mostrando opiniones que dan cuenta de una relación más compleja con su entorno cercano. Se suele comentar instancias opuestas en términos de apoyo absoluto de amigos y familiares, y otros de termino de relaciones y de una perspectiva negativa de los jugadores en cuanto serian “inmaduros” o “adictos”, colocando una encrucijada entre continuar con la actividad o con la relación, instancia que también es reconocida en grupos muy jóvenes, pero con un razonamiento diferente. Entre los jugadores y jugadoras más jóvenes, se produce una preocupación familiar muy extendida por las “responsabilidades”, la cual solo es problemática si el joven es incapaz de compatibilizar ambos espacios. Para los jugadores mayores, el problema parece existir en términos de una percepción de extrañeza al jugar a pesar de su edad. Una eventual explicación radica en la comprensión de la actividad y del colectivo Gamer desde una perspectiva estereotípica, asociada a personas más jóvenes, que estaría muy extendida entre la sociedad, sin embargo, no hay suficiente información para validar o descartar dicha hipótesis.

Capítulo III: Estructura de los discursos

Una tendencia importante respecto del contenido de los discursos, así como de las valoraciones que se identifican en ellos, es la existencia general de una escala de valores más o menos

definida que permite identificar con claridad los aspectos positivos y negativos de cada elemento discursivo.

En general, esta escala puede ser identificada en la siguiente tabla. En este caso, las celdas en gris oscuro representan espacios donde no encontré ningún discurso concreto.

Tabla 6: Distribución de las valoraciones en las posturas discursivas

Elemento del discurso	Valoración		
	Negativo	Neutro	Positivo
Comunidad gamer	Gamer renegado	Gamer Apático	Gamer purista/lúdico
Profesionalidad	Fatalismo profesional	Critica profesional	Optimismo profesional
Deportividad	No deportivos	Semideportivos	Deporte Sui generis
Vocación	Competitividad toxica		Competitividad sana
Legitimidad	Defensivo	Ambivalentes	
Marketing y espectáculo		Marketing para la ganancia económica/para la comunidad	

Fuente: Elaboración Propia

A partir de la distribución de las valoraciones se pueden adelantar algunas conclusiones interesantes sobre la significación de algunos aspectos específicos de la situación de los E-Sports.

En primer lugar, el que existan tantas posturas específicas, da cuenta de que la comunidad aun no logra establecer un discurso unificado respecto de los mismos. Esto es particularmente problemático en los temas relativos a la comunidad gamer, la profesionalidad y la deportividad, los cuales, es razonable asumir, se encuentran en el centro de los conflictos sobre el valor y el significado que se puede entregar a los E-Sports. Esto concuerda en general con algunos de los elementos aportados por Taylor (2012), pero dan cuenta de la situación particular de esta actividad en Chile.

De acuerdo a Taylor (2012) elementos que permiten establecer un ordenamiento concreto al desarrollo de la actividad, como lo son las organizaciones que gestionan los torneos y ligas, la

existencia de reglamentos, y el reconocimiento institucional, permiten estabilizar al menos parcialmente algunos aspectos reconocidos como centrales, al entregar mecanismos de resolución de los conflictos de opinión, aportando a establecer un sentido de profesionalidad y deportividad mucho más desarrollado. En el caso chileno, el que cada liga o torneo surja de manera más o menos incidental, exceptuando los más grandes y establecidos, provoca que no haya tanta homogeneidad en los reglamentos de conducta y de juego como para poder resolver estas complicaciones, debilitando el sentimiento de profesionalismo en la comunidad.

Esta indefinición respecto del sentido de profesionalidad y deportividad podría estar relacionado con el predominio de la apatía frente a la comunidad como discurso mayoritario a la hora de valorizar a la comunidad. En este sentido, el discurso apático en sí mismo implica que no exista un interés real por fomentar una comunidad consolidada en los E-Sports en general, ya que la mayoría de los jugadores considera la participación en este tipo de actividades como un concepto irrelevante, y por extensión más allá de definir una comunidad unida de manera relativamente floja por el disfrute de los juegos competitivos, no hay un reconocimiento particular o la necesidad de este.

Si bien no hay suficientes recursos en esta investigación como para explicar el origen de dicha apatía, se puede proponer una alternativa que se vincula con los discursos de la legitimidad, así como las otras posturas sobre la comunidad. Se puede suponer que el discurso renegado que toma como punto de partida los aspectos negativos de la comunidad, tanto como los discursos puristas que consideran la participación en la comunidad como un elemento intrínsecamente positivo, suelen vincularse con prácticas socialmente tóxicas, y aun así corresponden a discursos más notorios por sus posiciones extremas. En este sentido, una parte de los jugadores considera que la falta de legitimidad de la actividad es una consecuencia de que esos discursos reciban mayor atención que la que les correspondería, mostrando una imagen poco representativa y negativa de la comunidad, lo que deslegitima cualquier intento por establecerse como una actividad válida.

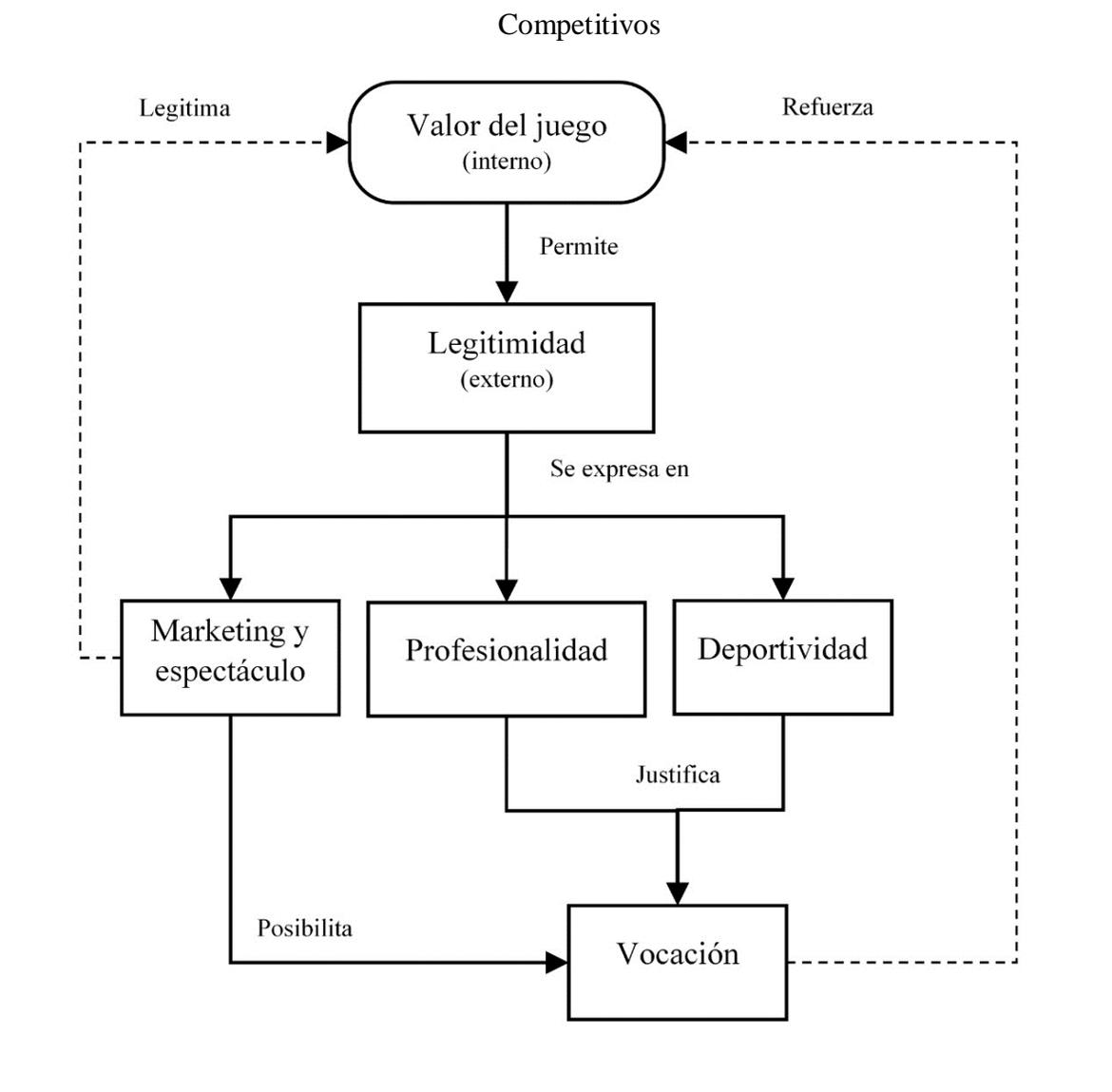
“[en prensa] *En general hay presente mucho adultocentrismo, adultos hablándole a otros adultos sobre algo que conocen superficialmente.*” - (aur1, 24 años).

Esta misma falta de legitimidad tanto interna como externa redonda en la imposibilidad de establecer discursos claros sobre lo profesional y lo deportivo de la actividad, y deja solo al marketing como la única vía de posibilidad para justificar la validez de las competencias.

“Genera mercado y donde hay mercado hay desarrollo” – (Ren Majestic, 29 años)

En ese sentido, los elementos centrales del discurso muestran un importante conflicto entre el reconocimiento interno y externo de la comunidad. En ese sentido, la estructura general de los discursos de esta comunidad puede ser mostrado en el siguiente diagrama:

Imagen 1: Esquema de la estructura de los discursos de la comunidad de Jugadores de juegos



Visto de esta manera, es posible indicar que los jugadores y jugadoras de videojuegos tienen discursos múltiples sobre los E-Sports, los cuales son constituidos alrededor de 2 ejes temáticos clave desde los que se puede derivar otras dimensiones. Las ideas fuerza de los entrevistados se relacionan directamente con los discursos de personas que no forman parte de la comunidad (legitimidad) y sobre los discursos sobre el sentido y el valor de ser un gamer, con un carácter mucho más identitario e interno. Sería arriesgado, en todo caso, presuponer que estos elementos serían los productores de los demás, sino que lo apropiado es indicar que actúan como ideas generales, estructurantes e indicadoras respecto de los elementos más específicos de la profesionalidad, como son el carácter profesional, deportivo y competitivo de los E-Sports, así como el rol del marketing y el espectáculo en la legitimación de la actividad.

La propuesta de estructura entregada en el apartado anterior no debe ser comprendida en términos de una cadena causal de discursos, sino como la representación de una tendencia encontrada en los discursos de los jugadores y jugadoras que formaron parte de este estudio.

El contraste con lo Establecido por Taylor (2012), se puede explicar entendiendo que estos discursos se dan en un contexto diferente, en el cual los E-Sports están mucho menos desarrollados y aceptados como una actividad profesional específica por la población de trabajo, que en este caso incluye jugadores y jugadoras de videojuegos competitivos sin una trayectoria profesional, tanto como a profesionales. Es imposible asegurar con total certeza que exista efectivamente un discurso negativo en la sociedad en general respecto de los E-Sports, y, de hecho, el auge del interés por la subcultura geek podría apuntar a lo contrario. En es importante destacar que esta tesis se plantea desde una postura descriptiva, y no busca establecer la existencia de relaciones causales complejas, sobre todo en aspectos que se escapan a las posibilidades metodológicas de la misma. Sería necesario interrogar a individuos que no formen parte de la comunidad gamer en un estudio complementario a este para poder validar o descartar lo que aquí se plantea.

Conclusión: Ideas, reflexiones y proyecciones.

Es difícil establecer la relevancia que tuvieron las crisis recientes en términos cualitativos, pero negar su impacto sería pecar de inocente de manera deliberada: son factores que, de diferentes maneras podrían ejercer un efecto significativo en la manera en que las personas se relacionan,

y la valoración que le dan a aspectos como el entretenimiento, el trabajo, y las comunidades de intereses. Por todo eso, es innegable que esta tesis es producto de contexto de producción, y sus limitaciones y virtudes están siempre afectadas por la manera y las condiciones en que fue escrita. Se puede argumentar que, hasta cierto punto, todas las investigaciones se encuentran con esa misma dificultad, y que una de las mayores complejidades de investigar en cualquier tipo de contexto cambiante, es poder identificar el impacto que dichos tienen sobre el proceso mismo y el fenómeno investigado.

Esta investigación, que comenzó con una temática bastante diferente a la que finalmente fue presentada se enfoca principalmente en el videojuego como temática discursiva y no tanto en los videojuegos como un espacio delimitado de interacciones, y en ese sentido es un estudio extrínseco que considera las redes e interacciones que se construyen alrededor de los videojuegos, más que en su interior. Esa es un área de estudios que por si misma es interesante, y que da cabida a una gran cantidad de preguntas que son de un profundo interés para las ciencias sociales. Sin ir más lejos, la existencia de miembros de la comunidad que deliberadamente actúan de forma toxica, lo cual fue un problema en algunas etapas de este trabajo, la estructura interna de los organismos que gestionan torneos, o la conformación y de organizaciones y colectivos tipo Gaming House, son fenómenos extrínsecos que en sí mismo pueden ser dignos de estudio desde la sociología y la psicología social.

Como fenómeno social, los videojuegos conjugan una gran cantidad elementos que deben considerarse seria y profundamente desde la academia. Las características de la industria de producción de videojuegos, la construcción de comunidades y librerías digitales dedicadas a videojuegos, la manifestación de ideologías en los videojuegos y sus jugadores, su rol como productos de la industria cultural y del entretenimiento, los fenómenos de socialización al interior de un videojuego, la conformación de una jerga propia, la construcción de una identidad performativa en los videojuegos, las dinámicas de poder que se dan entre diferentes grupos, etc. Son todas temáticas con un importante valor para la sociología, y más importante, para la sociedad, entendiendo que son fenómenos que están ocurriendo en el presente. Es importante evaluar los videojuegos como un campo interaccional específico, con sus propias reglas y sus propias dinámicas, como una extensión de la sociedad. En ese sentido, los videojuegos pueden entenderse en relación con otras formas de producción cultural, como el cine o la literatura, con

la diferencia no menor de poseer un carácter interactivo entre el usuario y la interfaz, y en el caso de los recientes juegos on-line, entre los mismos jugadores y jugadoras. A pesar de no estar centrada en el contenido intrínseco de los videojuegos, es necesario estar abiertos a la posibilidad de explorar esa temática en un futuro.

Los Game Studies conforman un campo de estudio en el que la colaboración es importante para comprender las transformaciones sociales que significa el desarrollo de esta industria. La interdisciplinariedad, y la colaboración con expertos en ludología, literatura, psicología, antropología y naturalmente, informática y diseño de videojuegos, serían enriquecedoras, y altamente productivas para la sociología. Investigaciones respecto de las prácticas de los jugadores y jugadoras al interior de los mismos juegos presentan dificultades metodológicas y requieren de la capacidad de innovación de quienes estén dispuestos a investigarlas, y como muchos otros temas desplazados por la sociología son profundamente interesantes, y pueden darle nuevos bríos a la disciplina sociológica.

En términos de los descubrimientos encontrados en este trabajo, parece importante desarrollar un marco investigativo que sea más propio a nivel nacional, ya que tanto las investigaciones respecto a temáticas de profesionalización, como las relativas a los videojuegos se han sostenido en buena parte desde aportes extranjeros, los cuales se realizaron en contextos material y culturalmente diferentes a los nuestros. Por otro lado, el poder constituir un catálogo de discursos y prácticas, aunque sea inicial como es el de este estudio, puede ser de gran interés y utilidad para investigaciones futuras.

Como posibles estudios complementarios que podrían ser de gran interés para la comunidad académica, y que se pueden derivar desde este trabajo, se puede considerar apuntar a una comunidad más definida, como pueden ser los jugadores profesionales o grupos sociodemográficos más definidos como las mujeres o los adolescentes en edad escolar, replicar este estudio en una comunidad que no juega de manera competitiva como son los jugadores de juegos RPGs o con un fuerte componente narrativo, evaluar posibles diferencias entre comunidades asociadas a juegos o géneros de juego específicos (¿habría diferencias entre los competidores de juegos MOBA y los de peleas?), apuntar a otras comunidades asociadas al mundo digital y que se están profesionalizando como los youtubers o los influencers, entre otros.

Bibliografía

- Aedo, A. (2011). El proyecto agencial como forma de estudio de la subjetividad de clase: propuesta metodológica y análisis empírico. *VI Congreso Chileno de Sociología y Encuentro PreALAS - Sociología y Sociedad en Chile: Escenarios y diálogos contemporáneos*. Santiago.
- Álvarez-Pérez, P., & López-Aguilar, D. (2018). Modelo explicativo sobre trayectorias vitales y desarrollo vocacional en deportistas de alto nivel. *Retos, Vol. 34*, 51-56.
- Andreu, J. (2000). Las técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada. *Fundación Centro Estudios Andaluces, Universidad de Granada, v.10, n. 2*, 1-34.
- ANFP. (2018). *ANFP y DirecTV anunciaron la primera liga oficial en Chile de e-Sports de "FIFA 18"*. Obtenido de ANFP: <http://www.anfp.cl/noticia/30994/anfp-y-directv-anunciaron-la-primera-liga-oficial-en-chile-de-esports-de-fifa-18>
- Barber, B. (1963). Some Problems in the Sociology of the Professions. . *Daedalus, Vol. 92, No. 4, The Professions*, 669-688.
- Battistini, O. (2009). La precariedad como referencial identitario. Un estudio sobre la realidad del trabajo en la Argentina actual. . *Psicoperspectivas, VIII (2)*, 120-142.
- Bourdieu, P., & Passeron, J. (1979). *La Reproducción. Elementos para una Teoría del Sistema de Enseñanza*. Barcelona, España: Editorial Laia.
- Bussiness Wire. (2021). *Game Developers Conference: State of the Game Industry*. San Francisco.
- Chartier, R. (2006). *Escribir las practicas*. Buenos Aires: Manantial.
- Collins, R. (1989). *La Sociedad Credencialista. Sociología Histórica de la Educación y Estratificación*. Madrid, España: Editorial AKAL.
- Cottet, P. (2006). Diseños Y Estrategias De Investigación Social: El Caso De La Iscual. En M. (. Canales, *Metodologías de investigación social. Introducción a los oficios*. Santiago, Chile: Editorial LOM.
- Crovi, D. (2002). Sociedad de la información y el conocimiento. Entre el optimismo y la desesperanza. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales, Año XLV, núm. 185*.
- D'Angelo Hernández, O. (2000). Proyecto de vida como categoría básica de interpretación de la identidad individual y social. *Revista cubana de psicología vol. 17. No. 3*, 270-275.
- Del Corso, J., & Reh fuss, M. (2011). The role of narrative in career construction theory. *Journal of Vocational Behavior 79* , 334–339.

- Devís, J., Martos i Garcia, D., & Sparkes, A. (2010). Socialización y proceso de construcción de la identidad profesional del educador físico de una prisión. *Revista de Psicología del Deporte. Vol. 19, núm. 1*, 73-88.
- Duek, C. (2014). *Juegos, juguetes y nuevas tecnologías*. Buenos Aires, Argentina: Capital Intelectual.
- E-Sports Earnings. (Agosto de 2018). *Highest Earnings By Country*. Obtenido de E-Sports Earnings: <https://www.esportsearnings.com/countries>
- Frasca, G. (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. *Parnasso #3*.
- Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. *Digital Games Research Conference*. The Netherlands: University of Utrecht.
- Gáinza, A. (2006). La entrevista en profundidad individual. En M. (. Canales, *Metodologías de investigación social. Introducción a los oficios*. Santiago de Chile: Editorial LOM.
- Griffiths, M., Davis, M., & Chappell, D. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *Cyber Psychology & Behavior Volume 7, Number 4*.
- Henríquez, C. (2018). *ZeRo recuerda el poco apoyo y burlas en Chile por seguir su sueño de Super Smash Bros*. Obtenido de Tarreo: <http://www.tarreo.com/noticias/491883/ZeRo-recuerda-el-poco-apoyo-y-burlas-en-Chile-por-seguir-su-sueno-de-Super-Smash-Bros>
- Heselaars, T. (2018). *Los e-sports como actividad profesional en Chile: "Hay más potencial para crecer"*. Obtenido de EMOL: <http://www.emol.com/noticias/Tecnologia/2018/02/01/893507/ESports-como-actividad-profesional-en-Chile-hay-mas-potencial-para-crecer.html>
- Influencer Marketing Hub. (2 de Noviembre de 2020). *The Incredible Growth of eSports [+ eSports Statistics]*. Obtenido de Influencer Marketing Hub: <https://influencermarketinghub.com/growth-of-esports-stats/#:~:text=eSports%20Viewership%20is%20Growing,-Since%202016%2C%20there&text=By%20Feb%202020%2C%20the%20year,half%20a%20billion%20eSports%20followers>.
- Jiménez, S. (29 de Julio de 2020). *Esports, El Deporte De La Cuarentena*. Obtenido de Trendtic.cl: <https://www.trendtic.cl/2020/07/%EF%BB%BFesports-el-deporte-de-la-cuarentena/>
- Kopp, J. (2017). Ejes para una investigación en deportes electrónicos. *Lúdicamente, Vol. 6, N°11*.

- Lobera, J., & Torres, A. (2014). El Prestigio Social De Las Profesiones Tecnocientíficas. En FECYT, *Percepción Social de la Ciencia y la Tecnología en España* (págs. 217-240). Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Martinic, S. (2005). *Presentación Método de Análisis estructural para el estudio de las representaciones sociales*. Documento en revisión.
- Mieres, R. (2019). Mujeres Chilenas Y Videojuegos. *Ludology: revista de investigación sobre juegos y videojuegos - Nº 1*, 55-63.
- Miranda, C. (2017). *E-sports: cuando los videojuegos se transforman en tu profesión*. Obtenido de El Mostrador: <http://www.elmostrador.cl/noticias/deportes/actualidad-deportes/2017/12/02/e-sports-cuando-los-videojuegos-se-transforman-en-tu-profesion/>
- Mora, M. (2002). La teoría de las representaciones sociales de Serge Moscovici. *Athenea Digital - Nº 2*, Pp. 1-25.
- Moscovici, S. (1979). *El psicoanálisis, su imagen y su público*. Buenos Aires: Huemul.
- Newzoo. (2018). *Free 2018 Global Esports Market Report*. Obtenido de Newzoo: <https://newzoo.com/solutions/standard/market-forecasts/global-esports-market-report/>
- Ortiz, M. (2019). *La Re-Configuración Del Deporte En La Era Digital: Esports En Chile Y La Constitución Del "Ciberatleta"*.
- Parsons, F. (1909). *Choosing a vocation*. Boston, MA. USA: Houghton-Mifflin.
- Pérez, G. (2002). Representación social y producción de significado. *Estudios de Psicología*, 23:3, 373-385.
- Publimark. (28 de Agosto de 2020). *Vistazo al mercado gamer en pandemia de Covid-19*. Obtenido de Publimark: <https://www.publimark.cl/marketing/mercado/vistazo-al-mercado-gamer-en-pandemia-de-covid-19.html>
- Ribeiro, M. (2015). Contemporary patterns of career construction of a group of urban workers in São Paulo. *Journal of Vocational Behavior* 88 , 19-27.
- Ryba, T., Ronkainen, & N., S. H. (2015). Elite athletic career as a context for life design. *Journal of Vocational Behavior* 88 , 47–55.
- Savickas, M., Nota, L., Rossier, J., Dauwalder, J., Duarte, M., Guichard, J., . . . van Vianen, A. (2009). Life designing: A paradigm for career construction in the 21st century. *Journal of Vocational Behavior* 75, 239–250.
- Stebbins, R. (1992). *Amateurs, professionals and Serious Leisure*. Quebec, Canada: McGill's-Queen University Press.

- Taylor, T. (2012). *Raising the steaks: e-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Vaillant, D. (2010). La identidad docente. La importancia del profesorado como persona. En M. Colén, B. Jarauta, & J. Domenèch, *Tendencias de la formación permanente del profesorado* (págs. 9-24).
- Wagner, M. (2006). On the Scientific relevance of E-sports. *Proceedings of the 2006 international conference on internet computing and conference on computer game development*. Las Vegas, NV. USA: CSREA Press.
- Warr, P. (2014). *eSports in numbers: Five mind-blowing stats*. Obtenido de Redbull: <https://www.redbull.com/ca-en/esports-in-numbers-five-mind-blowing-stats>
- Weber, M. (s.f.). *Economía y Sociedad*. Fondo de Cultura de Mexico.
- Witkowski, W. (2 de Enero de 2021). *Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic*. Obtenido de <https://www.marketwatch.com/>: <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>

Anexo I: Sobre la propuesta original de tesis

Este anexo corresponde a información de referencia respecto del primero proyecto de tesis, que tenía tanto un objeto como una construcción diferente a la que se presenta aquí. Dicha propuesta original tenía por título “*Significaciones de la profesionalización en los videojuegos: la tensión entre el juego, el deporte y el profesionalismo*”, y buscaba responder a la pregunta *¿Cómo son las valorizaciones y significaciones de los chilenos competidores de E- Sports respecto de sus trayectorias y proyecciones profesionales en el año 2019?*

Las dos diferencias centrales corresponden a la construcción del sujeto de estudio, que correspondía a jugadores profesionales en lugar de jugadores de juegos competitivos, y el objeto de los discursos, que paso de ser las trayectorias profesionales a los juegos profesionales en general. Por lo anterior, y considerando lo comentado en la introducción respecto del contexto y las dificultades practicas del desarrollo de esta investigación, el trabajo final implico extender el alcance de la misma, incluyendo sujetos y temáticas que no se consideraron inicialmente.

Se había propuesto la realización de entrevistas a jugadores profesionales, en línea con la primera propuesta de tesis a la que se hizo referencia en la introducción, pero dado el contexto del estallido social, y la posterior pandemia, no fue posible alcanzar saturación por ese medio. De las 12 entrevistas propuestas inicialmente solo se pudo realizar cuatri entre marzo y junio de 2019, y dos más hacia febrero de 2021, volviendo inviable el trabajo original. Dichas entrevistas fueron realizadas a través de llamadas virtuales mediante los programas Skype, Discord y Zoom, y fueron utilizadas tanto para obtener una perspectiva más específica respecto de elementos clave de la investigación como para poner a prueba un prototipo del marco metodológico propuesto. La información obtenida por esa vía no será desechada del todo, y cuando sea apropiado, se utilizará para complementar la información obtenida a través del formulario. A continuación, se presenta la Matriz de Producción de Información usada en las entrevistas preliminares realizadas durante abril y mayo de 2019. Los objetivos corresponden a una forma anterior de planteamiento del problema, la cual fue reemplazada. Como se comentó, estas fueron usadas referencialmente a lo largo de la tesis, entregándoles menos relevancia que las entrevistas escritas.

Tabla I: Matriz de Producción de Información, guía para entrevistas preliminares.

Objetivos	Dimensiones	Temas que abordar en la entrevista
<p>Describir los rasgos que definen el sentido de lo profesional en los jugadores y jugadoras profesionales de videojuegos en Chile.</p>	<p>Descripción del sentido de lo profesional</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El juego como deporte 2. El valor de ser un jugador profesional
	<p>Reconocimiento de la profesionalidad del juego</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Consideraciones respecto de la profesionalidad (o ausencia de esta) en la disciplina
	<p>Perspectiva socialmente extendida de la disciplina</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Opiniones de conocidos y familiares 3. Reconocimiento y apoyo institucional
<p>Reconstruir la trayectoria profesional y el proyecto profesional de vida de los jugadores y jugadoras profesionales y semiprofesionales chilenos en relación con sus sentidos de lo profesional.</p>	<p>Trayectoria inicial</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Como inicio su carrera, 2. Número de equipos en los que ha participado, 3. Casas deportivas y sponsors, 4. Participación y desempeño en torneos.
	<p>Otras formas de profesionalización</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Actividades paralelas de carácter

		<p>profesional (trabajo y estudio).</p> <p>2. Otras actividades asociadas a los E-Sports.</p>
	Proyección profesional	1. Interés y diseño de una carrera profesional como competidor
Reconocer regularidades entre los proyectos de vida profesional de los jugadores y jugadoras competitivos en Chile entre diferentes juegos y equipos.	Descripción del funcionamiento de diferentes circuitos profesionales	1. Caracterización sociodemográfica de participantes y públicos
	Deportividad en el juego	<p>1. Sentido de la deportividad</p> <p>2. Deportistas como referenciales de identidad</p>
	Experiencia subjetiva al competir	<p>1. Sentimientos y experiencias</p> <p>2. Resolución de conflictos</p>

Fuente: Elaboración propia.

Anexo II: Cuestionario entrevistas escritas

Profesionalización en los videojuegos: la tensión entre el juego, el deporte y el profesionalismo.

Este formulario forma parte de la tesis del mismo nombre, con la cual el autor busca acceder al título de Sociólogo de la Universidad de Chile. El objetivo del cuestionario es conocer las costumbres, opiniones, sentimientos, percepciones, etc. de los miembros de la comunidad de E-Sports y gamer en general en Chile.

Cabe destacar que esta encuesta está orientada especialmente a quienes juegan de manera competitiva.

Consentimiento Informado.

Toda la información que se entregue en este formulario se tratara de manera anónima, y los datos solicitados solo serán usados como referencia.

Al continuar y terminar el formulario, se entrega consentimiento de manera voluntaria, consciente y anónima, y se autoriza al investigador para utilizar la información entregada. De igual se presupone que las respuestas son verídicas y demostrables en caso de ser requerido, y no son una fabricación o mentira.

De antemano muchas gracias.

A.- Datos Personales: Esta sección responde a preguntas personales generales con fines de referencia. Las respuestas son anónimas.

1.Nombre: _____

2.Nickname o apodo de jugador: _____

3.Edad: _____

4.Genero (Marca solo un óvalo)

Mujer Hombre Prefiero no decirlo Otro: _____

5. Ocupación: _____

6. Nacionalidad: _____

7. Ciudad de residencia: _____

B.- Trayectoria: Esta sección responde a preguntas sobre tu trayectoria como Gamer en general y como competidor en particular. Se recomienda explayarse e incluir todo lo que consideren necesario.

8. ¿A qué edad comenzaste a jugar videojuegos y por qué?

9. ¿A qué edad comenzaste a jugar videojuegos de manera competitiva y por qué?

10. ¿Juegas videojuegos regularmente? ¿Con que frecuencia?

11. ¿Como te calificarías a ti mismo/a? Marca solo un óvalo.

Gamer casual

Gamer Amateur

Competidor semiprofesional

Competidor Profesional

12. ¿En cuál o cuáles juegos compites o has competido?

13. ¿En cuántos torneos y/o ligas has jugado?

14. ¿Has participado alguna vez en un torneo y/o ligas on-line de videojuegos? Marca solo un óvalo.

Sí No

15. ¿Has participado alguna vez en un torneo y/o liga presencial de videojuegos? Marca solo un óvalo.

Sí No

16. ¿Has participado alguna vez en un torneo y/o liga internacional de videojuegos? Marca solo un óvalo.

Sí No

17. ¿Has participado alguna vez en un equipo de E-Sports? ¿En cuál/es?

18. ¿Has obtenido apoyo de una marca, empresa o gaming house? ¿cuál/es?

C.- Relaciones con otros competidores y con seres queridos: Esta sección busca recabar información sobre tus relaciones con otros jugadores, tus amigos, familiares y la sociedad en general. Mientras más completa sea la respuesta mejor.

19. ¿Qué opina tu familia y/o pareja respecto de tu participación en videojuegos o E- Sports?

20. ¿Qué opinan tus amigos cercanos respecto de tu participación en videojuegos o E-Sports?

21. ¿Cómo son tus relaciones con otros miembros de la comunidad de jugadores y competidores?

22. Aparte de tu rol como competidor/a ¿Participas en otras actividades comunitarias relacionadas a los videojuegos? ¿Cuales? (P.E.: Canales de Youtube, Twitch, Mixer, Grupos de intercambio de videojuegos, Fandoms, Wikis, Servers de Discord, Comunidades, Etc.)

23. ¿Participas en otras actividades comunitarias no relacionadas a los videojuegos? ¿Cuales?
(P.E.: Iglesias, Talleres, Grupos deportivos, Colectivos artísticos, Partidos políticos, etc.)

D.- E-Sports y Videojuego competitivo: En esta sección te preguntaremos sobre tus costumbres y actividades como jugador de videojuegos.

24. ¿En qué tipo/s de juego/s participas? Selecciona todos los que correspondan.

- Peleas (P.E.: Street Fighter)
- Shooter en primera o tercera Persona (P.E.: Counter Strike: Global Offensive)
Estrategia en tiempo real (P.E.: Starcraft II)
- Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) (P.E.: League of Legends) Puzzle o Arcade
(P.E.: Tetris Ultimate)
- Música y Ritmo (P.E.: Rock Band) Deportivos (P.E.: Fifa 20)
- Otro:

25. ¿Entrenas en tus juegos? de ser así ¿Con cuanta frecuencia entrenas? Marca solo un óvalo.

- No entreno
- Menos de 1 vez a la semana 1 vez a la semana
- Entre 2 y 4 veces a la semana
- Mas de 4 veces a la semana
- Todos los días

26. A continuación te presentaremos varias formas de entrenar, marca aquellas que realizas durante una sesión normal de entrenamiento (al menos 1). Selecciona todos los que correspondan.

- No entreno
- Juegas partidas
- Ves vídeos de tus propias partidas anteriores
- Ves vídeos de las partidas de otros jugadores
- Intentas imitar las técnicas de los profesionales
- Consultas guías, vídeos o foros en busca de estrategias
- Pides ayuda a otros jugadores
- Meditas o te relajas como parte de tu entrenamiento
- Te preparas física y/o psicológicamente para jugar
- Otros:

27. ¿Cuánto tiempo dura una sesión normal de entrenamiento? Marca solo un óvalo.

- No entreno
- 30 minutos o menos
- Entre 30 minutos y 1 hora
- Entre 1 y 2 Horas
- Mas de 2 horas

28. ¿Te proyectas en los E-Sports o tienes un plan de vida diferente?

29. ¿Cuáles obstáculos has enfrentado en tu carrera como competidor de E-Sports?

30. ¿Cuáles momentos han sido significativos para ti como competidor?

31. Si tu juego es individual ignora esta pregunta. ¿Cuál rol sueles tomar en un equipo? ¿Eres un /a líder o un/a seguidor/a? ¿Prefieres jugar a tu manera o usar una estrategia colectiva? ¿Como es la dinámica de equipo?

32. Si tu juego es individual ignora esta pregunta. ¿Como se resuelven los problemas en tu equipo?

E.- Opiniones y percepciones: En esta sección te haremos preguntas sobre lo que opinas y piensas sobre los videojuegos y el mundo en general. En las respuestas de desarrollo, mientras completa sea tu respuesta mejor.

33. ¿Cómo te sientes cuando juegas videojuegos?

34. ¿Consideras que los videojuegos son importantes para ti? ¿Por qué?

35. ¿Sientes que los E-Sports son un deporte? Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- Tal vez
- No lo sé
- Otro:

36. ¿Sientes que los E-Sports son una disciplina profesional? Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- Tal vez
- No lo sé
- Otro:

37. ¿Qué opinas de la manera en que la prensa (diarios, televisión, internet, etc.) hablan de los E-Sports?

38. ¿Qué opinas de la manera en que expertos (Psicólogos, Profesores, políticos, ¿etc.) hablan de los E-Sports?

39. Algunos expertos en videojuegos han descrito al jugador típico de la siguiente manera: Un hombre joven (entre 16 y 24 años), de clase social media-baja a media- alta, que por lo general no forma parte activa de otras actividades comunitarias, estudiante o con un trabajo en las áreas de tecnología o información, o bien deportivas. ¿Estás de acuerdo con esta descripción? de no ser así ¿Por qué?

40. Algunos jugadores profesionales consideran que, en Chile los E-Sports requieren de reconocimiento y apoyo por parte de empresas y organizaciones ¿tú qué opinas al respecto? *

41. ¿Qué significa para ti ser un gamer?

42. ¿Qué opinas del ambiente de los E-Sports en general? ¿Hay algo que te agrada o te molesta particularmente?

43. ¿Crees que los E-Sports son para todos los públicos o para ciertas personas? ¿Por qué?

44. ¿Crees que cosas como el acceso a los equipos y consolas, o la capacidad de encontrar otros jugadores son un obstáculo para participar en E-Sports?

45. ¿Crees que el marketing y los espectáculos como torneos presenciales o masivos son importantes para los E-Sports? ¿Por qué?

46. ¿Consideras a torneos y ligas de E-Sports eventos masivos o más bien de nicho?

47. ¿Hay algún jugador/a profesional al que admiras? ¿Por qué?

F.- Otros

48. De ser necesario ¿estarías dispuesto/a a participar en una entrevista (presencial o a distancia según lo permita la situación) para profundizar algunos de los temas de este cuestionario? Marca solo un óvalo.

Sí

No

49. Si tu respuesta anterior fue sí, por favor entrégnos algún medio para contactarte, recuerda agregar cuál es ese medio (número de teléfono, correo electrónico, red social, Discord o Skype).

50. Si estas interesado en tener una copia digital de la tesis cuando esté terminada, coloca tu correo de contacto en la casilla siguiente, y recibirás una versión en PDF del documento final (Julio de 2021).

Muchas Gracias

Agradezco profundamente tu participación. Considero que este tipo de instancias son sumamente importantes para reflexionar y aprender sobre nosotros como jugadores, y para darle visibilidad y reconocimiento a la cultura gamer. Tu ayuda es importante para mí, y tus opiniones me interesan profundamente.

Anexo III: Glosario de jergas de la comunidad Gamer

El presente glosario no busca bajo ninguna circunstancia ser un diccionario completo de terminología Gamer, en buena parte debido a la tremenda cantidad de términos que son específicos a una categoría concreta de juego, o en muchos casos a un juego particular.

Por lo mismo, los términos presentados fueron elegidos en términos de facilitar la comprensión general de las prácticas de los jugadores, y de los discursos y citas que fueron presentados en a lo largo del trabajo. No todos se presentan en el contexto del presente escrito, sin embargo, una comprensión de algunos de estos términos puede ilustrar algunas tendencias de la comunidad respecto de estrategias y formas de relación en la comunidad.

AFK: sigla correspondiente a la expresión en inglés “away from keyboard”, se refiere a jugadores que dejan de jugar, pero sin salirse de la partida, generando en la práctica un peso muerto para el equipo al quedarse inmóvil.

Baitear: Termino estratégico referido a comportarse como carnada para atraer la atención del enemigo.

Ban: En comunidades y plataformas online, mecanismos desde el cual se prohíbe la participación de un usuario por un periodo determinado de tiempo, la forma permanente del baneo es el Permaban o Ban de IP, que impide que un jugador pueda volver a conectarse desde el mismo equipo o red.

Buff: Practica en la cual se mejoran las condiciones de un personaje. Puede darse en términos de una partida concreta, por ejemplo, al aumentar la velocidad de un personaje en la partida, o puede ser realizado por los desarrolladores de forma permanente sobre un personaje.

Bug: Error del motor del juego. Casos graves pueden corromper los archivos del programa o incluso del sistema en su conjunto.

Caerse: Tener problemas serios en la conexión de internet que implican desconectarse del juego.

Campear: En juegos Shotter, practica de utilizar un arma de francotirador apuntado desde un ángulo concreto y sin moverse, de manera de poder disparar sin ser visto. Es una práctica muy mal vista, e incluso prohibida en algunos contextos.

Caster: Persona que transmite y comenta una partida. Similar a un comentarista.

Carrear: Acción de jugar tan bien, que se puede decir que se gana por sí solo, y por lo tanto se arrastra al equipo.

Cheater: Jugador que hace trampas en el juego, bien aprovechándose de bugs, o bien utilizando programas externos que le dan ventaja.

Counter: Se refiere a un personaje que está diseñado para hacer frente a otro por razones estratégicas. También se puede referir a los juegos de la saga “Counter Strike”

Defense: Rol estratégico cuya función es defender, bien a otros jugadores bien a un objetivo concreto. Es asimilable al rol de un francotirador, ya que implica colocarse en una posición estratégica que permita controlar un área amplia que será defendida. A veces recibe otros nombres como AWP, en referencia al rifle de francotirador que comúnmente se utiliza en los juegos.

DPS: Rol estratégico orientado a hacer daño. La sigla significa “Damage Per Second”, y se refiere a que arquetípicamente corresponden a personajes rápidos pero fáciles de eliminar, y que tienen una carga de daño que, si se sostiene en el tiempo puede ser muy alta.

Farmear: Repetir de manera consecutiva la misma acción para obtener un objetivo concreto. 2 ejemplos típicos son el loot farming (farmear en busca de un objeto específico dentro del juego) y el exp-farming (farmear para obtener experiencia)

Feedear: Juego de palabras con la idea de “alimentar”. Un jugador feedea cuando muere de manera frecuente.

Flammer o Rager: Jugador que comúnmente se enfurece, grita y actúa de manera agresiva contra sus compañeros de equipo. Es considerado una conducta toxica dentro de la comunidad.

Main: Se puede referir a un jugador que se especializa en jugar con un determinado personaje (soy main...), o al personaje preferido por ese jugador (mi main es...).

Manco: Insulto utilizado para referirse a jugadores de bajo desempeño. Se refiere a la idea de que el jugador al ser manco, y carecer de una mano, no puede jugar bien.

Meta: refiere a la estrategia general de un juego y a la comprensión específica que los jugadores

desarrollan respecto de cómo jugar. Se suele decir que cuando una actualización cambia la manera en que se comportan los personajes “cambio el meta”

Nerf: lo contrario del Buff. Practica en la cual se reducen las condiciones de un personaje debilitándolo. Puede darse en términos de una partida concreta, por ejemplo, al reducir el daño que realiza un personaje en la partida, o puede ser realizado por los desarrolladores de forma permanente sobre un personaje.

Niño rata: Insulto utilizado para referirse a niños pequeños que se vuelven molestos y con los cuales es incómodo jugar, tanto por su poca capacidad como por su actitud altanera, desagradable y poco crítica.

Noob: Término para referirse a un novato.

PvP: Player versus Player, refiere a juegos en que se compite contra otros jugadores. Existen varios tipos, pero en general se pueden categorizar en 3: competencia entre individuos, competencia entre equipos, y juegos asimétricos, donde la competencia es entre un equipo y un jugador que, a pesar de jugar solo, corre con una gran cantidad de ventajas.

PvE: Player versus Environment, refiere a juegos donde no se compite con otros jugadores sino contra el contexto virtual establecido, no suelen ser competitivos fuera de los SpeedRun, y suelen consistir en juegos RPG o Survival.

Ownear: Se refiere a cuando un jugador constantemente derrota al mismo contrincante. Se relaciona con el concepto de Feedeat, pero no siempre.

Quitter: Persona que abandona una partida. Los Ragequitter son quienes abandonan una partida por rabia o enojo respecto de estar perdiendo. Es una práctica similar al AFK, con la diferencia de que el Quitter si abandona la partida.

Ratear: Similar a campear, jugar de manera extremadamente defensiva.

Roto: Se refiere a algo (personaje, ítem, jugador, estrategia, etc.) que es muy efectivo para el objetivo del juego. Se refiere a la idea de que “rompió” el juego, o a veces “rompió el meta”.

Skin: se refiere al aspecto de visual de un personaje. Por lo general, los jugadores pueden adquirir skins diferentes, que solo cambian la manera en que un personaje se ve sin entregar

ninguna ventaja concreta. Algunas Skins son más exclusivas que otras, y por lo general estas pueden ser compradas con dinero real, llevando a la formación de verdaderos mercados de intercambio de Skins.

Support: Rol estratégico que refiere a un jugador que se encarga de ayudar a su equipo, bien ayudándolos a recuperar salud (rol llamado Healer), bien buffeándolos, o bien nerfeando al enemigo. Suelen tener poca resistencia y ser muy fáciles de eliminar.

Tank: Rol estratégico asociado a personajes que pueden recibir una gran cantidad de daño y que pueden frenar el avance del enemigo. Como desventaja suelen ser mucho más lentos o tener instancias en las cuales se vuelven indefensos.

Tryhard: Jugador que se esfuerza mucho en el juego, y que es efectivo en su propósito. A veces tiene una connotación negativa, en cuanto su interés por “jugar bien” afecta la experiencia de otros jugadores.

En relación a los roles, se puede expresar en general la siguiente dinámica: el Tank y el Support avanzan en conjunto cubriendo sus debilidades mutuamente, el DPS intenta eliminar al Tank, Support y Defense enemigos para poder facilitar el avance del grupo, y el Defense crea un área de control para agregar un nivel extra de protección al equipo (principalmente al Support y al DPS). Nótese que esta es solo la estrategia arquetípica básica y que se puede refinar mucho en base a las características propias de cada personaje.